



2022-2025 **REGLAS
OFICIALES DE
SÓFBOL**
LANZAMIENTO RÁPIDO



WBSC



2022-2025 REGLAS
OFICIALES DE
SÓFBOL
LANZAMIENTO RÁPIDO

Publicado en marzo 2022

REGLAS 2022 – 2025 LANZAMIENTO RAPIDO

(INCLUYE LANZAMIENTO MODIFICADO)

© 2022 Confederación Mundial de Béisbol y **Sófbol**. Todos los derechos reservados.

Este Libro de Reglas contiene las Reglas Oficiales del **1è?;Hè** (“Reglas Oficiales”) de la Confederación Mundial de Béisbol **Sófbol** (WBSC), anteriormente operaba como Federación Internacional de **Sófbol** (ISF). Está prohibido cualquier uso indebido o reimpresión de estas Reglas Oficiales sin el consentimiento previo por escrito de la WBSC.

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 **Sófbol**, o el mal uso de las Reglas Oficiales.

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

ÍNDICE

1	EL JUEGO	8
1.1	EL JUEGO	8
1.2	REQUISITOS DEL JUEGO REGLAMENTARIO	9
2	CAMPO DE JUEGO E IMPLEMENTOS	17
2.1	DEFINICIONES	17
2.2	CAMPO DE JUEGO	20
2.3	IMPLEMENTOS DEL JUEGO	21
2.4	IMPLEMENTOS DE JUGADORES	21
2.5	UNIFORMES	23
2.6	UNIFORMES DE COACHES/ENTRENADORES	25
2.7	IMPLEMENTOS	25
3	PARTICIPANTES	26
3.1	DEFINICIONES	26
3.2	TARJETA DE ALINEACIÓN Y NÓMINAS	29
3.3	APELACIONES	34
3.4	COACHES	37
3.5	PERSONAL DE EQUIPO	38
3.6	ÁRBITROS	39
3.7	ANOTADORES	42
4	LANZAMIENTO	42
4.1	DEFINICIONES	42
4.2	CONFERENCIA DEFENSIVA CARGADA	44
4.3	REQUISITOS PARA LANZAMIENTO LEGAL	45
4.4	LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO	52
4.5	LANZAMIENTO NULO	52
4.6	BOLA CÁIDA	53
4.7	REGRESO DE LANZADOR	53
4.8	LANZAMIENTO ILEGAL	53
5	BATEANDO Y CORRIENDO BASES	54
5.1	DEFINICIONES	54
5.2	CONFERENCIA OFENSIVA CARGADA	64
5.3	BATEADOR EN ESPERA O PREVENIDO	65

5.4	BATEO	66
5.5	BATEADOR-CORREDOR	72
5.6	BASE DOBLE	77
5.7	USANDO UN GUANTE ILEGAL	79
5.8	CASCO RETIRADO	79
5.9	TOCANDO BASES EN ORDEN LEGAL	80
5.10	CORREDORES	81
5.11	EFFECTOS CORRIENDO BASES (QUE NO SEA POR OBSTRUCCIÓN)	90
APÉNDICE 1: CAMPO DE JUEGO Y PLANO DEL DIAMANTE		93
A.	DIMENSIONES OFICIALES DEL CAMPO DE JUEGO	
B.	DIMENSIONES OFICIALES DEL PLANO DEL DIAMANTE	94
C.	DIMENSIONES OFICIALES DE LAS BASESDIMENSIONES OFICIALES DE CAJONES DE	95
D.	BATEADORES Y DE RECEPTORES	95
E.	DIMENSIONES OFICIALES DE HOME Y PLATO DE LANZADOR	96
F.	TABLA DE REFERENCIA RAPIDA	96
G.	TRAZANDO UN DIAMANTE	98
APÉNDICE 2: ESPECIFICACIONES DEL BATE		99
A.	BATE OFICIAL	99
B.	EL BATE DE CALENTAMIENTO	101
APÉNDICE 3: ESTÁNDARES DE LA BOLA		102
A.	UNA BOLA OFICIAL DE SÓFBOL	102
B.	DIMENSIONES Y ESPECIFICACIONES	102
APÉNDICE 4: ESPECIFICACIONES DEL GUANTE		104
APÉNDICE 5: ÁRBITROS		105
A.	INFORMACION GENERAL PARA ARBITROS	105
B.	SEÑALES	107
APÉNDICE 6: ANOTACIÓN		108
A.	LA HOJA DE ANOTACIONES	108
B.	HITS DE BASE QUE NO SERÁN REGISTRADOS	111
C.	BOLAS FLY DE SACRIFICIO	111
D.	CARRERAS BATEADAS IMPULSADAS	112
E.	LANZADOR ACREDITADO CON UN GANADO	112
F.	LANZADOR CARGADO CON UNA PÉRDIDA	112
G.	RESUMEN DEL JUEGO	113
H.	BASES ROBADAS	113
I.	REGISTRO DE JUEGOS CONFISCADOS	113
APÉNDICE 7: CAMBIO EN REGLAS 2022-2025		114

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 CONFISCADO

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 ofensa 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 fildeando, 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 “Juego”/“Play Ball” 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
- c) 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 incluyendo 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 especial.

1.1.9 PROTESTA

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

- a) la mala interpretación o aplicación incorrecta de una regla de juego por un árbitro; o
- b) la elegibilidad de un miembro en la nómina de un equipo.

1.1.10 “TIME” – “TIEMPO”

El término usado por un árbitro con el fin de ordenar la suspensión de un juego; durante el tiempo en que 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 3er out en la parte baja de la entrada.
- c) Un juego terminado por el árbitro de Home, 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 invocada la regla de carrera de ventaja. 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 cuando el juego es terminado 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 tarjetas de alineación pueden ser cambiadas cuando el juego es jugado nuevamente.

1.2.2 JUEGO CONFISCADO

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 se rehúsa a 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 juego, dentro de dos minutos después que el árbitro de home señala y declara "PLAY BALL";
- e) un equipo emplea tácticas con intención de demorar 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, el lanzador será retirado de la posición de lanzador por el resto del juego; y deberá ser declarado un

lanzador ilegal;

- g) la orden para el retiro o expulsión de un jugador, o de cualquier persona autorizada a sentarse en la banca del equipo, no sea obedecida dentro de un minuto;
- h) el retiro o expulsión de jugadores del juego por el árbitro, o por cualquier otra causa, hay menos de nueve (9) o diez (10) mientras se esta usando un DP y el FLEX disponible en la alineación en cualquier equipo;
- i) un jugador declarado inelegible reingresa al juego y un lanzamiento ha sido tirado, 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 CARRERA DE VENTAJA

- a) Esta regla aplica 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 después de cuatro (4) entradas; 7 carreras o más después de cinco (5) entradas.
- b) Entradas completas se juegan a menos que el equipo local marque el número de carreras requeridas mientras esta 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 bateara 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 carrera de ventaja, a menos que el juego haya finalizado con un jonrón, entonces todas las carreras anotadas por el jonrón deberán ser contadas.

1.2.4 DESEMPATE

- 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 substituido de acuerdo con la regla de sustitución.
- c) Un corredor incorrecto que es ubicado en segunda base deberá ser declarado out, si una apelación apropiada es hecha

por el equipo defensivo, después que un lanzamiento (legal o ilegal) o una jugada sea hecha y es sostenida. Una apelación apropiada puede ser hecha en cualquier momento que el corredor incorrecto este en base. Si el equipo ofensivo ubica al corredor correcto en base antes que una apelación apropiada sea hecha, no hay sanción.

1.2.5 CARRERAS ANOTADAS

- a) Una carrera es anotada cada vez que un corredor toca en orden todas las tres bases y home, y antes del tercer out de esa mitad de entrada.
- b) Cuando el desempate es usado, el corredor comenzando en segunda base no tiene que tocar la 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 puesto out, antes de que toque primera base;
 - ii) un corredor siendo forzado out, incluyendo una jugada de apelación;
 - iii) un corredor dejando una base antes que el lanzamiento sea soltado; o,
 - iv) Un corredor precedente puesto out.
- d) Apelaciones adicionales pueden ser hechas después del tercer out para eliminar una carrera(s).

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 es 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 el terreno de juego, en su vía a la banca o al área del dugout. Si un jugador hace la apelación, el jugador debe estar en el infield cuando se esté haciendo la apelación; o
 - iii) en el caso que sea la última jugada del juego, antes que los

- árbitros hayan dejado el campo de juego; o
- iv) en cualquier momento un corredor incorrecto esta en base en una entrada de desempate o como un corredor temporal por el receptor o el lanzador de registro.
- b) Un corredor puede dejar su base durante jugada de apelación de bola viva, cuando:
 - i) la bola sale del círculo de lanzador, o
 - ii) la bola sale de la posesión del lanzador, o
 - iii) el lanzador hace un movimiento de tiro, indicando una jugada o un tiro fingido.
- c) APELACION DE 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 en un corredor omitiendo una base, o dejando una base demasiado pronto en una bola fly cogida. Un coach o manager solo puede hacer una apelación de bola muerta, después de pisar el 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.
EXCEPCION: Un corredor que ha dejado una base demasiado temprano en una bola fly cogida, o quien ha omitido una base, puede intentar regresar a dicha base mientras la bola está muerta.
 - i) Si la bola va fuera de juego, la apelación de 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 placa de lanzamiento cuando hace una apelación verbal, no será declarado un lanzamiento ilegal.
 - iii) Si el árbitro ha declarado "Play Ball" y el lanzador luego solicita 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 primero;
- iii) batear fuera de orden;
- iv) intentando avanzar a segunda base, después de alcanzar primera base;
- v) substituciones ilegales;
- vi) el uso de un jugador no anunciado bajo la regla de Jugador Reemplazante;
- vii) reingreso ilegal;
- viii) el uso de un jugador no anunciado bajo la regla de Jugador Designado; o
- ix) corredores intercambiando posiciones en las bases que ellos ocuparon; o
- x) el uso de un corredor incorrecto en segunda base en una entrada de desempate o como un corredor temporal por el receptor o lanzador de registro.

1.2.7 GANADOR DEL JUEGO

El ganador del juego es el equipo que anota más carreras que el otro equipo, 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 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 es culpable.

12.8 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 a una situación dada; o
 - iii) la falta de imponer la penalidad correcta a una infracción dada;
- b) Después que un lanzamiento haya sido tirado (legal o ilegal), ninguna decisión de árbitro, puede ser cambiada.
- c) En cualquier momento, una protesta puede ser sometida a la autoridad adecuada, que sea diferente al Árbitro de Home, para elegibilidad de un miembro en una nómina de equipo.

1.2.9 PROTESTAS

Una protesta puede envolver, tanto materia de apreciación, así 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 anotara. 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. La falta de un árbitro de permitir que la carrera anotara, fue una interpretación errónea de una Regla y fue un asunto apropiado para una protesta.

1.2.10 PROTESTAS INVÁLIDAS

Ninguna protesta puede ser recibida o considerada, si ésta es basada solamente en una decisión que implique la precisión del juicio 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 quieto o fue puesto 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 demasiado pronto en una bola cogida;
- g) si una bola de aire fue o no fue cogida;
- h) si una bola fly fue o no fue 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 en vuelo la cerca;
- 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 implique la precisión del juicio de un 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 vía a la banca 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 actuando como manager del equipo que, protestando, 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 la toma de la decisión, lo que ayudará a determinar la situación correctamente.

1.2.12 FECHA LÍMITE PARA PRESENTAR UNA PROTESTA OFICIAL

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

- a) En ausencia de una regla para 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 REQUIREMENTS FOR A FORMAL WRITTEN PROTEST

Para que una protesta formal por escrito sea válida, esta 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
- e) 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 resultar en una de lo siguiente:

- a) La protesta es encontrada inválida y el resultado del juego permanece inalterado.
- b) Cuando una protesta es permitida por mala interpretación de una regla de juego, el juego es jugado 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 de la nómina 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 excesiva cinta adhesiva al agarre del bate (más de dos capas), 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 del barril de un bate de metal; o anexas 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 perilla 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 LINEA DE BASE

Es la línea recta entre cualquiera de dos bases consecutivas.

2.1.3 CAJON DEL BATEADOR

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

2.1.4 CAJON 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 la caja del receptor, excepto cuando toca el terreno fuera de la caja del receptor.

2.1.5 CAJON DE COACH

El área en territorio foul en la primera y tercera base a los lados del campo de juego en el cual los coaches de la ofensiva deben posicionarse así mismos. (El cajón del coach deberá estar ubicado y tener las dimensiones establecidas en el Apéndice 1B (Dimensiones Oficiales del plano del Diamante) y F (Tabla Referencia Rápida).

2.1.6 DUGOUT

El área en territorio de bola muerta designada solo para miembros de equipo. No deberá fumarse en esta área; ni podrá haber consumo de alcohol o uso de tabaco de mascar en esta área. Fumar incluye la inhalación de productos de tabaco, cigarros electrónicos y vapeo.

2.1.7 TERRITORIO FAIR

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

2.1.8 TERRITORIO FOUL

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

2.1.9 CASCO

Un casco que este 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 el tipo que cubre el cráneo sin orejeras.

2.1.10 BATE ILEGAL

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

2.1.11 GUANTE O MASCOTIN ILEGAL

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

2.1.12 INFIELD

El área del campo en territorio fair normalmente cubierta por infielders

2.1.13 MASCOTIN

Un mascotin consiste de una pieza solida para ubicación del dedo, sin ranuras para los dedos y un bolsillo más profundo que un guante. Un guante tiene ranuras para los dedos afuera y atrás. (vea el Apéndice 4: Especificaciones de Guantes.)

2.1.14 IMPLEMENTOS OFICIALES

Los implementos Oficiales es cualquier implemento (bates, guantes, mascotines, cascos, etc...) que este en uso por el equipo defensivo u ofensivo en el curso del juego (por ejemplo, guantes) dejados en el campo por el equipo que juega ofensa, no sería un implemento oficial.

2.1.15 CIRCULO DE ESPERA

EL área a la cual el bateador en espera es restringido mientras espera su turno al bate. (El Circulo de espera deberá estar ubicado y tener las dimensiones establecidas en el apéndice 1.B (Dimensiones Oficiales del Plano del Diamante).

2.1.16 OUTFIELD

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

2.1.17 CAMPO 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 EL CAMPO DE JUEGO

2.2.1 REQUISITOS DEL CAMPO DE JUEGO

- a) El campo de juego debe tener un área clara y sin obstrucción, dentro de las dimensiones mínimas establecidas en el Apéndice 1 (Plano del Diamante y Campo 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 se juega 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 A (Campo de Juego y plano del Diamante) y debe incluir todas las características mostradas (foul, líneas de un metro y de los lados; cajas de entrenadores, bateadores y receptores; círculos de bateadores en espera y de lanzadores; cajas de bateadores y receptores, círculos de lanzador, 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 siguiente entrada completa, después de lo cual, el juego se reanuda y continúa.

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 y cuando, los backstops, cercas, gradas, vehículos, espectadores u otras obstrucciones, estén dentro del área prescrita.

- a) Cualquier obstrucción en territorio fair que sea menor que las distancias mínimas establecidas en la Tabla para Distancia de

cercas/vallas (Apéndice 1 F, tabla de distancia), 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 y esté sellado con la marca de la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC, adoptada y aprobada, debe ser usado en una Competencia de la WBSC. La lista de Bates Aprobados WBSC o la anterior ISF 2005 y Logotipo aprobado, puede ser usado en el sitio de la competición WBSC – La Lista de Bates Aprobados WBSC logo propuesto, puede ser encontrada en la Website WBSC www.wbcs.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 (Especificaciones de Bates) para estándares de bates de calentamiento 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 y que esté sellada con la marca de la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC, con la marca adoptada y aprobada, debe ser usada en una Competencia de la WBSC. 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, pueden ser de cualquier color o combinación de colores.
- d) Guantes o mascotas con 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: especificaciones 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 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 redondeados, y no se extienden a más de 1.9 cm (3/4 pulgadas) desde 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, ni en ningún nivel de juego.

2.4.3 IMPLEMENTOS PROTECTORES

- a) **CARETAS.** Todos los receptores deben usar una careta, protector de garganta y casco. Un receptor (u otros miembros del equipo defensivo) deben usar una careta, protector de garganta y casco, o 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, protector de garganta y casco, 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 para un receptor. 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. Una careta, protector que esté abollada o deforme, o si tiene el acolchonado deteriorado o no lo tiene, está prohibida a ser usada y debe ser retirada del juego. Un receptor no puede usar careta plástica/protector en lugar de la careta regular con un protector de garganta.
- c) **PROTECTORES DE CUERPO.** Todos los receptores (Adultos o Jóvenes) deben usar un protector de cuerpo.
- d) **RODILLERAS.** Los receptores adultos y jóvenes deben usar rodilleras 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 UNIFORMS

2.5.1 UNIFORMES DE JUGADORES

Todos los jugadores en 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 conformidad con estas reglas, sin penalidad.

- a) **GORRAS**
 - i. Gorras deben ser iguales, son obligatorias para todos los jugadores hombres y deben ser usadas apropiadamente.
 - ii. Gorras, viseras, y vendas para cabeza, son opcionales para mujeres jugadoras, ellas están libres de escoger lo que deseen usar dentro de estos. Cada uno de estos deben ser del mismo color y estilo del equipo. No son permitidas viseras plásticas o de cualquier material duro.
 - iii. Un jugador defensivo deberá elegir usar un casco aprobado de color similar a la gorra del uniforme del equipo, no le será requerido usar una gorra.
- b) **CAMISETAS INTERIORES.**
 - i. Un jugador puede usar una camiseta interior de color (esta puede ser blanca). No es obligatorio que todos los jugadores usen una camiseta interior, si uno de los jugadores usa una,

los jugadores que la usan deben ser iguales. Ningún jugador puede usar camisetas con mangas rajadas, deshilachadas o cortadas, expuestas.

- ii. Un jugador puede usar una o dos mangas calentadoras (de compresión) siempre y cuando sean de un color solido similar al color del uniforme del equipo y que el color sea igual a la otra manga vestida interiormente por cualquier jugador en ese equipo.
- 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 Arábigo de color contrastante por lo menos de 15.2 cm (6 pulgadas) de altura debe ser usado en la parte de atrás de todas las camisetas de uniformes. 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 deben ser usados. Jugadores sin número no serán permitidos para jugar.
- e) **NOMBRES.** Nombres Individuales pueden ser usados arriba de los números, en la parte de atrás de las camisetas de los uniformes.
- 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 expuesto, incluyendo joyas, que a juicio del árbitro puede ser distracción para los jugadores opositores. 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, estos deben ser atados al cuerpo de tal manera que la información de alerta médica sea visible.

2.6 UNIFORMES DE COACHES/ENTRENADORES

Un coach/entrenador debe estar nítidamente vestido, 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, 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 cambie significativamente el carácter del juego, afecte la seguridad de participantes o espectadores o, haga que el rendimiento de un jugador sea más un resultado del equipo, en lugar de la habilidad individual del jugador.

EFFECTOS

Regla 2.4.2	Usando zapatos inadecuados
Regla 2.4.3 a)	Falla de un receptor en usar un casco, careta o protector de garganta.
2.4.3.(cd)	Falta de usar implementos obligatorios.
Regla 2.5.1	Uniforme o uso inapropiado o uso inapropiado por un jugador
Regla 2.6	Un coach vestido inapropiadamente.
Efecto	Después de una advertencia por el árbitro, y una falta de cumplir, o repetir una infracción, un infractor deberá ser expulsado del juego.

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 por las acciones de su equipo en el campo y por 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 original ofensivo que batea por el Jugador Flex.

3.1.4 EXPULSIÓN

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 FILDEADOR/JARDINERO

Es cualquier jugador defensivo del equipo en el campo.

3.1.6 JUGADOR FLEX

El jugador abridor que este listado en la décima (10ª) posición en la tarjeta de alineación y por quien el jugador defensivo (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 ILLEGAL RE-ENTRY

Un Reingreso Ilegal ocurre cuando:

- a) un jugador original regresa al juego en una posición diferente en la alineación.

- b) un jugador sustituto reingresa al juego, no como un jugador reemplazante.
- c) Un jugador original reingresa al juego por segunda vez, no como un jugador reemplazante;
- d) Un jugador reemplazante inelegible entra al juego; o
- e) el FLEX entra al juego en la ofensa por un jugador diferente al DP

3.1.9 SUBSTITUCION NO REPORTADA

Una substitución no reportada ocurre cuando un jugador entra al juego sin ser reportado al Arbitro responsable, como:

- a) un sustituto;
- b) un jugador elegible para entrar, regresa o permanece en el juego bajo provisiones de la regla de jugador reemplazante;
- c) un jugador declarado inelegible; o
- d) un reingreso ilegal.

3.1.10 JUGADOR INELEGIBLE

Un jugador que no puede participar mas en el juego como un jugador, porque ha sido sacado del juego por un Arbitro. Un jugador inelegible puede continuar en el juego como coach.

3.1.11 JUGADOR INELEGIBLE REEMPLAZANTE

Un jugador inelegible reemplazante es un jugador que no puede entrar al juego a reemplazar a un jugador retirado. Un jugador inelegible reemplazante entrando al juego es considerado un reingreso ilegal. Un jugador reemplazante inelegible es quien:

- a) ha sido sacado del juego por un Arbitro por infracción a una Regla;
- b) esta en la alineación actual; o
- c) no esta en la alineación actual, pero es elegible a reingresar al juego.

