REGLAS OFICIALES DE SOFTBOL
(Derechos de la Comisión de las Reglas del Juego de la Federación Internacional de Softbol)
Revisadas 2001 en Tampa, FL, U.S.A.

Permiso para reimprimir LAS REGLAS OFICIALES
ha sido otorgado por la COMISIÓN DE LAS REGLAS DEL JUEGO
DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE SOFTBOL

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

Las reglas nuevas y/o modificadas están impresas en **letras negrillas *itálicas en cada sección***
Referencias hechas al (L.L. SOLAMENTE) incluye al Lanzamiento Lento Co-ed(mixto)

REGLA 1. DEFINICIONES

Sec.1. BATE ALTERADO. Se considera que un bate es alterado cuando la estructura física de un bate legal ha sido cambiada. Ejemplos de alteración de un bate son:

Reemplazar el mango de un bate de metal por uno de madera u otro tipo de mango;
Introducir material en el bate;
Aplicar en exceso cinta adhesiva (más de dos capas) sobre el mango del bate; o,
Pintar el bate en la cabeza o en el pomo, excepto por propósitos de identificación.

Reemplazar el agarre por otro agarre legal, no es considerado como una alteración al bate. Un agarre acampanado o cónico fijado al bate, es considerado un bate alterado.

Sec. 2. JUGADA DE APELACION. Una jugada de apelación con bola en juego o con bola muerta es una jugada sobre la cual un árbitro no puede tomar una decisión hasta que un manager, coach o jugador del equipo a la defensiva, se lo demande.

EXCEPCION: Un manager, coach o jugador del equipo a la ofensiva *pueden apelar* infracciones de sustitución ilegal del equipo a la defensiva.

Si es hecha por un fildeador, el fildeador tiene que estar en el cuadro ("infield") cuando hace la apelación. No se podrá hacer la apelación después de que haya ocurrido uno de los siguientes casos:

a. Si se hizo un lanzamiento legal o ilegal;
   EXCEPCION: Una apelación por el uso de un substituto ilegal o un reingreso ilegal puede ser hecha en cualquier momento, mientras el jugador ilegal todavía esté en el juego.
b. Si el lanzador y todos los jugadores del equipo defensivo han abandonado el territorio fair; o,
c. Si los árbitros han abandonado el terreno de juego después de la última jugada del juego.

Estos son los tipos de apelaciones:

1. ***Omitir una base;***
2. ***El corredor que deja su base para avanzar en un "fly" que es cogido, antes que el fildeador primero haga contacto con la bola;***
3. ***Batear fuera de turno;***
4. ***Intento de avanzar a segunda base después de girar en primera base;***
5. ***Sustituciones ilegales;***
6. ***Re-ingreso ilegal.***

Sec. 3. BASE POR BOLAS. Una base por bolas permite a un bateador alcanzar la primera base sin riesgo a ser puesto out y es concedida al bateador por el árbitro, cuando cuatro lanzamientos son juzgados a ser bolas. Esto a veces es indicado como un "walk" (pasaje gratis).
(L.L. SOLAMENTE) Si el lanzador desea darle la base por bola intencional a un bateador, puede hacerlo notificando esto al árbitro de "home", que debe concederle al bateador la primera base. La notificación por parte del lanzador al árbitro debe considerarse como un lanzamiento.

Sec. 4. PASO HACIA LA BASE. El paso hacia la base es una línea directa entre una base y la posición del corredor en el momento que un jugador defensivo está intentando tocar al corredor con la bola.

Sec. 5. BOLA BATEADA. Una bola bateada es cualquier bola que da contra el bate, o que es golpeada por el bate y cae en territorio fair o en territorio foul. No es necesario que haya habido intención de golpear la bola.

Sec. 6. CAJON DEL BATEADOR. El cajón del bateador es el área dentro de la cual está limitado el bateador, mientras se encuentra en posición con intención de ayudar a su equipo a obtener carreras. Las líneas son consideradas como si se está dentro del cajón del bateador**.**

Sec. 7. BATEADOR-CORREDOR. Un bateador-corredor es un jugador que ha finalizado un turno al bate, pero que aún no ha sido puesto out, ni ha tocado la primera base.

Sec. 8. ORDEN AL BATE. El orden al bate es la alineación oficial de los jugadores del equipo a la ofensiva, en la secuencia en que los miembros de ese equipo deben presentarse a batear. Cuando la tarjeta de alineación es entregada deberá contener también la posición de cada jugador.

Sec. 9. BOLA BLOQUEADA. Una bola bloqueada es una bola bateada o tirada que es tocada, detenida o manejada por una persona que no forma parte del juego, o cuando la bola toca cualquier objeto que no es parte de los útiles oficiales del juego o del área oficial del juego.

Sec. 10. TOQUE (L.R. SOLAMENTE). Un toque es una bola bateada sin movimiento de abanico, pero tocada intencionalmente con el bate y golpeada levemente dentro del cuadro ("infield").

Sec. 11. COGIDA. Una cogida es una bola legalmente cogida, que ocurre cuando el fildeador coge una bola bateada o tirada con su(s) mano(s) o guante. Si la bola está únicamente sostenida en el(los) brazo(s) del fildeador, o el fildeador evita con cualquier parte de su cuerpo, útiles del juego o su ropa que la bola caiga al suelo, la cogida no se completa hasta que la bola esté agarrada con la(s) mano(s) o guante del fildeador. No es una cogida si un fildeador, inmediatamente después de hacer contacto con la bola, choca con otro jugador o pared o cae al suelo y deja caer la bola como consecuencia de la colisión o de la caída. Para determinar la validez de una cogida, el fildeador debe retener la bola el tiempo suficiente para probar que tiene un control completo de la bola y que su acción de soltar la bola es voluntaria e intencional. Si un jugador deja caer la bola mientras está en el acto de tirarla, esto es una cogida válida.

