

A stylized, colorful graphic of a softball. The ball is composed of concentric rings in shades of green, yellow, and orange, with red stitching details. The graphic is set against a dark purple background with abstract, flowing shapes in blue, red, and white. The text 'WBSC' is centered within the dark purple circular area of the ball.

WBSC

**2018-2021 REGLAS
OFICIALES DE SOFTBOL**

LANZAMIENTO RAPIDO

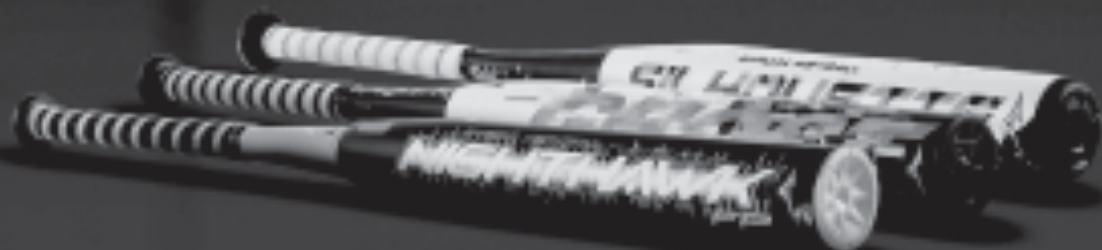
REGLAS 2018 – 2021

LANZAMIENTO RAPIDO (INCLUYE LANZAMIENTO MODIFICADO)



HIT LIKE A

LEGEND



PREÁMBULO

Este Libro de Reglas contiene las Reglas Oficiales del Softbol ("Reglas Oficiales") de la Confederación Mundial de Béisbol Softbol (WBSC), anteriormente operaba como Federación Internacional de Softbol (ISF). Esta 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 Softbol de Lanzamiento Rápido y Softbol de Lanzamiento Rápido Modificado.

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

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

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

Table of Contents

- 1 EL JUEGO
 - 1.1 Definiciones
 - 1.2 Requisitos del Juego Reglamentario
- 2 CAMPO DE JUEGO E IMPLEMENTOS
 - 2.1 Definiciones
 - 2.2 Campo de Juego
 - 2.3 Implementos del Juego
 - 2.4 Implementos del Jugadores
 - 2.5 Uniformes
 - 2.6 Uniformes de Coaches/Entrenadores
 - 2.7 Implementos
- 3 PARTICIPANTES
 - 3.1 Definiciones
 - 3.2 Tarjeta de Alineacion y Nominas
 - 3.3 Apelaciones
 - 3.4 Coaches
 - 3.5 Personal de Equipo
 - 3.6 Arbitros
 - 3.7 Anotadores
- 4 LANZAMIENTO
 - 4.1 Definiciones
 - 4.2 Conferencia Defensiva Cargada
 - 4.3 Requisitos para Lanzamiento Legal
 - 4.4 Lanzamientos de Calentamiento
 - 4.5 Lanzamiento Nulo
 - 4.6 Bola Caída
 - 4.7 Regreso de Lanzador
 - 4.8 Lanzamiento Ilegal
- 5 BATEANDO Y CORRIENDO BASES
 - 5.1 Definiciones
 - 5.2 Conferencia Ofensiva Cargada
 - 5.3 Bateador en Espera o Prevendio
 - 5.4 Bateo
 - 5.5 Bateador-Corredor
 - 5.6 Doble Base

- 5.7 Usando un Guante Ilegal
- 5.8 Casco Retirado
- 5.9 Tocando Bases en Orden Legal
- 5.10 Corredores
- 5.11 Efectos Corriendo Bases (Que no sea por obstruccion)

APÉNDICE 1 CAMPO DE JUEGO Y PLANO DEL DIAMANTE

APÉNDICE 2 ESPECIFICACIONE DEL BATE

APÉNDICE 3 ESTANDARES DE LA BOLA

APÉNDICE 4 ESPECIFACACIONES DEL GUANTE

APÉNDICE 5 ARBITROS

APÉNDICE 6 ANOTACION

INDEX

MENSAJE DEL CHAIRMAN

En nombre de la Confederación Mundial Beisbol Softbol, de nuestro Comité Ejecutivo y Personal, quiero darles la bienvenida a la gran disciplina del Softbol.

Con Sede Directiva en Lausana, Suiza - la Capital Olímpica - la Confederación Mundial Beisbol Softbol (WBSC) es el organismo rector para el softbol Beisbol y Softbol. La WBSC tiene 202 Federaciones Nacionales y Miembros Asociados en 143 países y territorios a través de Asia, África, Américas, Europa y Oceanía, lo cual representa un movimiento deportivo uniendo a los deportes de Beisbol/Softbol, que envuelve mas de 65 millones de atletas y atrae aproximadamente a 150 millones de aficionados anualmente, a los estadios de todo el mundo.



La WBSC sostiene dos (2) Copas Mundiales de Softbol cada año, con el Femenino de Mayores y el Junior Masculino (Sub.19) sostenido en un año, y el Masculino de mayores y Junior Femenino (Sub.19) en años alternos. Adicional a las Copas Mundiales de Softbol, la WBSC sostiene un numero de eventos de Softbol Internacionalmente en varias formas.

La WBSC es responsable por el crecimiento y expansión de nuestro deporte en bases globales. Para ayudar a alcanzar este crecimiento, la WBSC se ha asociado con algunos fabricantes de artículos deportivos para proveer implementos de softbol a aquellas áreas y países en el mundo, en donde éste es mas necesitado y menos disponible. Hasta la fecha ha sido enviado casi USD\$4 millones en implementos a mas de 100 países. También nos hemos asociado con nuestras Federaciones Nacionales y Regionales, para proveer cursos de entrenamiento para atletas y entrenadores, de cada uno de los continentes (con excepción de Antártica).

Adicionalmente, la WBSC tiene un programa exitoso de certificación de Árbitros, con seminarios sostenidos en varias localidades anualmente y conduce cursos que ayudan a los árbitros en el desarrollo de sus habilidades, moviéndose hacia una certificación WBSC completa.

Nosotros estamos orgullosos y complacidos de trabajar con nuestras Federaciones Nacionales, Federaciones Regionales y asociados Corporativos, operando para el crecimiento y desarrollo del gran juego del softbol internacionalmente.

Si es softbol de lanzamiento rápido, lanzamiento lento, de playa, de sala, en silla de ruedas, femenino, o masculino, softbol de niñas o niños, la WBSC tiene programas, competencias, reglas y contactos, que le asistirá en el crecimiento del juego a cualquier nivel. El Softbol ofrece algo para cada quien, desde competencias internacionales de Clase Mundial, con atletas Olímpicos y profesionales, hasta un juego recreacional para aquellos que quieren una atmósfera de disfrute y actividad física en un ambiente mas sociable.

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

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

Tommy Velazquez
Chairman, Softbol

CONFEDERACION MUNDIAL BEISBOL SOFTBOL
Federaciones Nacionales afiliadas a la WBSC

AFRICA (18)

Botsuana
Burkina Faso
Rep. Democrática
de Congo
Camerón
Gambia
Ghana
Kenia
Lesoto
Namibia
Nigeria
Senegal
Sierra Leone
Sudáfrica
Tanzania
Tunes
Uganda
Zambia
Zimbabue

Curacao
Dominicana Republica
Ecuador
El Salvador
Guatemala
Haití
Honduras
Jamaica
Méjico
Nicaragua
Panamá
Perú
Puerto Rico
Islas Turcos & Caicos
USA
Islas Vírgenes (U.S.)
Uruguay
Venezuela

Paquistán
Filipinas
Singapur
Corea del Sur
Tailandia

San Marino
Serbia
Slovakia
Eslovenia
España
Suecia
Suiza
Turquía
Ucrania

EUROPA (36)

Austria
Bélgica
Bulgaria
Croacia
Ciprés
Republica Checa
Dinamarca
Finlandia
Francia
Georgia
Alemania
Gran Bretaña
Grecia
Guernesey
Hungría
Irlanda
Israel
Italia
Kosovo
Lituania
Malta
Moldava
Holanda
Noruega
Polonia
Romania
Rusia

OCEANIA (13)

American Samoa
Australia
Islas Cook
Guam
Islas Marianas
Islas Marshall
Micronesia
Nauru
Nueva Zelanda
Palao
Papua Nueva Guinea
Samoa
Islas Salomón

AMERICAS (31)

Argentina
Aruba
Bahamas
Belice
Bolivia
Brasil
Islas Vírgenes Brit.
Canadá
Islas Caimán
Chile
Colombia
Costa Rica
Cuba

ASIA (19)

Brunei
China
China Taipéi
P.R. of Corea
Hong Kong
India
Indonesia
Iraq
Rep. Islámica de Irán
Japón
Jordania
Malasia
Mongolia
Nepal

AUTORIDADES DIVISION SOFTBOL



CHAIRMAN
Tommy VELÁZQUEZ
Puerto Rico



1^{er.} VICEPRESIDENTE
Beng Choo LOW
Malasia



2^o VICEPRESIDENTE
Craig CRESS
Estados Unidos



MIEMBRO AGREGADO
Maria SOTO
Venezuela



MIEMBRO AGREGADO
Tirelo MUKOKOMANI
Botsuana



MIEMBRO AGREGADO
Taeko UTSUGI
Japón



**VICEPRESIDENTE
CONTINENTAL**
Europa
Gabriel WAAGE
Rep. Checa



**VICEPRESIDENTE
CONTINENTAL**
Asia
Hiromi TOKUDA
Japón



**VICEPRESIDENTE
CONTINENTAL**
Americas
Antonio MORALES
Colombia



**VICEPRESIDENTE
CONTINENTAL**
África
Mashilo MATSETELA
Sudáfrica



**VICEPRESIDENTE
CONTINENTAL**
Oceanía
Rex CAPIL
Nueva Zelanda

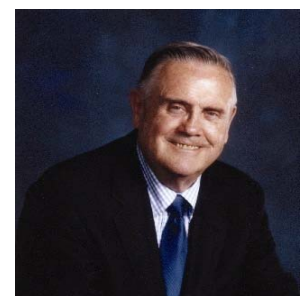


TESORERO
Javier ANAYA
Colombia



**REPRESENTANTE
DE ATLETAS**
Nathan NUKUNUKU
Nueva Zelanda

**REPRESENTANTE
DE ATLETAS
(PENDIENTE)**



**PRESIDENTE
HONORARIO**
Don E. PORTER
USA

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 esta 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 bola viva al comienzo del juego o al reanudar el juego en un partido, proveyendo que:

- a) El lanzador sostenga la bola en el círculo del lanzador;
- b) El receptor esté en el cajón del receptor y todos los demás jugadores están en territorio fair para poner la bola en juego.

1.1.8 REUNIÓN PREVIA AL JUEGO

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

1.1.9 PROTESTA

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

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

1.1.10 "TIME" – "TIEMPO"

El término usado por un árbitro con el fin de ordenar la suspensión del juego; durante el cual la bola esta 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, 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 continuara continuado 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 un árbitro será un ruego 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 sea 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 a acelerar el juego;
- f) Después que una advertencia es dada por el árbitro, cualquiera de estas reglas de juego es violada intencionalmente, excepto si el lanzador continúa violando repetidamente una de las reglas de lanzamiento, el lanzador será retirado de la posición de lanzamiento por el resto del juego;
- g) La orden para el retiro o suspensión de un jugador o de cualquier persona autorizada a sentarse en la banca del equipo, no sea obedecida dentro de un minuto;
- h) Debido al retiro o expulsión de jugadores del juego por el árbitro, o por cualquier otra causa, hay menos de nueve (9) o (10 con un DP) jugadores en cualquiera de los equipos;
- i) Un jugador declarado inelegible reingresa al juego y un lanzamiento ha sido 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) Aplica a cualquier juego en todos los Torneo y Campeonato, cuando un equipo aventaja a otro por: 15 carreras o más después de tres (3) entradas; 10 carreras

después de cuatro (4) entradas; o siete (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 cuentan debido al jonrón.

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) Si un corredor incorrecto en la alineación es ubicado en segunda base, este error puede ser corregido tan pronto como sea notado. No hay penalidad.

1.2.5 CARRERAS ANOTADAS

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

1.2.6 JUGADAS DE APELACIÓN

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

- a) Una apelación puede ser hecha mientras la bola 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 claramente 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 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.
- b) Los Corredores pueden dejar su base durante jugada de apelación de bolo 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 esta muerta.
 - i) Si la bola va fuera de juego, la apelación de bola muerta, no puede ser hecha hasta que el Arbitro 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 jugadores no anunciados bajo la regla de Jugador Reemplazante;
 - vii) Reingreso Ilegal;
 - viii) El uso de jugadores no anunciados bajo la regla de Jugador Designado; o
 - ix) Corredores intercambiando posiciones en las bases que ellos ocuparon.

1.2.7 GANADOR DEL JUEGO

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

- a) El resultado de un juego declarado reglamentario es la anotación al final de la última entrada completa jugada, a menos que el equipo local, anote más carreras que el equipo visitante en la parte baja de la mitad de la entrada incompleta. En este caso el resultado es ese, el de la entrada incompleta.
- b) El resultado de un juego reglamentario empatado, es el de la anotación empatada, cuando el juego fue terminado.
- c) El resultado de un juego confiscado es 7-0 a favor del equipo que no es culpable.

1.2.8 MOTIVOS PARA UNA PROTESTA

- a) Una protesta será recibida y considerada, cuando incluya materia de los siguientes tipos:
 - i) La interpretación equivocada de una Regla;
 - ii) Cuando un árbitro falla en aplicar la regla correcta 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 de apreciación, como la interpretación de una regla.

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

Con un out y corredores en segunda y tercera bases, el bateador golpeó una bola fly fair que fue cogida. El corredor en tercera repisó la base después de la cogida, pero el jugador en segunda, no lo hizo. El corredor en tercera había cruzado home, antes que la bola fue jugada en segunda base para el tercer out. El árbitro no permitió que la carrera 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 del 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 involucre la apreciación de un árbitro, o si el equipo que está poniendo la protesta ganó el juego. Ejemplos de protestas que no serán consideradas son:

- a) si una bola golpeada, 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 involucre solamente la exactitud de la apreciación del árbitro.