3.1.12 INFIELDER

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

3.1.13 TARJETA DE ALINEACIÓN

La lista de jugadores originales, substitutes 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 retiene la tarjeta de alineación por la duración del juego.

3.1.14 ALINEACIÓN

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

3.1.15 JUGADOR OFENSIVO SOLAMENTE (OPO)

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

3.1.16 REINGRESO

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

3.1.17 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 la banca, pero no puede participar posteriormente en el juego, excepto como coach.

3.1.18 UN JUGADOR REEMPLAZANTE

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

3.1.19 NOMINA

Lista de todos los jugadores elegibles para ser ingresados en la tarjeta de alineación de un equipo

3.1.20 JUGADORES ORIGINALES/ABRIDORES

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

3.1.21 SUBSTITUTO

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 la banca del equipo.

3.1.23 CORREDOR TEMPORAL

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

3.1.24 JUGADOR EXTRAÍDO/RETIRADO

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

3.2 TARJETA DE ALINEACION Y NOMINAS

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 substituto 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 nómina puede ser agregado a la lista de substitutes en cualquier momento durante el juego.
- d) Las nóminas de Hombres solo pueden contener jugadores hombres y las nóminas 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 penalidad. Si un jugador está usando en la camiseta un número incorrecto, infracciona la regla, la infracción tiene precedente 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 declarado 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), torpedero corto/shortstop (F6), jardinero de la izquierda (F7), jardinero central (F8), jardinero 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, quien debe estar en el cajón del receptor y el lanzador, quien 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 ingresados 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 a 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 herido, cuyo nombre esté en la alineación original/abridora de su equipo. Él/ella sería considerado(a) como un jugador original/abridor, 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/originales, incluyendo el Jugador Designado (DP), y el Jugador Flex pueden ser substituidos y reingresar a la alineación una vez, y deben permanecer en la misma posición de bateo que ellos tenían en la alineación. Una infracción de esta regla es considerada un reingreso ilegal.

3.2.4 JUGADOR DESIGNADO (DP)

- a) Un Jugador Designado (DP) puede batear por cualquier jugador defensivo.
- b) El Jugador Designado (DP) puede jugar defensa por cualquier jugador, incluyendo el Flex.
 - i. Si el Jugador Designado (DP) juega defensa por un jugador diferente al Jugador Flex, ese jugador continua en el bate y es identificado como el Jugador Ofensivo Solamente (OPO). El OPO no es considerado haber dejado el juego y continúa al bate, pero no juega defensa.
 - ii. Cuando el Jugador Designado (DP) toma el lugar del Jugador Flex, lo cual es tratado como una substitución y debe ser reportado al árbitro. El DP puede jugar defensa por el Flex por cualquier numero de veces.
 - 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.
 - iv. Una alineación de un equipo puede revertir a diez (10) jugadores por un jugador:
 - 1) ingresando como substituto en la posición de Flex; o,
 - 2) reingresando al Flex original, pero solo una vez.
- c) El Jugador Designado (DP) y el Jugador Flex no pueden estar en el juego en 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 la posición 10ª. de bateo 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 ofensa. 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 substitución por el Jugador Designado o los substitutos del Jugador Designado (DP) y debe ser reportado al árbitro de home.
- iii. Una alineación de un equipo puede revertirse a diez (10), por un jugador:
 - 1. ingresando un substituto en la posición DP, o
 - 2. reingresando el DP jugador original, pero solo una vez.
- d) Un FLEX quien entra el juego en la ofensa por un jugador diferente al DP, es considerado un reingreso ilegal.

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 todo el sangrado haya cesado, 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 penalidad 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 substitución. Un jugador reemplazante no es considerado un substituto. 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 substitución legal.
- d) Un representante del equipo debe notificar al árbitro de Home de todos los cambios en la tarjeta de alineación. Una apelación apropiada de la falta de hacerlo que sea confirmada, resultará en que ese jugador sea declarado una substitución no reportada.
- e) Un Jugador Reemplazante puede ser:
 - i. Un Substituto listado quien no ha estado aun en el juego; o
 - ii. Un Substituto listado quien ha estado en el juego, pero luego substituido del juego; o

- iii. Un jugador abridor/original quien no está más en la alineación y que no es más elegible, para reingresar al juego.

3.2.7 CORREDOR TEMPORAL

Un corredor temporal es legal para un receptor o lanzador que este listado en la alineación original abridora, en la parte alta de la primera entrada, o es el receptor o lanzador registrado de la previa mitad de entrada quien esta en base con dos (2) outs. Las provisiones siguientes aplican:

Se aplican las siguientes provisiones:

- 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 quien no está en base al momento en que es tomada la opción.

Si un jugador incorrecto es usado como un corredor temporal, el corredor deberá ser declarado out, si es hecha una apelación por el equipo defensivo, después que un lanzamiento jugada se haga y la apelación es confirmada. Una apelación adecuada puede ser hecha en cualquier momento en que el corredor incorrecto esta en base. Si la ofensa ubica al corredor en base antes que una apelación adecuada sea hecha, no hay penalidad.

3.2.8 ENTRANDO AL JUEGO (SUBSTITUCIONES)

- a) Un Substituto nombrado en la tarjeta de alineación puede tomar el lugar de cualquier jugador en la alineación del equipo. Substituciones múltiples pueden ser hechas por el jugador listado en la tarjeta de alineación original, pero ningún substituto puede regresar al juego después de haber sido retirado de la alineación, con excepción como Jugador Reemplazante. Un substituto que reingresa al juego como un jugador es considerado un reingreso ilegal.
- b) Un jugador abridor original y su(s) substituto(s) no puede(n) estar en el juego al mismo tiempo.
- c) Una substitución debe tomar lugar solo cuando la bola es muerta. El coach o representante del equipo debe notificar inmediatamente al Árbitro de Home, antes que la substitución sea hecha. El substituto no está legalmente en el juego hasta que un lanzamiento haya sido tirado o una jugada haya sido

- hecha. El árbitro de home notificará al anotador del cambio.
- d) Cualquier sustituto que ha entrado al juego, pero que no ha sido reportado al árbitro de Home se convierte en una **sustitución no reportada**.
 - 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) Si una herida previene a un bateador, o a un bateador-corredor de avanzar a una base otorgada y la bola es muerta, el bateador-corredor o corredor puede ser substituido. El sustituto será permitido a proceder a las bases otorgadas. El sustituto debe tocar cualquier base(s) otorgada(s), o base(s) omitida(s), que no hayan sido tocadas previamente.
 - g) **Un jugador inelegible no puede regresar al juego como jugador.**

3.3 APELACIONES

- a) **Una apelación debe ser hecha por un manager, coach o jugador antes que un arbitro pueda considerar y hacer una decisión sobre:**
 - i) **una sustitución no reportada**
 - ii) **un reingreso ilegal; o**
 - iii) **un jugador ilegible.**
- b) Una apelación por lo de arriba puede ser hecha en cualquier momento mientras el jugador esta en el juego

EFFECTOS

Regla 3.2.2 a) 3.2.3 c) y 3.2.6 c)	Falta de completar un juego con el número requerido de jugadores.
Efecto	El Juego es confiscado al equipo no ofensor.
Regla 3.1.10 a-b, 3.2.4 b ii, 3.2.5 c ii, 3.2.6 d y 3.2.8 a-e	Una Sustitución no reportada a) Un Substituto; o b) Un jugador bajo la regla de jugador reemplazante,
Efecto	a) Un sustituto no reportado puede ser aceptado b) La apelación debe ser llevada la atención del árbitro responsable mientras el jugador ilegal o sustituto no reportado este en el juego.

Efecto

- c) Una vez que un lanzamiento haya sido tirado, o una jugada haya sido hecha y el sustituto no reportado haya sido descubierto, el jugador es declarado un jugador inelegible.
- d) Un sustituto legal debe reemplazar al jugador inelegible. Si el equipo infractor no tiene un sustituto legal, el juego es confiscado a favor del equipo que no tiene culpa.
- e) Si el sustituto no reportado es apelado adecuadamente mientras esta al bate, un sustituto legal asumirá la cuenta de bolas y strikes.
 - i. Toda jugada completada antes del descubrimiento y apelada exitosamente de un sustituto no reportado es legal: sinembargo si el substituto no reportado batea, alcanza base o anota , y entonces es descubierto, una apelacion adecuada es hecha y confirmada, antes que un lanzamiento sea tirado al siguiente bateador, o al final del juego y antes que los arbitros dejen el campo, todos los corredores regresaran a la base ocupada al momento del lanzamiento y el sustituto no reportado es declarado out.
 - ii. Cada jugada hecha mientras un sustituto no reportado este en el juego, se mantendrán.
- f) Si un sustituto no reportado es descubierto en la defensa y después de hacer una jugada, o si el jugador es un lanzador y un lanzamiento ha sido tirado, y una apelación adecuada es hecha y confirmada, el jugador es declarado inelegible y el equipo ofensivo tiene la opción de 1) tomar el resultado de la jugada , o 2) hacer que el bateador regrese al bate y asuma el conteo de bolas y strikes del bateador antes del descubrimiento y apelación exitosa del sustituto no reportado. Cada corredor regresaría a la base ocupada antes de la jugada o lanzamiento.
- 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 haber dejado el juego.
- h) Un sustituto que es un reingreso ilegal, deberá ser sujeto a la penalidad por la infracción ocurrida.
- i) Un sustituto que es declarado jugador inelegible recibirá la penalidad por esa infracción.

Regla 3.1.9,
3.1.12, 3.2.5
d, y 3.2.8.

Reingreso ilegal

Efecto	1. Esto está sujeto a apelación, que puede hacerse en cualquier momento mientras el jugador reingresado ilegalmente está en el juego y no tiene que hacerse antes del siguiente lanzamiento. a) El entrenador en jefe nombrado en la tarjeta de alineación y el jugador reingresado ilegalmente son expulsados. b) Un sustituto legal debe reemplazar al jugador reingresado ilegal expulsado antes de que el juego pueda continuar. c) Debe nombrarse un nuevo entrenador en jefe. d) Si el reingreso ilegal es también un sustituto no declarado, se deben aplicar ambos efectos. e) Si no se apela un reingreso ilegal y si esto da como resultado que tanto el reingreso ilegal como el jugador original permanezcan en el juego, con el resultado de que varios jugadores consecutivos en el orden al bate se conviertan en reingresos ilegales: i. solo el reingreso ilegal más reciente puede ser apelado: este jugador y el entrenador en jefe nombrado deberán ser expulsados; ii. también se aplican los Efectos por una sustitución ilegal; iii. se debe ingresar un sustituto legal en el juego por el jugador expulsado y se debe nombrar un nuevo entrenador en jefe; iv. todos los demás reingresos ilegales que no sean objeto directo de la apelación, deben regresar a su posición original en el orden al bate sin que se consideren reingresos ilegales y todas las jugadas son válidas, excepto cuando se indique lo contrario. Si el FLEX ingresa a la ofensiva de un jugador que no sea el DP, es uno de dos o más reingresos ilegales y está en la base en el momento de la apelación, aunque el FLEX no sea el sujeto directo de la apelación, el FLEX será removido de la base y regresado a la décima posición en la tarjeta de alineación. Esto no es una salida adicional. El FLEX que es retirado de una base, no es reemplazado por otro corredor.
Jugador Inelegible Regla 3.1.10 c y 3.1.11	Jugador inelegible que regresa al juego
Efecto	Cuando un jugador declarado Inelegible regresa al juego, se declara un confiscado a favor del equipo no infractor.

3.4 COACHES

3.4.1 EN GENERAL

- a) Un coach o representante de equipo es responsable de notificar al Árbitro de Home, cuando ocurre un cambio en la alineación.
- b) Un coach no puede usar lenguaje que refleje negativamente en 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, quien 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.
- f) Un coach solo deberá dirigir a los miembros de su propio equipo

3.4.2 ENTRENADOR PRINCIPAL – HEAD COACH

- a) El head coach debe firmar y ser responsable por la tarjeta de alineación.
- b) En caso de que el Head Coach del evento sea expulsado de un juego, ellos deben someter 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 palabras de asistencia y dirección a los miembros de su equipo mientras esta al bate.
 - i. Cada coach de base debe permanecer con ambos pies dentro de los límites de su caja de coach. Uno debe estar posicionado cerca de primera base y el otro cerca de tercera base.
 - ii. Un coach puede dejar la caja del coach para evitar a un fielder o señalar a un corredor a deslizarse, avanzar o regresar a una base, siempre y cuando el coach no interfiera con la jugada.
- b) Mientras esta en la caja de coach, un coach de base puede

sostener un libro de anotaciones no electrónico y que no tenga reflexión, un lapicero, lápiz y/o indicador, todo lo que será solo para anotar o con propósito de mantener registros.

- c) Un jugador joven que esté actuando en las cajas de coach de primera y tercera base, y un representante joven que participe como persona de bates mientras este 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 de equipo puede disputar cualquier decisión por 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 en calentamiento. No será permitido fumar, consumir alcohol o el uso de tabaco de mascar en el área designada.
- c) Un miembro de equipo no deberá:
 - i) Permitir a otra persona que haga o diga palabras despectivas o insultantes acerca de jugadores opositores, oficiales o espectadores; o
 - ii) Cometer cualquier acto que sea considerado una conducta antideportiva;

EFFECTOS

Regla 3.5.1 a), 3.5.1 b)	Disputando el Juicio de Arbitro y conducta en el dugout
Efecto	a) La primera ofensa es una advertencia para el equipo. b) Una ofensa repetida resultara 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. i. Si la primera ofensa es sería el árbitro expulsara al ofensor. ii. Por una segunda ofensa el ofensor es expulsado. b) Un miembro de un equipo expulsado del juego, deberá ir directamente al camerino por el resto del juego, o dejar los terrenos. c) La falta de una persona expulsada de dejar el juego inmediatamente, garantizará la confiscación del juego d) Un árbitro oficiando puede reportar a un miembro de un equipo por conducta ofensiva, abuso físico o de lenguaje, en cualquier momento después que un juego ha sido finalizado, caso en el cual, el miembro reportado del equipo aparecerá ante la organización bajo la cual el juego o torneo es jugado.

3.6 ARBITROS

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 obligatorio y efectiva una o todas estas reglas y para imponer sanciones tal como está prescrito aquí en adelante. El árbitro de home tiene la autoridad de tomar decisiones sobre cualquier situación(es) que no estén específicamente cubiertas 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 árbitros(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 de acuerdo con el Sistema Árbitros pertinente.
- 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) rinde decisiones de bases cuando sea requerido hacerlo;
- h) determina cuándo un juego es confiscado; y
- i) asume todos los deberes, cuando sea asignado como el único árbitro en un juego.

3.6.3 EL ÁRBITRO DE BASE

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

3.6.4 RESPONSABILIDADES DE UN ÁRBITRO SOLO

Si es asignado solo un 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 detrás del receptor. En cada bola bateada o juego que se desarrolle, el árbitro se moverá afuera desde detrás de home y hacia el Infield para obtener la mejor posición para cualquier jugada que se desarrolle.

3.6.5 CAMBIO DE ARBITROS.

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

3.6.6 APRECIACION/JUICIO DEL ARBITRO.

- a) No habrá apelación por cualquier decisión hecha por cualquier árbitro, 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 este 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 un reclamo 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 la revocatoria de una decisión de árbitro, o una decisión demorada por un 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 tirado o si todos los jugadores en el equipo defensivo han abandonado el territorio fair.

3.6.7 SUSPENSION DE JUEGO

- a) Un árbitro suspenderá el juego cuando, a su juicio, las condiciones justifican tal acción.
- b) Un juego será suspendido 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 suspenderá el juego cuando un bateador, o lanzador, se para fuera de la 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), TIEMPO no será llamado hasta que todas las jugadas en progreso se hayan completado o se haya sostenido a 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.

EFEECTO

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

3.7 ANOTADORES/MANTENEDORES DE REGISTROS

3.7.1 RESPONSABILIDADES DEL ANOTADOR OFICIAL

El anotador oficial/Mantenedores de Registros:

- prepararán o harán que sea preparados y mantendrá los registros de un juego tal como está previsto en estas reglas;
- es la única autoridad para todas las decisiones de anotaciones involucrando juicio;
- determinarán si un avance del bateador a primera base es el resultado de un hit o de un error;
- no tomarán 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:

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

4.1.2 SALTO DEL CUERVO

Dónde:

- el lanzador se empuja desde un lugar diferente a la goma de lanzador para soltar la bola; o
- el lanzador pisa fuera de la goma de lanzador 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

Dónde:

- el lanzador va al aire en su movimiento inicial, moviéndose por un empuje desde la goma del lanzador, que no involucra un salto de cuervo;
- el pie pivote del lanzador puede empujarse y/o seguir el impulso a través con 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
- 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 deberá haber sido sostenido o controlado por el receptor con un esfuerzo regular.

4.1.6 LANZAMIENTO

Cuando el lanzador envía la bola al bateador.

4.1.7 PIE PIVOTE

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

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.

4.1.9 LANZAMIENTO DE TIRO DE HONDA/CAUCHERA.

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

4.2 CONFERENCIA DEFENSIVA

4.2.1 CONFERENCIA DEFENSIVA 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 tomadas en siete entradas, no pueden ser cargadas hacia 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 cargada 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 se ha solicitado "TIEMPO" o no.

EFFECTO

Regla 4.2.1 a	Conferencias Defensiva en Exceso
Efecto	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 en el juego durante la conferencia es declarado un lanzador ilegal, quien no puede lanzar de nuevo por el resto del juego, pero puede estar en otra posición de fildeo.

4.2.2 QUE NO ES UNA CONFERENCIA DEFENSIVA CARGADA

No es una conferencia defensiva cargada cuando:

- a) un manager, coach o miembro del equipo defensivo reporta al árbitro de home, un cambio de lanzador antes o después de comunicarse con el lanzador;
- b) desde el dugout, un manager, coach, o jugador, reporta al Arbitro responsable, una substitución y después de hacer el cambio, cruza la línea de foul para hablar al lanzador o a cualquier jugador;
- c) uno o más miembros del equipo defensivo y por lo menos un jugador, confiere 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;
- e) un manager o coach jugando en el juego 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 suspendido el juego.

4.3 REQUISITOS PARA LANZAMIENTO LEGAL

4.3.1 ACCION 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 lanzamiento.
- c) El lanzador debe tener el pie pivote en contacto con la goma del lanzador y ambos pies dentro de una distancia de 61.0 cm (24 pulgadas) que es la goma del lanzador. 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 del lanzador, y dentro de una distancia de 61.0 cm (24 pulgadas) que es la goma del lanzador. Los hombros deben estar en línea con la primera y tercera base.
- d) El lanzador debe tomar, o hacer parecer que toma, una señal

desde el receptor mientras está legalmente en contacto con la goma de lanzar, con las manos separadas y la bola ya sea en el guante o en la mano lanzadora.

- e) El lanzador debe, después de tomar la señal, llevar todo su cuerpo a una Alto total con la bola en ambas manos en frente del cuerpo. El pie de paso pisa (no-pivote) debe estar sin movimiento al comienzo y durante la pausa. El pie de paso (no-pivote) solo puede moverse hacia el frente con el comienzo del lanzamiento. Cualquier movimiento en retroceso del pie de paso (no-pivote) durante o después de la pausa, es una acción ilegal. Esta posición debe ser sostenida por lo menos dos (2) segundos y no más de cinco (5) segundos antes de liberar la bola. Sostener la bola en ambas manos al lado del cuerpo, es considerado en frente del cuerpo. (Lanzamiento Modificado solamente – Esta posición debe ser sostenida por lo menos dos (2) segundos y no más de cinco (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 usar un movimiento de lanzamiento, en el cual, después de haber estado en la posición de lanzamiento con la bola en ambas manos, el lanzador va hacia atrás y luego hacia delante y regresa la bola a ambas manos en frente del cuerpo.
- b) El pie pivote debe permanecer en contacto con la goma del lanzador antes de comenzar el lanzamiento. Levantar el pie pivote fuera de la goma del lanzador y luego regresarlo a la goma creando un movimiento de mecedora, es un acto ilegal. (Lanzamiento Modificado solamente – Debe mantener ambos pies en contacto con la goma del lanzador antes del comienzo del lanzamiento. Levantando el pie pivote fuera de la goma del lanzador y luego regresarlo a la goma creando un movimiento de mecedora, es un acto ilegal).