NOTA: Una bola que haga contacto con cualquier otro objeto, excepto un jugador defensivo mientras que la bola está en vuelo, es determinada de la misma manera como si hubiera caído al suelo.

Sec. 12. CAJON DEL RECEPTOR. El cajón del receptor es esa área dentro de la cual el receptor debe permanecer hasta que:

- **a**. (L.R. SOLAMENTE) La bola es soltada en el lanzamiento. Las líneas deben ser consideradas dentro del cajón del receptor;
- **b.** (L.L, SOLAMENTE) El lanzamiento es bateado, golpea contra el suelo o el "home", o alcanza el cajón del receptor. Las líneas deben ser consideradas dentro del cajón del receptor. Se considera que el receptor está dentro del cajón, a menos que esté tocando el suelo fuera del cajón del receptor.

Sec. 13. CONFERENCIA CARGADA. Una conferencia cargada ocurre cuando:

- ***a. (Conferencia Ofensiva) El Equipo a la ofensiva solicita una suspensión del juego para permitir que el manager u otro representante del equipo tengan una conferencia con***

cualquier miembro de su equipo

b. (Conferencia Defensiva) El equipo a la defensiva solicita una suspensión del juego por cualquier motivo, y un representante (que no está en el terreno) del equipo a la defensiva entra al terreno de juego y se comunica con cualquier jugador del equipo a la defensiva..

Sec. 14. BOLA DE HACHAZO (L.L.SOLAMENTE). Una bola bateada de hachazo es aquella, que el bateador golpea hacia abajo con un movimiento de hachazo con el bate, de modo que la bola rebota alto hacia arriba.

Sec. 15. COACH.

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

Sec. 16. SALTO DEL CUERVO. (L.R. SOLAMENTE). El salto del cuervo es definido como la acción de un lanzador que da un paso, arrastra, o salta fuera de la parte delantera de la goma del lanzador, vuelve a asentar el pie pivote, establece un segundo ímpetu (o punto de arranque), toma impulso desde el recientemente establecido punto de arranque, y completa el lanzamiento. (ESTO ES UN ACTO ILEGAL).

Sec. 17. BOLA MUERTA. Una bola muerta es una que:

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

La bola no está en juego y no es considerada en juego de nuevo, hasta que el lanzador:

a. (L.R. SOLAMENTE). esté sosteniendo la bola dentro del círculo del lanzador.
b. (L.L. SOLAMENTE). esté sosteniendo la bola sobre o cerca de la goma del lanzador y el árbitro de "home" haya cantado "PLAY BALL".

Sec. 18. EQUIPO A LA DEFENSIVA. El equipo a la defensiva es el equipo que está en el terreno de juego.

Sec. 19. BOLA MUERTA DEMORADA. Es una situación de juego en la cual la bola permanece en juego hasta la conclusión de una jugada. Cuando la jugada en su totalidad esté completada el árbitro declarará bola muerta e impondrá la reglamentación apropiada. (Véase la Regla 9, sec. 3)

Sec. 20. BASE DESPLAZADA. Una base desplazada es una base que ha sido desprendida de su posición correcta.

Sec. 21. DOBLE JUGADA. Es una jugada del equipo a la defensiva mediante la cual, dos jugadores del equipo a la ofensiva son puestos out legalmente, como un resultado de acción continua.

Sec. 22. EXPULSION DEL JUEGO. Expulsión del juego es la acción de cualquier árbitro que ordena a un jugador, oficial, o a cualquier miembro del equipo que salga del juego y del campo por repetidas infracciones de las reglas, un acto deliberado o antideportivo

NOTA: El fallo de la persona expulsada de salir del juego justificará la confiscación ("forfeit") del juego.

Sec. 23. BOLA DE FAIR. Una bola de fair es una bola bateada legalmente que:

a. Se queda en territorio fair entre el home y la primera base o entre el home y la tercera base;
b. Rueda, pasa más allá de la primera o la tercera base en o sobre territorio fair;
c. Toca la primera, la segunda o la tercera base;

d. Mientras está en o sobre territorio fair, toca la persona o la ropa de un árbitro o jugador;
e. Primero cae en territorio fair más allá de la primera y la tercera base;
f. Mientras está sobre territorio fair sale fuera del terreno de juego más allá de la cerca del "outfield"
g. Golpea en vuelo el poste de foul.

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

Sec. 24. TERRITORIO FAIR. Territorio fair es la parte dentro del terreno de juego, incluyendo las líneas de foul de la primera y la tercera base, desde el home hasta el fondo de las cercas al extremo del terreno de juego y extendiéndose perpendicularmente hacia arriba.

Sec. 25. TOQUE DEFENSIVO FINGIDO ("FAKE TAG"). Una forma de obstrucción sobre un corredor, mientras está avanzando o regresando a una base, por un fildeador que no está en posesión de la bola y que impide el avance del corredor. No es necesario que el corredor se detenga o se deslice. El solo hecho de disminuir el paso cuando un toque defensivo fingido es aplicado, constituirá una obstrucción.

Sec. 26. FILDEADOR. ***Es cualquier jugador defensivo del equipo que está en el terreno.***

Sec. 27. BOLA DE "FLY". Es cualquier bola bateada que se eleva en el aire.

Sec. 28. OUT FORZADO. Un out forzado es un out que puede hacerse solamente, cuando un corredor pierde el derecho a la base que está ocupando, porque el bateador se convierte en bateador-corredor y antes de que el bateador-corredor o un corredor sucesivo haya sido puesto out.