1.2.11 DANDO AVISO DE UNA PROTESTA

- a) Otra diferente a elegibilidad de un jugador, el aviso de protesta debe ser dado claramente al árbitro de home: inmediatamente antes del siguiente lanzamiento, ya sea legal o ilegal: si es al final de una entrada, antes que todos los jugadores dejen el territorio fair en su 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 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 debe ser presentada dentro de un tiempo razonable.

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

1.2.13 REQUERIMIENTOS PARA UNA PROTESTA FORMAL POR ESCRITO

Para que una protesta formal por escrito sea válida, 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
- f) Todos los hechos esenciales que estén involucrados en la materia protestada.

1.2.14 RESULTADO DE PROTESTA

La decisión tomada sobre un juego protestado, debe 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 cinta adhesiva en exceso al agarre del bate (más de dos capas), o pintar un bate en la parte superior o inferior, para propósitos diferentes que no sean de identificación; grabado de una marca "ID" sobre el extremo del barril de un bate de metal; o anexar al bate un agarre "acampanado" o de "cono". Reemplazar 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 CAJA 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 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 pipas.**

2.1.6 TERRITORIO FAIR

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

2.1.7 TERRITORIO FOUL

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

2.1.8 CASCO

Un casco que 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.

2.1.9 BATE ILEGAL

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

2.1.10 GUANTE ILEGAL

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

2.1.11 INFIELD

El área del campo en territorio fair normalmente cubierta por infielders

2.1.12 IMPLEMENTOS OFICIALES

Los implementos Oficiales son cualesquiera que estén en uso en el momento (bates, guantes, cascos, etc...) por el equipo defensivo u ofensivo durante el curso del juego. Los implementos defensivos (por ejemplo, guantes) dejados en el campo por el equipo que esta jugando defensiva, no seria un implemento oficial.

2.1.13 OUTFIELD

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

2.1.14 CAMPO O TERRENO DE JUEGO

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

2.2 CAMPO DE JUEGO

2.2.1 REQUISITOS DEL CAMPO DE JUEGO

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

2.2.2 EL DIAMANTE OFICIAL

- a) El diamante oficial debe cumplir con las dimensiones y especificaciones, tal como esta definido en el Apéndice 1 y debe incluir todas las características mostradas (foul, un metro y líneas de los lados; cajas de entrenadores, bateadores y receptores; círculos de bateadores en espera y de lanzadores; bases y home).
- b) Si durante el juego, se encuentran incorrectas las distancias entre bases, o la distancia de lanzamiento, el error debe ser corregido al comienzo de la parte superior, de la próxima entrada completa, después de lo cual, el juego se reanuda y continua.

2.2.3 REGLAS DE TERRENO O ESPECIALES

Las reglas de terreno o especiales que establecen los límites del campo de juego, pueden ser acordadas antes del comienzo de un juego y usadas siempre que los backstops, 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), debe estar claramente marcada para información del árbitro.
- b) Si se está usando un campo de beisbol, el montículo del lanzador debe ser retirado y el backstop ajustado a la distancia prescrita desde home.

2.3 IMPLEMENTOS DEL JUEGO

2.3.1 BATE OFICIAL

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

2.3.2 BATE DE CALENTAMIENTO

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

2.3.3 BOLA OFICIAL

Solo una bola oficial que reúna las normas establecidas por la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC-SD, y que esté sellada con la marca de la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC-SD, con la marca adoptada y aprobada, debe ser usada en una Competencia de la WBSC-SD. Consulte el Apéndice 3 (para estándares de bolas aprobadas).

2.4 IMPLEMENTOS DE JUGADORES

2.4.1 GUANTES Y MASCOTINES

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

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

2.4.2 ZAPATOS

- a) Todos los miembros de equipos deben usar zapatos. Un zapato debe ser hecho ya sea de lona, cuero o materiales similares y deben ser totalmente cerrados.
- b) Las suelas de los zapatos pueden ser lisas o tener ganchos de goma blanda o dura.
- c) Se pueden usar suelas de metal y tacos ordinarios si los picos de las placas no son redondeadas, y no se extienden a más de 1,9 cm (3/4 pulgadas) de la suela o talón del zapato.
- d) No se permiten ganchos de plástico duro, nylon o poliuretano similares a una suela y talón metálico, en ninguna división ni en ningún nivel de juego.
- e) No se permiten zapatos con tacos removibles que se atornillan sobre la suela del zapato; sin embargo, se permiten los zapatos con tacos removibles que se atornillan dentro del zapato.
- f) Para la División Juvenil y el lanzamiento rápido modificado solamente, los tacos metálicos no deben usarse en ninguna división, en ningún nivel de juego.

2.4.3 IMPLEMENTOS PROTECTORES

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

- e) PROTECTORES DE PIERNAS/BRAZOS pueden ser usados por un bateador y un bateador-corredor.

2.5 UNIFORMES

2.5.1 UNIFORMES DE JUGADORES

Todos los jugadores 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 este 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, pero pueden ser mezcladas. Si más de un estilo es usado, ellos deben todos ser del mismo color, y cada uno del mismo tipo deben ser del mismo color y estilo. 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. Mangas calentadoras (de compresión) pueden ser usadas, pero esto deberá ser tratado de la misma manera que las camisetas interiores de manga larga. Ambos brazos deben ser cubiertos, y ambas mangas deben ser del mismo color como el de las camisetas interiores usadas por jugadores, que llevan camisetas interiores con manga larga.

- c) PANTALONES/PANTALONES DESLIZANTES. Todos los pantalones de jugadores, cortos o largos, deben ser iguales en estilo. Los jugadores pueden usar pantalones deslizantes. No es obligatorio que todos los jugadores usen pantalones para deslizarse, pero si más de un jugador los usa, deben ser todos del mismo color y estilo excepto, aquellos con almohadillas de deslizamiento temporal, de broche o velcro. Ningún jugador puede usar perneras irregulares, deshilachadas o cortadas expuestas en los pantalones deslizantes.

- d) **NÚMEROS.** Un número Arábico de color contrastante por lo menos de 15.2 cm (6 pulgadas) de altura debe ser usado en la parte de atrás de 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 arbitro puede ser distracción para los jugadores opositores. El árbitro debe requerir que ese artículo sea retirado o cubierto. Pulseras y/o collares de alerta medica, si el arbitro 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-SD, se reserva el derecho de mantener o retirar la aprobación de cualquier implemento, el cual, a sola determinacion de la Comisión de Estandares de Implementos de la WBSC-SD, cambie significativamente el carácter del juego, afecte la seguridad de participantes o espectadores o, hace que el rendimiento de un jugador sea más un producto de equipo, en lugar de la habilidad individual del jugador.

EFFECTOS

Regla 2.4.2	Usando zapatos inadecuados
Efecto	Después de una advertencia del árbitro, el miembro del equipo debe ser expulsado del juego.
Regla 2.4.3 a)	Falla de un receptor en usar un casco.
Efecto	Después de una advertencia del arbitro, el jugador debe ser expulsado del juego.

2.4.3.(c-d)	Falta de usar implementos obligatorios.
Efecto	Jugador es retirado del juego. Si continua participando, el jugador debe ser expulsado del juego.
Regla 2.5.1	Uniforme inapropiado o uso inapropiado de un uniforme usado por un jugador
Efecto	Si el jugador se rehúsa cumplir, el jugador debe ser retirado del juego.
Regla 2.6	Un coach vestido inapropiadamente.
Efecto	Después de una advertencia por el arbitro, cualquier infracción siguiente por un coach o manager del mismo equipo, dará como resultado la expulsión del Head Coach

3 PARTICIPANTES

3.1 DEFINICIONES

3.1.1 COACH DE BASE

Una persona miembro del equipo ofensivo que toma su posición en el campo y dentro del cajón del coach mientras su equipo esta 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 Arbitro y el otro equipo. Un jugador puede ser coach, ya sea como un reemplazo por un coach ausente o como un coach que esta jugando.

3.1.3 JUGADOR DESIGNADO (DP)

Un jugador ofensivo que batea por el Jugador Flex.

3.1.4 EXPULSIÓN DEL JUEGO

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

3.1.5 FILDEADOR/JARDINERO

Es cualquier jugador defensivo del equipo en el campo.

3.1.6 JUGADOR FLEX

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

3.1.7 HEAD COACH – ENTRENADOR PRINCIPAL

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

3.1.8 JUGADOR ILEGAL

Un jugador quien:

- a) Toma una posición en la alineación en la ofensa o defensa, pero no ha sido reportado al arbitro de home como un sustituto; o
- b) Toma una posición en la ofensa o defensa, pero no tiene el derecho legal para esa posición.

3.1.9 REINGRESO ILEGAL

Un Reingreso Ilegal ocurre cuando:

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

3.1.10 UN SUBSTITUTO ILEGAL

Es un jugador que ha ingresado al juego sin haber sido anunciado (no-reportado) al arbitro como un substituto. Este jugador puede ser:

- a) Un substituto que no ha estado previamente en el juego;
- b) Un Jugador Ilegal;
- c) Un jugador declarado Inelegible;
- d) Un Reingreso Ilegal; o
- e) Un Jugador Designado Ilegal (DP ILEGAL) o JUGADOR FLEX.
- f) Un jugador reemplazante que permanece en el juego como un substituto no anunciado por un jugador extraído, quien no ha regresado al juego dentro del tiempo permitido bajo las provisiones de la Regla de jugador reemplazante.

3.1.11 JUGADOR INELEGIBLE

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

3.1.12 JUGADOR REEMPLAZANTE INELEGIBLE

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

- a) Ha sido retirado del juego por el Arbitro por una infraccion de reglas.
- b) Esta en la alienación actual.
- c) No esta en la alineación actual, pero es elegible a reingresar al juego.

3.1.13 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 fair. Un jugador que normalmente juega en el outfield puede ser considerado un infielder si se mueve al área cubierta normalmente por los infielders.

3.1.14 TARJETA DE ALINEACIÓN

La lista de jugadores originales, sustitutos y coaches, que es dada al Jefe de Árbitros y/o al arbitro 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.

3.1.15 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.

3.1.16 JUGADOR OFENSIVO SOLAMENTE (OPO)

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

3.1.17 REINGRESO

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

3.1.18 RETIRO DEL JUEGO

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

3.1.19 UN JUGADOR REEMPLAZANTE

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

3.1.20 JUGADORES ORIGINALES/ABRIDORES

Los jugadores listados en la tarjeta de alineación que 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 registrado.

3.1.24 JUGADOR EXTRAIDO

Un Jugador extraído es un jugador que deja el juego debido a una herida que esta sangrando, o cuando el uniforme del jugador esta 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 numero de uniforme de los jugadores originales/abridores en la alineación;
 - ii. El apellido, primer nombres y numero de uniforme de cualquier sustituto disponible; y
 - iii. El apellido y primer nombre del manager.
- b) Un nombre de un jugador original/abridor no puede estar en la tarjeta de alineación, a menos que el jugador este presente en uniforme y en el área del equipo.
- c) Un jugador elegible en la nomina puede ser agregado a la lista de sustitutos en cualquier momento durante el juego.
- d) Las nóminas de Hombres solo pueden contener jugadores hombres y las nominas de Mujeres solo jugadoras mujeres.
- e) Si un número de uniforme esta 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. El/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, incluyendo el Jugador Designado (DP), y el Jugador Flex pueden ser substituidos y reingresar la alineación solo una vez, y deben permanecer en la misma posición de bateo que ellos tenían en la alineación abridora.

3.2.4 JUGADOR DESIGNADO (DP)

- a) Un Jugador Designado (DP) puede batear por cualquier jugador defensivo.
- b) El Jugador Designado (DP) puede jugar defensa por cualquier jugador, incluyendo el Jugador Flex.
 - i. Si el Jugador Designado (DP) juega defensa por un jugador diferente al Jugador Flex, ese jugador continúa al bate y es identificado como el Jugador Ofensivo Solamente (OPO). El OPO no 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.

- iii. Cuando el Jugador Designado (DP) juega defensa por el Flex, la alineación se reduce a nueve (9) jugadores y el juego puede terminar legalmente con nueve (9) jugadores.
- c) El Jugador Designado (DP) y el Jugador Flex no pueden estar en el juego 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 una posición no de bateo (10º) 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 ofensa, 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 sustitución por el Jugador Designado o los substitutos del Jugador Designado (DP) y debe ser reportado al árbitro de home.

3.2.6 EL JUGADOR REEMPLAZANTE

- a) Un Jugador Reemplazante puede entrar al juego por un Jugador Extraído
- b) El Jugador Extraído no debe regresar al juego hasta que todo sangramiento 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 sustitución. 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 sustitución legal.

- d) Un representante de equipo debe notificar al Árbitro de Home de todos los cambios. La falta de hacerlo está sujeta a que el jugador sea declarado una sustitución ilegal.
- 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 mas elegible, para reingresar al juego.

3.2.7 CORREDOR TEMPORAL

Un corredor temporal es legal para correr por un catcher/receptor con el record de la mitad de la entrada previa, quien está en base con dos (2) outs.

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 esta en base al momento que es tomada la opción.

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

3.2.8 ENTRANDO AL JUEGO (SUBSTITUCIONES)

- a) Un Substituto 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 abridora, pero ningún sustituto puede regresar al juego después de haber sido retirado de la alineación, con excepción como Jugador Reemplazante o Coach.
- b) Un jugador abridor y su(s) sustituto(s) no pueden estar en el juego al mismo tiempo.
- c) Una sustitución debe tomar lugar solo cuando la bola es muerta. El coach o representante del equipo debe notificar inmediatamente al Árbitro de Home, antes que la sustitución sea hecha. El sustituto no está legalmente en el juego hasta que un lanzamiento haya sido tirado o una jugada haya sido hecha. El árbitro de home notificará al anotador del cambio.
- d) Cualquier sustituto que está legalmente en el juego, pero que no ha sido reportado al Arbitro de Home se convierte en un Substituto Ilegal.