4.3.3 LANZAMIENTO LEGAL

LANZAMIENTO RAPIDO

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 debe hacer solo una revolución en el lanzamiento de molinete. El lanzador puede bajar el brazo lanzador al lado y atrás, antes de comenzar con el movimiento de molinete o movimiento de honda. El brazo lanzador puede pasar la cadera dos veces usando en el movimiento de lanzador de molinete, pero solo una vez en un movimiento de lanzamiento de honda
- c) La soltura debe ser con un movimiento de la mano por debajo, con la mano bajo de la cadera y la muñeca no más allá del cuerpo que el codo y sin detenerse o regresar el movimiento hacia delante.
- d) La liberación 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 liberar la bola, el lanzador puede dar un paso con el pie de paso (no-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 distancia desde la goma del lanzador. No es un paso, si el lanzador se desliza con cualquiera de los pies a través de la goma del lanzador, 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 del lanzador, o empujarse y arrastrarlo fuera de la goma del lanzador o ir al aire antes de que el pie de paso (no-pivote) toque-el piso. El lanzador puede saltar desde la goma del lanzador, aterrizar y con un movimiento continuo, liberar la bola al bateador. El pie pivote puede seguir a través de la acción continua del lanzador.
- g) Todo movimiento del brazo lanzador debe ser continuo, ya sea cuando el lanzador pisa, se empuja o brinca desde la goma del lanzador.
- h) El empuje del lanzador para arrastrar, brincar o saltar debe comenzar desde la goma del lanzador. El lanzador no puede hacer el salto del cuervo o empujarse desde ningún lugar que no sea la goma del lanzador.
- i) El brazo del lanzador puede seguir a través de la soltura de la bola, siempre que no continúe con el movimiento “wind up”.
- j) El lanzador debe soltar/liberar la bola al bateador, no dejarla caer intencionalmente, o hacer rebotar la bola para prevenir que el bateador la golpee.
- k) El lanzador tiene veinte (20) segundos para soltar/liberar el

siguiente lanzamiento después de haber recibido la bola, o después que el árbitro declare "PLAY BALL".

LANZAMIENTO MODIFICADO

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

- a) El lanzador debe liberar 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 reverse el movimiento hacia delante, y el lanzador no use un molinete o tipo de lanzamiento de honda o haga una revolución completa en la liberación de la bola.
- c) La bola debe estar adentro de la muñeca del lanzador en el movimiento del brazo hacia abajo y durante la liberación completa.
- d) La liberación debe ser un movimiento por debajo de la mano, con la mano abajo 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 liberada.
- f) La soltura de la bola debe ser en el primer movimiento hacia delante del brazo lanzador y debe pasar la cadera. La liberación debe tener un seguimiento completo, 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 de paso 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 tomar 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 distancia desde la goma del lanzador. El pie de 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 del lanzador, siempre y cuando el contacto sea mantenido con la goma del lanzador. Levantar el pie pivote fuera de la goma de lanzador y regresarlo a la goma del lanzador, realizando un movimiento de mecedora, es una

infracción de la regla 4.3.2b.

- i) El brazo lanzador en la liberación de la bola puede seguir a través, siempre y cuando no continúe el impulso.
- j) El lanzador no debe intencionalmente 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 "PLAY BALL".

4.3.4 POSICIÓN DEFENSIVA

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

4.3.5 SUSTANCIA EXTRAÑA

- a) Ningún miembro del equipo defensivo puede en ningún momento durante el juego, usar una sustancia extraña en una bola. Un lanzador que lame los dedos de su mano lanzadora, debe secarla antes de hacer contacto con la bola.
- b) Bajo la supervisión y control del árbitro, la resina puede ser usada para secar las manos y debe mantenerse en el suelo detrás de la goma del lanzador, dentro del círculo de lanzamiento, cuando no esté en uso. Durante clima inclemente o condiciones de campo mojado, y con permiso del arbitro, la bolsa de resina puede ser ubicada en el bolsillo trasero del lanzador
- c) Paños fabricados aprobados empapados con resina solo son permitidos para secar la mano y deben ser mantenidos 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 herida, ambos brazos deben estar cubiertos con una camiseta interior.

4.3.6 EL RECEPTOR

- a) El receptor debe permanecer en la caja del receptor hasta que

el lanzamiento sea liberado.

- b) El receptor debe regresar la bola al lanzador pronto y directo al lanzador después de cada lanzamiento, incluyendo después de una bola foul, excepto:
- después de un ponche;
 - cuando el bateador se convierte en un bateador-corredor;
 - cuando hay corredores en base;
 - cuando una bola foul es fildeada cerca de la línea de foul y el receptor tira a cualquier base para un posible out; o
 - cuando, en un chequeo de swing en una situación de tercer strike caído, el receptor tira a primera base para retirar al bateador-corredor.

4.3.7 TIRANDO A UNA BASE

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

EFFECTOS (4.3.1 a 4.3.8)

Regla 4.3.3 k)	El lanzador falla en liberar la bola en 20 segundos.
Efecto	Una bola es premiada al bateador. La bola es muerta.
Regla 4.3.4 a)	Un jugador actúa de manera antideportiva, o se posiciona así mismo para distraer al bateador. Ningún lanzamiento ha sido soltado.
Efecto	El jugador es expulsado del juego
Regla 4.3.4 b)	Un jugador se posiciona al frente de 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 en la obstrucción y todos los corredores avanzarán una base en el lanzamiento ilegal.

Regla 4.3.5	Un miembro del equipo defensivo continúa poniendo una sustancia extraña en la bola, o continúa infringiendo en lo provisto en 4.3.5.
Efecto	Es declarado un lanzamiento ilegal. Si la acción ilegal continua, el lanzador es sacado del juego y declarado un lanzador ilegal.
Regla 4.3.6 b)	Un receptor no regresa la bola directamente al lanzador sin corredores en base.
Efecto	Una bola es otorgada al bateador.
Regla 4.3.1, 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. - Si el lanzamiento ilegal no es bateado, una bola extra es premiada al bateador (primera base, si es la cuarta bola), y cada corredor de base avanza una base. Si un corredor avanza legalmente en un lanzamiento ilegal, pasbol o tiro descontrolado por el receptor, cualquier base extra obtenida puede ser retenida. Si el corredor es puesto out después de avanzar una base, el corredor será declarado out. - Si el bateador batea un lanzamiento ilegal, el equipo ofensivo tiene la opción de tomar el premio por el lanzamiento ilegal, o el resultado de la jugada. Si el bateador batea un lanzamiento ilegal y alcanza primera base y si todos los otros 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 es dada opción. - Si en una situación de tercer strike, que el bateador swings, pero no golpea el lanzamiento ilegal, y es un tercer strike caído, pero el receptor pone out al bateador en primera base, y los otros corredores avanzan por lo menos una base, el equipo ofensivo tiene la opción de tomar el premio por el lanzamiento ilegal o el resultado de la jugada. En este caso, si el bateador-corredor alcanza primera base como resultado del tercer strike caído y si todos los otros corredores de base avanzan por lo menos una base, el lanzamiento ilegal es anulado, toda acción como resultado de la jugada permanece, y no es dada opción. - Si el manager del equipo ofensivo no toma 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.

Efecto	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 es dada 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 caduca un minuto o está cerca de caducar, el árbitro restringirá al lanzador a un (1) lanzamiento de calentamiento.
 - i) Excepto cuando el receptor esta 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, herida u otra razón citada por el árbitro de home.
- b) El juego es suspendido durante lanzamientos de calentamiento.
- c) Un lanzador regresando a lanzar en la misma mitad de entrada, no le serán otorgados lanzamientos de calentamiento.

EFEECTO

Regla 4.4	Excesos de Lanzamientos de Calentamiento
Efecto	Una bola será otorgada 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 un 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 libere 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 emitida una advertencia al equipo infractor y cualquier repetición de este tipo de acto, por cualquier miembro del equipo amonestado, resultará en 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 DEL 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 de 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 conferencia defensiva cargada, o habiendo sido retirado de la posición de lanzamiento por el arbitro, por infracciones repetidas a la regla de lanzamiento no puede regresar en ningún momento a la posición de lanzamiento por el resto del juego. El Lanzador Ilegal puede jugar en otra posición defensiva y continuar en la ofensa por el resto del juego.

EFEECTO

Regla 4.8	Lanzador ilegal – Declarado Lanzador ilegal regresando a la posición de lanzamiento y ha tirado un lanzamiento, ya sea legal o ilegal.
Efecto	a) El lanzador ilegal es expulsado b) Si el lanzador ilegal es descubierto antes del siguiente lanzamiento, el manager del equipo ofensivo tiene la opción de: i) tomar el resultado de la jugada; o ii) haciendo anular la jugada, con el bateador regresando al bate y asumiendo la cuenta de bolas y strikes sostenida antes del descubrimiento del Lanzador ilegal; y iii) cada corredor regresando a la base sostenida al momento del lanzamiento. Un lanzamiento no es una jugada.

5. BATEANDO Y CORRIENDO BASES

5.1 DEFINICIONES

5.1.1 BASE POR BOLA O CAMINATA

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

5.1.2 PASO A LA 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 la caja 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, quien no ha sido aún puesto out o no ha alcanzado primera base.

5.1.6 ORDEN AL BATE

El 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 bola lanzada que:

- a) se aloja en la cerca; o en la ropa o implemento de árbitros;
- 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;
- d) es tocada por un jugador defensivo que está en contacto con el terreno que no es parte del área de juego; las líneas son consideradas parte del área del juego; o
- e) una bola tirada tocando accidentalmente a un coach de base (adentro o fuera de la caja 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 se 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 esta sostenida con seguridad y/o que la soltura de la bola es voluntaria e intencional. Es una cogida valida, si el jugador lanza la bola después de alcanzarla con el guante, para sacarla o mientras esta en el acto de tirarla.
- b) Si la bola es solamente sostenida en el brazo/brazos del

jugador o se evita que caiga al piso con alguna parte del cuerpo, implemento, o ropa del jugador, la atrapada no se completa hasta que la bola sea alcanzada con la(s) mano(s), guante o mascotín del jugador.

- c) Con el fin de tener 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 piso en el territorio de bola muerta, es una cogida legal. Un jugador que esté en el 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 tener una cogida válida. Esto es una cogida legal y la bola es viva cuando un jugador controla la bola en su(s) mano(s), guante o mascotín, mientras está parado en una cerca flexible colapsada.
- d) No es una cogida, si un jugador (mientras está ganando el control), choca con otro jugador, un árbitro o una cerca, y deja caer la bola como resultado de la colisión o por la caída al piso.
- 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 golpeado el piso.

5.1.10 CONFERENCIA OFENSIVA CARGADA

Cuando el equipo ofensivo solicita suspensión de juego y demora del 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 una 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 adecuada.

5.1.15 JUGADA DOBLE

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

5.1.16 BOLA FAIR

Es una bola legalmente bateada:

- a) que se aloja 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 cerca sobre territorio fair;
- g) que golpea el poste de la línea foul, mientras va en vuelo.
- h) una bola fly fair que 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 esta ocupando, porque el bateador se convierte en un bateador-corredor y antes que el bateador-corredor o un corredor que le sigue haya sido puesto out. En una jugada de apelacion el out forzado es determinado por una situacion de forzamiento al momento que la apelacion es hecha; no al momento de la infraccion. Si el forzamiento ha sido roto por un out de un corredor que le sigue antes de la apelacion, entonces no es mas un out forzado. Si un corredor forzado, despues de tocar la siguiente base, regresa por cualquier razón a la base que habia ocupado anteriormente, la jugada de force es restablecida.

5.1.20 BOLA FOUL

Es una bola legalmente bateada:

- a) que se instala 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 alla 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 esta 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 mas alto de la cabeza del bateador, a cualquier parte del cuerpo del receptor o implemento y es cogida por otro fieldador;
- g) Que golpea la goma del lanzador 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), guantes o mascotas 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 se le tira, o es llamada un strike. No importando 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 plato de 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 aun el terreno o algún otro objeto diferente a un jugador.

5.1.26 INFIELD FLY

Es una bola al aire fair (no incluye un batazo de línea o un intento de toque) que puede ser cogido por un jugador del infield con esfuerzo normal, 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 si mismos en el infield, en la jugada, serán considerados infielder 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 BOLA INTENCIONAL O CAMINATA 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 regular, y el jugador deja caer intencionalmente la bola, después que es controlada con una mano o guante. Una bola detenida o una bola al aire que se permite rebotar, no es considerada que ha sido dejada caer intencionalmente. Si un infield fly es declarado, este 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 esta 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 este 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 tirarle 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 el acto 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 OPCIÓN

Una jugada en la cual el manager/coach ofensivo se le da la opcion de aceptar la imposicion de la accion 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 esta intentando alcanzar, lo que ocasiona que el corredor este en riesgo. Un bateador-corredor puede sobre deslizarse en primera base sin ponerse a riesgo, siempre y cuando regrese inmediatamente a primera base.

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 JUGADA DE COGIDO FUERA DE BASE

Un intento por el equipo defensivo para poner out a un corredor quien esta fuera de su base como el resultado de una bola lanzada.

5.1.38 JUGADA

Después de un lanzamiento y cuando la bola esta viva:

- un bateador toma un lanzamiento en el cajón del bateador, le tira al lanzamiento o golpea un lanzamiento y corre a primera base:
- después que un lanzamiento deja las manos del lanzador un corredor intenta robar una base, o avanzar en una bola bateada, o
- el equipo de la defensiva intenta poner out a un bateador – corredor o a un corredor.

5.1.39 CORREDOR

Es un jugador del equipo al bate, quien ha finalizado su turno al bate, ha alcanzado primera base, y aun no ha sido puesto out.

5.1.40 BATEO TIMONERO

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 mas comunes de batazos timoneros “slap hit” son aquellos en los cuales el bateador:

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

5.1.41 JUGADA DE SQUEEZE PLAY

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

5.1.42 ROBO

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

5.1.43 ZONA DE STRIKE

El espacio de cualquier parte del plato de home entre la parte inferior del esternón del bateador (placa de pecho) 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 arriba de plato de 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, después del lanzamiento cuando decide tirarle o no tirarle al lanzamiento.

5.1.44 TOQUE

Un toque legal es la acción de un fildeador tocando:

- 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. La bola no es considerada haber estado sostenida firmemente, si esta es manoseada o dejada caer por el jugador después de tocar al bateador-corredor o corredor, a menos que ese jugador, golpee intencionalmente la(s) mano(s) o el guante con la cual la bola es sostenida; o
- 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.

5.1.45 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 fielder.

5.1.46 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

5.1.47 TIRO

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

5.1.48 BOLA PARADA O DETENIDA

- a) Una bola fly bateada legalmente, o batazo de línea que golpea el suelo o contra la cerca antes que haya sido cogida.
- b) Una bola fly bateada legalmente que es cogida contra una cerca, 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.

5.1.49 JUGADA TRIPLE

Una jugada de acción continua por la defensa en la cual tres jugadores ofensivos son puestos outs.

5.1.50 TURNO AL BATE

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

5.1.51 LANZAMIENTO DESCONTROLADO

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 regular.

5.1.52 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

defensivo está en conferencia o el juego es suspendido, siempre y cuando la ofensa esté lista para jugar cuando la defensa esté lista, o el árbitro comience de nuevo el juego.

- b) Solo es permitida una conferencia ofensiva cargada por cada entrada.

EFECTO

Regla 5.2.b	Segunda Conferencia Ofensiva 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 Círculo de Espera hasta que sea llamado al cajón del bateador.
- b) Una vez que una entrada haya comenzado, es el jugador ofensivo quien, en el orden al bate, es el siguiente jugador a entrar al cajón del bateador.
- c) El bateador en espera:
 - i. puede tomar una posición adentro del círculo de espera, siempre y cuando esté detrás del bateador y no en el lado abierto del bateador; El bateador abridor en cada mitad de entrada debe usar el círculo de espera mas cerca a su propio dugout;
 - ii. debe usar un casco aprobado;
 - 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 aprobados WBSC;
 - iv. puede salirse del círculo 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
 - v. no debe interferir con la oportunidad de un jugador defensivo de hacer una jugada.

EFFECTOS

Regla 5.3 – c ii	Falla en usar un casco cuando le es ordenado hacerlo.
Efecto	Después de una advertencia, el jugador será expulsado.
Regla 5.3. c iii	Implemento de calentamiento ilegal.
Efecto	Implemento de calentamiento debe ser retirado del juego. El uso continuado del implemento después de ser retirado, resultara en que el jugador que esté usando dicho implemento sea expulsado del juego.
Regla 5.3.v.	Interfiere con la oportunidad de un jugador defensivo de hacer una jugada
Efecto	La bola es muerta y si la interferencia es: 1. con intento de un jugador defensivo, para retirar a un corredor; 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; a. El bateador-corredor deberá ser declarado out, y b. Los corredores son regresados a la base sostenidas al momento del lanzamiento.

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, quien toma el lugar del jugador que reemplaza en el orden al bate;
- b) El primer bateador en cada entrada debe ser el bateador cuyo nombre, sigue al último bateador que completó un turno al bate en la entrada precedente.
- c) Cuando el tercer out en una entrada es hecho antes que el bateador haya completado su turno al bate, ese bateador debe ser el primer bateador en la siguiente entrada. La cuenta de bola y strike es cancelada.
- d) Un jugador batea fuera de orden, cuando falla en batear en la secuencia apropiada tal como está listado en la tarjeta de alineación.

EFFECTO

Regla 5.4.1	Bateo fuera de orden
Efecto	Esta es una jugada de apelación que puede ser hecha por el manager, coach, o jugador solo del equipo defensivo. El equipo defensivo pierde su derecho a apelación por batear fuera de orden, cuando todos los jugadores defensivos han dejado claramente sus posiciones normales de fildeo y dejado el territorio fair en su vía al banco o dugout. a) Cuando el error es descubierto mientras el bateador incorrecto esta al bate: i) El bateador correcto puede tomar su lugar legalmente y asumir la cuenta de bolas y strikes del bateador incorrecto. ii) Cualquier carrera anotada, o corridas de bases, mientras el bateador incorrecto esta al bate, serán legales. 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: i) El jugador que debió haber bateado es out; y ii) Cualquier avance o anotación hecha como o resultado del bateador incorrecto, convertido en bateador-corredor será anulado. Cualquier out que sea hecho antes del descubrimiento de la infracción, permanece out. iii. el siguiente bateador es el jugador cuyo nombre sigue al del jugador eliminado por no batear. Si el siguiente jugador fue el bateador incorrecto, que fue llamado out, pase a la siguiente persona en la formación; iv. si el jugador que era el bateador incorrecto fue declarado out, su turno al bate no tendrá lugar en la misma entrada, a menos que todos los otros bateadores en el orden de bateo hayan completado su turno al bate. Si su turno al bate ocurre antes de que esto ocurra, pasa al siguiente bateador; v. si el bateador declarado out bajo estas circunstancias es el tercer out, el bateador correcto en la próxima entrada será el jugador que hubiera venido a batear si el jugador hubiera sido puesto out en una jugada ordinaria; vi. si el tercer out se hace con un bateador-corredor o un corredor antes de que se descubra la infracción, aún se puede presentar una apelación para restablecer el orden de bateo correcto.

Efecto

- c) si el error se descubre después del primer lanzamiento legal o ilegal al siguiente bateador:
 - i. el turno al bate del bateador incorrecto es legal;
 - ii. todas las carreras anotadas y las bases son legales;
 - iii. el siguiente bateador en orden será aquel cuyo nombre siga al del bateador incorrecto;
 - iv. nadie es eliminado por falta de batear;
 - v. los jugadores que no han bateado y que no han sido declarados out, pierden su turno al bate hasta que sean alcanzados en el orden regular.
 - d) Ningún corredor será retirado de la base que están ocupando para batear en el lugar que le corresponde. Simplemente pierden su turno al bate sin penalización. El siguiente bateador en el orden de bateo se convierte en el bateador legal. Esto no se aplica a un bateador-corredor que ha sido sacado de la base por el árbitro como en b) ii) anterior.
-

5.4.2 REQUISITOS DE BATEO

- a) Un bateador tiene que usar un casco aprobado.
- b) Un bateador tiene que tomar su posición en la caja del bateador, dentro de 10 segundos después que el árbitro declare “JUEGO” “PLAY BALL”
- c) Ninguna persona puede borrar las líneas de la caja del bateador, 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 del bateador 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 primeramente a la caja del bateador, debe mantener por lo menos un pie totalmente adentro del cajón del bateador, entre los lanzamientos, a menos que:
 - i. después de una bola que es bateada fair o foul;
 - ii. un swing o un intento de swing que incluye un timonero o chequeo de swing, y el ímpetu del swing o swing intentado que lleve al bateador fuera del cajón del bateador;
 - iii. 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. es declarado “TIEMPO/TIME”;
- vii. el lanzador deja el círculo del lanzador, o el receptor deja la caja 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 declarada y la bola es viva a menos que la bola se convierta en muerta por cualquier otra razón:
 - i. cuando un bateador no le tira a una bola lanzada, que no entra a la zona de strike o toca home, o toca el terreno antes de alcanzar home;
 - ii. cuando el receptor falla en regresar la bola directamente al lanzador como es requerido; o
- 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 tomar el resultado de la jugada después que la bola ha sido bateada; o
 - iii. por cada lanzamiento de calentamiento excesivo.
 - iv. cuando el lanzador falla de lanzar la bola dentro de veinte (20) segundos;
 - v. cuando un miembro del equipo a la ofensiva borra las líneas del cajón del bateador, una bola será declarada en el miembro del equipo ofensivo que esta en el momento al bate o el próximo bateador del equipo ofensivo programado a batear. Un lanzamiento no tiene que ser tirado.
- c) Un strike es declarado y la bola es viva y los corredores pueden avanzar con la responsabilidad de ser puestos out:
 - i. cuando cualquier parte de una bola lanzada entra a la zona de strike, antes de tocar el suelo y el bateador no le tira; (Lanzamiento Rápido Solamente) – siempre y cuando la parte superior de la bola este en o debajo del esternón o la parte inferior de la bola este en o arriba de la parte inferior de la rótula de la rodilla).
 - ii. por cada bola lanzada legalmente a la que le tira y no es tocada 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 a ser puestos out, pero no es necesario tocar las bases intermedias:
 - i. cuando una bola lanzada golpea al bateador mientras la bola esta en zona de strike;
 - ii. por cada bola lanzada que le tira y omite, 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 esta en el cajón del bateador y la cuenta es menos de dos strikes.
 - v. cuando el bateador falla en entrar al cajón del bateador dentro de 10 segundos, después que el árbitro declara "juego"- "play ball". Un lanzamiento no tiene que ser tirado;
 - vi. cuando un miembro del equipo ofensivo borra intencionalmente las líneas del cajón del bateador.
 - 1. si un bateador borra las líneas, el árbitro declarara un strike. Un lanzamiento no tiene que ser tirado.
 - 2. cuando el coach/entrenador o miembro del equipo que no está jugando, borra las líneas, será declarado un strike en el siguiente bateador programado a batear (o su Substituto) en la alineación. Un lanzamiento no tiene que ser tirado.
 - 3. si alguna persona continúa borrando intencionalmente una línea, después de la primera ofensa, esa persona será expulsada del juego.
 - vii. cuando el bateador pisa fuera de la caja del bateador con ambos pies y demora el juego, y ninguna de las excepciones son aplicadas. Un lanzamiento no tiene que ser tirado.