Sec. 29. BOLA DE FOUL. Una bola de foul es una bola bateada legalmente que:

a. Se queda en territorio foul entre el home y la primera base, o entre el home y la tercera base;
b. Rueda, pasa más allá de la primera o la tercera base en o sobre territorio foul;
c. Primero cae en territorio foul más allá de la primera o la tercera base;
d. Mientras está en ó sobre territorio foul, toca la persona o la ropa de un árbitro o jugador, o cualquier objeto extraño al suelo natural;
e. Golpea al bateador mientras él está dentro del cajón del bateador;
f. Inmediatamente rebota hacia arriba desde el suelo ó el “home” y golpea el bate por segunda vez mientras el bateador está en el cajón del bateador.

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

Sec. 30. "FOUL TIP". Un "foul tip" es una bola bateada que:

a. Va directamente del bate a las manos del receptor.
b. No se eleva más alto que la cabeza del bateador; y,
c. Es legalmente cogida por el receptor.

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

Sec. 31. CASCO PROTECTOR.

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

Sec. 32. EQUIPO LOCAL. El equipo local es el equipo en cuyo terreno se juega el partido, o si el partido se juega en terreno neutral, el equipo local será designado por acuerdo mutuo o al azar lanzando una moneda al aire.

Sec. 33. BATE ILEGAL. Un bate ilegal es aquel que no cumple con las especificaciones de la Regla 3, sección 1.

Sec. 34. JUGADOR EXTRA ILEGAL (L.L. SOLAMENTE). Un Jugador Extra Ilegal es un jugador que infringe cualquiera de las estipulaciones de la Regla 4, sección 6

Sec. 35 LANZADOR ILEGAL. Un jugador que está legalmente en el juego, pero que es uno que no puede lanzar a consecuencia de que:

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

Sec. 36. JUGADOR ILEGAL. Un jugador ilegal es:

a. Un jugador abridor que puede legalmente regresar al juego después de haber sido sustituido y que ha hecho eso sin informar al árbitro.
b. Un sustituto que entra al juego sin informar al árbitro.

NOTA: Cuando es llamada la atención del árbitro de home sobre esta infracción por parte del equipo ofendido después del primer lanzamiento legal o ilegal y antes de que el equipo infractor notifique al árbitro, el uso de un jugador ilegal resultará en el retiro del juego de ese jugador y declararle inelegible.

Sec. 37. REINGRESO ILEGAL. Un reingreso ilegal ocurre cuando:

a. Un jugador abridor regresa al juego por segunda vez después de haber sido sustituido dos veces.
b. El JE (L.L. SOLAMENTE) regresa al juego después de haber sido sustituido.
c. Un jugador abridor regresa al juego después de haber sido sustituido pero no en su posición original en el orden al bate.
d. Un sustituto que ha estado legalmente en el juego regresa al juego después de haber sido reemplazado por sea el jugador abridor original o por otro sustituto.
e. El "DEJU"(el jugador defensivo por el que batea el JD) (L.R. SOLAMENTE) es colocado en el orden al bate en una posición otra que en la del JD abridor;
f. El JD abridor (L.R. SOLAMENTE) es colocado en el orden al bate en una posición otra que en la de su posición original de abridor

Sec. 38. SUSTITUTO ILEGAL. Un sustituto ilegal es un jugador que ha entrado al juego sin haber sido notificado al árbitro. El sustituto ilegal puede ser:

a. Un jugador que no ha estado previamente en el juego;
b. Un jugador que ha sido declarado jugador ilegal;
c. Un jugador que ha sido declarado jugador inelegible;
d. Un reingreso ilegal; o,
e. Un JD ilegal (L.R. SOLAMENTE), o, un JE ilegal (L.L. SOLAMENTE).

Sec. 39. BOLA BATEADA ILEGALMENTE. Una bola bateada ilegalmente ocurre cuando:

a. Un bateador batea una bola de fair o de foul mientras todo su pie está completamente fuera del cajón, sobre el suelo cuando batea la bola;

b. Cualquier parte del pie del bateador está tocando el "home" cuando batea la bola;
c. El bateador batea la bola con un bate ilegal o un bate alterado.
d. El bateador da un paso con su pie completo fuera del cajón del bateador, y regresa para hacer contacto con la bola mientras está dentro del cajón del bateador.

Sec. 40. BOLA COGIDA ILEGALMENTE. Una bola cogida ilegalmente ocurre cuando un fildeador coge una bola bateada o tirada con su gorra, carreta, guante, o cualquier parte de su uniforme mientras éste, está separado de su lugar correspondiente.

Sec. 41. JUGADOR INELEGIBLE. Un jugador inelegible es un jugador que no puede participar más legalmente en el juego porque ha sido retirado por el árbitro. Un jugador inelegible ya no puede participar como jugador. El uso de un jugador inelegible resultará en una confiscación del juego ("forfeit").

Sec. 42. EN VUELO. En vuelo describe cualquier bola bateada, tirada o lanzada que aún no ha tocado el suelo o cualquier otro objeto, con excepción de un fildeador.

Sec. 43. A RIESGO. A riesgo es un término que indica que la bola está en juego y que un jugador a la ofensiva puede ser puesto out.

Sec. 44. CUADRO ("INFIELD"). El cuadro es aquella parte del terreno en territorio fair que incluye áreas normalmente cubiertas por jugadores del cuadro ("infielders").

Sec. 45. "INFIELD FLY". Un "infield fly", es un "fly" fair (no incluyendo un batazo de línea o un intento de toque de bola), que puede ser cogido por un fildeador del cuadro ("infielder") con esfuerzo normal cuando la primera y segunda base, o la primera, la segunda y la tercera base están ocupadas, con menos de dos out. El lanzador, el receptor y cualquier "outfielder" que se situé dentro del cuadro en la jugada, será considerado como jugador del cuadro ("infielder") para el propósito de esta regla.
NOTA: Cuando parece evidente que una bola bateada será un "infield fly", el árbitro inmediatamente debe declarar "INFIELD FLY", SI ES FAIR EL BATEADOR ES OUT, para el beneficio de los corredores. La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a riesgo que la bola sea cogida, o repisar la base y avanzar después que la bola ha sido tocada, lo mismo que en cualquier batazo de fly. Si el batazo se convierte en “foul ball”, se tratará de la misma manera que cualquier bola de foul.
Si un "infield fly" declarado se deja caer al suelo sin ser tocado, y la bola rebota a territorio foul antes de pasar la primera o la tercera base, es un "foul ball". Si un "infield fly" declarado cae al suelo sin ser tocado fuera de las líneas de base, y la bola rebota a territorio fair antes de pasar la primera o la tercera base, es un "infield fly".