- e) No hay infracción si el manager, coach, representante del equipo o el jugador infractor, notifica al árbitro antes que apele el equipo ofendido.
- f) Un sustituto que reingresa al juego después de haber sido substituido, es un reingreso ilegal, a menos que el sustituto esté siendo usado como un jugador reemplazante o coach.
- g) 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.

3.3 APELACIONES

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

EFFECTOS

Regla 3.2.2 a) 3.2.3 c) 3.2.6 c)	Falla de completar un juego con el número requerido de jugadores.
Efecto	El Juego es confiscado al equipo no ofensor.
Regla 3.2.8	Substituto No Reportado/jugador ilegal a) Substituto Ilegal. b) Jugador Reemplazante No anunciado c) Regreso No anunciado del jugador extraído.
Efecto	a) Un sustituto no reportado o un jugador ilegal es una jugada de apelación. b) La apelación debe ser llevada la atención del árbitro mientras el jugador ilegal o sustituto no reportado este en el juego. 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 inelegible. d) Un sustituto legal debe reemplazar al jugador inelegible.

	<ul style="list-style-type: none"> i. Si el equipo infractor no tiene un sustituto legal, el juego es confiscado a favor del equipo que no tiene culpa. ii. Si el jugador ilegal es apelado mientras esta al bate, un sustituto legal asumirá la cuenta de bolas y strikes. iii. Toda acción antes del descubrimiento es legal, excepto si el sustituto no reportado batea y alcanza base, y luego es descubierta y apelado antes de un lanzamiento al siguiente bateador, o al final del juego y antes que los árbitros dejen el campo, todos los corredores (incluyendo el bateador) regresarán a la base que ocupaban al momento del lanzamiento, y el sustituto no reportado es "Declarado Inelegible" y es declarado out. iv. Todos los outs en la excepción en d) arriba se mantienen. v. Si el sustituto es un corredor Ilegal, el sustituto deberá estar sujeto a la sanción por esa infracción. <p>e) Si el jugador ilegal es descubierta a la defensiva y después de hacer una jugada, y una apelación es hecha apropiadamente, 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 y asuma la cuenta de bolas y strikes que el bateador tuvo antes del descubrimiento del jugador ilegal. Cada corredor regresara a la base que ocuparon antes de la jugada.</p> <p>f) Si un jugador inelegible regresa al juego, es declarado un confiscado al equipo que no tiene culpa.</p> <p>g) Después que una apelación haya sido sostenida por un sustituto no-reportado o un reingreso ilegal, el jugador original o su sustituto es considerado tener que dejar el juego.</p>
3.2.8	<p>Reingreso Ilegal</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Jugador Original/abridor regresando al juego en una posición diferente, en la alineacion ofensiva. b) Sustituto que ha reingresado previamente al juego, no como un jugador reemplazante. c) Jugador abridor reingresando al juego por segunda vez, no como un jugador reemplazante. d) Un jugador reemplazante inelegible. e) El Flex entra al juego ofensivamente por un jugador que no es el Jugador Designado (DP)
Efecto	<ul style="list-style-type: none"> a) Esto una jugada de apelación: <ul style="list-style-type: none"> i) la apelación puede ser hecha en cualquier momento, mientras el jugador reingresado ilegal esté en el juego. ii) la apelación no tiene que ser hecha antes del siguiente lanzamiento. b) El manager/coach nombrado en la tarjeta de alineación y el jugador reingresado ilegalmente son expulsados.

	<p>c) Un sustituto legal debe reemplazar al jugador reingresado ilegal expulsado, antes que el juego pueda continuar.</p> <p>d) Si el manager/head coach es expulsado, ellos deben nombrar un nuevo manager/head coach.</p> <p>e) Acciones que ocurren mientras el jugador reingresado ilegal está en el juego, se rigen por los efectos de un Substituto Ilegal/Jugador Ilegal.</p>
--	--

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 este 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.

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) Un coach de base solo puede dirigir a los miembros de su equipo.
- c) Un coach puede tener consigo en la caja de coach, un libro de anotaciones, lápiz o lapicero y un indicador, todo lo cual deberá ser usado solamente para propósitos de anotación del juego o registros de datos
- d) Un jugador joven que este actuando en las cajas de coach de primera y tercera base, y un representante joven que participe como recoge 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 arbitro. Esto incluye a los jugadores diferentes al bateador en espera (quien debe permanecer en el circulo 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) Ningún miembro de equipo deberá:
 - i) Permitir a otra persona que haga o diga palabras despectivas o insultantes acerca de jugadores opositores, oficiales o espectadores;
 - 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 seria el arbitro 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 esta 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 esta apto para un juego;
- b) Tomar una posición detrás de home y detrás del receptor;
- c) Estar completamente encargado y responsabilizarse por la conducción adecuada del juego.

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

3.6.3 EL ÁRBITRO DE BASE

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

3.6.4 RESPONSABILIDADES DE UN SOLO ÁRBITRO

Si es asignado un solo árbitro, sus deberes y jurisdicción se extenderán a todas las materias bajo estas Reglas. La posición inicial del árbitro para cada lanzamiento será detrás de home y 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 arbitro, sobre decisiones que no fueron correctas en su conclusión, tales como si una bola bateada fue fair o foul, un corredor llega quieto o es out, una bola lanzada es una bola o un strike, o sobre cualquier jugada involucrando precisión de juicio/apreciación. Ninguna decisión emitida por un árbitro será reversada; excepto en donde el arbitro este convencido que es una infracción de una de estas reglas. En caso, que el manager, capitán o cualquiera de los equipos busque reversar una decisión basada solamente sobre un punto de las reglas, el

arbitro cuya decisión esta en cuestión, si esta 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 arbitro 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 arbitro, o una decisión demorada por un arbitro, 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 arbitro suspenderá el juego cuando, a su juicio, las condiciones justifican tal acción.
- b) Un juego será suspendido cuando el arbitro 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 arbitro suspenderá el juego cuando un bateador, o lanzador, se para fuera de la posición por una razón legítima.
- d) Un arbitro no declarará "TIEMPO/TIME", después que el lanzador haya comenzado su movimiento "wind up" de lanzar.
- e) Un arbitro 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 hayan sostenidos 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.

EFECTO

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

3.7 ANOTADORES

3.7.1 RESPONSABILIDADES DEL ANOTADOR OFICIAL

El anotador oficial:

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

4 LANZAMIENTO

4.1 DEFINICIONES

4.1.1 CONFERENCIA DEFENSIVA CARGADA

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

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

4.1.2 SALTO DEL CUERVO

Donde:

- a) el lanzador se empuja desde un lugar diferente a la goma de lanzador para soltar la bola; o
- b) 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 Arbitro.

4.1.4 BRINCAR

Donde:

- a) el lanzador va al aire en su movimiento inicial, moviéndose por un empuje desde el plato del lanzador, que no involucra un salto de cuervo;
- b) 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
- c) El lanzamiento es completado cuando el lanzador aterriza con un movimiento continuo soltando la bola hacia home.

4.1.5 PASSED BALL (PASBOL)

Un lanzamiento que deberá haber sido sostenido o controlado por el receptor con un esfuerzo regular.

4.1.6 LANZAMIENTO

Cuando el lanzador suelta la bola al bateador.

4.1.7 PIE PIVOTE

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

4.2 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 ha sido solicitado "Tiempo" o no.

EFEECTO

REGLA 4.2.1 a)	Por la cuarta y cada conferencia defensiva cargada en un juego de siete entradas o por cualquier conferencia defensiva cargada, en exceso de una por entrada en un juego con entradas extras, el lanzador 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 CONFERENCIA DEFENSIVA NO 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) un manager o coach reporta desde el dugout un cambio al árbitro y después de hacer el cambio, cruza la línea de foul para hablar con cualquier jugador;
- c) uno o más miembros del equipo defensivo y por lo menos un jugador, 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; o
- 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 longitud de distancia de 61.0 cm (24 pulgadas) desde 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 longitud de distancia de 61.0 cm (24 pulgadas) desde la goma del lanzador. Los hombros deben estar en línea con la primera y tercera base.
- d) El lanzador debe tomar, o parecer que toma, una señal desde el receptor mientras está parado en 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 parada completa con la bola en ambas manos en frente del cuerpo. **El pie que pisa (no-**

pivote) debe estar sin movimiento al comienzo y durante la pausa. El pie que pisa (no-pivote) solo puede moverse hacia el frente con el comienzo del lanzamiento. Cualquier movimiento en retroceso del pie que pisa 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 diez (10 segundos antes de soltar la bola).

4.3.2 COMENZANDO EL LANZAMIENTO

- a) El lanzamiento comienza cuando una mano es retirada de la bola, o el lanzador hace cualquier movimiento que es parte de la conclusión del lanzamiento “wind up”. El lanzador no puede 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 mecedor, 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 mecedor, 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. Sin embargo, el lanzador puede bajar el brazo lanzador al lado y atrás, antes de comenzar con el movimiento de molinete. Esto permite que el brazo pase legalmente dos veces por la cadera.
- c) 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 a la altura del codo y sin detenerse o reversar 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 directa del cuerpo.
- e) En el acto de liberar la bola, el lanzador puede dar un paso con el pie que pisa (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 que pisa (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 soltarla 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 juego "play".

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 que pisa haya dejado el plato, es considerado un salto de cuervo y es ilegal.
- h) En el acto de la liberación de la bola, el lanzador debe 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 que da el paso (no pivote), debe estar apuntado hacia home y no debe tocar el suelo delante o sobre una línea recta entre el pie pivote y home. No es un paso si el lanzador se desliza hacia el frente, a través de la goma 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 mecedor, 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 "juego" "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 SUSTANCIAS 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 en polvo 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.
- 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:
 - i. después de un strikeout;
 - ii. cuando el bateador se convierte en un bateador-corredor;
 - iii. cuando hay corredores en base;
 - iv. cuando una bola foul es fildeada cerca de la línea de foul y el receptor tira a cualquier base para un posible out; o
 - v. cuando, en 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 saliendo 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 4.3.7)

4.3.3 k	El lanzador falla en liberar la bola en 20 segundos.
Efecto	Una bola es premiada al bateador
4.3.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
4.3.4 b)	Un jugador se para 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 avanzaran una base en el lanzamiento ilegal.
4.3.5	Un miembro del equipo defensivo continúa poniendo una substancia extraña en la bola, o continua infringiendo en lo provisto en 4.3.5.
Efecto	El lanzador deberá ser expulsado del juego.
4.3.6 b)	Un receptor no regresa la bola directamente al lanzador sin corredores en base.
Efecto	Una bola es otorgada al bateador.
4.3.1 a	Por una infracción de la regla 4.3.1 a la 4.3.7 – Mecánicas
4.3.7	Impropias de lanzamiento. (Excepto por los efectos establecidos arriba para 4.3.3.k), 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.
a)	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.
b)	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.
c)	Si en una situación de tercer strike, que el bateador le tira pero no batea el lanzamiento ilegal, y es un tercer strike caído, pero el receptor tira 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.
d)	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 avanzaran una base.
e)	Si un lanzamiento ilegal golpea al bateador, la bola es muerta, el bateador es premiado con la primera base y todos los corredores avanzan una base. No 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 defensivo, y cualquier repetición de este tipo de acto, por cualquier miembro del equipo defensivo, 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 la liberación:

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

4.7 REGRESO DE LANZADOR

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

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, 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.

EFFECTO

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	<ul style="list-style-type: none"> 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: <ul style="list-style-type: none"> 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.

5 BATEANDO Y CORRIENDO BASES

5.1 DEFINICIONES

5.1.1 BASE POR BOLA O CAMINATA

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

5.1.2 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. El/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; o
- 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.
- 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 mano(s) del jugador o guante.
- 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 al 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 valida.
- 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 declarara 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 apelación el out forzado es determinado por una situación de forzado al momento que la apelacion es hecha; no al momento de la infracción. Si es forzado ha sido roto por un out de un corredor que le sigue antes de la apelación, 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 forzado es reinstalada.

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 fielder;
- 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) o guante del receptor.

5.1.22 GOLPEADO POR EL LANZAMIENTO

Cuando una bola toca el cuerpo del bateador, incluyendo las manos o la ropa, mientras el bateador está en el cajón del bateador y una bola lanzada a la cual no 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 cogida 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 esta pase a un infielder, que no sea el lanzador, sin haber sido tocada; o
 - iii. Después de pasar a un jugador, excluyendo al lanzador y que a juicio del árbitro, otro jugador tuvo la oportunidad de hacer un out; o
- d) Un espectador que **entra o** alcanza el terreno de juego e impide a un jugador que está jugando la bola, o hace contacto con la bola con la cual un jugador está intentando hacer una jugada.

5.1.31 BATAZO DE LÍNEA – “LINE DRIVE”

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

5.1.32 OBSTRUCCIÓN

Es el acto de:

- a. un jugador defensivo o miembro del equipo, que estorba o impide a un bateador de 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 la acción de hacer una jugada sobre el bateador-corredor o corredor.

5.1.33 BATEADOR EN ESPERA O PREVENIDO

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

5.1.34 JUGADA DE OPCIÓN

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

Tales opciones incluyen:

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

5.1.35 SOBRE DESLIZAMIENTO

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

5.1.38 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:

- a) 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
- b) toma pasos corriendo (dentro del cajón del bateador) hacia el lanzador, antes de hacer contacto con el lanzamiento y con un swing rápido y corto del bate, o hit de empuje de la bola con el bate sobre el infield.

5.1.39 JUGADA DE SQUEEZE PLAY

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

5.1.40 ROBO

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

5.1.41 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.**

5.1.42 TOQUE

Un toque legal es la acción de un fildeador tocando:

- a) a un bateador-corredor o corredor que no está en contacto con una base, con la bola sostenida firmemente en su(s) mano(s) o guante. La bola no es considerada haber estado sostenida firmemente, si esta es maniobrada 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

- b) una base con la bola sostenida firmemente en su(s) mano(s) o guante. La base puede ser tocada con cualquier parte del cuerpo para ser un toque legal, (ej. El jugador podría tocar la base con un pie, con una mano, sentarse sobre la base, etc.). Esto se aplicaría a cualquier out forzado o situación de apelación.