5.4.4 EL BATEADOR ES OUT:

- a) y la bola permanece viva; y los corredores pueden avanzar a riesgo de ser puestos out, cuando:
 - i. el receptor coge un tercer strike cantado o le tira al tercer strike o un tercer strike en 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) swing para un tercer strike y lo omite, 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) falla en usar un casco de bateo cuando el árbitro le ordena que lo haga;
 - iii) entra a la caja 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 de la caja 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, pero ha regresado al cajón cuando hace contacto con la bola. Si no hay contacto hecho con la bola lanzada, no hay penalidad;
 - vi) pisa directamente en frente del receptor, a la otra caja del bateador, mientras el lanzador está tomando la señal, o aparenta que está tomando una señal, desde la goma del lanzador o en cualquier momento antes de la liberación del lanzamiento; o
 - vii) golpea una bola fair con un bate, por una segunda vez, sobre territorio fair, a menos que:
 - 1. está parado en la caja del bateador 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 esta tocó primero a un jugador;
- c) y la bola es declarada muerta y el corredor debe regresar a la última base, que, a juicio del árbitro, fue tocada al momento de la interferencia, cuando el bateador:
 - i) impide al receptor de coger o tirar la bola, parándose fuera del cajón del bateador;
 - ii) impide intencionalmente al receptor mientras está parado dentro de la caja del bateador;
 - iii) interfiere con una jugada a home, Si a juicio del arbitro la acción del bateador constituye interferencia intencional, el corredor intentando anotar también es out; o

- iv) interfiere intencionalmente con una bola tirada, mientras está dentro o fuera, del cajón 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 piso;
- 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 defensivo elige base por bola intencional a un bateador, ya sea por el pitcher, receptor o head coach notificando 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 dos bateadores son caminados intencionalmente con bases por bolas, la segunda base por bola intencional no puede ser administrada 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 declarará una bola, y no se le otorgará primera base.

- g) un jonrón es declarado en las siguientes circunstancias, cuando una bola fly bateada fair:
 - i. va sobre la cerca del territorio fair;
 - ii. va directamente fuera del guante del jugador y va sobre la cerca en territorio fair, o hace contacto con la parte superior de la cerca y va sobre la cerca en territorio fair;
 - iii. contacta el poste de foul arriba de la línea de la cerca; o
 - iv. es contactada por un jugador, quien está en territorio de bola muerta y la bola, a juicio del árbitro, podría haber ido sobre la cerca en territorio fair.
 No es un jonrón si:
 - 1. la bola bateada fair pasa fuera de los campos a una distancia menos de las prescritas en la Regla 2, Apéndice 1.A (Dimensiones Oficiales del Campo de Juego) y Apéndice 1.F (Tabla como referencia rápida), lo cual deberá ser marcado para guía del árbitro; o,
 - 2. una bola fly bateada fair va fuera del guante del jugador o del cuerpo y va sobre la cerca en territorio foul; o
 - 3. Una bola bateada fair, contacta primero la cerca, se desvía de un jardinero y luego va sobre la cerca, o
 - 4. una bola bateada fair es contactada por un jardinero, que está en territorio de bola muerta y a juicio del árbitro, la bola no podría haber pasado sobre la cerca 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 fly bateada fair al piso; o
 - ii. un jugador a punto de fildear o coger una bola fly bateada; o bola tirada, o
 - iii. un jugador a punto de tirar una bola; o
 - iv. una bola tirada por un jugador.

EFFECTOS

Regla 5.5.1d	Jugador Defensivo impide al bateador de golpear o batear una bola lanzada
Efecto	1) El árbitro dará una señal de bola muerta demorada, con la bola permaneciendo viva hasta el final de la jugada. 2) El manager del equipo ofensivo tiene la opción de: tomar el premio por la obstrucción, o tomar el resultado de la jugada.

Efecto	3) Si el bateador batea la bola y alcanza quieto la primera base, y si todos los otros 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 omita, será considerado haber alcanzado la base. No es dada opción. 4) Si el manager no toma el resultado de la jugada, "obstrucción de receptor" esta es impuesta, premiando al bateador con la primera base y avanzando a todos los otros corredores, solo si son forzados.
Regla 5.5.1-e	Una bola golpeando el cuerpo o implemento separado del corredor, 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 tocado, 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:
- 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;
 - Un jugador coge legalmente una bola fly antes que esta toque el piso, o cualquier otro objeto o persona que no sea un jugador defensivo;
 - después de batear una bola fair, un bateador-corredor es tocado mientras está fuera de la base o un bateador-corredor es puesto out antes de alcanzar la primera base;
 - falla en avanzar a primera base y en vez, entra al área de su equipo.
 - después que es bateada una bola fair;
 - después que es otorgada una base por bolas;
 - en cualquier momento en que ellos deban avanzar legalmente a primera base; a menos que ellos estén heridos y deban recibir tratamiento mientras la bola esta muerta;
 - un Infield Fly es declarado;

- 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 a 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;
 - ellos corren mas 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 fielder; o
 - 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, un corredor debe regresar a la última base tocada legalmente al momento del lanzamiento, pero no necesita tocar las bases intermedias cuando el bateador-corredor:
- falla de usar un casco aprobado, cuando el árbitro le ordena que lo haga;
 - corre fuera de la línea de un metro (3 pies), y a juicio del árbitro, interfiere con:
 - El jugador tomando un tiro a primera base; o
 - en una bola tirada, impidiendo a un jugador de hacer una jugada a primera base. Una bola tirada golpeando a un bateador-corredor, no constituye necesariamente una interferencia;
 - interfiere con un jugador intentando tirar una bola bateada. Un bateador-corredor puede correr fuera de la línea de un metro, para evitar a un jugador que intenta tirar la bola bateada;
 - interfiere con un jugador que intenta tirar una bola;
 - interfiere intencionalmente con una bola tirada;
 - interfiere con una bola bateada fair (fuera del cajón del bateador) antes de alcanzar primera base;
 - interfiere con un tercer strike caído;
 - tira su bate después de batear la bola, de tal manera que causa interferencia con la oportunidad de un fildeador de hacer un out;
 - cuando el bateador en espera interfiere con un fildeador que intenta coger una bola fly, o con una bola fly que un fildeador 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 fielder 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 obvio en home. Si, a juicio del árbitro, la interferencia es intencional con una jugada en home, el corredor también es declarado out;
- xii. retrocede hacia home para evitar o demorar ser tocado por un fildeador.
- xiii. cuando en una situación de jugada forzada, él toca solo la porción fair de la base doble y choca con un fildeador que está próximo a coger una bola tirada y quien está también usando la porción fair de la base;
- xiv. con menos de dos outs y un corredor en primera base, un fildeador 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 esta es controlada con una mano o guante;
- xv. toque de foul después del segundo strike, a menos que un corredor interfiera con un fielder que está intentando hacer una cogida de una bola tocada fly en territorio foul o con un fielder 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, quien aún no es out, a juicio del árbitro interfiere intencionalmente, con un fildeador intentando:
 - 1. coger una bola tirada; o
 - 2. tira 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.

EFECTOS

Regla 5.5.2 a) v.	Es declarada un Infield Fly
Efecto	La bola es viva y un corredor puede avanzar a riesgo de que la bola sea cogida, o retoca y avanza después que la bola es tocada, lo mismo como en cualquier bola fly. Si un infield fly declarado se convierte en una bola foul, esto es tratado lo mismo que cualquier bola foul. Si un infield fly declarado se permite que caiga al suelo sin ser tocada, y rebota a foul antes de pasar primera o tercera base, esto es una bola foul. Si un infield fly declarado se permite que caiga al suelo fuera de la línea de base, sin ser tocada, y rebota a fair antes de pasar primera o tercera base, esto es un infield fly.
Regla 5.5.2 b) ii a xi	Bateador-corredor causa interferencia
Efecto	EXCEPCION: Si una jugada en un corredor es hecha antes de la interferencia y, 1. Un out es hecho en el corredor, el resultado de la jugada permanecerá. 2. No es hecho un out en 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 sostenían legalmente al momento del lanzamiento.
Regla 5.5.2 c) i	El corredor precedente inmediato causa interferencia.
Efecto	The runner is also out.

5.6 BASE DOBLE

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 primera base de territorio foul. 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 declarado 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 O MASCOTIN ILEGAL

Cuando un fildeador hace una jugada en un bateador-corredor o corredor, mientras este usa un guante ilegal, el manager del equipo ofensivo tiene la opción de:

- a) tomar 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 por el lanzador no es considerado que hace una jugada.

5.8 CASCO RETIRADO

- a) Cuando a 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 jonrón sobre la cerca. Declarando out a un bateador-corredor o corredor por retirar su casco intencionalmente, no cancela ninguna situación de jugada forzada, sin embargo, si un casco es sacado accidentalmente de su lugar en el bateador, bateador-corredor o corredor, allí no hay penalidad, 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 accidentalmente con un casco retirado 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 este está en el piso y este contacto evita de 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 todos los otros 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 este expuesto en peligro a 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 esta, antes de ser puestos out, 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 para un corredor que le sigue. La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a riesgo de ser puestos out.
- e) Cuando un corredor desplaza una base de su propio lugar, ni el, ni los corredores siguientes, en la misma serie de jugadas se ven obligados a seguir una base que esta fuera de posición sin razón alguna. La bola está en juego y los corredores pueden avanzar o regresar, a riesgo de ser puestos out.
- f) Dos corredores no pueden ocupar la misma base al mismo tiempo. El corredor, que ocupó primero la base legalmente, tiene derecho a esta, a menos que sea forzado a avanzar. El otro corredor puede ser puesto out, tocado con la bola.
- g) La falla 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 y 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, debe ser retocada antes de avanzar a las bases concedidas.
- j) Bases concedidas deben ser tocadas en orden legal.

EFEECTO

Regla 5.9 b) g-j	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 UN CORREDOR PUEDE AVANZAR CON EL RIESGO DE SER PUESTOS OUT 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 fielder, diferente al lanzador y siempre y cuando ningún otro fielder tenía la oportunidad de hacer un out; o
 - ii. haya sido tocada por un fielder, 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 este 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 más allá de una base a la que tienen derecho debido a:
 - i. un fildeador que intencionalmente contacta una bola tirada con implemento removido de su lugar;
 - ii. un fildeador que intencionalmente contacta una bola bateada de fair con un implemento removido de su lugar;
- l) cuando avanzan más allá de una base protegida cuando ellos han sido obstruidos;
- m) cuando avanzan más allá de la base a la cual ellos están forzados, por una base por bolas otorgada al bateador.

EFEECTO

Regla 5.10.1 – g & h)	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 OBSTRUCCION

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 otro corredor afectado por la obstrucción, siempre serán premiados con el otorgamiento de una 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 otro 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 declarado out 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 de tocar la base;
 - 2. dejar una base antes que una bola fly fuese tocada primero; o
 - 3. después de pasar la base que ellos podrían haber alcanzado de no haber habido la obstrucción, el corredor obstruido puede ser declarado out 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 todavía son requeridos que toquen todas las bases en el orden apropiado, o pueden ser puestos out en una apelación apropiada por el equipo defensivo, a menos que el corredor haya sido obstruido de tocar esa base.

5.10.3 UN CORREDOR ES 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 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 jonrón, una bola foul no cogida o un premio de bases, la bola permanece muerta;
- vi) ellos pasan físicamente 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 bola foul o una bola foul fly, 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 fielder;
- viii) falla de tocar 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 esta fuera de base;
- x) corriendo o deslizándose para home, y falla en tocar home, y no hace intento de regresar allí, y un fielder controla la bola mientras toca home y apela al árbitro para una decisión;
- xi) abandona una base y entran 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 sostenían 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, y no regresa inmediatamente a su base, o intentan avanzar a la siguiente base.
 - iv) 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 en el u otro corredor (un tiro fingido es considerado una jugada);
 2. el lanzador no tiene más posesión de la bola dentro del círculo del lanzador; o
 3. el lanzador libera 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 tratada 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, tanto como 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;
- vi) el bateador-corredor es declarado out por interferir con una jugada en home en un intento de prevenir un out obvio en un corredor avanzando a home. El corredor que avanza es out y los otros corredores deben regresar a la última base que ellos sostenían al momento del lanzamiento.
 - c) Un corredor es out, la bola es muerta y los otros corredores deben regresar a la última base que tenían 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 fielder ha omitido;
 - iii) interfiere con un fielder intentando tirar una bola bateada fair, no importando si la bola ha sido tocada primero por otro fielder, incluyendo al lanzador o interfiere intencionalmente en una bola tirada, o intencionalmente interfiere con una bola tirada.
 - iv) interferencia con un fielder intentando atrapar una bola bateada fly foul o con una bola fly foul que un fielder 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 que la cuenta antes de batear la bola fue menos que dos strikes. Si esta interferencia es el tercer out, el bateador- corredor regresara 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 a 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 para o se agrupa alrededor de una base a la que un corredor avanza, por lo que confunden a los fildeadores agregando dificultad para hacer una jugada. Los miembros de un equipo incluyendo un recoge bates o cualquier persona que esté autorizada a sentarse en la banca del equipo;
- vii) el coach cerca de tercera base corre en dirección a home sobre, o cerca de la línea de base, mientras un fildeador está intentando hacer una jugada en 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 jugando ofensiva, que no es un bateador, bateador-corredor, bateador en espera o corredor que interfiere intencionalmente con una bola tirada mientras esta en la caja del coach, o interfiere con la oportunidad del equipo defensivo de hacer una jugada en un corredor o bateador-corredor. El corredor más cercano a home al momento de la interferencia es declarado out;
- ix) un jugador defensivo tiene la bola, y está esperando por el corredor y el corredor permanece de pie, e intencionalmente choca al jugador defensivo. Si el acto es determinado haber sido a propósito, el ofensor 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 fildeadores o para hacer una burla del juego;
- xi) cuando el bateador en espera interfiere con el intento de un jugador defensivo de retirar 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 retirar 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.

EFFECTOS

Regla 5.10.3 a) vii) a x	Salir demasiado pronto en una bola fly, omite una base o trata de ir a segunda base u omite home.
Efecto	El corredor no será declarado out a menos que la defensiva haga una apelación legal. EXCEPCION: Un corredor que ha dejado una base demasiado pronto en una bola fly cogida, o quien ha omitido una base, puede intentar regresar a dicha base mientras la bola este muerta.
Regla 5.10.3- a) xiii	Cambiando bases
Efecto	Esta es una jugada de apelación. Cuando la apelación es mantenida, cada corredor descubierto 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 cambio base y está más cerca de home después del cambio, será declarado out primero. El siguiente corredor que cambio 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 cambio 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).

Regla 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.
Regla 5.10.3 d)	Interferencia del Arbitro
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. 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

Un corredor no es out:

- cuando corren detrás, o delante del jugador y fuera del camino a la base, para evitar interferir con un fildeador que intenta tirar una bola bateada en el paso a la base;
- cuando no corren en línea recta a la base, siempre y cuando el fildeador en la línea recta no tenga posesión de la bola;
- cuando más de un fildeador 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;
- 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 fildeador tuvo la oportunidad de hacer un out;
- cuando son golpeados con una fair, bateada sobre el territorio foul, que no ha sido tocada, y, que a juicio del árbitro, ningún fildeador tuvo la oportunidad de hacer un out;
- cuando son golpeados con una bola bateada fair después de que toca o es tocada a/por cualquier fielder, incluyendo el lanzador, y no pudieron evitar el contacto con la bola;
- 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 fielder haciendo una jugada. La bola es muerta o permanece viva; dependiendo de la posición del fielder más cerca de la base al momento que la bola contacta al corredor.

- La bola permanece viva si el fielder mas cercano a la base esta posicionado delante de la base; o
 - La bola es muerta si el fielder mas cercano a la base esta posicionado detrás de la base.
- cuando son tocados mientras están fuera de la base:
 - con una bola que no está firmemente sostenida por un jugador defensivo, o
 - con una mano o guante de un jugador defensivo y la bola está en la otra mano;
 - 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 la banca o dugout, o en el caso de la ultima jugada del juego, antes que los árbitros hayan dejado el campo de juego;
 - cuando un bateador-corredor se convierte en corredor, tocando primera base, pasa y luego regresa directamente a la base;
 - 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;
 - 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;
 - cuando sostienen su base hasta que una bola fly toca a un fielder y luego intentan avanzar;
 - cuando se deslizan hacia una base y esta 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 peligro a ser puestos out cuando la base haya sido reemplazada. Un corredor está a riesgo si intenta avanzar más allá de la base desplazada, antes que esta se encuentre de nuevo en la posición adecuada.
 - cuando un coach sin intención interfiere con una bola tirada o una bola bateada mientras está en la caja del coach; o
 - cuando la bola contacta a un implemento no-oficial ofensivo y no es hay aparente jugada obvia.

EFEECTO

Regla 5.10.4 p	Contacta con implemento no oficial y no hay jugada obvia
Efecto	La bola está muerta y los corredores deben regresar a la última base que tocaron al momento que la bola es declarada muerta, pero en el regreso no es necesario tocar las bases intermedias.