Sec. 46. ENTRADA. Una entrada es aquella parte de un juego dentro de la cual los equipos alternan a la ofensiva y a la defensiva, y en la cual cada equipo realiza tres outs. Una nueva entrada empieza inmediatamente después del último out de la entrada anterior.

Sec. 47. INTERFERENCIA. Interferencia es el acto de un jugador o miembro del equipo a la ofensiva que impide, estorba o confunde a un jugador a la defensiva cuando intenta ejecutar una jugada.

Sec. 48. BRINCAR (L.R. SOLAMENTE). Brincar es el acto de un lanzador, que su movimiento preliminar e impulso desde la goma del lanzador le causa estar en el aire. El ímpetu creado por el movimiento del lanzador hacia delante, ocasiona que todo el cuerpo, incluyendo ambos, el pie pivote y el pie (no-pivote) con el que da el paso, están en el aire al mismo tiempo y moviéndose hacia el home al completar el lanzamiento. Brincar es un acto ilegal.

Sec. 49. TOQUE DEFENSIVO LEGAL (LEGAL TOUCH). Un toque defensivo legal ocurre cuando un corredor que no está en contacto con una base, o un bateador-corredor son tocados con la bola mientras está firmemente sostenida en la mano del fildeador. No se considera que la bola ha sido firmemente sostenida, si el fildeador hace malabares con la bola ("juggles the ball"), o deja caer la bola al suelo luego de haber tocado al corredor, a menos que la bola haya sido intencionalmente tumbada de la mano del fildeador por el corredor. Basta con que el corredor sea tocado con la mano o el guante donde está sostenida la bola.

Sec. 50. BOLA COGIDA LEGALMENTE. Una bola cogida legalmente ocurre cuando un fildeador coge una bola bateada, tirada o lanzada, con tal que no sea cogida en la gorra del fildeador, casco protector, careta, protector, o bolsillo, u otra parte del uniforme del fildeador. La bola debe ser cogida y sostenida firmemente en la(s) mano(s) o el guante.

Sec. 51. BATAZO DE LINEA. Un batazo de línea es una bola ***en vuelo*** que es bateada violentamente y directamente dentro del terreno de juego.

Sec. 52. TARJETA DE ALINEACION. Una tarjeta de alineación es el registro oficial de los miembros del equipo, participantes en el juego. La tarjeta debe contener:

1. El apellido, primer nombre, posición y número del uniforme de los jugadores abridores en el orden al bate; y
2. El apellido, primer nombre y número del uniforme de los sustitutos disponibles; y,
3. El apellido y primer nombre del manager.

NOTA: Si un número de uniforme incorrecto se encuentra registrado en la tarjeta de alineación este puede ser corregido y se podrá continuar con el juego sin ninguna sanción.

Sec. 53. OBSTRUCCION. Obstrucción es el acto de:

a. Un jugador o miembro del equipo a la defensiva que interfiere o impide a un bateador de tirarle a, o batear un lanzamiento.

b. Un fildeador que mientras:

1. No está en posesión de la bola;

2. Ni en el acto de fildear una bola bateada,

impide el avance de un corredor o bateador-corredor que están corriendo las bases legalmente.

Sec. 54. EQUIPO A LA OFENSIVA. El equipo a la ofensiva es el equipo al bate.

Sec. 55. EL BATEADOR PREVENIDO. El bateador prevenido es el jugador del equipo a la ofensiva cuyo nombre en el orden al bate, sigue al del bateador en turno.

Sec. 56. JUGADA DE OPCION. Una jugada de opción es una jugada en la que al coach/manager del equipo a la ofensiva se le ofrece la posibilidad de aceptar la imposición de la acción ilegal o el resultado de la jugada. Tales opciones incluyen:

a. Obstrucción del receptor
b. Uso de guante ilegal
c. Sustitución ilegal
d. Lanzamiento ilegal
e. Lanzador ilegal que regresa al juego y hace lanzamientos:
f. Bateador en una base por bolas (Co-ed L.L. SOLAMENTE)

Sec. 57. "OUTFIELD". El "outfield" es aquella parte del terreno que queda fuera del cuadro, que esta formado por las líneas entre las bases, o el área que normalmente no está cubierta por un jugador del cuadro ("infielder") y comprende el área dentro de las líneas de foul más allá de la primera y la tercera base y los límites del terreno.

Sec. 58. SOBRE-DESLIZAMIENTO. Un sobre-deslizamiento es el acto de un jugador a la ofensiva cuando como corredor se desliza y se pasa de la base que está intentando alcanzar. Generalmente ocurre cuando el impulso de la carrera le hace perder contacto con la base, lo que entonces causa que el corredor esté a riesgo. El bateador-corredor puede sobre-deslizarse en primera base sin ponerse a riesgo, si regresa inmediatamente a esa base.

Sec. 59. TIRO VOLADO.("OVERTHROW"). Un tiro volado es una jugada en la cual una bola es tirada de un fildeador a otro, y que resulta en que la bola tirada pasa más allá de los límites del terreno de juego, o se convierte en bola bloqueada.

Sec. 60. PASBOL.("PASSED BALL") (L.R. SOLAMENTE) Un pasbol es ***un lanzamiento*** que ha debido ser sostenido o controlado por el receptor con esfuerzo normal.