5.1.43 REPISAR

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

5.1.44 REGLA DEL TERCER STRIKE

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

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

5.1.45 TIRO

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

5.1.46 BOLA ATRAPADA

- 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.

5.1.47 JUGADA TRIPLE

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

5.1.48 TURNO AL BATE

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

5.1.49 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.

5.1.50 TIRO DESCONTROLADO

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

5.2 CONFERENCIA OFENSIVA CARGADA

- a) No es una conferencia cargada cuando un lanzador está poniéndose una chaqueta para calentarse, mientras está en base o cuando la ofensiva conferencia, mientras el equipo 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 cargada por cada entrada.

EFFECTO

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

5.3 BATEADOR EN ESPERA O PREVENIDO

- a) Al comienzo de una entrada el bateador abridor, debe permanecer en el Circulo de Espera hasta que sea llamado al cajón del bateador.
- b) Una vez que una entrada haya comenzado, es el jugador 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 circulo de espera, entonces está detrás del bateador y no en el lado abierto del bateador;
 - ii. tiene que usar un casco.
 - iii. puede soltarse para entrar en calor con un máximo de dos bates, un bate de calentamiento aprobado, o una combinación que no exceda dos. Un bate con el cual el Bateador en espera se esta soltando para entrar en calor, no puede tener nada fijado al bate, excepto un anexo para bates aprobados WBSC-SD.
 - iv. puede salirse del circulo del bateador prevenido:
 - 1. cuando se convierte en el bateador;
 - 2. para dirigir a los corredores que están avanzando desde tercera a home; o
 - 3. para evitar una posible interferencia en una bola fly o una bola tirada; y

- v. no debe interferir con la oportunidad de un jugador defensivo de hacer una jugada.

EFECTO

REGLA 5.3 – ii	Falla en usar un casco cuando le es ordenado hacerlo. Interfiere con la oportunidad que una jugada sea hecha por un jugador defensivo.
Efecto	Después de una advertencia, el jugador será expulsado.
REGLA 5.3.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 este usando dicho implemento sea expulsado del juego.
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: <ol style="list-style-type: none"> 1. con el intento de un jugador defensivo, para retirar a un corredor; <ol style="list-style-type: none"> a. El corredor mas cerca de home al momento de la interferencia, es out; y b. Los otros corredores regresan a la ultima 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 esta intentando coger; <ol style="list-style-type: none"> 1. El bateador-corredor deberá ser declarado out, y 2. 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 ultimo 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 completando 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 esta listado en la tarjeta de alineación.

EFFECTO

Regla 5.4.1	Bateo fuera de orden
Efecto	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none">a) Cuando el error es descubierto mientras el bateador incorrecto esta al bate:<ul style="list-style-type: none">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:<ul style="list-style-type: none">i) El jugador que debió haber bateado es out: yii) Cualquier avance o puntuación 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 a ese jugador que fue declarado out por fallar al bate. Si el siguiente jugador fue el bateador incorrecto que fue declarado out, vaya a la siguiente persona en la alineación.iv) Si el jugador que fue el bateador incorrecto quien fue declarado out, su turno al bate no tomara lugar en la misma entrada, hasta que todos los otros bateadores en el orden al bate hayan completado su turno al bate. Si su turno al bate ocurre antes que esto suceda, vaya al siguiente bateador.v) Si el bateador declarado out bajo estas circunstancias es el tercer out, el bateador correcto en la siguiente entrada será el jugador que habría venido al bate, si el jugador hubiera sido puesto out en una jugada ordinaria.vi) Si el tercer out es hecho en un bateador-corredor o corredor antes de descubrir la infracción, aun puede ser hecha una apelación con el fin de restablecer el orden correcto al bate.c) Si el error es descubierto después del primer lanzamiento legal o ilegal al siguiente bateador:<ul style="list-style-type: none">i. el turno al bate del bateador incorrecto es legal.

	<ul style="list-style-type: none"> ii. todas las carreras anotadas y bases avanzadas son legales. iii. el siguiente bateador en el orden, será aquel cuyo nombre sigue al bateador incorrecto iv. nadie es declarado out por fallar al bate. v. jugadores que no hayan bateado y no hayan sido declarados out, pierden su turno al bate hasta alcanzar de nuevo el orden regular. <p>d) Ningún corredor será retirado de la base que están ocupando, para batear en su propio lugar. Ellos solamente perderán su turno al bate sin penalidad. El siguiente bateador en el orden al bate se convierte en el bateador legal. Esto no aplica a un bateador-corredor quien ha sido sacado de la base por el arbitro, según la Sección b) (ii) arriba.</p>
--	---

5.4.2 REQUISITOS DE BATEO

- a) Un bateador tiene que usar un casco aprobado.
- b) Un bateador tiene que tomar su posición en la caja del bateador, dentro de 10 segundos después que el arbitro declare "JUEGO" - "PLAY BALL"
- c) Ningún miembro del equipo ofensivo 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 de la caja 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 arbitro 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 Arbitro de Home.

- a) Una bola es declarada viva 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
 - iii. cuando el lanzador falla en lanzar la bola dentro de 20 segundos.
- b) Una bola es declarada y la bola es muerta:
 - i. por cada bola lanzada ilegalmente no bateada por el bateador; o
 - ii. cuando el manager elije no tomar el resultado de la jugada después que la bola ha sido bateada; o
 - iii. por cada lanzamiento de calentamiento en exceso.
- c) Un strike es declarado y la bola es viva y los corredores pueden avanzar con 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 golpeada y omitida 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 arbitro 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 arbitro declarara un strike. Un lanzamiento no tiene que ser tirado.
 - 2. cuando el coach/entrenador o miembro del equipo que no esta jugando, borra las líneas, será declarado un strike en el siguiente bateador programado a batear (o su Substituto) en la alineación.
 - 3. si alguna persona continua 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. No tiene que ser tirado un lanzamiento.

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) tira 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 esta 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 esta 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 esta 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) la bola es declarada muerta y el corredor debe regresar a la última base, que ha juicio del arbitro, 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 esta parado dentro de la caja del bateador;
 - iii) interfiere con una jugada a home,
 - iv) interfiere intencionalmente con una bola tirada, mientras está adentro o fuera, de la caja del bateador.

5.5 BATEADOR-CORREDOR

5.5.1 EL BATEADOR SE CONVIERTE EN BATEADOR-CORREDOR:

- a) cuando legalmente batea una bola fair o foul; la bola es viva, o en una bola fair, o en una bola fly cogida. La bola es muerta en una bola foul al 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 Arbitro 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 1ª y Apéndice 1f (lo cual deberá ser marcado para la 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.

EFECTO

Regla 5.5.1 -d	Jugador Defensivo impide al bateador de golpear o batear una bola lanzada
Efecto	<ol style="list-style-type: none"> 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. 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.
5.5.1-e	Una bola golpeando el cuerpo o implemento separado del corredor, corredor, o árbitro
Efecto	<ol style="list-style-type: none"> 1) Después de tocar a un jugador (incluyendo al lanzador), la bola esta 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 esta 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:
- i. al receptor se le cae el tercer strike y el bateador-corredor es tocado legalmente con la bola mientras está fuera de la base o es puesto out antes de alcanzar la primera base;

- ii. Un jugador coge legalmente una bola fly antes que esta toque el piso, o cualquier otro objeto o persona que no sea un jugador defensivo;
 - iii. 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;
 - iv. falla en avanzar a primera base y en vez, entra al área de su equipo.
 - 1) después que es bateada una bola fair;
 - 2) después que es otorgada una base por bolas;
 - 3) en cualquier momento en que debe avanzar legalmente a primera base;
 - v. un Infield Fly es declarado;
 - vi. después que batea una bola fair, toca solamente la porción fair de la base doble, en su primer intento a esa base y una jugada es hecha 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;
 - vii. corre por fuera de la línea de 1 metro (3 pies) desde el paso a la base, para evitar ser tocado por la bola en la(s) mano(s) de un fielder; o
 - viii. cuando alguien, que no es otro corredor, asiste físicamente a un corredor en una bola fly, el bateador-corredor es out si la bola fly es cogida.
- b) La bola es declarada muerta, 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:
- i. falla de usar un casco aprobado, cuando el árbitro le ordena que lo haga;
 - ii. corre fuera de la línea de un metro (3 pies), y a juicio del árbitro, interfiere con:
 - 1) El jugador tomando un tiro a primera base; o
 - 2) 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;
 - iii. 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;
 - iv. interfiere con un jugador que intenta tirar una bola;
 - v. interfiere intencionalmente con una bola tirada;

- vi. interfiere con una bola bateada fair (fuera del cajón del bateador) antes de alcanzar primera base;
 - vii. interfiere con un tercer strike caído;
 - viii. tira su bate después de batear la bola, de tal manera que causa interferencia con la oportunidad de un fieldeador de hacer un out;
 - ix. cuando el bateador en espera interfiere con un fieldeador que intenta coger una bola fly, o con una bola fly que un fieldeador 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 esta 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 out;
 - xii. retrocede hacia home para evitar o demorar ser tocado por un fieldeador.
 - xiii. cuando en una situación de jugada forzada, él toca solo la porción fair de la base doble y choca con un fieldeador 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 fieldeador 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. Una bola atrapada, o una bola fly que se permite rebotar, no deberá ser considerada como haber sido dejada caer intencionalmente;
 - xv. toque de foul después del segundo strike, a menos que un corredor interfiera con un 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 aun 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.

EFFECTOS

Regla 5.5.2 a) v.	Es declarada un Infield Fly
Efecto	<p>La bola es viva y un corredor puede avanzar a riesgo de que la bola sea cogida, o retocada y avance 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.</p> <p>Si un infield fly declarado se permite que caiga al piso fuera de la línea de base sin ser tocada, y rebota a fair antes de pasar primera o tercera base, esta es un infield fly.</p> <p>Si un infield fly declarado se permite que caiga al piso fuera de la línea de base, sin ser tocada, y rebota a fair ante de pasar primera o tercera base, esta es una infield fly.</p>
Regla 5.5.2 b) ii a xi	Bateador-corredor causa interferencia
Efecto	<p>EXCEPCION: Si una jugada en un corredor es hecha antes de la interferencia y,</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	La bola es muerta y el corredor también es out.

5.6 DOBLE BASE

Lo siguiente se aplica cuando es usada la doble base:

- a) El bateador-corredor está sujeto a lo siguiente:
 - i. Una bola bateada que golpea la porción fair es declarada fair, y una bola bateada golpeando solo la porción foul es declarada foul.
 - ii. Un jugador defensivo debe usar solo la porción fair de la base en todo momento, excepto en cualquier jugada de bola viva hecha desde 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 ILEGAL

Cuando un fielder 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.

EFFECTO

Regla 5.9	Tocando Bases
Efecto	<i>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.</i>

5.10 CORREDORES

5.10.1 CORREDORES PUEDEN 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 mas allá de una base a la cual tienen derecho legalmente;
- k) cuando avanzan mas allá de una base a la que tienen derecho debido a:
 - i. un 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 mas allá de una base protegida cuando ellos han sido obstruidos;
- m) cuando avanzan mas allá de la base a la cual ellos están forzados, por una base por bolas otorgada al bateador.

EFEECTO

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

5.10.2 BASES OTORGADAS AL(LOS) CORREDOR(ES) POR 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 arbitro, 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 arbitro, y hay una jugada siguiente en un jugador

diferente, el corredor obstruido no es protegido mas 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 CORREDORES SON OUT

- a) Un corredor es out y la bola permanece viva cuando:
- i) Mientras están corriendo a cualquier base en orden regular o inverso, corren mas 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 ultima 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 esta 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) físicamente pasa a un corredor precedente antes que el corredor haya sido declarado out. La bola permanece viva. El corredor no es out si la bola se convierte en una bola foul, o una bola fly bateada foul no cogida, o si un corredor pasa a un corredor precedente en una jugada de bola muerta, la bola permanece muerta;
 - vii) ha dejado su base para avanzar a otra base antes que una bola cogida haya tocado a un 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 Arbitro para una decisión;
 - xi) abandona una base y entran al área de su equipo, o deja el campo de juego, mientras la bola esta 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 arbitro 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 ultima 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 circulo del lanzador, y no regresa inmediatamente a su base, o intentan avanzar a la siguiente base.
Una vez que el corredor regresa a una base por cualquier razón, será declarado out, si deja dicha base. Un corredor no será declarado out, si:
 1. una jugada es hecha en el u otro corredor (un tiro fingido es considerado una jugada);
 2. el lanzador no tiene mas posesión de la bola dentro del circulo 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 tratado de la misma manera que una bola bateada. El bateador-corredor puede continuar, pasando primera base, y tiene derecho a correr hacia la segunda base, 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;
 - iv) 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) interfiere 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 regresará como bateador abridor en la siguiente entrada, con la cuenta original de bolas y strikes cancelada;
 - v) El corredor más cercano a home al momento de la interferencia es declarado out después que un corredor, bateador o bateador-corredor haya sido declarado out, o después que un corredor haya anotado, el corredor, bateador o bateador-corredor interfiere con una oportunidad de un jugador defensivo hacer una jugada 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 mas cercano a home al momento de la interferencia es declarado out;
 - ix) un jugador defensivo tiene la bola, y esta 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 mas 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 Arbitro de home, o su ropa, interfiere con el intento del receptor de retirar a un corredor que esta 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 arbitro, esto no es una interferencia de arbitro y la bola permanece viva.