5.11 EFECTOS CORRIENDO BASES (EXCEPTO POR OBSTRUCCION)

Efecto	Regla u Ocurrencia
a) Premio de una base	i) El bateador-corredor es premiado con la primera base, siempre y cuando avance y toque la primera base, y todos los otros corredores avanzan una base, si es forzado, desde el momento del lanzamiento, bajo las siguientes circunstancias: 1) cuando cuatro bolas han sido declaradas por el Arbitro de Home; la bola es viva 2) cuando es emitida 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 fielder, excluyendo al lanzador; la bola es muerta. 5) cuando un bateador es golpeado por un lanzamiento; la bola es muerta. ii) Un corredor es premiado con una base en las siguientes circunstancias; la bola es muerta excepto en 6 abajo; 1) cuando en un lanzamiento ilegal, no golpeado por el bateador, o si es golpeado por el bateador, el manager del equipo ofensivo elije tomar el premio en el lanzamiento ilegal, en vez que el 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; 3) cuando un fielder 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;

a) Premio de una base

- 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.
- 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.
- 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 esta fuera de su lugar cuando el/los corredores(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.

b) Premio de dos bases

- i) El bateador-corredor y el/los corredores(es) si alguno es premiado con dos bases desde el momento de lanzamiento en las siguientes circunstancias y la bola es muerta:
 - 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 de un fielder o cuerpo, y aterriza sobre la cerca en territorio foul;
 - 3) cuando una bola fly bateada fair toca la cerca, se desvía de un fielder y aterriza sobre una cerca;
 - 4) cuando una bola bateada fair es tocada por un fielder que está en territorio de bola muerta y a juicio el árbitro, la bola no pudo haber ido sobre la cerca en territorio de bola fair;
 - 5) cuando una bola bateada fair rebota sobre o rueda bajo o a través de la cerca, o pasa la línea de bola muerta del campo de juego;
 - 6) Cuando una bola bateada fair se desvía
 - a. un jugador defensivo; o
 - b. un corredor o arbitro, después de pasar a un fildeador excluyendo al lanzador, siempre y cuando ningún otro fildeador haya tenido la oportunidad de hacer un out y la bola fue fuera de juego a territorio foul;

b) Premio de dos bases

- ii) cuando la bola es tirada y deja el campo de juego o es bloqueada, el premio es desde el momento en que bola dejo la mano del fildeador. Si dos corredores están entre las mismas dos bases, el premio es basado en la posición del corredor delantero. Si un corredor toca la siguiente base y regresa a su base original, la base original que había dejado es considerada la "base tocada", para propósitos de un premio de tiro descontrolado.
- iii) Cuando un implemento defensivo causa una bola bloqueada, el premio es:
 - 1) es desde la última base tocada al momento del tiro;
 - 2) es desde la última base tocada al momento del lanzamiento en una bola bateada fair.
- iv) cuando una bola tirada contacte un implemento separado de su propio lugar, esta es una bola muerta demorada. **Son premiadas bases desde el momento del tiro.**
- v) corredores son solo premiados con dos bases y la bola es muerta, cuando a juicio del árbitro, un fielder 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 pateo, empujo o tiró, o desde el momento que la bola es 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 implemento desalojado de su lugar, contacta una bola bateada fair. **Son premiadas bases desde el momento del lanzamiento.** Los corredores son protegidos a las bases premiadas; sin embargo, ellos están en peligro si proceden mas allá de las bases premiadas.

d) Premio de Cuatro Bases

El bateador-corredor y corredores son premiados con home y la bola es muerta en las siguientes circunstancias:

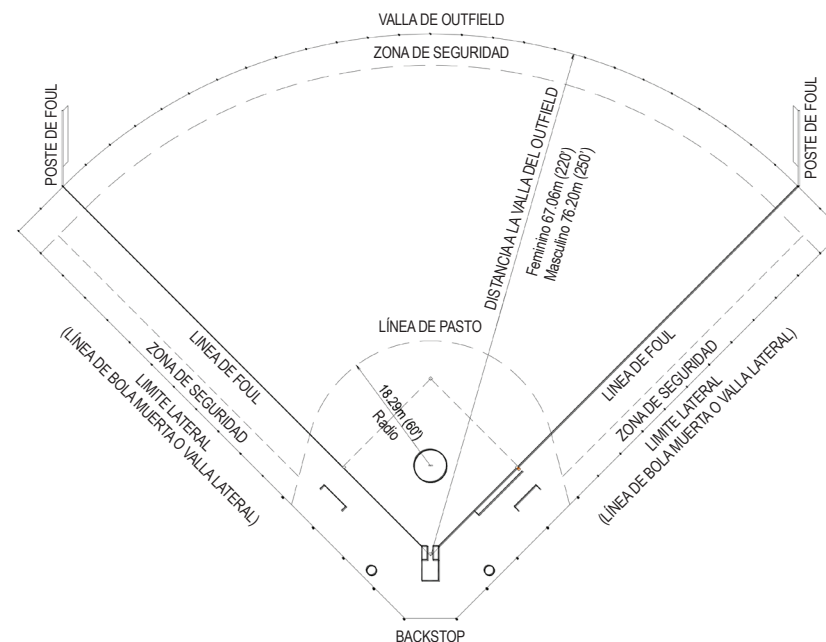
- i) cuando el árbitro declara un jonrón
- ii) cuando una bola fair es contactada con implemento desalojado de su propio lugar y a juicio del árbitro, la bola habría pasado en vuelo la cerca del outfield.

e) Premios a Juicio de Arbitro

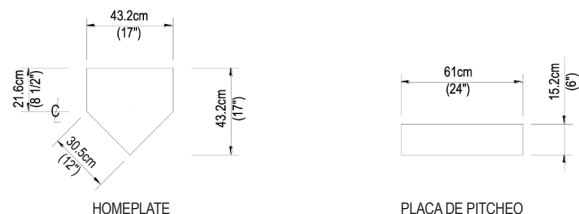
- El bateador-corredor y corredores son premiados con la base o bases que ellos podrían haber hecho, que a juicio del árbitro no hubiese ocurrido la interferencia y la bola es muerta:
- i) Cuando una persona que no es un miembro del equipo interfiere con una bola viva o con un fielder que esta cerca a fildear una bola al piso o una bola fly. Si a juicio del arbitro, el fielder pudiese haber fildeado o cogido la bola si la interferencia no hubiese ocurrido, el bateador-corredor es out y un corredor debe regresar a la ultima base tocada al momento de la interferencia; o
 - ii) Cuando la bola se aloja en ropa o implemento del árbitro, o en la ropa de un jugador ofensivo.

APÉNDICE 1: CAMPO DE JUEGO Y PLANO DEL DIAMANTE

A. DIMENSIONES OFICIALES DEL CAMPO DE JUEGO



E. DIMENSIONES OFICIALES DE HOME Y PLATO DE LANZADOR



F. TABLA DE REFERENCIA RAPIDA

BACKSTOP Y LINEAS LATERALES (LINEA DE BOLA MUERTA/LADO DE LA CERCA)

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 backstop 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 1/4 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.

CAJON DE 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.

CAJON DEL RECEPTOR

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

CAJON DE 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

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

LINES

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

CIRCULO DEL BATEADOR PREVENIDO

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

LINEA DE UN METRO

Trazada paralelamente a de un (1) metro (3 pies) de la línea de base, comenzando en un punto a la mitad entre home y primera base.

CIRCULO DEL LANZADOR

4.88 m (16 pies) círculo dibujado desde el centro del eje frontal del plato de lanzador 2.44 m (8 pies) en radio. Las líneas son consideradas dentro del círculo.

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 cercas laterales. Hecho de material (tierra, grava), que este 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 cerca.

G. 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 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 1/4 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 1/4 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 si es posible.

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, este 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 corra paralela 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 finalizado).
6. La porción de barril del bate (desde el inicio del cono hasta la tapa del extremo) debe ser redonda y lisa, con una textura ligera 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. (2 1/4 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. Este no tiene que ser una capa solida de cinta adhesiva, y no debe exceder de dos capas.
12. Un bate que no es de madera, y no está construido en una sola pieza con el final del barril cerrado, tiene que tener un tapón de goma, o vinilo plástico u otro material insertado, aprobado por la Comisión de Estándares de los Implementos de Juego de la WBSC y está 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 este no pueda ser quitado por ninguna persona que no sea el fabricante, sin dañar o destruir el extremo grueso del bate o barril.
 - 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. Este debe estar marcado “WARM-UP” con letras de 3.2cm. (1 1/4 pulgadas al final del barril del bate. El final del barril del bate debe ser superior a 5.7cm. (2 1/4 pulgadas).

APENDICE 3: ESTANDARES DE LA BOLA

A. UNA BOLA OFICIAL DE SÓFBOL

1. Debe 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.
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.
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.

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. (6 1/4 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.
3. El COR que significa el Coeficiente de restitución de una bola de sófbol cuando es medido con el método de pruebas de la

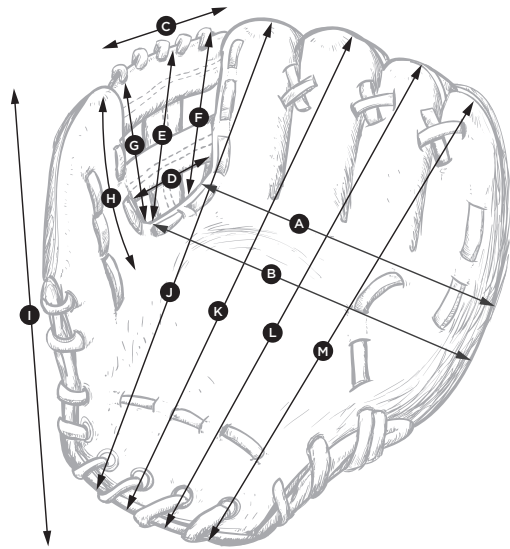
ASTM (Sociedad Americana para Pruebas y Materiales) para medir el Coeficiente de Restitución de bolas de sófbol.

4. La cobertura blanca, puntada blanca o roja, bola de cobertura de óptica amarilla, con 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.
5. En bolas usadas en juegos de Campeonato WBSC, 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 Sófbol, endosado por la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC.

A continuación se encuentran los estándares establecidos para cada bola:

BOLA DE SÓFBOL	30.5cm (12")
COLOR BOLA ESTAMPADO	Blanco, o, óptico Amarillo LOGOTIPO WBSC SD
COLOR PUNTADA	Puntada Blanca, o , Roja
TAMAÑO MÍNIMO	30.2 cm. (11-7/8")
TAMAÑO MÁXIMO	30.8 cm. (12-1/8")
PESO MÍNIMO	178.0 g. (6 1/4 oz.)
PESO MÁXIMO	198.4 g. (7 oz.)

APENDICE 4: ESPECIFICACIONES DEL GUANTE



DIMENSION SPECIFICATIONS:

A	Ancho de la Palma (parte superior)	20.3 cm. (8 in.)
B	Ancho de la palma (parte inferior)	21.6 cm. (8 1/2 in.)
C	Apertura de la parte superior de la red	12.7 cm. (5 in.)
D	Apertura de la parte inferior de la red	11.5 cm. (4 1/2 in.)
E	Altura de la red	18.4 cm. (7 1/4 in.)
F	Cruz de la costura parte inferior del índice	19.0 cm. (7 1/2 in.)
G	Cruz de la costura parte inferior del pulgar	19.0 cm. (7 1/2 in.)
H	Costura alrededor de la red	44.5 cm. (17 1/2 in.)
I	Punta del pulgar al eje inferior	23.5 cm. (9 1/4 in.)
J	Punta del índice al eje inferior	35.6 cm. (14 in.)
K	Punta del dedo medio al eje inferior	33.7 cm. (13 1/4 in.)
L	Punta del anular al eje inferior	31.1 cm. (12 1/4 in.)
M	Punta del meñique al eje inferior	27.9 cm. (11 in.)

APENDICE 5: ARBITROS

A. INFORMACION GENERAL PARA ARBITROS

- El árbitro no debe ser miembro de ninguno de los dos equipos. Ejemplo: Jugador, coach, manager, oficial, anotador o patrocinador.
- 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.
- El árbitro hombre y mujer debe vestir:
 - Una camisa celeste con mangas largas o cortas.
 - Medias azul marino oscuro.
 - Pantalones azul marino oscuro.
 - Gorras azul marino oscuro con las letras WBSC en blanco y azul decoradas en la parte frontal.
 - Bolso azul marino oscuro para las bolas (árbitro de home, solamente).
 - Chaqueta y/o suéter azul marino oscuro.
 - Zapatos y correa negros.
 - Una camiseta "T-shirt" blanca que deberá vestirse debajo de la camisa celeste.
- Los árbitros no deben llevar joyas expuestas a la vista que pueden presentar un peligro.
EXCEPCION: Brazaletes y/o collares de alerta médica.
- 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 rodilleras como protección de rodillas. Un protector de guaya extendido puede ser usado en vez de un protector de garganta en la careta.
- Los árbitros deben presentarse ellos mismos a los capitanes, managers y anotadores.
- Los árbitros deben inspeccionar los límites del terreno, útiles del juego y clarificar todas las reglas de terreno a ambos equipos y sus coaches
- 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 Árbitro 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 por 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 equipo infractor.
- p. La falta de los árbitros en adherirse al Apéndice 5, no será base para protestas.

B. SEÑALES

- 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 el brazo extendido en posición vertical arriba 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 arriba 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 (ATRAPADA) 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 arriba de su cabeza, e indicará con dos dedos el número de bases otorgados.
- m. Para indicar un JONRON, el árbitro extenderá la mano derecha, con los puños cerrados arriba 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 una INFIELD FLY, SI LA BOLA ES FAIR, EL BATEADOR ES OUT. El árbitro extenderá un brazo arriba 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: ANOTACION

A. LA HOJA DE ANOTACIONES

- 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 substituido, 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" bateado 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 cerca, o da contra la cerca antes de ser tocada por un jugador.
 - b) Cuando un bateador-corredor llega quieto a la primera base en una bola de fai, que es bateada con tal fuerza o con tal lentitud o que hace un rebote irregular, haciéndola imposible de fildear con esfuerzo ordinario a tiempo para retirar 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 de 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 3.2.8. Efecto d-iii.
 - 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 el 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 y 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 cual 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 retirar a un corredor precedente y a juicio del anotador, el bateador-corredor pudo haber sido retirado 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) es tumbado 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 BATEADAS IMPULSADAS

Una carrera impulsada, es una carrera anotada debido a una de las siguientes razones:

- por un batazo de hit
- por un toque de sacrificio, o por un batazo timonero (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) o “fly” de sacrificio (LANZAMIENTO RÁPIDO y LANZAMIENTO LENTO).
- por un fly de foul cogido.
- por un out realizado en el Infield, o jugada de selección.
- por un corredor forzado a avanzar a home por obstrucción, bateador golpeado por una bola lanzada, o siendo premiado con una base por bola.
- por un jonrón y todas las carreras anotadas como resultado de este.

E. LANZADOR ACREDITADO CON UN GANADO

Un lanzador será acreditado con un juego ganado en las siguientes situaciones:

- Cuando es el lanzador abridor y ha lanzado por lo menos cuatro entradas, y su equipo no solamente estaba en ventaja cuando él es substituido, sino que permanece en ventaja por el resto del juego.
- 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:

- La anotación por entradas y la anotación final.
- Las carreras impulsadas y por quien.
- Hits de dos bases y quien los bateó.
- Hits de Tres bases y quien los bateó.
- Jonrones y quien los bateó.
- Flais de sacrificio y quien los bateó.
- Jugadas Dobles y los jugadores que participaron en las mismas.
- Jugadas Triples y jugadores que participaron en las mismas.
- Cantidad de bases por bolas concedidas por cada lanzador.
- Numero de bateadores ponchados por cada lanzador.
- Numero de Hits y carreras permitidas por cada lanzador.
- El nombre del lanzador ganador.
- El nombre del lanzador perdedor.
- La duración del juego.
- Los nombres de los árbitros y anotadores.
- Bases robadas y quien las robo.
- Toques de sacrificio.
- Los nombres de los bateadores que fueron golpeados por un lanzamiento y el lanzador que les golpeó.
- El número de lanzamientos desviados hechos por cada lanzador.
- La cantidad de passed balls (pasbols) hechas por cada receptor.

H. BASES ROBADAS

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.

I. REGISTRO DE JUEGOS CONFISCADOS

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

APENDICE 7: CAMBIO EN REGLAS 2022-2025

APROBADO POR LA COMISIÓN DE REGLAS, 11 DE OCTUBRE DEL 2021

1.2.4 c)

Si un corredor incorrecto es colocado en la segunda base, será declarado out si el equipo defensivo hace una apelación apropiada después de un lanzamiento (legal o ilegal) o jugada y es confirmada. Se puede hacer una apelación adecuada en cualquier momento en que el corredor incorrecto esté en base. Si el equipo ofensivo coloca al corredor correcto en la base antes de que se haga la apelación adecuada, no hay penalización.

1.2.6 a) iv)

en cualquier momento en que un corredor incorrecto está en base en una entrada de desempate o como corredor temporal por el receptor o lanzador registrado.

1.2.6 e) x)

el uso de un corredor incorrecto en la segunda base en una entrada de desempate o como corredor temporal para el receptor o lanzador registrado.

2.1.5

CAJA DE COACHES: El área en territorio de foul por el lado de la primera base y la tercera base del campo de juego en donde los entrenadores ofensivos deben ubicarse (consulte el Apéndice F para conocer las dimensiones).

2.1.10

GUANTE MASCOTA (MITT): Un guante mascota consiste en una pieza sólida para colocar los dedos, sin ranuras para los dedos y con un bolsillo más profundo que un guante. Un guante tiene ranuras separadas para los dedos en el exterior y en la parte posterior (consulte el Apéndice 4, Especificaciones de los guantes).

2.1.13

CÍRCULO DE ESPERA: El área a la que está restringido el bateador

mientras espera su turno al bate (consulte el Apéndice F para conocer la ubicación y las dimensiones).

2.5.1 a) ii)

Las gorras, viseras y cintas para la cabeza son opcionales para las jugadoras, y las jugadoras son libres de elegir cuál de ellas desean usar. Cada uno debe ser del mismo color y estilo de los colores del uniforme del equipo. No se permiten viseras de plástico o duras.

2.5.1 b) ii)

Un jugador puede usar una o dos mangas térmicas (mangas de compresión) siempre que cada una sea del mismo color sólido que sea del color del uniforme del equipo y que el color coincida con todas las demás camisetas interiores que usa cualquier jugador de ese equipo.

2.4-2.6

EFFECTOS: todo

	Utilizar zapatos inadecuados Falta de un receptor de usar casco, máscara o protector de garganta
Regla 2.4.2 Regla 2.4.3 a) Regla 2.4.3 (c-d) 2.5.1 2.6	No utilizar el equipamiento obligatorio Uniforme inapropiado o utilización inapropiada del uniforme por parte de un jugador Vestimenta inadecuada de un coach
Efecto	Después de una advertencia del árbitro y un incumplimiento o una repetición de la infracción, el infractor será expulsado del juego.

3.1.6

JUGADOR FLEX (FLEX)

3.1.8

REINGRESO ILEGAL: Un reingreso ilegal ocurre cuando:

- un jugador titular regresa al juego en una posición de bateo diferente en la alineación;
- un sustituto reingresa al juego, pero no como jugador de reemplazo;
- un jugador titular vuelve a entrar en el juego por segunda vez,

- pero no como jugador de reemplazo;
- d) un jugador de reemplazo no elegible ingresa al juego; o
- e) el FLEX ingresa al juego a la ofensiva por un jugador que no sea el JD.

3.1.9

SUSTITUCIÓN NO REPORTADA: Una sustitución no reportada ocurre cuando un jugador ingresa al juego sin haber sido anunciado al árbitro responsable como:

- a) un sustituto;
- b) un jugador elegible para ingresar, regresar o permanecer en el juego según las disposiciones de la regla del jugador de reemplazo;
- c) un jugador declarado inelegible;
- d) un reingreso ilegal.

3.1.12

Un jugador reemplazante inelegible que ingresa al juego se considera un reingreso ilegal.

3.1.19

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

3.1.22

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

3.2.3 e)

Todos los jugadores titulares, incluidos el JD y el FLEX, pueden ser sustituidos o reingresar a la alineación una vez y deben permanecer en la misma posición de bateo siempre que estén en la alineación. Una violación de esta regla se considera un reingreso ilegal.

3.2.4 a)

) Un JD puede batear por cualquier jugador defensivo designado como FLEX.

3.2.4 b) iv)

La alineación de un equipo puede volver a ser de 10 jugadores por jugador:

- a) ingresa como sustituto en la posición FLEX; o
- b) ingresa en la posición inicial el FLEX, pero sólo una vez.

3.2.5 c) ii)i

La alineación de un equipo puede volver a ser de 10 jugadores:

- a) al ingresar a un sustituto en la posición de JD; o
- b) volviendo a ingresar al JD inicial original, pero solo una vez.

3.2.5 d)

Un FLEX que ingresa al juego a la ofensiva por un jugador que no sea el JD se considera un reingreso ilegal.

3.2.6 d)

) Un representante del equipo debe notificar al árbitro de home de todos los cambios en la tarjeta de alineación. Una apelación adecuada de la falta de hacerlo que sea confirmada dará como resultado que ese jugador sea declarado una sustitución no notificada.

3.2.7 CORREDOR TEMPORAL

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

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

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

3.2.8 a)

Un sustituto nombrado en la tarjeta de alineación puede tomar el lugar de cualquier jugador en la alineación. Se pueden hacer sustituciones múltiples para un jugador que figura en la alineación inicial, pero ningún sustituto puede regresar al juego después de haber sido sustituido (retirado del juego), excepto como jugador de reemplazo. Un sustituto que reingresa al juego como jugador es un reingreso ilegal.

3.2.8 h)

Un jugador no elegible no puede regresar al juego como jugador.

3.1 and 3.2

Efectos

Regla 3.2.2 a, 3.2.3 c and 3.2.6 c	No completar un juego con el número requerido de jugadores.
Efecto	El equipo no infractor se declarará ganador del juego.
Regla 3.1.10 a-b, 3.2.4 b ii, 3.2.5 c ii, 3.2.6 d and 3.2.8 a-e	Sustitución No Anunciada de: a) Un sustituto; b) Un jugador bajo la regla de Jugador de Reemplazo
Efecto	a) Una sustitución no anunciada puede ser apelada. b) La apelación deberá llevarse a la atención del árbitro responsable mientras el sustituto no anunciado está en el juego. c) Una vez que se ha realizado un lanzamiento o se ha realizado una jugada y se ha descubierto el sustituto no anunciado, el jugador es declarado inelegible. d) Un sustituto legal debe reemplazar al jugador inelegible. Si el equipo infractor no tiene un sustituto legal, el juego se pierde a favor del equipo no infractor. e) Si el sustituto no anunciado es debidamente apelado mientras está al bate, un sustituto legal asumirá el conteo de bolas y strikes. i. Toda jugada completada antes del descubrimiento y apelación exitosa de un sustituto no anunciado es legal; sin embargo, si el sustituto no anunciado batea, llega a la base o anota y luego es descubierto y se hace y confirma una apelación adecuada antes de que se realice un lanzamiento al siguiente

Efecto

siguiente bateador, o al final del juego y antes de que los árbitros abandonen el campo, todos los corredores regresarán a la base ocupada en el momento del lanzamiento y se llama out al sustituto no anunciado.

- ii. Cada out realizado mientras un sustituto no anunciado está en el juego se mantendrá.
- f) Si se descubre un sustituto no anunciado en la defensa y después de hacer una jugada o si el jugador es un lanzador y se ha realizado un lanzamiento y se hace y confirma una apelación adecuada, el equipo ofensivo tiene la opción de 1) tomar el resultado de la jugada o 2) hacer que el bateador regrese al bate y asuma la cuenta de bolas y strikes del bateador antes del descubrimiento y la apelación exitosa del sustituto no anunciado. Cada corredor regresaría a la base ocupada antes de la jugada o lanzamiento.
- g) Después de una apelación confirmada por un sustituto no anunciado o un reingreso ilegal, se considera que el jugador original o su sustituto han abandonado el juego.
- h) Un sustituto que sea un reingreso ilegal estará sujeto a la sanción por la infracción cometida.
- i) Un sustituto que sea declarado Jugador No Elegible recibirá la sanción por esa infracción.