Sec. 61. LANZAMIENTO. Es el acto ejecutado por el lanzador al lanzar la bola al bateador.
NOTA: Si la bola se convierte en bola bloqueada o sale fuera de juego, se concede una base a todos los corredores.

Sec. 62. CIRCULO DEL LANZADOR. (L.R. SOLAMENTE). El círculo del lanzador es el área dentro de 2.44 m (8 pies) de la goma del lanzador. Las líneas se consideran dentro del círculo.

Sec. 63. EL PIE PIVOTE). El pie pivote es aquel pie:

a. (L.R. SOLAMENTE) con el cual el lanzador se impulsa desde la goma del lanzador;
b. (L.L. SOLAMENTE) del lanzador que, cuando es puesto en contacto con la goma del lanzador por el lanzador, debe permanecer en contacto con la goma del lanzador, hasta que la bola es soltada en el lanzamiento.

Sec. 64. "PLAY BALL". "Play ball" es el término utilizado por el árbitro de home para indicar que el juego debe empezar o reanudarse, cuando el lanzador está en posesión de la bola y:

a. (L.R. SOLAMENTE) está dentro del círculo del lanzador;
b. (L.L. SOLAMENTE) está sobre o cerca de la goma del lanzador.

Todos los jugadores del equipo a la defensiva, (con excepción del receptor, que debe estar en el cajón del receptor) deben estar en territorio fair para poner la bola en juego.

Sec. 65. LANZAMIENTO APRESURADO. Un lanzamiento apresurado es uno hecho por el lanzador con la intención obvia de sorprender fuera de equilibrio al bateador. Esto sería antes que el bateador asuma su posición deseada en el cajón del bateador o mientras el bateador todavía está fuera de equilibrio como resultado del lanzamiento anterior.

Sec. 66. REINGRESO. Reingreso es la acción de cualquiera de los jugadores abridores, excepto el JE (L.L. SOLAMENTE), que regresan al juego después de haber sido legalmente o ilegalmente sustituidos.

Sec. 67. RETIRO DEL JUEGO. Retiro del juego es la acción del árbitro, declarando a un jugador inelegible para continuar participando en el juego a consecuencia de una infracción de las reglas.
NOTA: Cualquier persona que es retirada de esta manera puede continuar sentada en el banco pero no participará más en el juego excepto como coach.

Sec. 68. JUGADOR REEMPLAZANTE. Un jugador reemplazante es un jugador a quien se le requiere que entre al juego por un período de tiempo definido, para reemplazar a un jugador que tiene que salir del juego para curarse una herida, que ha causado hemorragia. El jugador reemplazante puede ser una persona que ha estado anteriormente en el juego, a condición de que no haya sido sea retirado o expulsado del juego por el árbitro por una infracción de las reglas. No se clasifica a un jugador reemplazante como un sustituto.

Sec. 69. CORREDOR. Un corredor es un jugador del equipo al bate que ha terminado un turno al bate, ha alcanzado la primera base y aún no ha sido puesto out.

Sec. 70, SLAP HIT (BATEO TIMONERO) (L.R. SOLAMENTE). Un slap hit es una bola bateada que ha sido golpeada con un movimiento corto controlado de hachazo con el bate, más bien que con un swing completo. Los dos tipos más comunes de slap hit son:

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

NOTA: Un slap hit no se considera que es un toque

Sec. 71. SQUEEZE PLAY. Squeeze play es una jugada en la que el equipo a la ofensiva, con corredor en tercera base, intenta hacer anotar a ese corredor por medio de que el bateador haga contacto con la bola.

Sec. 72. JUGADORES ABRIDORES. Jugadores abridores son los jugadores inscritos en la alineación oficial entregada al Arbitro-En-Jefe y/o árbitro de home.

Sec. 73. ROBO. Robo es el acto de un corredor que intenta avanzar durante un lanzamiento. El robo no es permitido en Lanzamiento Lento.

Sec. 74. ZONA DE "STRIKE".

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

Sec. 75. TOQUE DEFENSIVO. ("TAG"). Un toque defensivo es el acto de un fildeador que toca:

a. Una base con cualquier parte de su cuerpo mientras sostiene la bola firmemente en su(s) mano(s) o guante; o,
b. A un corredor con la bola; o,
c. A un corredor con el guante que sostiene la bola mientras continuamente sosteniendo la bola firmemente, durante e inmediatamente después del acto de aplicar el toque defensivo.

Sec. 76. REPISAR. ("TAGGING UP"). Repisar es el acto de un corredor que regresa a su base, o permanece sobre su base, antes de avanzar legalmente en una bola bateada de fly que primeramente es tocada por un fildeador. Esto no debe ser confundido con el acto de un fildeador que aplica un toque defensivo a una base o a un corredor.

Sec. 77. MIEMBRO DEL EQUIPO. Un miembro del equipo incluye a cualquier persona autorizada a sentarse en el banco del equipo.

Sec. 78. TIRO ("THROW"). Un tiro es el acto ejecutado por un fildeador cuando tira la bola a otro fildeador.
NOTA: Si el tiro se convierte en bola bloqueada o sale fuera de juego, se le conceden dos bases a todos los corredores a partir de la última base que tenían en el momento del tiro.

Sec. 79. TIEMPO. Tiempo es el término utilizado por el árbitro para ordenar la suspención del juego, durante el cual la bola está muerta.

Sec. 80. BOLA RECOGIDA. Una bola recogida es:

a. Una bola legalmente bateada de fly, o un batazo de línea que da contra el suelo o golpea contra una cerca antes de ser cogida;
b. Una bola legalmente bateada de fly que es cogida contra una cerca con el guante o la mano desnuda;
c. Una bola tirada a cualquier base para hacer un out forzado, en que la bola es cogida con el guante encima de la bola en el suelo, antes que con el guante debajo de la bola;
d. (L.R. SOLAMENTE) Un lanzamiento que es un "strike" y la bola da contra el suelo antes de ser cogida por el receptor.