EFECTO

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

	<p>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 esta mas cerca de home después del cambio, será declarado out primero. El siguiente corredor que cambio base y es el segundo mas 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 lo corredores que cambio base aun esta 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).</p>
5.10.3 c i. 5.10. 3 c-ii; 5.10.3 c-iii	<p>Si esta interferencia a juicio del arbitro, es un intento obvio de impedir una jugada doble, el corredor que le sigue también será declarado out.</p>
5.10.3 d)	<p>Interferencia del Arbitro</p>
Efecto	<p>Una Bola Muerta Demorada deberá ser señalada, con la bola permaneciendo viva hasta la conclusión de la jugada.</p> <p>i. Si el corredor es declarado out, el out permanecerá y la bola es viva.</p> <p>ii. Es declarado quieto, la bola es muerta y todos los corredores regresan a la ultima base que sostenían al momento del tiro.</p>

5.10.4 EL CORREDOR NO ES OUT

El corredor no es out:

- a) cuando corren detrás, o delante del jugador y fuera del camino a la base, para evitar interferir con un fildeador que intenta tirar una bola bateada en el paso a la base;
- b) cuando no corren en línea recta a la base, siempre y cuando el fildeador en la línea recta no tenga posesión de la bola;
- c) 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;
- d) cuando son golpeados con una bola bateada fair que no ha sido tocada, mientras están fuera de la base, y que a juicio del árbitro, ningún fildeador tuvo la oportunidad de hacer un out;
- e) 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;

- f) 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;
- g) cuando son golpeados por una bola fair, bola bateada que no ha sido tocada mientras están en contacto con su base, a menos que ellos intencionalmente interfieran con la bola, o con un fielder haciendo una jugada. La bola se convertirá en muerta o permanece viva; dependiendo de la posición del fielder más cerca de la base;
- h) cuando son tocados mientras están fuera de la base:
 1. con una bola que no está firmemente sostenida por un jugador defensivo, o
 2. con una mano o guante de un jugador defensivo y la bola está en la otra mano;
- i)*** cuando el equipo defensivo no solicita la decisión del árbitro en una jugada de apelación, sino hasta después del siguiente lanzamiento legal o ilegal, o hasta que **todos los jugadores defensivos hayan dejado el territorio fair en su camino hacia la banca o dugout;**
- j) cuando un bateador-corredor se convierte en corredor, tocando primera base, pasa y luego regresa directamente a la base;
- k) cuando no se les da tiempo suficiente para regresar a una base. No serán declarados out por estar fuera de la base antes que el lanzador suelte la bola y pueden avanzar como si hubieran dejado la base legalmente;
- l) cuando han comenzado a avanzar legalmente. No pueden ser detenidos por el lanzador que recibe la bola, mientras está en la goma de lanzamiento, ni por el lanzador que esta pisando la goma mientras que sostiene la bola;
- m) cuando sostienen su base hasta que una bola fly toca a un fielder y luego intentan avanzar;
- n) 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.
- o) cuando un coach sin intención interfiere con una bola tirada o una bola bateada mientras está en la caja del coach; o
- p) cuando la bola contacta a un implemento no-oficial ofensivo y no es hay aparente jugada obvia.

EFECTO

Regla 5.10.4 p	Contacta con implemento no oficial y no hay jugada obvia
Efecto	La bola esta muerta y los corredores deben regresar a la ultima 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 (QUE NO SEA POR OBSTRUCCION)

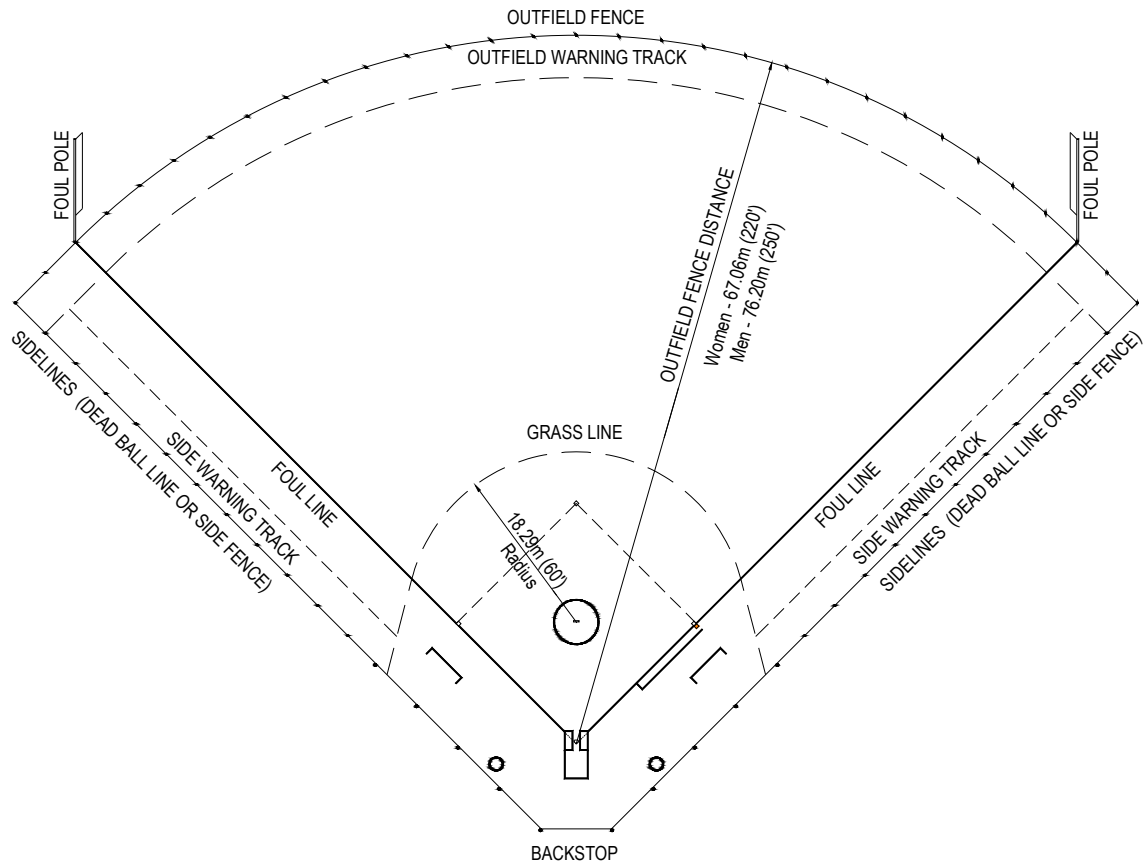
EFECTO	Regla u Ocurrencia
a) Premio de una base	<p>i) El bateador-corredor es premiado con la primera base, siempre y cuando avance y toque la primera base, y todos los otros corredores avanzan una base, si es forzado, desde el momento del lanzamiento, bajo las siguientes circunstancias:</p> <ol style="list-style-type: none">1) cuando cuatro bolas han sido declaradas por el Arbitro de Home; la bola es viva2) 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. <p>ii) Un corredor es premiado con una base en las siguientes circunstancias; la bola es muerta excepto en 6 abajo;</p> <ol style="list-style-type: none">1) cuando en un lanzamiento ilegal, no golpeado por el bateador, o si es golpeado por el bateador, el manager del equipo 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;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 ultima base tocada al momento en que la bola entró al territorio de bola muerta.

	<p>5) Cuando un implemento defensivo causa una bola bloqueada, el premio es desde la ultima base tocada al momento del lanzamiento en una bola lanzada.</p> <p>6) Cuando el implemento desprendido de su lugar hace contacto con una bola lanzada. Si una bola lanzada elude al receptor y es recuperada con implemento que esta fuera de su lugar cuando el/los corredor(es) no están avanzando, y no hay jugada aparente posible, o no hay ventaja. Ningún corredor es premiado con una base, la bola permanece viva y el bateador puede avanzar a primera base en la cuarta bola o bajo la regla del tercer strike. Ellos pueden avanzar mas allá a su propio riesgo.</p>
<p>b) Premio de dos bases</p>	<p>i) El bateador-corredor y el/los corredor(es) si alguno es premiado con dos bases desde el momento de lanzamiento en las siguientes circunstancias y la bola es muerta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) cuando una bola fly bateada fair pasa fuera del campo de juego, a una distancia menor a las dimensiones de un campo reglamentario; 2) cuando una bola bateada fair golpea el guante 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 esta en territorio de bola muerta y a juicio el arbitro, 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 <ol style="list-style-type: none"> a. un jugador defensivo o un arbitro; o b. un corredor 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; <p>ii) cuando una bola bateada fair es contactada por un fildeador que esta en territorio de bola muerta y a juicio del arbitro, la bola no se hubiera ido sobre la cerca en territorio foul; cuando la bola es tirada y deja el campo de juego o es bloqueada, el premio es desde el momento en que la bola dejó las manos del fielder. 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 ellos dejaron, es considerada la "ultima base tocada", para el propósito de un premio de un tiro volado;</p>

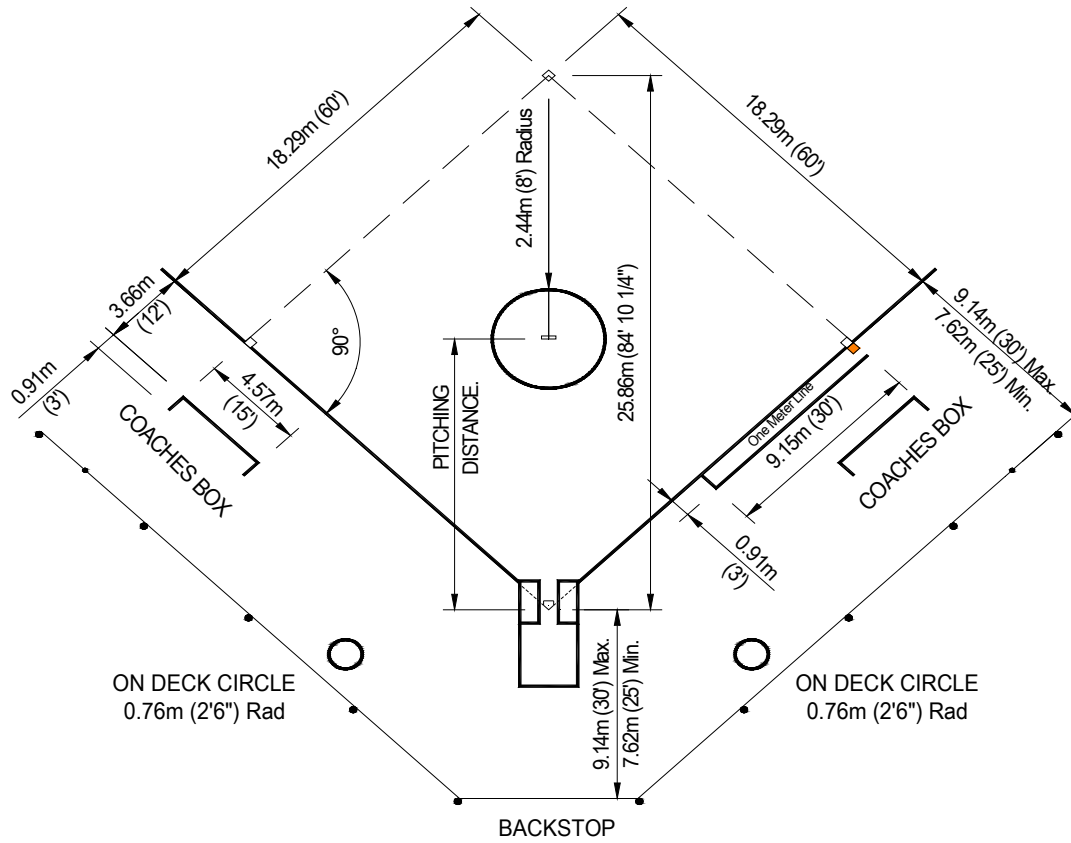
	<p>iii) Cuando un implemento defensivo causa una bola bloqueada, el premio es:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) es desde la ultima base tocada al momento del tiro; 2) es desde la ultima base tocada al momento del lanzamiento en una bola bateada fair. <p>iv) cuando una bola tirada contacte un implemento separado de su propio lugar, esta es una bola muerta demorada.</p> <p>v) corredores son solo premiados con dos bases y la bola es muerta, cuando a juicio del arbitro, 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.</p>
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.
d) Premio de Cuatro Bases	El bateador-corredor y corredores son premiados con home y la bola es muerta en las siguientes circunstancias: <ol style="list-style-type: none"> 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. <ol style="list-style-type: none"> i) Cuando una persona que no es un miembro del equipo interfiere con una bola al piso o bola tirada o está próximo a tirar una bola, incluyendo bolas fly; ii) Cuando la bola se aloja en ropa o implemento del árbitro, o en la ropa de un jugador ofensivo.