Regla 3.1.9, 3.1.12 3.2.3 e, 3.2.5 d, y 3.2.8

Reingreso Ilegal

Efecto

1. Esto está sujeto a apelación, que puede hacerse en cualquier momento mientras el jugador reingresado ilegalmente está en el juego y no tiene que hacerse antes del próximo lanzamiento.
a) El entrenador en jefe nombrado en la tarjeta de alineación y el jugador reingresado ilegalmente son expulsados.
b) Un sustituto legal debe reemplazar al jugador reingresado ilegal expulsado antes de que el juego pueda continuar.
c) Debe nombrarse un nuevo entrenador en jefe.
d) Si el reingreso ilegal es también un sustituto no anunciado, se deben aplicar ambos efectos.
e) Si no se apela un reingreso ilegal y si esto da como resultado que tanto el reingreso ilegal como el jugador original permanezcan en el juego con el resultado de que varios jugadores consecutivos en el orden al bate se conviertan en reingresos ilegales:

Efecto	i. solo se puede apelar el reingreso ilegal más reciente; Este jugador y el entrenador responsable nombrado serán expulsados; ii. también se aplican los Efectos por una sustitución ilegal; iii. se debe ingresar un sustituto legal en el juego por el jugador expulsado y se debe nombrar un nuevo entrenador responsable; iv. todos los demás reingresos ilegales que no sean objeto directo de la apelación deben regresar a su posición original en el orden al bate sin que se consideren reingresos ilegales y todas las jugadas son válidas, excepto cuando se indique lo contrario.
---------------	--

Si el FLEX ingresa a la ofensiva por un jugador que no sea el JD, es uno de dos o más Reingresos Ilegales y está en base en el momento de la apelación, aunque el FLEX no sea el sujeto directo de la apelación, el FLEX será removido de la base y regresado a la décima posición en la tarjeta de alineación. Esto no es un out adicional. El Flex que es retirado de una base no es reemplazado por otro corredor.

Regla 3.1.10 c y 3.1.11	Jugador no elegible que regresa al juego
Efecto	Cuando un jugador declarado No elegible regresa al juego, se declara ganador del juego al equipo no infractor.

3.3 a)

Un manager, entrenador o jugador debe presentar una apelación antes de que un árbitro pueda considerar y tomar una decisión sobre:

- i) una sustitución no anunciada;
- ii) un reingreso ilegal; o
- iii) un jugador inelegible.

3.4.3. c)

Mientras el coach de base este en el cajon de coach, este podrá sostener un libro de anotación no electrónico, no reflectante, un bolígrafo o un lápiz y un indicador, todos los cuales deben usarse solo para fines de anotación o registro de carreras

4.1.9

LANZAMIENTO de HONDA (SLINGSHOT): Un lanzamiento en

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

4.2.2 b)

Desde el dugout, un manager, entrenador o jugador informa una sustitución al árbitro responsable y después de hacer esa sustitución cruza la línea de foul para hablar con el lanzador o cualquier fildeador.

4.3.3 b)

El lanzador puede hacer solo una revolución en un lanzamiento molinillo. El lanzador puede dejar caer su brazo de lanzamiento hacia un lado y hacia atrás antes de comenzar el movimiento molinillo o el movimiento honda. El brazo de lanzamiento puede pasar la cadera dos veces en el lanzamiento de mol, pero solo una vez en un lanzamiento honda.

4.3.5 b)

Bajo la supervisión y el control de un árbitro, se puede usar una bolsa de resina para secarse las manos y debe mantenerse en el suelo detrás de la goma del lanzador dentro del círculo de lanzamiento cuando no esté en uso. Durante las inclemencias del tiempo o condiciones de campo húmedo y con el permiso de un árbitro, la bolsa de resina se puede colocar en el bolsillo trasero del lanzador.

5.1.37

JUGADA DE VIRAJE (PICK-OFF): Un intento del equipo defensivo de poner out a un corredor que está fuera de su base como resultado de una bola lanzada.

5.1.38

EN JUEGO: Después de un lanzamiento y cuando la pelota está viva:

- a) un bateador toma un lanzamiento en la caja del bateador, hace un swing o golpea el lanzamiento y corre hacia la primera base;
- b) después de que el lanzamiento sale de la mano del lanzador,

- un corredor intenta robar una base o avanzar con una bola bateada; o
- c) el equipo a la defensiva intenta poner out a un bateador-corredor o a un corredor.
- d) Un lanzamiento no es una jugada

5.4.2 c)

Ningún mánager, entrenador o jugador puede borrar las líneas de la caja de bateo en ningún momento.

5.4.3 b) iv)

Cuando en cualquier momento un miembro del equipo defensivo borre las líneas de la caja de bateo, se cantará una bola al siguiente bateador del equipo ofensivo programado o al bateador del equipo ofensivo que actualmente está al bate. Un lanzamiento no tiene que ser realizado. Cuando en cualquier momento un miembro del equipo ofensivo borre las líneas de la caja de bateo, se cantará un strike al siguiente bateador del equipo ofensivo programado o al bateador del equipo ofensivo que actualmente está al bate. Un lanzamiento no tiene que ser lanzado.

5.4.4 c) iii)

interfiere con una jugada en el plato. Si a juicio del árbitro la acción del bateador constituye una interferencia intencional, el corredor que intenta anotar también es declarado out;

5.10.3 b) iv)

el bateador o bateador-corredor es declarado out por interferir intencionalmente con una jugada en el plato de home en un intento de evitar un out obvio sobre un corredor que avanza en el plato. El corredor que avanza es out y todos los demás corredores deben regresar a la base que tenían en el momento del lanzamiento.

5.10.4

EL CORREDOR NO ES OUT: UN corredor no es out:

- g. cuando son golpeados por una bola bateada viva, en juego y sin tocar mientras están en contacto con su base, a menos que interfieran intencionalmente con la bola o con un fildeador que esté haciendo una jugada. La bola está muerta o permanece viva, dependiendo de la posición del fildeador más cercano a la base en el momento en que la bola toca al corredor:

- i. la pelota permanece viva si el fildeador más cercano a la base está ubicado delante de la base;
- ii. la pelota se convierte en bola muerta si el fildeador está detrás de la base.

Alternativa

cuando son golpeados por una bola bateada viva, en juego y sin tocar mientras están en contacto con su base, a menos que interfieran intencionalmente con la bola o con un fildeador que esté haciendo una jugada. La pelota permanece viva si el fildeador más cercano a la base se coloca adelante de la base, y está muerta si ese fildeador se coloca detrás de la base.

APÉNDICES

Apéndice 2 A 9

Un bate que tiene remaches, pasadores, bordes ásperos o afilados expuestos o cualquier sujetador exterior que sea o presente un peligro es un bate ilegal. Un bate que no sea de madera debe estar libre de rebabas y grietas

Apéndice 2 A 10

Un bate que no sea de madera no debe tener un mango de madera.

Apéndice 2 A 12

Un bate que no sea de madera y que no esté hecho de una sola pieza con el extremo del cañón cerrado debe tener un inserto de caucho o vinilo plástico u otro material que esté aprobado por la Comisión de Normas de Equipamiento de la WBSC y esté firmemente asegurado en el extremo grande del bate.

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
BATE ALTERADO	2	1	1
Especificaciones de los Bates	Apéndice 2 A		
Bateador en la caja con un	5	4	4 b) iii)
El bateador es out por usar un	5	4	4 b) iii)
	5	1	23 c)
	Apéndice 6 A 5) b) 6)		
Añadir grip "Acampanado" o en "Cono"	2	1	1
JUGADA DE APELACIÓN	1	2	6
Apelaciones	1	1	1
Apelaciones adicionales después del tercer out	1	2	5 d)
Puede no resultar en un out adicional	5	4	1 Efecto b) vi)
Apelación luego de time out / bola muerta	1	2	6 c)
El bateador-corredor toca la base incorrecta en primera base	5	5	2 a) vi)
Bateando fuera de orden	5	4	1 Efecto
Coach o manager	5	4	1 Efecto
Apelación de bola muerta	1	2	6 c)
Re-ingreso ilegal	3	1	8 Efecto
	1	2	6 e) vii)
Puede hacerse para reinstalar el orden al bate correcto	5	4	1 Efecto
No se puede hacer	1	2	6 c) Exepción i)-iii)
Miembros del equipo ofensivo pueden apelar	1	2	6 e)
	3	2	8 d)
	3	2	8 e)
	3	3	
	3	3	
Los corredores pueden dejar su base en una apelación de bola muerta	1	2	6 a)
Los corredores pueden dejar su base en una apelación de bola viva	1	2	6 b) i)-iii)
Los corredores no pueden regresar	5	9	g)
El corredor es out	5	10	3 a) vii)-x)
Jugada de pisa y corre (ejemplo)	1	2	9
Tipos de apelaciones	1	2	6 e)
BOLA			
Cantada por el Arbitro	5	4	3
Llevar la bola a territorio de bola muerta (intencionalmente)	5	11	b) v)
Llevar la bola a territorio de bola muerta (sin intención)	5	11	a) ii) 3)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Situaciones de bola muerta	1	2	6 c)
Situaciones de bola muerta demorada	5	5	1 d) 1)-4)
Bola fair	5	1	16
No se usa señal	Apéndice 5 B c)		
Oficial	Apéndice 3 A		
Bola fuera de juego luego de perder la posesión	5	11	Efecto a) ii) 4
Poniendo en juego	1	1	7
Tamaño de la bola	Apéndice 3 A\B		
Se resbala de la mano del lanzador	4	6	
Se puede usar cobertura óptica amarilla	Apéndice 3 B 4		
COMPRESIÓN DE LA BOLA	Apéndice 3 B		
COR DE LA BOLA	Apéndice 3 B		
Máxima carga permitida	Apéndice 3 B		
LINEA DE BASE	2	1	2
BASE POR BOLAS (WALK)	5	1	1
EL bateador se convierte en bateador-corredor	5	5	1 c)
Intencional (FP)	5	1	28
	5	5	1 c) ii)
(MP)	5	5	1 c)
Se trata de la misma manera que una bola bateada	5	10	3 b) iii)
CARRIL A LA BASE	5	1	2
El corredor no es out	5	10	4 a)
Corredor fuera de	5	5	2 a) vii
ÁRBITRO DE BASE	Apéndice 5 A) k)		
BASES	Apéndice 1 F		
Deben ser pisadas en orden legal	5	9	
BATE (Epecificaciones)	Apéndice 2 A		
Añadidos al bate	5	3	c) iii) & Efecto
Golpea la bola por segunda vez	5	4	4 b) vii)
Puede tener grabada una identificación personal	2	1	1
Removido del juego	5	4	4 B) iii)
Bate de calentamiento	Apéndice 2 B		
RECOGE BATES			
Debe usar casco	3	4	3 c)
BOLA BATEADA	5	1	3
Se convierte bola fair	5	1	16
Se convierte foul ball	5	1	20
Se detiene en el home plate	5	1	16 a)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Toca una base	5	1	16 c)
BATEADOR	5	1	4
Se convierte en bateador-corredor	5	5	1
Batea ilegalmente	5	4	4 b) iv)-v)
Toca de foul luego de 2 strikes	5	5	2 b) xv)
Distraído deliberadamente por la defensa (FP)	4	3	4 a)
(MP)	4	3	5 a)
Borra las líneas del cajón de bateo deliberadamente	5	4	4 b) d) vi)
Expulsado del juego	5	4	4 b) iii) 5 4 3 d) vi)
Ingresa al cajón con un bate alterado	5	4	4 b) iii)
Ingresa al cajón con un bate ilegal	5	4	4 b) iii)
Golpeado por un lanzamiento legal (FP)	5	5	1 f)
Golpeado por un lanzamiento ilegal (FP)	4	3	1-4 3 7 Efecto e)
(MP)	4	3	1-4 3 7 Efecto e)
Golpear la bola con el bate por segunda vez	5	4	4 b) vii)
Caminado intencionalmente (FP)	5	5	1 c)
Interfiere intencionalmente con una bola tirada	5	4	4 c) iv)
Interfiere con la oportunidad de un fielder de realizar una jugada luego de ser declarado out	5	10	3 c) v)
Interfiere con una jugada en home (FP)	5	4	4 c) iii)
Interfiere con el receptor	5	4	4 c) i)-ii)
Ilegalmente en el juego	5	4	1 Efecto
Abandonar la caja para comenzar a correr antes de golpear la bola	5	4	4 b) v)
Puede ser penalizado con un strike	5	4	3 d) v-vii
No tomar posición dentro de los diez (10) segundos	5	4	2 b)
	5	4	3 d) v)
Obstruido	5	5	1 d)
Bateador en espera	5	3	
Out	5	4	4
Out por no usar casco	5	3	Efecto 5 3 c) ii)
Posición en la caja de bateo	5	4	2 b)
Pisar el home cuando el lanzador está recibiendo la señal del receptor	5	4	4 b) vi)
	5	4	2 d)
Pisar fuera de la caja de bateo	5	4	3 d) vii)
Empieza a correr antes de golpear la bola	5	4	4 b) v)
Usar un bate alterado	5	4	4 b) iii)
Usar un bate ilegal	5	4	4 b) iii)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Cuando se realiza el tercer out mientras está al bate	5	4	1 c)
CAJA DE BATEO	2	1	3
Dimensiones	Apéndice 1 F		
BATEADOR EN EL CÍRCULO DE ESPERA	Apéndice 1 F		
El bateador en espera puede dejar	5	3	c) iv)
	5	5	1
BATEADOR-CORREDOR	5	1	5
Falla en ir directamente a primera base	5	5	2 a) iv)
Falla en tocar la parte legal de la base doble	5	5	2 a) vi)
Guante ilegal usado en una jugada	5	7	a)-c)
Interfiere con una jugada en el plato	5	5	2 b) xi)
Interfiere con una bola bateada en territorio fair	5	5	2 b) vi)
Interfiere con un tercer strike caído (FP)	5	5	2 b) vii)
Interfiere con un fielder en primera base	5	5	2 b) ii)
	5	2	b) xiii)
Interfiere con un defensor fildeando una bola bateada	5	5	2 b) iii)
Interfiere con un defensor lanzando la bola	5	5	2 b) iv)
Interfiere con una bola lanzada	5	5	2 b) ii)
	5	5	2 b) v)
No es out cuando la defensa usa un guante ilegal	5	7	a)-c)
Obstruido	5	5	1 d)
Out	5	5	2
Out por quitarse el casco	5	8	a)
Out en un tercer strike caído (FP)	5	5	2 b) vii)
Out en una interferencia intencional cuando se usa doble base-	5	5	2 b) ii) 1)
Out cuando el corredor precedente inmediato interfiere	5	5	2 c) i)
Out cuando se declara Infield Fly	5	5	2 a) v)
Out cuando el defensor deja caer un fly ball intencionalmente	5	5	2 b) xiv)
Out cuando un miembro del equipo ofensivo interfiere	5	5	2 b) x)
Out cuando interfiere un miembro que no es del equipo	5	5	2 c) ii)
Out cuando corre más allá de primera base e intenta ir a segunda base	5	10	3 a) ix

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Corre por fuera de la línea de un metro	5	5	2 b) ii)
Regresa hacia home	5	5	2 b) xii)
Toca la base equivocada cuando corre a primera base	5	5	2 a) vi)
ORDEN AL BATE	5	1	6
	5	4	1
Cuando se usa un Jugador Designado	3	2	4 b) iii)
BATEAR FUERA DE ORDEN	5	4	1 Efecto
Descubierto cuando está en base	5	4	1 Efecto b)
Dos o más outs pueden ser declaradas	5	4	1 Efecto b) ii)-iii)
BOLA BLOQUEADA	5	1	7
Asignación de bases	5	11	Efecto a) & b)
La bola se vuelve muerta	5	1	11
Causado por equipamiento ofensivo en el terreno	5	10	3 c) xiii)
BLOQUEAR UNA BASE			
El defensor no puede hacerlo sin la posesión de la bola	5	1	32 b) i)
El defensor no puede hacerlo con la posesión de la bola	5	1	32 b) iv)-v)
PROTECTORES CORPORALES	2	4	3 c)
Para Arbitros	Apéndice 5 A		
Deben ser utilizados por todos los receptores en Fast Pitch	2	4	3 c)
BOX SCORE	Apéndice 6 A		
TOQUE DE BOLA	5	1	8
El bateador es out por tocar de foul con dos strikes	5	5	2 b) xv)
Se deja caer la bola intencionalmente	5	5	2 b) xiv)
	5	5	2 b) xiv)
	5	1	29
No se trata como un infield fly	5	1	26
GORRAS	2	5	1 a) i)
MOLDURAS	2	5	1 f)
ATRAPADA	5	1	9
Dejada caer deliberadamente	5	5	2 b) xiv)
	5	1	29
Bola atrapada legalmente	5	1	9
	5	1	24
Cuando es completada	5	1	9

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
RECEPTOR			
No puede usar careta / protector de plástico	2	4	3 b)
Debe estar en posición para recibir el lanzamiento	4	3	1 b)
	4	3	6 a)
Debe devolver la bola directamente al lanzador	4	3	6 b)
(MP)	4	3	6 b)
Debe usar un protector corporal	2	4	3 c)
Debe usar un casco	2	4	3 a)
Debe usar protector en las piernas	2	4	3 d)
Obstrucción al bateador	5	5	1 d)
CAJON DEL RECEPTOR	2	1	4
Dimensiones	Apéndice 1 F		
OBSTRUCCIÓN DEL RECEPTOR	5	5	1 d)
Crea una bola muerta demorada	5	5	1 d) Efecto
CAMBIO DE ÁRBITROS	3	6	5
SE CARGA UNA CONFERENCIA	5	1	10
La conferencia termina	4	2	1 e)
Defensiva	4	2	1
Las conferencias defensivas son acumulativas	4	2	1 b)
Incluye a los fielders yendo al dugout	4	2	1 e)
Ofensiva	5	1	10
Segunda conferencia cargada-	5	2	b)
CLEATS (Zapatos)	2	4	2
COACH	3	1	1
Asiste al corredor	5	5	2 a) viii)
	5	10	3 a) v)
Intenta crear un lanzamiento ilegal (FP) (MP)	4	5	e)
Coach del equipo defensivo	3	4	1 e)
Atrae un lanzamiento de un from fielder	5	10	3 c) vii)
Expulsado del juego	2	6	Efecto
	3	2	8 Efecto b)-d)
	3	4	2 b)
	5	10	3 a) xiii) Efecto
	5	10	3 c) viii)
Interfiere con un lanzamiento	5	10	3 c) viii)
Interfiere con la oportunidad de hacer una jugada	5	10	3 c) viii)
Manager referido como Head Coach	3	1	7
No puede usar equipo de Comunicación	3	4	1 c)
No puede usar lenguaje ofensivo	3	5	1 c)
	3	5	1 c) Efecto

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Coach Equipo Ofensivo	3	4	3 a)
Jugadores pueden ser designados como Coach	3	1	2
Dos Coaches pueden estar en el Field	3	4	3 a)
CAJA DE COACH	Appendix 1 F		
	2	1	5
SORTEO	1	1	4
EQUIPO DE COMUNICACION			
No Permitido	3	4	1 c)
CONDICIONES DEL TERRENO	3	6	2 a)
CONFERENCIAS	5	1	10
Defensiva	4	2	1 a)
	4	2	1 d)
No Cargada	4	2	2 a)-f)
Ofensiva	5	2	
CORREDOR DE CORTESIA (ILEGAL)			
Corredor herido puede ser substituido	3	2	8 g)
SALTO DE CUERVO (FP)	4	1	2
Es un Acto Ilegal (FP)	4	3	3 f)
(MP)	4	3	3 g)
BOLA MUERTA	5	1	11
CONFERENCIAS DEFENSIVAS	4	1	1
Limitadas a Tres en Siete Entradas	4	2	1 a)
	4	2	1 d)
EQUIPO DEFENSIVO	1	1	2
BOLA MUERTA DEMORADA	5	1	12
Obstrucción de Receptor	5	5	1 d) & Efecto
Contactando la bola con implementos dejado	5	11	a) ii 6)
Lanzamiento Ilegal	4	3	1 a)
	4	3	1-7 & Efecto
Obstrucción	5	1	32
Arbitro de Home interfiere con Tiro (FP)	5	10	3 d)
Señal	5	5	1 d) Effect
	5	10	3 d) Effect
	4	3	7 Effect a)e)
	Appendix 5.B j)		
CHOCADO INTENCIONALMENTE POR EL CORREDOR	5	10	3 c) ix)
JUGADOR DESIGNADO "DP" (FP)	3	1	3
	3	2	4
Juego puede proceder con 9 o 10 Jugadores	3	2	4 b) iii)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Puede ser reemplazado por el FLEX	3	2	5 c)
Puede Jugar defensa u ofensa	3	2	4 b) i)
Puede Reingresar	3	2	3 e)
Número Mínimo de jugadores cuando se usa	3	2	2 a)
Reemplazar el FLEX en la defensa no es una substitución	3	2	5 c) ii)
Anotación	Apéndice 6		
DIMENSIONES DEL DIAMANTE (También se refiere a Trazado)	Apéndice 1 A		
BASE DESPLAZADA	5	1	14
Corredor puede ser puesto Out	5	10	1 i)
	5	10	4 n)
Corredor no es out cuando el Mueve la Base de	5	10	4 n)
Los corredores que le siguen no son requeridos a tocar	5	9	e)
OBSERVACIONES DESPECTIVAS	3	5	1 c) i)
Coaches No pueden Usar	3	4	1 b)
DISPUTA DE DECISIONES	3	5	1 a)
	3	5	1 a) a) & b) Efecto
Adornos Distractores	2	5	1 g)
BASE DOBLE (SI ES USADA)	5	6	
Bola bateada que golpea la Base	5	6	a) i)
Tercer Strike Caído (FP)	5	6	a) iii)
No Jugada hecha en la Base	5	6	b) i)
Jugada hecha en la Base en una Bola Bateada	5	5	2 a) vi)
Jugada hecha desde primera base en territorio foul	5	6	a) ii)
DOBLE, REGLA DE TERRENO	Apéndice 5 B I)		
JUGADA DOBLE	5	1	15
BOLA TUMBADA DURANTE EL WIND-UP DEL LANZADOR WIND-UP (FP) (MP)	4	6	
TERCER STRIKE CAIDO	5	4	4 a) ii)
Bateador es out (FP)	5	6	a) iii)
Bateador-corredor es out (FP)	5	6	a) v)
DUGOUT	2	1	5
Conducta en el dugout	3	5	1 b)
RECLA DE CIRCULO DE OCHO PIES (FP)	5	10	3 b) iii)
EXPULSION DEL JUEGO	3	1	4
Conferencia ofensiva cargada Adicional	5	2	b) Efecto