Sec. 81. TRIPLE JUGADA. Una triple jugada es una jugada de acción continua por el equipo a la defensiva, en que tres jugadores del equipo a la ofensiva son puestos out.

Sec. 82. TURNO AL BATE. Un turno al bate empieza cuando un jugador primero entra al cajón del bateador y continúa allí hasta que es puesto out o se convierte en bateador-corredor.

Sec. 83. LANZAMIENTO DESVIADO. (L.R. SOLAMENTE). Un lanzamiento desviado es un lanzamiento tan alto, tan bajo, o tan alejado del home que el receptor no puede, o no lo detiene o controla mediante esfuerzo normal.

Sec. 84. TIRO DESVIADO. Un tiro desviado es una jugada en que una bola es tirada de un fildeador a otro, y donde la bola no puede ser cogida o controlada, la bola no se convierte en bola bloqueada y permanece en juego.

REGLA 2 - EL TERRENO DE JUEGO

(Véase el diagrama indicando las dimensiones oficiales del diamante de softbol).

Sec. 1. EL TERRENO DE JUEGO.

a. El terreno de juego es el área dentro de la cual la bola puede ser legalmente jugada y fildeada.

NOTA: Se considera que una bola esta "fuera del terreno de juego", cuando toca el terreno, una persona que está en el terreno u objeto fuera del área de juego.

b. El terreno de juego debe tener una área despejada dentro del radio mínimo de:

1. ***67.06 m (220 pies) para lanzamiento rápido femenino; o,***
2. ***76.20 m (250 pies) para lanzamiento rápido masculino; o,***
3. ***80.77 m (265 pies) para lanzamiento lento femenino; o,***
4. ***83.82 m (275 pies) para lanzamiento lento Co-ed; o,***
5. ***91.44 m (300 pies) para lanzamiento lento masculino desde el home entre las líneas de foul.***

c. debe tener una área sin obstrucciones no menor de 7.62 m (25 pies), ni mayor de 9.14 m (30 pies) de ancho, por afuera de las líneas de foul y entre el home y el backstop

d. debe tener una zona de advertencia. Si la zona de advertencia es usada, debe:

1. *ser una área dentro del terreno de juego y adyacente a cualquier cerca permanente a lo largo del "outfield" y a los lados del terreno.*
2. *tener un mínimo de 3.65 m (12 pies) y un máximo de 4.75 m (15 pies) desde la cercas del "outfield" y las cercas laterales.*
3. *estar hecha con material (tierra, grava) que está a nivel de, pero que es diferente de la superficie de juego. El material de la zona de advertencia debe distinguirse del material de la superficie del "outfield" y debe advertir a los jugadores cuando se están acercando a la cerca.*

NOTA: No es requisito para que las instalaciones corten una zona de advertencia en la superficie permanente del "outfield" (la grama u otro material utilizado), cuando se usan cercas temporales (por ejemplo cuando se efectúa un juego de lanzamiento rápido en un terreno diseñado principalmente para lanzamiento lento).

Sec. 2. REGLAS DE TERRENO O REGLAS ESPECIALES.

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

a. Cualquier obstrucción en el terreno fair que se encuentre a menos de ***67.06 m (220 pies***) para lanzamiento rápido femenino y ***76.20 m (250 pies***) para lanzamiento rápido masculino***; 80.77 m (265 pies)*** para lanzamiento lento femenino ***y 83.82 m (275 pies) para lanzamiento lento Co-ed y 91.44 m (300 pies)*** para lanzamiento lento masculino desde el home, debe estar marcada claramente para la orientación del árbitro.

b. Si se utiliza un campo de béisbol, la loma del lanzador debe ser removida y el backstop debe ser ajustado a la distancia prescrita desde el home.

Sec. 3. EL DIAMANTE OFICIAL DEBE TENER LAS SIGUIENTES DISTANCIAS ENTRE BASES:

Divisiones Adultos Lanzamiento Rápido	**Distancia**	**Divisiones Juveniles Lanzamiento Rápido**		**Distancias**
Femenino	18.29m (60')	Muchachas	<15	18.29m (60 pies)
Masculino	18.29m (60')	Muchachos	<15	18.29m (60 pies)
		Muchachas	<18	18.29m (60 pies)
		Muchachos	<18	18.29m (60 pies)
Lanzamiento Lento		**Lanzamiento Lento**		
Femenino	19.81m (65')	Muchachas	<15	19.81m (65 pies)
Masculino	19.81m (65')	Muchachos	<15	19.81m (65 pies)
Co-ed	***19.81m (65')***	Muchachas	<18	19.81m (65 pies')
		Muchachos	<18	19.81m (65 pies')

EL DIAMANTE OFICIAL DEBE TENER LAS SIGUIENTES DISTANCIAS PARA LANZAMIENTO:

Divisiones Adultos Lanzamiento Rápido	**Distancia**	**Divisiones Juveniles Lanzamiento Rápido**		**Distancias**
Femenino	***13.11m (43')***	Muchachas	<15	12.19m (40 pies)
Masculino	14.02m (46')	Muchachos	<15	14.02m (46 pies)
		Muchachas	<18	12.19m (40 pies)
		Muchachos	<18	14.02m (46 pies**)**
Lanzamiento Lento		**Lanzamiento Lento**		
Femenino	14.02m (46')	Muchachas	<15	14.02m (46 pies)
Masculino	15.24m (50')	Muchachos	<15	14.02m (46 pies)
Co-ed	***15.24 m (50')***	Muchachas	<18	14.02m (46 pies)
		Muchachos	<18	14.02m (46 pies)

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

Sec. 4. TRAZADO DEL DIAMANTE

Para el trazado del diamante, véase el diagrama que muestra las dimensiones oficiales del diamante de softbol. Esta sección sirve como un modelo para trazar un diamante con distancias de bases de 18.29m (60 pies) y distancia para lanzamiento de 14.02m (46 pies).