APÉNDICE 1: CAMPO DE JUEGO Y PLANO DEL DIAMANTE

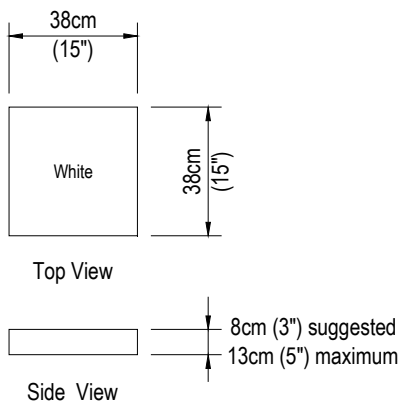
A. DIMENSIONES OFICIALES DEL CAMPO DE JUEGO



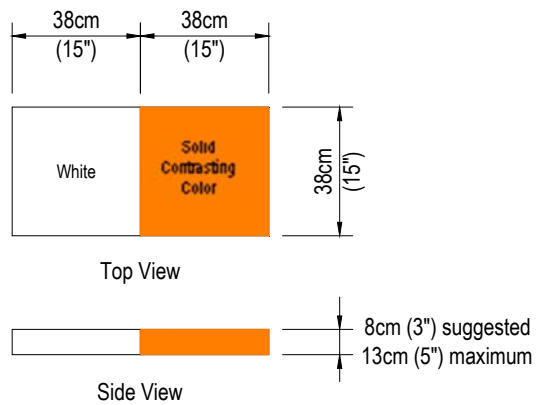
B. DIMENSIONES OFICIALES DEL PLANO DEL DIAMANTE



C. DIMENSIONES OFICIALES DE LAS BASES

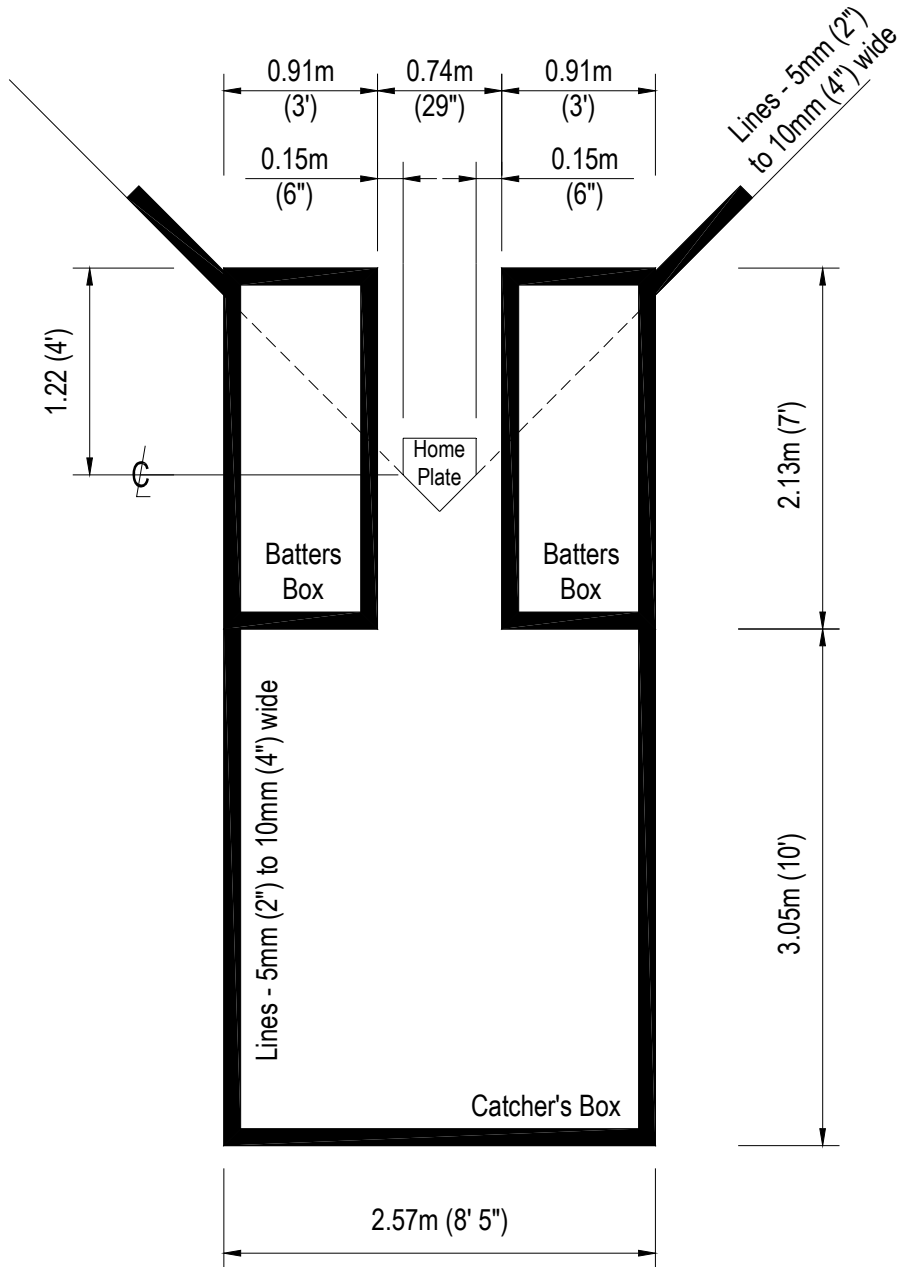


SECOND AND THIRD
BASE



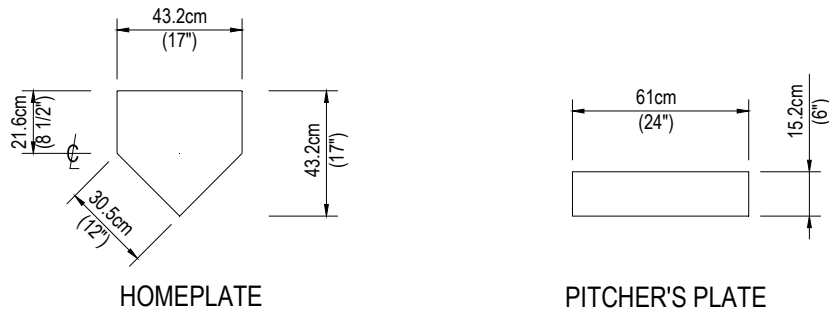
FIRST (DOUBLE)
BASE

D. DIMENSIONES OFICIALES DE CAJAS DE BATEADORES Y DE RECEPTORES



DETALLE DE CAJAS DE BATEADORES
Y RECEPTORES

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 basckstop y las líneas laterales no deben ser obstruidas.

BASES

De Home a primera/tercera 18.29m (60 pies) desde la parte de atrás de home a la parte de atrás de la base. De Home a Segunda 25.86m (84pies. 10 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.

CAJAS 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.

CAJA 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.

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

LINEAS

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

CIRCULO DEL BATEADOR PREVENIDO

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

LINEA DE UN METRO

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

CIRCULO DEL LANZADOR

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

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

APENDICE 2: ESPECIFICACIONE DEL BATE

A. BATE OFICIAL

1. Deberá ser construido de una sola pieza, piezas múltiples permanentemente ensambladas o de dos piezas de construcción intercambiables.
2. Cuando el bate está diseñado con componentes intercambiables, 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 si, con un pegamento de tal forma que la dirección de la veta de todas las piezas corran paralelas al largo del bate.
4. Un bate puede ser de metal, bambú, plástico, grafito, carbono, magnesio, fibra de vidrio, cerámica, o cualquier otro material compuesto aprobado por la Comisión de Estándares de Implementos de Juego de la WBSC – SD.
5. Un bate puede ser laminado, pero deberá contener únicamente madera o pegamento y tener un acabado claro (cuando este 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. (2¼ pulgadas) de diámetro en su parte más gruesa; se permite una tolerancia de 0.80mm (1/32 pulgadas) para permitir expansión.
9. Un bate no deberá tener remaches expuestos, clavijas, bordes irregulares o afilados o ninguna forma de atadura externa que pueda representar un peligro. Un bate de metal debe estar libre de abolladuras y rajaduras
10. Un bate de metal no debe tener un agarre de madera.
11. Un bate debe tener agarre de seguridad de corcho, cinta adhesiva (no cinta de plástico, lisa), o material compuesto. El agarre de seguridad no debe tener menos de 25.4cm. (10 pulgadas) de largo y no se extenderá más de 38.1cm. (15 pulgadas) desde el extremo pequeño del bate. Resina, alquitrán de pino, o

sustancias de atomizador colocadas en el agarre de seguridad para mejorar el agarre, serán permitidas solamente en el agarre del bate. Cinta adhesiva aplicada a cualquier bate, debe ser de espiral continuo. Este no tiene que ser una capa solida de cinta adhesiva, y no debe exceder de dos capas.

12. Si es de metal, y no está construido en una sola pieza con el final del barril cerrado, deberá tener un tapón de goma, o de vinilo plástico u otro material insertado, aprobado por la Comisión de Estándares de los Implementos de Juego de la WBSC-SD, firmemente asegurado en el extremo grueso del bate.
 - i. El tapón insertado al final del bate deberá estar permanente y firmemente sellado herméticamente, de manera que 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. (1¼ pulgadas al final del barril del bate. El final del barril del bate debe ser superior a 5.7cm. (2¼ pulgadas).

APENDICE 3: ESTANDARES DE LA BOLA

A. UNA BOLA OFICIAL DE SOFTBOL

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

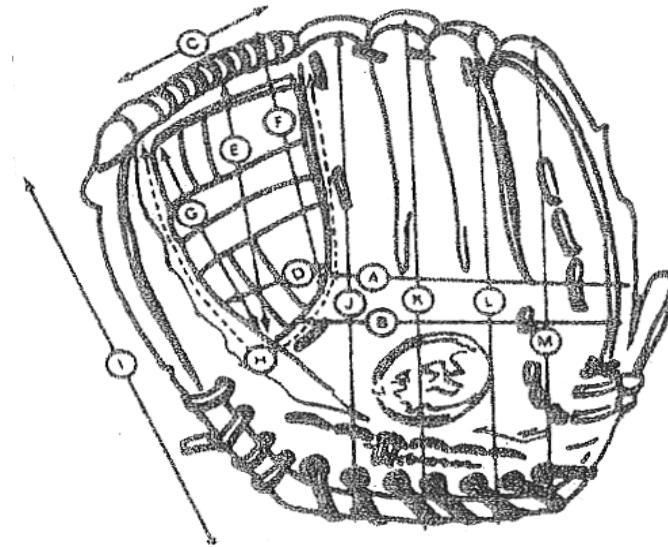
1. La bola terminada de 30.5cm (12 pulgadas) con una circunferencia entre 30.2cm. (11 7/8 pulgadas) y 30.8cm. (12 1/8 pulgadas) y pesará entre 178.0 g. (6¼ oz.) y 198.4 g. (7 oz.). La bola de estilo de costura plana no tendrá menos de 88 puntadas en cada cubierta, cosidas por el método de dos agujas.
2. La bola terminada tendrá un coeficiente de restitución y una norma de compresión según determinados y fijados por la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC.
3. El COR que significa el Coeficiente de restitución de una bola de softbol 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 softbol.
4. La bola de cobertura blanca o roja, de puntada blanca o de cubierta óptica amarilla de puntada roja de 30.5cm. (12 pulgadas) con un COR de .47 o menos, deberá ser usada en los siguientes juegos de campeonato de la WBSC SD: Femenino y Masculino, Junior Femenino y Masculino. Las bolas tendrán un sello marcado con el Logotipo de la WBSC.
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 Softbol, endosado por la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC.

A continuación se encuentran los estándares establecidos para cada bola:

Bola de Softbol	Color Bola Estampado	Color Puntada	Tamaño Mínimo	Tamaño Máximo	Peso Mínimo	Peso Máximo
30.5cm (12")	Blanco, o, óptico Amarillo LOGOTIPO WBSC SD	Puntada Blanca, o , Roja	30.2cm (11-7/8")	30.8cm (12-1/8")	178.0g (6 1/4 oz.)	198.4g (7 oz.)

APENDICE 4: ESPECIFICACIONES DEL GUANTE



Especificaciones de Dimensiones:

(A)	Ancho de la Palma (parte superior)	20.3cm (8 pulg.)
(B)	Ancho de la palma (parte inferior)	21.6cm (8½ pulg.)
(C)	Apertura de la parte superior de la red	12.7cm (5 pulg.)
(D)	Apertura de la parte inferior de la red	11.5cm (4½ pulg.)
(E)	Altura de la red	18.4cm (7¼ pulg.)
(F)	Cruz de la costura parte inferior del índice	19.0cm (7½ pulg.)
(G)	Cruz de la costura parte inferior del pulgar	19.0cm (7½ pulg.)
(H)	Costura alrededor de la red	44.5cm (17½ pulg.)
(I)	Punta del pulgar al eje inferior	23.5cm (9¼ pulg.)
(J)	Punta del índice al eje inferior	35.6cm (14 pulg.)
(K)	Punta del dedo medio al eje inferior	33.7cm (13¼ pulg.)
(L)	Punta del anular al eje inferior	31.1cm (12¼ pulg.)
(M)	Punta del meñique al eje inferior	27.9cm (11 pulg.)

APENDICE 5: ARBITROS

A. INFORMACION GENERAL PARA ARBITROS

- a. El árbitro no debe ser miembro de ninguno de los dos equipos. Ejemplo: Jugador, coach, manager, oficial, anotador o patrocinador.
- b. El árbitro deberá estar seguro de la fecha, hora y lugar para el juego y deberá llegar al campo de juego 20-30 minutos antes de la hora; empezar el juego a tiempo y abandonar el campo cuando el juego haya terminado.
- c. El árbitro hombre y mujer debe vestir:
 - 1. Una camisa celeste con mangas largas o cortas.
 - 2. Medias azul marino oscuro.
 - 3. Pantalones azul marino oscuro.
 - 4. Gorras azul marino oscuro con las letras WBSC en blanco y azul decoradas en la parte frontal.
 - 5. Bolso azul marino oscuro para las bolas (árbitro de home, solamente).
 - 6. Chaqueta y/o suéter azul marino oscuro.
 - 7. Zapatos y correa negros.
 - 8. Una camiseta "T-shirt" blanca que deberá vestirse debajo de la camisa celeste.
- d. Los árbitros no deben llevar joyas expuestas a la vista que pueden presentar un peligro.

EXCEPCION: Brazaletes y/o collares de alerta médica.

- e. El árbitro de home en lanzamiento rápido debe usar una careta negra, con acolchado negro o de color canela y protector de garganta negro y un protector de cuerpo y canilleras o chingalas con protección de rodillas. Un protector de guaya extendido puede ser usado en vez de un protector de garganta en la careta.
- f. Los árbitros deben presentarse ellos mismos a los capitanes, managers y anotadores.
- g. Los árbitros deben inspeccionar los límites del terreno, útiles del juego y clarificar todas las reglas de terreno a ambos equipos y sus coaches
- h. Cada árbitro tendrá la autoridad de tomar decisiones sobre infracciones cometidas en cualquier momento durante el tiempo de juego o durante la suspensión del juego, hasta que el juego ha finalizado.
- i. Ningún árbitro tiene autoridad para anular o cuestionar las decisiones tomadas por otro árbitro, dentro de los límites de sus respectivos deberes según se especifica en estas reglas.
- j. Un árbitro puede consultar a su compañero en cualquier momento. Sin embargo

la decisión final debe ser del árbitro que tuvo la autoridad exclusiva de tomar la decisión y que solicitó la opinión del otro.