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Bateador usando Bate Alterado	5	4	4 b) iii)
Chocado Intencionalmente por un Corredor	5	10	3 c) ix)
Empleando tácticas para crear un lanzamiento ilegal (FP) (MP)	4	5	e) & Efecto
Fielder distrae al bateador (FP)	4	4	4 a) Efecto
(MP)	4	3	4 a)
Fielder obstruido con un toque fingido	5	10	2 b)
Sustancia Extraña ubicada en la bola (FP)	4	3	5 Efecto
(MP)	4	3	5 Efecto
Confiscado resultado de una expulsión	1	2	2 g) & h)
Lanzador Ilegal regresa al Juego	4	8	Efecto a) & b)
De coach	3	4	Efecto
De miembro de equipo	3	5	1 a) -c) Efecto
Bateador en Espera no usando Casco	5	3	c) ii) Efecto
Regreso después de expulsión causa un confiscado	1	2	2 i)
Corredores cambiando posiciones en bases después de conferencia ofensiva	5	10	3 a) xiii) Efecto
Miembros de Equipo borran líneas de la caja del bateador	5	4	3 d) vi) 3
Árbitros pueden ser expulsados por infracciones	Apéndice 5 A I) 3)		
Usando un bate de calentamiento ilegal	5	3	e) Efecto
ELIGIBILIDAD DE JUGADOR PUEDE SER PROTESTADA	1	1	9 b)
Cuando protestar	1	2	11 a)
Resultado	1	2	14 c)
EQUIPAMIENTO	2	3	
Dejados en el Campo	5	10	3 c) xii)
Implemento Oficial	1	12	
Implemento Desalojado	5	1	13
Contacta implemento ofensivo no oficial	5	10	4 p
ERRORES (Anotación de..)	Apéndice 6 A		
CARETAS	2	4	3 b)
Receptores no pueden usar.. (FP)	2	4	3 b)
Caretas Dañadas son prohibidas	2	4	3 b)
BOLA FAIR	5	1	16
Contacta el Poste de Foul	5	1	16 h)
Interfiere con	5	5	1 e)
Juzgado por la Posición de la Bola	5	1	16 h)
Señal	Apéndice 5 B f)		

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Bateador-corredor interfiere con	5	5	2 b) vi
Golpea al Corredor	5	5	1 e)
	5	10	4 d) - g)
Golpea al Árbitro	5	5	1 e)
TERRITORIO FAIR	2	1	6
TOQUE FINGIDO	5	1	17
Causa obstrucción	5	1	32 b) 3)
FIELDER	3	1	5
Causa obstrucción	5	1	32 b)
Desvía fuera de juego una bola bateada fuera	5	11	Efecto b) i) 3)
	5	11	Efecto b) i) 6) a)
Patea intencionalmente la bola fuera de juego	5	11	Efecto b) v)
Distrae el Bateador	4	3	4 a)
Carga Intencionalmente la bola fuera de juego	5	11	Efecto b) v)
En el Juego Ilegalmente	3	3	8 a) & b)
Pierde posesión de la bola en una jugada de repisar	5	11	Efecto a) ii) 4)
Posiciones en el Diamante	3	2	2 a) & b)
Carga sin intención la bola fuera de juego	5	11	Efecto a) ii) 3)
ADECUACIÓN DEL CAMPO	3	6	2 a)
BOLA FLY	5	1	18
Cargada hacia área de Territorio de Bola Muerta	5	11	Efecto b) v)
Tumbada Intencionalmente con	5	1	29
	5	3	c) iv) 3
Interfiere con	5	3	c) v) Efecto
	5	5	2 b) ix) & x)
JUGADOR FLEX (FP)	3	1	6
Listado en 10ª posición en la tarjeta de alineación	3	2	5
Puede Jugar Ofensa y Defensa	3	2	5 c)
Puede Reingresar al Juego	3	2	3 e)
Puede reemplazar al Jugador Designado en la ofensa	3	2	4 b) ii)
	5	1	19
OUT FORZADO	5	10	3 a) iii)
Carreras que no Anotan	1	2	5 c) ii)
SUSTANCIA EXTRAÑA EN LA BOLA (FP)	4	3	5 a)
CONFISCADO	1	1	3
Fallar en completar el juego con EP	3	2	2 a) & Efecto
Jugador Inelegible regresa al Juego	1	2	2 i)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Usado Miembro de la Nómina Inelegible	3	2	8 Efecto f)
No sustituto Disponible	3	2	8 Efecto d))
Reglas del Árbitro de Home	1	1	3
Razones para Confiscación	1	2	2 a)-j)
Miembro de Equipo Sacado o expulsado falla en dejar el Juego	3	5	1 c) Efecto
Anotación de...	1	2	7 c)
Registros de Anotaciones	Apéndice 6 I		
Equipo tiene insuficientes jugadores	3	2	2 a) Efecto
BOLA FOUL	5	1	20
Señal	Apéndice 5 B e)		
TERRITORIO FOUL	2	1	7
FOUL TIP	5	1	21
Es un Strike	5	1	21 b)
JUEGO DECIDIDO POR EL ARBITRO	1	2	1 c)
GUANTES (reférase al gráfico del guante de Sófbol)	2	4	1; Apéndice 4
	2	1	10
	5	1	34 ii)
DOBLE POR REGLA TERRENO	5	11	b) i) 1)
Señal	Apéndice 5 B I)		
REGLAS DE TERRENO	Apéndice 5 A g)		
Discusión con los Managers	Apéndice 5 A f)		
MANOS NO SON PARTES DEL BATE	5	5	1 f)
VINCHAS	2	5	1 a) ii)
HEAD COACH	3	1	7
Se debe proveer el Nombre de Nuevo Coach en caso de expulsión	3	4	2 b)
El Nombre debe ser listado en la tarjeta de alineación	3	2	1 a) iii)
Responsable por firmar la tarjeta de alineación	3	4	2 a)
CASCO	2	1	8
Desalojada accidentalmente	5	8	a) ii)
Son Obligatorias (FP)	5	8	a)
El casco del Receptor no requiere que tenga Orejeras	2	1	8 b)
Cascos Dañados son Prohibidos	2	1	8
Jugador Defensivo puede usar	2	1	8 b)
Intencionalmente sacado durante el juego	5	8	a) i)
Debe tener dos orejeras	2	1	8 a)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Bola tirada contacta el Casco	5	8	b) i)
	5	8	b) ii)
GOLPEADO POR UN LANZAMIENTO (Bateador)	5	1	22
Bola es Muerta	5	11	Efecto a) i) 5)
HOME	Apéndice 1 E		
HOME RUN	5	5	1 g)
Se saca el casco en un home run	5	8	a)
Señal	Apéndice 5 B m)		
EQUIPO LOCAL Y EQUIPO VISITANTE	1	1	4
BATE ILEGAL	2	1	9
Bateador en la Caja con	5	4	4 b) iii)
Bateador es out por usar	5	4	4 b) iii)
Bola Muerta	5	4	4 b)
GUANTE ILEGAL	2	1	10
Bateador-Corredor no es Out	5	7	
Corredor no es Out	5	7	c)
LANZAMIENTO ILEGAL	4	3	1 to 7 & Efecto
Golpea al Bateador	4	3	1 Efecto e)
Es anulada	4	3	1 Efecto c)
En Squeeze Play	4	3	4 b) Efecto
Dada Opción	4	3	1 Efecto b) & c)
Lanzador tira a base desde la goma del Lanzador	4	3	7
Que constituye	4	3	1-7 Efecto
LANZADOR ILEGAL	4	1	3
	4	8	
Declarado cuando la defensa excede límite de Conferencia	4	2	1 a) Efecto
Regresa a la Posición de Lanzamiento	4	8	Efecto
REINGRESO ILEGAL	3	1	8
DP batea en posición incorrecta	3	1	8 a)
Penalidad por el Uso de	3	2	8 Efecto d)
Uso de Jugador Reemplazante Inelegible	3	2	8 Efecto d)
BATE DE CALENTAMIENTO ILEGAL	2	3	2
Especificaciones	Apéndice 2 B		
Penalidad por el Uso de	5	3	c) iii) Efecto
BOLA BATEADA ILEGALMENTE	5	1	23
Bola es Muerta	5	4	4 b)
Bateador es out	5	4	4 a)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Corredores deben Regresar	5	4	4 b)
BOLA COGIDA ILEGALMENTE	5	1	24
Corredores pueden avanzar sin riesgos	5	10	1 j)
JUEGO INCOMPLETO	1	2	1 f)
NUMERO INCORRECTO DE UNIFORME EN LA TARJETA DE ALINEACION	3	2	1 d)
JUGADOR INELEGIBLE	3	1	12
Declarado Out	3	2	8 Efecto d) iii)
Causa Confiscado	3	2	8 Efecto d) i)
Sacado del Juego	3	2	8 Efecto d)
JUGADOR REEMPLAZANTE INELEGIBLE	3	1	12
Uso de un Reingreso considerado Ilegal	3	2	8 Efecto d)
EN VUELO	5	1	25
EN PELIGRO	5	1	27
EN JUEGO (Bola)	1	1	7 b)
Fuera de las Líneas de Juego	5	11	Efecto b) 5) & 6)
INFIELD	2	1	11
INFIELDER	3	1	13
INFIELD FLY	5	1	26
Bola permanece viva	5	5	2 a) v)
Bateador-Corredor Out	Apéndice 5 A I 5		
Señal	Apéndice 5 A I 5		
Toma precedente sobre bola tumbada intencionalmente	5	1	29
JUGADOR HERIDO			
Puede ser Reemplazado en la reunión antes del juego	3	2	3 c)
Puede ser substituido antes de avanzar a una base otorgada base	3	2	3 c)
Umpire deberá suspender el juego	3	6	7 f)
INNING / ENTRADA	1	1	5
PALABRAS INSULTANTES HACIA JUGADORES O ARBITROS	3	5	1 c) i
BASE POR BOLAS INTENCIONAL (PASEO) (FP)	5	1	28
	5	5	1 c) ii)
Bola es Muerta	5	1	28
BOLA FLY TUMBADA INTENCIONALMENTE	5	1	29
Bateador-Corredor es out	5	5	2 a) v)
Infield Fly toma precedencia	5	1	29
Corredores Regresan	5	5	2 b) xiv)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Bola atrapada no es considerada ser tumbada	5	1	29
INTERFERENCIA	5	1	30
Acción de obstrucción tocar una base	5	10	2 d) ii)
Bola Muerta	5	3	c) iv) Efecto
Bola Bateada golpea al árbitro	5	5	1 e)
Bateador-corredor regresa a batear	5	10	3 c) iv)
Por coach de base	5	10	3 c) viii)
Por Bateador	5	5	2 b) vii) & viii)
Por Bateador-Corredor	5	5	2 b) ii -xi)
Por el corredor inmediato que precede	5	5	2 c) i) & Efecto
Por miembro del Equipo al bate	5	5	2 b) x)
Por un miembro que no es del equipo	5	5	2 c) ii)
Por Bateador en Espera	5	5	2 b) ix)
Por el Arbitro de Home	5	10	3 d)
Por el Corredor	5	5	2 b)
Causado por el Implemento del equipo Ofensivo	5	3	e Efecto
Golpeando una bola bateada por segunda vez	5	4	4 b) vii)
Corredores Regresan	5	4	4 b)
Corredores regresan a menos que sean forzados	5	3	c v Efecto 1) b)
Con un Tercer Strike caído	5	5	2 b) vii)
Con una Bola Viva	5	10	3 c) iv)
JOYAS	2	5	1 g)
Jugador Sacado del Juego	2	5	1 Efecto
DECISIONES DE JUICIOS DISPUTADOS	3	5	1 a)
JUGADORES DE EDADES JUVENILES DEBEN USAR UN CASCO	3	4	3 d Efecto
MIENTRAS ENTRENAN O ACTUAN COMO RECOGE BATES	4	1	4
SALTANDO (FP)	4	3	3
TOQUE LEGAL (TAG)	5	1	42
Bateador-Corredor es Out	5	1	42 a)
Corredor es Out	5	1	42 a)
BATE DE CALENTAMIENTO LEGAL	2	3	2 & Apéndice 2 B
Bateador en Espera puede usar	5	3	c) iii)
BOLA LEGALMENTE COGIDA	5	1	9 a)
BATAZO DE LINEA	5	1	31
Intencionalmente Tumbada	5	1	29
No una Infield Fly	5	1	26

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
ALINEACION Y TARJETA DE ALINEACION	3	1	15
	3	1	14
	3	2	1
Orden al Bate a ser seguido	5	4	1
El Head Coach debe firmar	3	4	2 a)
Listado un numero incorrecto de uniforme	3	2	1 d)
Expulsión de un manager/coach	3	2	8 Efecto d)
BOLA VIVA	1	1	1
Cargado hacia Territorio de bola muerta	5	11	Efecto b) v)
DERROTA, CARGADA AL LANZADOR (Anotación)	Apéndice 6 F		
MANAGER EXPULSADO	3	2	8 Efecto b)
	5	2	b Efecto
MASCARAS Y PROTECORES DE GARGANTA	2	4	3 a)-c)
Arbitro debe usar	Apéndice 5 A e)		
APARATOS MEDICOS	2	5	1 g)
MITONES	2	4	1 a)
	2	1	10
MODIFIED PITCHING RULES (MP)	4	3	3
MULTICOLOURED GLOVES (Use of)	2	4	1 c)
LANZAMIENTO NULO (FP) (MP)	4	5	
Señal	Apéndice 5 B o)		
NOMBRES (Uniforme)	2	5	1 e)
Debe ser listado en la Tarjeta de Alineación	3	2	3 b)
INTERFERENCIA DE UNO NO-MIEMBRO DE EQUIPO	5	5	2 c) ii)
Bola es Muerta	5	5	1 h)
Bateador-Corredor es Out	5	5	2 c) ii)
Causa de Bola Bloqueada	5	10	3 c) xii)
Corredores con derecho a Avanzar	5	11	e)i)
NOMBRES (Uniforme)	2	5	1 d)
Debe ser listado en la Tarjeta de Alineación	3	2	1 d)
OBSTRUCCION	5	1	32
Acto de Interferencia toma precedencia	5	10	2 d) ii)
Por el Receptor	5	5	1 d) Efecto 4)
Equipo Defensivo	5	10	2
Fielder no puede bloquear base sin posesión de la bola	5	1	32 b) 5
Corredor no puede ser Out	5	10	2 d)
Corredor puede ser out	5	10	2 d) i) 1) - 3)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Squeeze play	4	3	4 b)
CONFERENCIAS OFENSIVAS	5	1	10
Solo Jugador Ofensivo	3	1	16
EQUIPO OFENSIVO	1	1	6
Intento de crear un Lanzamiento Ilegal (FP) (MP)	4	5	e)
BOLA DE SÓFBOL OFICIAL	2	3	3
BATE OFICIAL	2	3	1
No deberá ser un Bate Alterado	Apéndice 2 A 12) iii)		
IMPLEMENTO OFICIAL	2	1	12
Bola Bloqueada	5	1	7 c)
En el Campo de Juego	2	1	12
ANOTADOR OFICIAL	3	7	1
BATEADOR EN ESPERA	5	1	33
	5	3	
Puede dejar el Circulo de Espera	5	3	c) iv)
No puede Interferir	5	3	c) iv) 4 & Efecto
Debe usar un Casco (FP)	5	3	c) ii)
Usando Bates de Calentamiento Ilegal	5	3	c) iii) Efecto
CIRCULO DE ESPERA	Apéndice 1 F		
	2	1	13
Bateador puede dejar el Circulo de Espera	5	3	c) iv)
Bateador debe usar el Circulo de Espera	5	3	c) i
UNA LINEA DE UN METRO (LINEA DE TRES PIES)	Apéndice 1 F		
Bateador-Corredor puede correr fuera de la Línea	5	5	2 b) iii)
Bateador-Corredor es Out	5	6	a) ii)
JUGADAS DE OPCION	5	1	34
Obstrucción de Receptor	5	1	34 i)
Lanzamiento Ilegal (FP)	5	1	34 iv)
Lanzador Ilegal Regresa a Lanzar (FP) (MP)	5	1	34 v)
Outs por hacer uso de Guante Ilegal	5	1	34 ii)
Substituto No-Anunciado	5	1	34 iii)
OUT			
Bateador	5	4	4
Bateador-Corredor	5	5	2
Bateando Fuera de Orden	5	4	1 Efecto
Señal	Apéndice 5 B g		
OUTFIELD	2	1	13
CORRIENDO MÁS ALLA DE PRIMERA BASE			

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Corredor Intenta ir a Segunda Base	5	10	1 h)
Corredor No Out	5	10	4 j)
SOBRE DESLIZAMIENTO	5	1	35
Jugada de Apelación en Home	5	10	3 a) x
Corredor No es Out	5	10	4 n
Corredor es Out	5	10	3 a) iv)
TIRO VOLADO	5	1	36
Premio de Bases	5	11	Efecto b) ii)
Corredores con derecho a Avanzar	5	11	Efecto b) ii)
PASBOL (FP)	4	1	5
Extra bases en un Lanzamiento Ilegal pueden ser retenidas	4	3	1 a 4 3 7 Efecto a)
Corredores con derecho a Avanzar	5	10	1 j)
PERSONA ASIGNADA AL JUEGO			
Interferencia con Fielder o Bola	5	10	3 d)
Golpeado por una Bola Viva	5	1	9 e)
JUGADA DE PICK-OFF	5	1	37
PINE TAR RESINA			
No permitida en la bola o manos del lanzador (FP)	4	3	5 a) & d)
Permisible en agarre del bate	Apéndice 2 A 11		
LANZAMIENTO	4	1	6
Intencionalmente Tumbada o Rodada (FP)	4	3	3 j)
(MP)	4	3	3 j)
Deliberada con Receptor no en la caja del Receptor	3	2	2 b)
Acciones Ilegales	4	3	7 & Efectos
Base por bolas Intencional	5	1	28
No es declarado Lanzamiento	4	5	
Lanzamiento Apresurado	4	5	b)
Debe ser regresado directamente por el receptor	4	3	6 b)
Comienzo	4	3	2
Se resbala de las Manos del Lanzad	4	6	
Lanzamientos de Calentamiento Permitidos	4	4	
Golpea al Bateador en la Zona de Strike	5	1	22
	5	5	1 f)
Ilegal en Squeeze Play	4	3	4 b) Efecto
Lanzamiento Ilegal Golpea al Lanzador	4	Efecto 4.3.1-4.3.7	