1, Para determinar la posición del home, trace una línea en la dirección que se desea orientar el diamante. Clave una estaca en la esquina trasera del home más próxima al receptor. Amarre una cuerda en la estaca, hágale nudos a la cuerda o márquela de otra manera a los 14.02m (46 pies), 18.29m (60 pies), 25.86m (84 pies, 10¼ pulgadas) y a los 36.58m (120 pies).
2. Coloque la cuerda (sin estirar) a lo largo de la línea de orientación del cuadro y en la marca de 14.02 m (46 pies) clave una estaca. Esta será la línea delantera en el centro de la goma del lanzador. Siguiendo la misma línea, clave una estaca en la marca de 25.86 m (84 pies, 10¼ pulgadas). Esta será el centro de la segunda base. Para las distancias de bases de 19.81m (65 pies), esta línea será de 28.02m (91 pies, 11 pulgadas).
3. Coloque la marca de 36.58m (120 pies) en el centro de la segunda base y tomando la cuerda en la marca de 18.29m (60 pies), camine hacia la derecha de la línea de orientación hasta que la cuerda

esté tensa y clave una estaca en la marca de los 18.29m (60 pies), ésta será la esquina exterior de la primera base y la cuerda ahora formará la línea de primera a segunda bases.

4. Una vez más, sosteniendo la cuerda en la marca de los 18.29m (60 pies), camine a través del terreno y de igual manera marque la esquina exterior de la tercera base. El home, la primera y la tercera base quedan completamente dentro del diamante.
5. Para comprobar las medidas del diamante, coloque la punta de la cuerda que marca el home en la estaca de primera base y la marca de 36.58m (120 pies) en la tercera base. La marca de 18.29m (60 pies) deberá coincidir ahora con el home y la segunda base.
6. Al trazar un diamante con distancia de 19.81m (65 pies) entre bases, siga el mismo procedimiento con las siguientes dimensiones sustituidas: 19.81m (65 pies), 39.62m (130 pies) y 28.02m (91 pies, 11 pulgadas).
7. Siempre que sea posible, compruebe todas las medidas con una cinta métrica metálica.

a. **LA LINEA DE UN METRO (TRES PIES**) es trazada paralela a, y a 0.91m (3 pies) de la línea de base, partiendo desde un punto a mitad de la línea entre el home y la primera base.

b. **EL CIRCULO DEL BATEADOR PREVENIDO** es un círculo de 1.52m (5 pies) con un radio de 0.76m (2½ pies) situado adyacente al extremo del banco de los jugadores o del área del "dugout" más cercana al home

c. **EL CAJON DEL BATEADOR**, uno a cada lado del home, medirá 0.91m (3 pies) por 2.13m (7 pies). Las líneas internas del cajón del bateador deberán estar a 15.2 cm (6 pulgadas) del home. La línea delantera del cajón se extenderá 1.22m (4 pies) hacia adelante desde una línea trazada por el centro del home. Las líneas son consideradas dentro del cajón del bateador.

d. **EL CAJON DEL RECEPTOR** tendrá 3.05m (10 pies) de largo desde las esquinas exteriores posteriores de los cajones del bateador y tendrá 2.57m (8 pies, 5 pulgadas) de ancho.

e. **EL CAJON DEL COACH**, cada cajón del coach queda detrás de una línea de 4.57m (15 pies) de largo, trazada fuera del cuadro. Esta línea corre paralela a, y quedará 3.65m (12 pies) de las líneas de base de la primera y de la tercera base, y se extenderá desde las bases hacia el home.

f. **EL HOME DEBE SER HECHO DE GOMA**. Será de forma pentagonal, 43.2cm (17 pulgadas) de ancho, a través del borde que da al lanzador. Los lados serán paralelos a las líneas interiores del cajón del bateador y serán de 21.6cm (8½ pulgadas) de largo. Los lados que forman la punta frente al receptor serán de 30.5cm (12 pulgadas) de largo.

g. **LA GOMA DEL LANZADOR** será 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. La línea delantera de la goma debe tener las siguientes distancias desde la esquina trasera del "home":

Lanzamiento Rápido	Lanzamiento Lento
Masculino 14.02m (46 pies)	Masculino 15.24m (50 pies)
Femenino ***13.11m (43 pies)***	Femenino 14.02m (46 pies)

(LANZAMIENTO RAPIDO SOLAMENTE) LA GOMA DEL LANZADOR tendrá un círculo de 4.88m (16 pies) trazado desde la goma del lanzador con un radio de 2.44m (8 pies).
NOTA: Las líneas que definen una área, son parte de esa área.

h. LAS BASES

Las bases, con excepción del home, deben ser de 38.1cm (15 pulgadas) cuadradas, y deben ser fabricadas de lona u otro material adecuado y no deben tener más de 12.7cm (5 pulgadas) de espesor. Las bases deben estar aseguradas firmemente en su posición.

1. La base doble está aprobada para utilizarse en primera base. Esta base es de 38.1cm por 76.2cm (15 por 30 pulgadas), fabricada de lona u otro material adecuado y no más de 12.7cm (5 pulgadas) de espesor. La mitad de la base debe estar asegurada en terreno fair, y la mitad de la base (de un color diferente sólido contrastante) debe estar asegurada en terreno foul.

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

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

NOTA: Esto es tratado lo mismo como omitir una base.