- k. Con el fin de definir sus respectivas obligaciones, el árbitro que juzga las bolas y los strikes será designado como el "árbitro de home", el árbitro que juzga decisiones en las bases, será designado como el "árbitro de base".
- l. El "árbitro de home" y el "árbitro de base" tendrán igual autoridad para:
 - 1. Declarar out a un corredor por salir adelantado de la base.
 - 2. Declarar tiempo "time" para la suspensión del juego
 - 3. Retirar o expulsar del juego a un jugador, coach o manager por infracción de las reglas.
 - 4. Declarar todos los lanzamientos ilegales.
 - 5. Determinar y cantar un infield fly. **Cuando luce aparente que una bola bateada será una infield fly, el Arbitro declarará inmediatamente, "INFIELD FLY, SI ES FAIR - EL BATEADOR ES OUT" para beneficio de los corredores.**
- m. El árbitro declarará out al bateador o al corredor sin esperar 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 fair, 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 mas 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:

- a. por un batazo de hit
- b. por un toque de sacrificio, o por un batazo timonero (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) o "fly" de sacrificio (LANZAMIENTO RÁPIDO y LANZAMIENTO LENTO).
- c. por un fly de foul cogido.
- d. por un out realizado en el Infield, o jugada de selección.
- e. por un corredor forzado a avanzar a home por obstrucción, bateador golpeado por una bola lanzada, o siendo premiado con una base por bola.
- f. 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:

- a. Cuando es el lanzador abridor y ha lanzado por lo menos cuatro entradas, y su equipo no solamente estaba en ventaja cuando él es substituido, sino que permanece en ventaja por el resto del juego.
- b. Cuando un juego es finalizado después de jugar cinco entradas y el lanzador abridor, ha lanzado por lo menos tres entradas y su equipo anota más carreras que el otro equipo cuando el juego es terminado.

F. LANZADOR CARGADO CON UNA PÉRDIDA

Un lanzador deberá ser cargado con una pérdida, no importando el número de entradas que ha lanzado, si es reemplazado cuando su equipo esta en desventaja en la anotación, y su equipo falla en lo sucesivo, en empatar el juego o en ganar la ventaja.

G. RESUMEN DEL JUEGO

El resumen registrará los siguientes detalles en este orden:

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

H. BASES ROBADAS

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.

(Referencias a Regla, Sección y Artículo)

**R
E
G
L
A**
**S
E
C
C
I
O
N**
**A
R
T
I
C
U
L
O**

BATE ALTERADO	2	1	1
Especificaciones del Bate	Apéndice	2	A
Bateador en el Cajón con	5	4	4 b) iii
Bateador es out por usar	5	4	4 b) iii
Bola Muerta	5	4	4 b) iii
Anexo al agarre "Acampanado" o de "Cono"	2	1	1
JUGADA DE APELACION	1	1	1
Apelaciones Adicionales	1	2	5 d
Puede no resultar en un out adicional	5	4	1 Efecto b) vi
Después de Time Out	1	2	6 c)
Bateador-corredor toca equivocadamente la porción fair en 1ra 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)
Reingreso Ilegal-	3	1	8 Efecto
Puede ser hecho para reinstalar el orden correcto al bate	5	4	1 Efecto
No puede ser hecha	1	2	6 c) Excepción i-iii
Miembros del equipo ofensivo pueden apelar	1	2	6 e
	3	2	8 d)
	3	2	8 e)
	3	3	
Corredores pueden dejan la base en apelación de bola muerta	1	2	6 a)
Corredores pueden dejan la base en apelación de bola viva-	1	2	6 b) i-iii
Corredores no pueden regresar	5	9	g)
Corredores out	5	10	3 a) vii-x
Jugada de Repisar (Ejemplo)	1	2	9
Tipos de Apelaciones	1	2	6 e
BOLA			
Declarada por el Arbitro	5	4	3
Cargada a territorio de bola muerta (intencionalmente)	5	11	b) v
Cargada a territorio de bola muerta (sin intención)	5	11	a) ii 3
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 uso señal	Apéndice	5	B
Oficial	Apéndice	3	A
Fuera de Juego por perder posesión	5	11	EFFECTO a) c
Poniendo en Juego	1	1	7
Tamaño de la bola	Apéndice	3	A
Se resbala de las manos del lanzador	4	6	
Cobertura de óptica amarilla puede ser usada	Apéndice	3	B 4
COMPRESION 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 (PASEO)	5	1	1
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)
Tratado de la misma forma como una bola bateada	5	10	3 b) iii
PASO A LA BASE	5	1	2
Corredor no es Out	5	10	4 a
Corriendo fuera De	5	5	2 a) vii
ARBITRO DE BASE	Apéndice	5	B k
BASES	Apéndice	1	F
Debe ser en orden legal	5	9	
BATE (Especificaciones)	Apéndice	2	A

Anexos en el Bate	5	3	e	Efecto
Golpea una bola por segunda vez	5	4	4 b)	viii
Puede ser Grabado con Identificación Personal	2	1	1	
Retirado del Juego	5	4	4 a)	iii
Bate de Calentamiento				Apéndice 3 B
RECOGE BATES NIÑO/NIÑA				
Debe usar Casco	5	8	a)	i
BOLA BATEADA				
Se convierte en bola Fair	5	1	16	
Se convierte en bola foul	5	1	20	
Se establece en Home	5	1	16 a)	
Toca una Base	5	1	16 c)	
BATEADOR				
Se convierte en Bateador-Corredor	5	5	1	
Batea Ilegalmente	5	4	4 b)	iv-v
Toca foul después de 2 strikes (FP)	5	4	4 b)	vi
Distraído intencionalmente por la defensa (FP)	4	3	4 a	
(MP)	4	3	5 a	
Borra Intencionalmente las líneas de la caja del Bateador	5	4	3 d)	vi
Expulsado del Juego	5	4	4 a)	iii
Entra a la Caja de Bateo con un Bate Alterado	5	4	4 b)	iii
Entra a la Caja de Bateo 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
(MP)	4	3	1 - 4	3 7 Efecto
Golpea la Bola con el Bate por Segunda Vez	5	4	4 b)	viii
Paseo Intencional (FP)	5	5	1 c)	
Interfiere Intencionalmente con una Bola Tirada	5	4	4 c)	iv
Interfiere con la oportunidad de un fielder de hacer una jugada después de haber Sido 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
Deja la Caja para Correr antes de golpear la Bola	5	4	4 b)	v
Un Strike puede ser penalizado	5	4	2	
No Toma Posesión en 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 fallar en usar el Casco	5	3	d	Efecto
Posición en la Caja del Bateador	5	4	2 c	
Pisando a través de Home mientras el lanzador esta tomando una señal Del Receptor	5	4	4 b)	vii
Pisando Fuera de la Caja de Bateo	5	4	2 d	
	5	4	3 d)	vii
Empieza a correr antes de golpear la bola	5	4	4 b)	v
Usando un Bate Alterado-	5	4	4 b)	iii
Usando un Bate Ilegal	5	4	4 b)	iii
Cuando un Tercer out es hecho mientras esta al Bate	5	4	1 c	
CAJA DEL BATEADOR				
Dimensiones				Apéndice 1 F
BATEADOR EN EL CIRCULO DE ESPERA				
				Apéndice 1 F
El bateador en Espera puede dejar	5	1	5	
	5	5	1	
BATEADOR-CORREDOR				
Falla en ir directamente a 1ra Base	5	5	2 a)	iv
Falla en tocar la porción fair de la base doble	5	5	2 a)	vi
Guante Ilegal usado en el Juego	5	7	a-c	
Interfiere con una Jugada en Home	5	5	2 b)	xi
Interfiere con una Bola Bateada Fair	5	5	2 b)	vi
Interfiere con un Tercer Strike caído (FP)	5	5	2 b)	vii
Interfiere con un Fielder en 1ra Base	5	5	2 b)	ii
	5	2	b)	xii
Interfiere con un Fielder tirando una bola bateada	5	5	2 b)	iii
Interfiere con un Fielder tirando la bola	5	5	2 b)	iv
Interfiere con una Bola Tirada	5	5	2 b)	ii

	5	5	2 b) v
No Out - - - - -	5	7	a-b
Obstruido - - - - -	5	5	1 d)
Out - - - - -	5	5	2
Out por sacarse 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 un Infield Fly es declarado - - - - -	5	5	2 b) vii
Out cuando un Fielder tumba intencionalmente una Bola Fly - - - - -	5	5	2 b) xiv
Out cuando Interfiere un miembro del equipo al Bate - - - - -	5	5	2 b) x
Out cuando Interfiere un miembro que no es del equipo - - - - -	5	5	2 c) ii
Pasa corriendo la 1ra Base - - - - -	5	10	4 i
Corre fuera de la Línea de Un Metro - - - - -	5	5	2 b) ii
Pisa atrás hacia Home - - - - -	5	5	2 b) xii
Bateador-corredor toca equivocadamente la porción fair de 1ra base	5	5	2 a) vi
ORDEN AL BATE - - - - -	5	1	6
	5	4	1
Cuando se usa un Jugador Designado (FP) - - - - -	3	2	4 b) iii
BATEANDO FUERA DE ORDEN - - - - -	5	4	1 Efecto
Descubierto mientras esta en Base - - - - -	5	4	1 Efecto b)
Dos o mas Outs pueden ser alcanzados - - - - -	5	4	1 Efecto b) ii-iii
BOLA BLOQUEADA - - - - -	5	1	7
Premio de bases - - - - -	5	11	Efecto a) & b)
Bola se Convierte en Muerta - - - - -	5	1	11
Causado por implemento ofensivo en el campo - - - - -	5	10	3 c)
BLOCKING A BASE			
Fielder no puede hacerlo sin la posesión de la bola - - - - -	5	1	32 b) i
Fielder no puede hacerlo con la posesión de la bola - - - - -	5	1	32 b) iv-v
PROTECTORES DE CUERPO - - - - -	2	4	3 c)
Para Árbitros - - - - -			Apéndice 5 A
Debe ser usado por todos los receptores en Lanzamiento Rápido - - - - -	2	4	3 c)
CAJA DE ANOTACION - - - - -			Apéndice 6 A
TOQUE - - - - -	5	1	8
Bateador es Out por tocar foul con dos strikes (FP) - - - - -	5	4	4 b) vi
Tumbada Intencionalmente - - - - -	5	5	2 b) xiv
	5	5	2 b) xiv
	5	1	29
No tratada como una Infield Fly - - - - -	5	1	26
GORRAS - - - - -	2	5	1 a) i
MOLDURAS - - - - -	2	5	1 f)
COGIDA - - - - -	5	1	9
Tumbada Intencionalmente - - - - -	5	5	2 b) xiv
	5	1	29
Bola legalmente cogida - - - - -	5	1	9
	5	1	24
Cuando es completado - - - - -	5	1	9
RECEPTOR			
No puede usar Careta/protector de plástico (FP) - - - - -	2	4	3 b)
Debe estar en posición de recibir el lanzamiento (FP) (MP) - - - - -	4	3	1 b)
(FP) - - - - -	4	3	6 a)
(MP) - - - - -	4	3	6 a)
	4	3	6a)
Debe regresar directamente al lanzador (FP) - - - - -	4	3	6 b)
(MP) - - - - -	4	3	6 b)
Debe usar Protector de Cuerpo - - - - -	2	4	3 c)
Debe usar un Casco (FP) - - - - -	2	4	3 a)
Debe usar Chingalas/Canilleras - - - - -	2	4	3 d)
Obstrucción Bateador - - - - -	5	5	1 d)
CAJA DE RECEPTOR - - - - -	2	1	4
Dimensiones - - - - -			Apéndice 1 F
OBSTRUCCION DEL RECEPTOR - - - - -	5	5	1 d)
Crea una Bola Muerta Demorada - - - - -	5	5	1 d) Efecto
CAMBIO DE ARBITROS - - - - -	3	6	5
CONFERENCIA CARGADA - - - - -	5	1	10
Conferencia Termina - - - - -	4	2	1 e)
Defensiva - - - - -	4	2	1
Conferencias Defensivas son acumulativas - - - - -	4	2	1 b)

Incluye fielders yendo al dugout - - - - -	4	2	1 e)
Ofensiva - - - - -	5	1	10
Segunda Conferencia Cargada - - - - -	5	2	b
TACOS (Zapatos) - - - - -	2	4	2
COACH - - - - -	3	1	1
	3	1	6
Asistencia de Corredor - - - - -	5	5	2 a) vii
	5	10	3 a) v
Intenta crear un Lanzamiento Ilegal (FP) (MP) - - - - -	4	5	e
Coach Equipo Ofensivo - - - - -	3	4	1 e)
Traza un Tiro desde un 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
Interfiere con un Tiro - - - - -	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	16
No puede usar equipo de Comunicación - - - - -	3	4	1 c)
No puede usar lenguaje ofensivo - - - - -	3	5	1 b)
	3	5	1 c Efecto
Coach Equipo Ofensivo - - - - -	3	4	3 a
Jugadores pueden ser designados como Coach - - - - -	3	1	1
Dos Coaches pueden estar en el Field - - - - -	3	4	3 b
CAJA DE COACH - - - - -	Apéndice 1 F		
TIRO DE MONEDA - - - - -	1	1	4
EQUIPO DE COMUNICACION			
No Permitido - - - - -	3	4	1 c)
CONDITIONS OF FIELD - - - - -	3	6	2 a
CONFERENCES - - - - -	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	1	d)
Contactando la bola con implementos dejado - - - - -	5	11	ii 6)
Lanzamiento Ilegal - - - - -	4	3	1 a,
	4	3	7 Efecto a-e
Obstrucción - - - - -	5	1	32
Arbitro de Home interfiere con Tiro (FP) - - - - -	5	10	3 d)
Señal - - - - -	5	5	1 d) Efecto
	5	10	3 d) Efecto
	4	3	7 Efecto a-e
	Apéndice 5 B j		
CHOCADO INTENCIONALMENTE POR EL CORREDOR - - - - -	5	10	3 c) ix
JUGADOR DESIGNADO "DP" (FP) - - - - -	3	1	2
	3	2	4
Juego puede proceder con 9 o 10 Jugadores - - - - -	3	2	4 b) iii
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)
Numero 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 DESALOJADA - - - - -	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			
Bateador es out (FP) - - - - -	5	4	4 a) ii
Bateador-corredor es out (FP) - - - - -	5	6	a) iii
Bateador-corredor puede usar cualquier poción de la doble base (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	3
Conferencia ofensiva cargada Adicional - - - - -	5	2	b) Efecto
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	4	e) & Efecto
Fielder distrae al bateador (FP) - - - - -	4	4	4ba
(MP) - - - - -	4	4	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
Como Miembro de Equipo - - - - -	3	5	1 a -c Efecto
Bateador Joven en Espera no usando Casco - - - - -	5	3	d) 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 k) 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)
IMPLEMENTOS - - - - -	2	3	
Dejados en el Campo - - - - -	5	10	3 c) xiii
Implemento Oficial - - - - -	2	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		
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 FINGIGO - - - - -	5	1	17