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
LANZADOR			
Se convierte en Lanzador Ilegal	4	8	
No puede tirar a base mientras está en contacto con la Goma	4	3	7
Cargado con una Perdida (anotación)	Apéndice 6 F		
Acreditado con un ganado (anotación)	Apéndice 6 E		
Salto de Cuervo	4	1	2
Falla en lanzar dentro del tiempo permitido	5	4	3 a) iii)
Golpea al Bateador en Zona de Strike	5	1	22
	5	5	1 f)
Golpea al Bateador con un Lanzamiento Legal	5	1	22
Golpea al Bateador con un Lanzamiento Ilegal	4	3	1 Efecto e)
Lanzador Ilegal regresa a Lanzar	5	1	34 v)
Liberación Legal	4	3	3
Puede pisar legalmente fuera de la goma del Lanzador	4	3	7
No puede continuar el wind-up después de la liberación	4	3	3 i)
Puede regresar a la posición	4	7	
Puede usar resina para secarse las manos	4	3	5 b) - c)
Debe llevar el cuerpo a una total y completa parada	4	3	1 e)
Debe liberar el lanzamiento dentro de 20 segundos	4	3	3 k)
Debe pisar hacia delante si pisa en la liberación	4	3	3 e)
Debe tomar la señal del Receptor	4	3	1 d)
No considerado en Posición	4	3	1 a)
No acreditado con ganado o perdida (Anotación)	Apéndice 6 E		
Penalidad por lanzamientos de calentamiento extras	4	4	Efecto
Lanzamientos durante la suspensión de jugada	4	5	a)
Corredores Jugando detrás de la goma de lanzador (FP)	5	10	3 b) iii) 1
Preliminares	4	3	1
Previene al bateador de golpear el lanzamiento (FP)	4	Efecto 4.3.1-4.3.7	
Sacado después de conferencias defensivas cargadas en exceso	4	2	1 a) Efecto
Movimiento Mecedor Ilegal	4	3	2 b)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Jugador Abridor original (lanzador)	3	1	20
Pie que pisa debe apuntar a Home (MP)	4	3	3 h)
Banda para el sudor no permitida en las muñecas o antebrazo de la mano	4	3	5 e)
Cinta en los dedos de la mano de lanzar	4	3	5 e)
Tira desde la goma del Lanzador	4	3	7
Sustancia Extraña en la mano Lanzadora	4	3	5 a)
Lanzamientos de Calentamiento permitidos	4	4	a)
CIRCULO DEL LANZADOR (FP)	Apéndice 1 F		
PLACA DE LANZADOR	Apéndice 1 E		
Lanzador debe mantener contacto con (FP) (MP)	4	3	1 c)
(FP)	4	3	3 e)
(MP)	4	3	3 h)
DISTANCIAS DE LANZAMIENTO	Apéndice 1 F		
POSICION DE LANZAMIENTO (FP) (MP)	4	3	1
PIE PIVOTE	4	1	7
Debe permanecer en contacto con la Goma del Lanzador (FP)	4	3	2 b)
(MP)	4	3	2 b)
ARBITRO DE HOME	3	6	2
Decide sobre Condición apta del Terreno de Juego	3	6	2 a)
JUEGO	5	1	38
JUGADORES	3	2	2
Intento de crear un Lanzamiento ilegal (FP) (MP) (SP)	4	5	e)
Se convierte en Jugador Abridor	3	1	20
Posicionamiento Defensivo	3	2	2 a) i)
Posicionamiento Defensivo antes del Lanzamiento	4	3	4
Expulsado por intento de causar un lanzamiento ilegal	4	5	e)
Expulsado por distraer el Bateador	4	3	4 a)
Expulsado por obstrucción con Toque Fingido	5	10	2 b)
Expulsado por Reingreso Ilegal	3	2	8 Efecto b)
Expulsado por usar un bate de calentamiento ilegal	5	3	e) Efecto
Entrando como Jugador Reemplazante	3	1	19
Puede actuar como un Coach	3	1	11

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Puede ser Substituido	3	2	1 c)
	3	2	3 e)
No puede usar joyas distractoras	2	5	1 g)
Puede sentarse en la banca después de haber sido sacado del juego	3	1	18
Puede usar Caretas/Protectores	2	4	3 b)
Puede usar Casco mientras este en la Defensa	2	1	8 b)
Puede usar uniforme no-estándar	2	5	1
Número mínimo requerido para jugar	3	2	2 a) i) – ii)
Debe ser requerido numero para comenzar o continuar el juego	3	2	2 c)
Debe dejar el juego y el campo cuando sea expulsado	3	5	1 c) b) Efecto
Oficialmente en el Juego	3	2	3 a)
Penalidad por Infracciones	3	1	4
Sacado del juego después de haber sido declarado como Jugador Inelegible	3	1	11
Sacado del juego por falta de quitarse un uniforme ilegal	2	5	1 Efecto
Requerido cambiarse el número de uniforme	3	2	6 b)
Substituido del Juego	3	2	6 e) ii
PLAY BALL- "JUEGO"	1	1	7
Bateador debe tomar posición después que el árbitro haga la llamada	5	4	2 b)
El Lanzador debe estar en la posición de lanzamiento para poner la bola en juego	1	1	7 a)
Señal	Apéndice 5 B a)		
El Equipo falla en reanudar el juego después de la llamada	1	2	2 d)
JUGADA HECHA POR SUBSTITUTO NO ANUNCIADO	3	2	8 Efecto c)
CAMPO DE JUEGO	2	1	14
	2	2	
Apto para Juego	3	6	2 a)
Plano del Diamante	Apéndice 1 F		
Estableciendo límites de Reglas de Terreno	2	2	3
Usando un Campo de Beisbol	2	2	3 b)
Pista de Advertencia	2	2	1 c)
REUNION PREVIA AL JUEGO	1	1	8
	3	2	3 a)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
PROTESTA	1	1	9
	1	2	8
	1	2	9
Efecto de Resultado de Decisión de Protesta	1	2	14
Información necesitada	1	2	13
Notificación de aviso de Protesta	1	2	11
Que será considerada	1	2	8 a)
Que no será considerada	1	2	10
Tiempo límite para aviso de Protesta	1	2	12
LANZAMIENTO APRESURADO	4	1	8
Se convierte en Lanzamiento Nulo (FP) (MP)	4	5	b
REINGRESO	3	1	17
	3	2	8 b)
Jugador Designado puede reingresar (FP)	3	2	3 e)
Reingreso Ilegal	3	2	8 Efecto
REHUSANDO JUGAR O CONTINUAR EL JUEGO	1	2	2 b)
JUEGO DE REGULACION	1	2	1 a-f
RETIRADO DEL JUEGO	3	1	18
Bate Alterado e ilegal debe ser retirado	5	4	4 b) iii)
Bate de Calentamiento Ilegal debe ser retirado	5	3	c) iii) Efecto
Jugador Inelegible	3	1	11
Falta del jugador en dejar el juego en tiempo requerido	3	5	1 c) Efecto c)
Falta del jugador en sacarse las joyas	2	5	1 g)
Árbitros pueden retirar a jugadores por infracciones Umpires	3	1	18
SACADO DE LA POSICION DE LANZAMIENTO			
Por exceder el límite de conferencias defensivas	4	2	1 a) Efecto
JUGADOR REEMPLAZANTE	3	1	19
	3	2	6 e)
Puede batear y jugar	3	2	6
Debe ser reportado al Árbitro	3	2	6 d)
No sujeto a provisiones de la regla de Substituciones	3	2	6 c)
Requerido cuando un jugador está sangrando	3	2	6 b)
Estadísticas a ser acreditadas (anotación)	Apéndice 6 A a)		
A ser tratado como Substituto	3	2	6 c)
Uso de un jugador reemplazante Inelegible	3	1 12	
RESINA			

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Puede ser usada en el Bate	Apéndice 2 A 11		
Uso por el Lanzador (FP)	4	3	5 b)-c)
(MP)	4	3	5 b)-c)
REGRESO DE LANZAMIENTO AL LANZADOR POR EL RECEPTOR	4	3	6 b)
NOMINAS	3	2	
	3	1	9
Miembros Elegibles pueden ser agregados a la alineación en cualquier momento	3	2	1 c)
	3	2	1 d)
Debe ser hombre o mujer solamente	1	1	9 b)
Uso de miembros de la nómina inelegibles pueden ser protestados	1	2	14 c)
	5	1	37
CORREDOR	5	10	3 a) xi)
Abandono de base	4	3	1 a 7 Efecto a)
Avance en un Lanzamiento Ilegal	5	11	Efecto c)
Premio de bases debido a contacto con implemento desalojado de su lugar 5	5	11	Efecto b) v)
Premio de bases en bola llevada fuera de juego	5	11	Efecto b) ii)
Premio de bases en tiro volado con bola fuera de juego	5	1	40
Puede robar bases (FP)	5	10	3 b) ii)
No puede salir hasta que la bola alcance home, toque el piso o sea bateada	5	10	3 b) ii) & iii)
No puede dejar la base hasta que el lanzador libere el lanzamiento (FP)	5	3	c) v) Efecto 1) a)
	5	5	2 b) x)
Interfiere con fielder intentando jugar una bola bateada fair	5	5	2 b) iii)
En juego ilegalmente	3	2	8 Efecto
Hace contacto con el fielder que no tiene derecho a jugar la bola	5	10	4 c)
Desvía una bola bateada Fair	5	11	b) i) 6) b)
Choca intencionalmente hacia el fielder con la bola	5	10	3 c) ix)
	5	9	e)
Desplaza una Base	5	10	1 i)
	5	10	3 a) xi)
Entra al área del equipo mientras la bola está viva	5	10	3 a) xi)
Con derecho a avanzar con riesgo de ser puesto out	5	10	1

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Con derecho a mantener la base	5	9	d)
Expulsado debido a choque intencional	5	10	3 c) ix)
Falla en regresar a la base o procede a la siguiente base cuando la bola esta en el círculo (FP)	5	10	3 b) iii)
Falla en regresar a la base mientras la bola está en juego	5	10	3 b) iv)
Excepción de Confiscación por riesgo a ser puesto out	5	10	1 g)
Golpeado por una bola bateada	5	10	3 c) i)
	5	10	1 e) i)
Guante ilegal usado en juego	5	7	b) & c)
Herida	3	6	7 f)
Patea la bola Intencionalmente	5	10	3 c) ii)
Interfiere con la Bola Bateada	5	10	3 c) iii)
Interfiere con fielder intentando jugar o tirar una bola	5	10	3 c) iii)
Interfiere con el juego después de haber sido declarado out o después de anotar	5	10	3 c) v)
Interfiere con una bola tirada	5	10	3 c) iii)
Deja la base demasiado rápido	5	10	3 b) ii)
	5	10	3 a) vii)
Puede dejar la base en una jugada de apelación	1	2	6 b)
Puede dejar la base cuando una bola fly es tocada primero	5	10	1 d)
	5	10	4 m)
No puede regresar a una base omitida después que el siguiente corredor haya	5	9	h)
Anotado	5	10	3 a) Efecto Exepción
Puede regresar a una base omitida cuando la bola es muerta	2	4	3 b)
Puede usar una careta/protector plástico	5	10	3 a) vii & Efecto
	5	10	2 d) i) 1)
Omite Home	5	10	3 a) x)
Debe regresar a una base	5	9	b) i)
Debe tocar las bases premiadas en orden legal	5	9	j)
Debe usar un Casco (FP)	5	10	3 b) 1)
No Out	5	10	4
Obstruido	5	1	32 b)
Obstruido pero no Out	5	9	a)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Obstruido pero puede ser Out	5	10	2 d) ii)
Fuera de base cuando el lanzador tiene la bola en el círculo de lanzador (FP)	5	10	3 b) iii)
Equipo Ofensivo parándose en una base para confundir a la defensa	5	10	3 c) vi)
Out	5	10	3 a)
Out después de una obstrucción	5	10	2 d) i) 1)-3)
Out por sacarse el Casco	5	8	a)
Out por cambiar posiciones en base después de una conferencia ofensiva	5	10	3 a) xiii) & Efecto
Out en jugada de apelación	5	10	3 a) vii) - x) Efecto
Out por interferencia en bateador-corredor	5	10	3 c) v)
Out en Jugada Forzada	5	10	3 a) iii)
Out cuando es asistido por alguien que no es un corredor	5	10	3 a) v)
Pasa a otro Corredor	5	10	3 a) vi)
Corre bases en orden inverso	5	10	3 c) x)
Corre fuera del paso a la base	5	10	3 a) i)
	5	10	4 b)
Golpeado por una bola fair	5	10	4 d)
	5	5	1 e)
Golpeado por una bola fair en territorio foul	5	10	4 e)
Golpeado por una bola fair mientras está tocando una base	5	10	4 g)
Golpeado por una bola foul	5	1	20 d)
Comienza a correr en una bola fly	5	10	3 a) xii)
Dos bases ocupadas al mismo tiempo	5	9	f)
REGLA DE CARRERA DE VENTAJA	1	2	3
CARRERAS IMPULSADAS (Anotación)	Apéndice 6 G b)		
CARRERAS QUE NO CUENTAN	1	2	5 c)
Siguiente corredor no puede anotar	5	9	g)
CARRERAS LEGALMENTE ANOTADAS	1	2	5 a)
En Squeeze Play	Apéndice 6 D b)		
FLY DE SACRIFICIO (Anotación)	Apéndice 6 C		
SENAL DE QUIETO	Apéndice 5 B h)		
RESUMEN DEL ANOTADOR	Apéndice 6 G		
ANOTACION	Apéndice 6		
Registros de juegos Confiscados	Apéndice 6 I		
CANILLERAS DEBEN SER USADAS	2	4	3 c)
Para Árbitros	Apéndice 5 A e)		

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
DEBEN SER USADOS ZAPATOS	2	4	2 a)
RESPONSABILIDADES DE UN SOLO ARBITRO	3	6	4
BATEO DE CORRIDO (FP)	5	1	38
No considerado un toque	5	1	38
NO PERMITIDO FUMAR EN EL DUGOUT	4	1	9
BOLA OFICIAL DE SÓFBOL	2	1	5
ESPECTADOR	Apéndice 3 A		
Abuso de			
Causa Confiscación	1	2	1 e)
Interferencia por	1	2	1 e)
BATEO DE CORRIDO (FP)	5	1	7 b)
	5	1	30 d)
TACOS (ZAPATOS)	2	4	2
SUBSTANCIAS EN SPRAY			
Permitidas en el agarre del bate	Apéndice 2 A 11)		
SQUEEZE PLAY (FP)	5	1	39
ALINEACION ABRIDORA	3	1	20
	3	1	14
	3	2	3 a)
Jugador Designado (FP)	3	2	2 a)
	Apéndice 6 A 1)		
Orden de Alineación	3	2	3 e)
Reingreso de	3	2	3 e)
JUGADORES ABRIDORES	3	1	20
	3	2	3
Jugador Reemplazante que no está en el momento en la alineación Player	3	2	6 e)
Deberá ser Oficial	3	2	3
ROBO	5	1	40
Arbitro interfiere con intento del receptor de retirar a un corredor	5	10	3 d) Efecto
PASO PUEDE SER TOMADO POR EL LANZADOR STEP	4	3	3 e)
PISANDO FUERA DE LA CAJA DEL BATEADOR	5	4	3 d) vii)
	5	4	4 b) vi)
Bateador golpea la bola ilegalmente	5	1	23 a)
	5	1	23 d)
Bateador pasa de una caja a la otra	Apéndice 6 4) b) 7)		
BASE ROBADA			
Anotación	Apéndice 6		

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
STRIKE	5	4	3
Pisar fuera de la caja del bateador	5	4	3 d) vii)
Bola golpea al bateador en un swing	5	4	3 d) ii)
Bola golpea al bateador en el tercer Strike	5	4	4 b) i)
Declarado por el Arbitro	5	4	3 b) i) to x)
Señal	Apéndice 5 B b		
Regla del Tercer Strike (FP)	5	1	44
ZONA DE STRIKE (FP)	5	1	41
SUBSTITUTOS	3	1	21
	3	2	1 a) ii)
No puede reingresar	3	1	18
Miembros Elegibles pueden ser agregados a la lista de	3	2	1 c)
Por Corredores heridos	3	2	3 c)
Substitutos considerados en el Juego	3	2	8 c)
Puede ser usado como un Jugador Reemplazante	3	2	6 e i) & ii)
Puede entrar a la reunión previa al juego	3	2	3 c)
No puede participar más como jugadores en juegos posteriores	3	2	8 a)
Substituciones Múltiples permitidas	3	2	8 a)
Debe notificar al Árbitro de Home cuando entran al juego	3	2	8 c)
No hay substitutos disponibles	3	2	8 Efecto d) i)
Jugador Reemplazante no considerado un substituto	3	2	6 c)
No-Anunciado	3	1	9
	3	2	8 d)
Uso de Substitutos Ilegales debe ser apelados	3	2	8 Efecto
SUSPENSION DE JUEGO	3	6	7
Equipo falla en reanudar el juego	1	2	2 c)
Señal	Apéndice 5 B i)		
TOQUE (TOQUE LEGAL)	5	1	42
Bateador-Corredor es Out	5	5	2 a) iii)
Toque Ilegal	5	10	4 g)
Corredor es Out	5	10	3 a) ii)
PISA Y CORRE	5	1	43
Corredor falla en repisar en una bola fly	5	9	g)
Corredor puede avanzar legalmente	5	1	43

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Corredor no es Out	5	10	4
CINTA ADHESIVA EN EL BATE	2	1	1
	Apéndice 2 11		
CINTA ADHESIVA EN LA MANO DE LANZAMIENTO	4	3	5 e)
EQUIPO	1	1	2
	1	1	6
Confiscados	1	1	3
Número de jugadores requeridos para comenzar o continuar un juego	3	2	2 a)
MIEMBRO DE EQUIPO	3	1	22
OFICIALES DE EQUIPO EXPULSADOS	5	2	b) Efecto
Por una segunda conferencia ofensiva cargada	5	2	b) Efecto
Por un Reingreso Ilegal	3	2	8 Efecto
Por intento de crear un Lanzamiento Ilegal	4	5	e)
Por infracciones de coaches	3	4	Efecto
CORREDOR TEMPORAL	3	1	22
	3	2	7
REGLA DEL TERCER STRIKE	5	1	44
	5	5	1 b)
Utilizar corredor incorrecto	1	2	6 a) iv)
	1	2	6 e) x)
PROTECTORES DE GARGANTA (Caretas)	2	4	3 a)
Árbitros	Apéndice 5 A e)		
TIRO	5	1	45
TIRANDO A UNA BSE MIENTRAS EL PIE ESTA EN CONTACTO CON LA GOMA DEL LANZADOR			
(FP)	4	3	7
(MP)	4	3	7
DESEMPATE	1	2	4
Corredor Incorrecto ubicado en base	1	2	4 c)
	5	9	
JUEGOS EMPATADOS	1	2	1 b) & f)
	1	2	7 b)
Juego continua	1	2	1 b)
Juego Reglamentario Empatado	1	2	1 d)
Deberá ser jugado de nuevo	1	2	1 f)
TIME TIEMPO	1	1	10
Bola Muerta	1	2	6 c)
Señal	Apéndice 5 B i)		

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Suspensión de juego	3	6	7 d)-e)
BOLA ATRAPADA	5	1	46
No considerada tumbada intencionalmente	5	1	29
Señal	Apéndice 5 B k		
JUGADA TRIPLE	5	1	47
TURNOS AL BATE	5	1	48
Jugador pierde su Turno	5	4	1 Efecto d)
Anotación	Apéndice 6 A a) & b)		
ARBITROS	3	6	1
Bola alojada en implementos o ropa	5	11	Efecto e)
Desvía una bola fuera de juego	5	11	b) i) 6)
Implemento, Uniforme	Apéndice 5 A c)-e)		
Bola bateada Fair golpea a un Árbitro	5	1	16 d)
	5	5	1 e)
Bola Foul golpea a un Árbitro	5	1	20 d)
Golpeado por una bola tirada	5	10	1 c)
Juicio	3	6	6
Puede conferir con un compañero	3	6	6
No puede anular una decisión	3	6	6 b)
No puede usar joyas expuestas	Apéndice 5 A d)		
Puede rectificar decisiones de ubicar a jugadores en peligro	3	6	6 c)
Árbitro de Home interfiere con el intento del receptor de tirar (FP)	5	1	30 b)
Señales	Apéndice 5 B		
UNIFORMES			
Numero Incorrecto listado en la tarjeta de alineación	3	2	1 d)
Por coaches	2	6	
Uniforme No estándar y cubiertas de cabeza pueden ser usadas	2	5	1
Jugadores	2	5	1
Árbitros	Apéndice 5 A c)		
Jugador Extraído requerido a cambiar el número de uniforme	3	2	6 b)
SUBSTITUTOS NO REPORTADOS	3	2	8 & Efecto
	3	1	9
VISERAS	2	5	1 a) ii))
BATES DE CALENTAMIENTO	2	3	2
	Apéndice 2 B		

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO	4	4	
LANZAMIENTO DE CALENTAMIENTO PARA LANZADOR RELEVO O			
ENTRADAS PENALIDAD (FP) (MP)	4	4	Efecto
Siendo tomados en el área de calentamiento	2	4	3 a)
RED BLANCA, CIRCULO, O FIGURA EN EL GUANTE	2	4	1 d)
LANZAMIENTO DESCONTROLADO (FP)	5	1	49
Va fuera de juego	5	11	Efecto a) ii) 2)
TIRO DESCONTROLADO	5	1	50
GANADO, ACREDITADO AL LANZADOR (Anotación)	Apéndice 6 E		
WIND-UP (Lanzador) (FP)	4	3	2 a)
(MP)	4	3	2 a)
GANADOR DEL JUEGO	1	2	7
JUGADOR EXTRAIDO	3	1	24
Provisiones para uso de Jugador Reemplazante	3	2	6 a)-c)
Es Requerido cambiar el número del uniforme	3	2	6 b)
NO SON PERMITIDAS PULSERAS PARA USO POR EL LANZADOR	4	3	5 e)



WBSC