Causa obstrucción - - - - -	5	1	32 b) 3
FIELDER - - - - -	3	1	4
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	1	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
RESPONSABILIDADES EN EL 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	3	c) iv 3
	5	3	c) v Efecto
	5	5	2 b) ix & x
JUGADOR FLEX (FP) - - - - -	3	1	5
Listada 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
OUT FORZADO - - - - -	5	1	19
	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
Falta de completar el juego con EP - - - - -	3	2	2 a) & Efecto
Jugador Inelegible regresa al Juego - - - - -	1	2	2 i)
Usado Miembro de la Nomina Inelegible - - - - -	3	2	8 Efecto f
No substituto Disponible - - - - -	3	2	8 Efecto d
Reglas del Arbitro 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 (refiérase al grafico del guante de Softbol) - - - - -	2	4	1
			Apéndice 4
Uso del guante Ilegal - - - - -	2	1	10
	5	1	34 ii)
REGLA DOBLE DE 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)
VENDAS PARA CABEZA - - - - -	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)
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) 5
HOME	- - - - -	Apéndice 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 a) iii
Bateador es out por usar-	- - - - -	5	4	4 a) iii
Bola Muerta	- - - - -	5	4	4b)
GUANTE ILEGAL	- - - - -	2	1	10
Bateador-Corredor no es Out	- - - - -	5	7	
Corredor no es Out	- - - - -	5	7	c)
LANZAMIENTO ILEGAL	- - - - -	4	3	y Efecto 1 - 7
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 limite de Conferencia	- - - - -	4	2	1 a) Efecto
Regresa a la Posición de Lanzamiento	- - - - -	4	8	Efecto
JUGADOR ILEGAL	- - - - -	3	1	8
Debe ser Apelado	- - - - -	3	2	8 Efecto a)
Penalidad por el Uso de	- - - - -	3	2	Efecto d)
REINGRESO ILEGAL	- - - - -	3	1	9
DP batea en posición incorrecta	- - - - -	3	1	9 a)
Penalidad por el Uso de	- - - - -	3	2	Efecto d)
Uso de Jugador Reemplazante Inelegible	- - - - -	3	2	8 Efecto
SUBSTITUTO ILEGAL	- - - - -	3	1	10
Debe ser Apelado	- - - - -	3	3	a) 1
Penalidad por Uso de	- - - - -	3	2	8 Efecto a)
BATE DE CALENTAMIENTO ILEGAL	- - - - -	2	3	2
Especificaciones	- - - - -	Apéndice 2 B		
Penalidad por el Uso de	- - - - -	5	3	e Efecto
BOLA BATEADA ILEGALMENTE	- - - - -	5	1	23
Bola es Muerta	- - - - -	5	4	4 b)
Bateador es out	- - - - -	5	4	4 a)
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 e)
JUGADOR INELEGIBLE	- - - - -	3	1	11
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	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	10
INFIELDER	- - - - -	3	1	13
INFIELD FLY	- - - - -	5	1	26
Bola permanece viva	- - - - -	5	1	26 b)
Bateador-Corredor Out	- - - - -	Apéndice 5 A 5		
Señal	- - - - -	Apéndice 5 A 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 b) ii
Bola es Muerta	- - - - -	5	1	28
BOLA FLY TUMBADA INTENCIONALMENTE	- - - - -	5	1	29
Bola Muerta	- - - - -	5	1	29
Bateador-Corredor es out	- - - - -	5	1	29
Infield Fly toma precedencia	- - - - -	5	1	29
Corredores Regresan	- - - - -	5	1	29
Bola atrapada no es considerada ser tumbada	- - - - -	5	5	2 b) xiv
INTERFERENCIA	- - - - -	5	1	30
Acción de obstrucción tocar una base	- - - - -	5	10	2 d) ii
Bola Muerta	- - - - -	5	3	c) v Efecto
Bola Bateada golpea al arbitro	- - - - -	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	c) ii 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) viii
Corredores Regresan	- - - - -	5	4	4 b)
Corredores regresan a menos que sean forzados	- - - - -	5	3	c v Efecto 1 b
Con un Tercer Strike caido	- - - - -	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				
MIENTRAS ENTRENAN O ACTUAN COMO RECOGE BATES	- - - - -	3	4	3 d Efecto
SALTANDO (FP)	- - - - -	4	1	4
LIBERACION LEGAL	- - - - -	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
ALINEACION Y TARJETA DE ALINEACION	- - - - -	3	1	13
		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 e)
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
PERDIDA, 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)
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	1h)
Bateador-Corredor es Out	- - - - -	5	5	2 c) ii Efecto
Causa de Bola Bloqueada	- - - - -	5	10	3 c) xii
Corredores con derecho a Avanzar	- - - - -	5	11	e)i)
NUMBERS (Uniforme)	- - - - -	2	5	1 d)
Nombre Incorrecto en la Tarjeta de Alineación	- - - - -	3	2	1 e)
OBSTRUCCION	- - - - -	5	1	32
Acto de Interferencia toma precedencia	- - - - -	5	10	2 d) ii
Por el Receptor	- - - - -	5	5	1 c) Efecto 4)
Equipo Defensivo	- - - - -	5	10	2 d) i)
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
Squeeze play	- - - - -	4	3	4 b)
CONFERENCIAS OFENSIVAS	- - - - -	5	1	10
Solo Jugador Ofensivo	- - - - -	3	1	15
EQUIPO OFENSIVO	- - - - -	1	1	6
Intento de crear un Lanzamiento Ilegal (FP) (MP)	- - - - -	4	5	e)
BOLA DE SOFTBOL 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	d)
Debe usar un Casco (FP)	- - - - -	5	3	c) ii
Usando Bates de Calentamiento Ilegal	- - - - -	5	3	e Efecto
EN EL CIRCULO DE ESPERA	- - - - -	-	-	Apéndice 1 F
Bateador puede dejar el Circulo de Espera	- - - - -	5	3	c) iv
Bateador debe usar el Circulo de Espera	- - - - -	5	3	c) iv
UNA LINEA DE UN METRO (LINEA DE TRES PIES) 3 FOOT)	- - - - -	-	-	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	12
SOBRECORRIENDO LA 1ra BASE				
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) iii
Corredores con derecho a Avanzar	- - - - -	5	11	Efecto b) iii
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)
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
Bola por Base 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 Sec 4.31-4.37
LANZADOR			
Se convierte en Lanzador Ilegal - - - - -	4	8	
No puede tirar a base mientras esta 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) ii)
Preliminares - - - - -	4	3	1
Previene al bateador de golpear el lanzamiento (FP) - - - - -	4		Efecto 4.31-4.37
Sacado después de conferencias defensivas cargadas en exceso - - -	4	2	1 a) Efecto
Movimiento Mecedor Ilegal - - - - -	4	3	2 b)
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			
Lanzadora - - - - -	4	3	5 e)
Cinta adhesiva en los dedos de la Mano Lanzadora - - - - -	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
GOMA DEL 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 - - - - -			
Debe permanecer en contacto con la Goma del Lanzador (FP) - - -	4	3	2 b)
(MP) - - - - -	4	3	2 b)
ARBITRO DE HOME -- - - -			
Decide sobre Condición apta del Terreno de Juego- - - - -	3	6	2
	3	6	2 a)

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
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
Numero 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 numero 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 arbitro 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	13
		2	2	
Apto para Juego	- - - - -	3	6	2 a
Plano del Diamante	- - - - -			Apéndice 1 A- F
Estableciendo limites 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	18
		3	2	3 a
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 limite 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	16
		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	17
Bate Alterado e ilegal debe ser retirado	- - - - -	5	4	4 b) iii
Bate de Calentamiento Ilegal debe ser retirado	- - - - -	5	3	e) 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 limite de conferencias defensivas - - - - -	4	2	1 a) Efecto
JUGADOR REEMPLAZANTE - - - - -	3	1	18
	3	2	6 e)
Puede batear y jugar - - - - -	3	2	6
Debe ser reportado al Arbitro - - - - -	3	2	6 d)
No sujeto a provisiones de la regla de Substituciones- - - - -	3	2	6 c)
Requerido cuando un jugador esta 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			
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	
Miembros Elegibles pueden ser agregados a la alineación en cualquier momento - - - - -	3	2	1 c)
Debe ser hombre o mujer solamente - - - - -	3	2	1 d)
Uso de miembros de la nomina inelegibles pueden ser protestados -	1	1	9 b)
	1	2	14 c)
CORREDOR - - - - -	5	1	37
Abandono de base - - - - -	5	10	3 a) xi
Avance en un Lanzamiento Ilegal - - - - -	4	3	1 - 7 Efecto a)
Premio de bases debido a contacto con implemento desalojado de su lugar -	5	11	Efecto c)
Premio de bases en bola llevada fuera de juego - - - - -	5	11	Efecto b) v)
Premio de bases en tiro volado con bola fuera de juego - - - - -	5	11	Efecto b) ii)
Puede robar bases (FP) - - - - -	5	1	40
No puede salir hasta que la bola alcance home, toque el piso o sea bateada -	5	10	3 b) ii
No puede dejar la base hasta que el lanzador libere el lanzamiento (FP) -	5	10	3 b) ii
Mas cercano a Home es out - - - - -	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
Desplaza una Base - - - - -	5	9	e)
	5	10	1 i)
Entra al área del equipo mientras la bola esta viva - - - - -	5	10	3 a) xi
Con derecho a avanzar con riesgo de ser puesto out - - - - -	5	10	1
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 circulo (FP) - - - - -	5	10	3 b) iii
Falla en regresar ala base mientras la bola esta 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 anotado - - - - -	5	9	h)
Puede regresar a una base omitida cuando la bola es muerta - - -	5	10	3Efecto-a) EXCEPCION
Puede usar una careta/protector plástico - - - - -	2	4	3 b)
Omite una base - - - - -	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)
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 esta 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 BATEADAS IMPULSADAS (Anotación) - - - - -	Apéndice 6 G b		
CARRERAS QUE NO CUENTAN - - - - -	1	2	5 c)
Siguiete corredor no puede anotar - - - - -	5	9	f)
CARRERAS LEGALMENTE ANOTADAS - - - - -	1	2	5 a)
En Squeeze Play - - - - -	Apéndice 6 D b		
FLY DE SACRIFICIO (Anotación) - - - - -	Apéndice 6 B 1 a		
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 d)
Para Árbitros - - - - -	Apéndice 5 A e		
DEBEN SER USADOS ZAPATOS - - - - -	2	4	2 a)
RESPONSABILIDADES DE UN SOLO ARBITRO - - - - -	3	6	4
BATAZO TIMONERO (FP) - - - - -	5	1	38
NO PERMITIDO FUMAR EN EL DUGOUT - - - - -	2	1	5
BOLA OFICIAL DE SOFTBOL - - - - -	Apéndice 4 A		
ESPECTADOR			
Abuso de - - - - -	1	2	1 e)
Causa Confiscación- - - - -	1	2	1 e)
Interferencia por - - - - -	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 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 esta 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)
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		
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 c) ii
Bola golpea al bateador en el tercer Strike - - - - -	5	4	4 b) i
Declarado por el Arbitro - - - - -	5	4	3 b) i, 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 mas como jugadores en juegos posteriores - -	3	2	8 a)
Substituciones Múltiples permitidas - - - - -	3	2	8 a)
Debe notificar al Arbitro 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 f
	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
REPISAR - - - - -	5	1	43
Corredor falla en repisar en una bola fly - - - - -	5	9	g)
Corredor puede avanzar legalmente - - - - -	5	1	43
Corredor no es Out - - - - -	5	10	4 l
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
Numero de jugadores requeridos para comenzar o continuar un juego	3	2	2 a)
MIEMBRO DE EQUIPO - - - - -	3	1	21
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	23
	3	2	7
REGLA DEL TERCER STRIKE - - - - -	5	1	44
	5	5	1 b)
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		
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
TURNO AL BATE	- - - - -	- - - - -	5	1	48
Jugador pierde su Turno	- - - - -	- - - - -	5	4	1 Efecto d)
Anotación	- - - - -	- - - - -	Apéndice 6 A a & b 6		
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 Arbitro	- - - - -	- - - - -	5	1	16 d)
			5	5	1 e)
Bola Foul golpea a un Arbitro	- - - - -	- - - - -	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)
Arbitro 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 e)
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 numero de uniforme	- - - - -	- - - - -	3	2	6 b)
SUBSTITUTOS NO REPORTADOS	- - - - -	- - - - -	3	2	8 - Efecto
VISERAS	- - - - -	- - - - -	2	5	1 a) ii
BATES DE CALENTAMIENTO	- - - - -	- - - - -	2	3	2
			Apéndice 2 B		
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 numero del uniforme	- - - - -	- - - - -	3	2	6 b)
NO SON PERMITIDAS PULSERAS PARA USO POR EL LANZADOR	- - - - -	- - - - -	4	3	5 e)