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

EXCEPCION: En cualquier jugada con bola viva hecha desde el territorio foul por el lado de la primera base, el bateador-corredor y el jugador a la defensiva pueden usar cualquiera de las dos bases.

d. Después de pasarse de la base, el bateador-corredor debe regresar a la parte fair de la base.
e. En bolas bateadas hacia el "outfield" cuando no se está haciendo una jugada en la base doble, el bateador-corredor puede pisar cualquiera de las dos partes de la base.
f. Cuando un corredor repisa la base en un fly, debe usar la parte fair de la base.
g. En un intento para sorprender al corredor fuera de base, el corredor debe regresar a la parte fair de la base.
h. Una vez que el corredor regrese a la parte fair de la base, si se para solamente en la parte foul de la base, esto es considerado no estar en contacto con la base y el corredor deberá ser declarado out, si:
    1. es tocado con la bola, o
    2. avanza de la parte foul de la base en un lanzamiento.

NOTA: La base doble debe ser utilizada en los juegos de Campeonato Mundial de la FIS.

REGLA 3. LOS UTILES DEL JUEGO

Sec. 1. EL BATE OFICIAL.

a. 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 en tal forma que la dirección de la veta de todas las piezas sea paralela al largo del bate.
b. Será de metal, bambú, plástico, grafito, carbono, magnesio, fibra de vidrio, cerámica, o cualquier otro `material compuesto aprobado por la Comisión de Estandarización de los Utiles del Juego de la FIS***.***

NOTA: Bates hechos de o conteniendo TIMETAL 15-3 o TELEDYNE 15-333 aleación de titanio, serán temporalmente retenido su uso, en juegos de campeonatos internacionales, hasta que más ensayos sean completadas.

c. Puede ser laminado pero deberá contener únicamente madera o pegamento y tener un acabado en barniz claro (si está barnizado).
d. Debe ser redondo y será liso.
e. No debe ser más largo de 86.4 cm. (34 pulgadas), ni exceder 1077.0 gr. (38 onzas) en peso.
f. No tendrá más de 5.7 cm. (2¼ pulgadas) de diámetro en su parte más gruesa; Se permitirá una tolerancia de 0.80 Mm. (1/32 pulgada) para dejar espacio para la expansión.
g. Si es de metal, puede ser angular.
h. No podrá tener remaches expuestos, clavijas, bordes irregulares o afilados o ninguna forma de atadura externa que pueda presentar un peligro. Un bate de metal debe estar libre de rugosidades y rajaduras.
i. Si es de metal, no debe tener un mango de madera.
j. Tendrá un agarre de seguridad de corcho, cinta adhesiva (no de tipo plástico liso), o material compuesto. El agarre de seguridad no tendrá menos de 25.4 cm. (10 pulgadas) de largo y no se extenderá más de 38.1 cm. (15 pulgadas) desde el extremo delgado del bate. Resina, alquitrán de pino, ó sustancias de atomizador colocadas en el agarre de seguridad para mejorar el agarre, serán permitidos solamente en el agarre del bate.

NOTA: Cinta adhesiva aplicada a cualquier bate debe ser continuo espiral. No es necesario que sea una capa sólida de cinta adhesiva. La cinta adhesiva no excederá de dos capas.

k. Si es de metal, y no está hecho de una sola pieza con el extremo de la parte gruesa del bate cerrado, deberá tener un tapón de goma, o de vinilo plástico u otro material aprobado por la Comisión de Estandarización de los Utiles del Juego de la FIS**,** firmemente asegurado en el extremo grueso del bate.

l. Debe tener un pomo de seguridad con un mínimo de 0.6 cm. (1/4 pulgada) que sobresale a un ángulo de 90 grados del mango. Puede ser moldeado, listonado, soldado o asegurado permanentemente.

NOTA: Un agarre acampanado o cónico fijado al bate se considerará un bate alterado.

m. Debe estar marcado por el fabricante de manera prominente que sea fácilmente visible: "SOFTBOL OFICIAL APROBADO POR LA FIS u otra notificación como puede ser seleccionada y aprobada por la Comisión de Estandarización de los Utiles del Juego de la FIS. Si la notificación de aprobación no puede leerse debido al desgaste del bate, el bate aún puede ser permitido en el juego si está en conformidad con las Reglas de la FIS en todo otro respecto y esa conformidad puede determinarse con certeza razonable.

n. El peso, la distribución del peso, o el largo del bate deben ser fijados permanentemente en el momento de la fabricación y de ninguna manera pueden ser alterados de allí en adelante, excepto como de otra manera está previsto específicamente en la Regla 3, sección 1.

Sec. 2. BATES DE CALENTAMIENTO:

El bate de calentamiento debe ser construido de una sola pieza, y debe tener un agarre de seguridad. Debe estar marcado “WARM-UP” con letras de 3.2 cm. (1¼ pulgada) en el extremo grueso del bate. El extremo del barril del bate debe tener un diámetro en exceso de 5.7 cm. (2¼ pulgadas).

Sec. 3. LA BOLA OFICIAL DE SOFTBOL

a. Debe ser una bola de forma regular, con costura fina, de puntada incrustada en el cuero o la superficie lisa.

b. Debe tener un núcleo central hecho, o de fibra larga de Kapok de calidad superior, una mezcla de corcho y caucho, una mezcla de poliuretano, o de otros materiales aprobados por la Comisión de Estandarización de los Utiles del Juego de la FIS.

c. Puede ser enrollada a mano o a máquina, con hilo retorcido de fina calidad y cubierta con látex o pegamento de caucho.

d. Debe tener una cubierta encolada a la bola mediante aplicación de pegamento en la parte interior de la cubierta y cosida con hilo encerado de algodón o de lino, o podrá tener ligada al núcleo de la bola una cubierta moldeada, o moldeada integralmente con el núcleo, y tener una auténtica reproducción de la costura, según puede ser aprobado por la Comisión de Estandarización de los Utiles del Juego de la FIS.

e. Debe tener una cubierta de la mejor calidad de cuero de caballo o de vaca, curtido al cromo, o hecha de material sintético, o de otro material aprobado por la Comisión de Estandarización de los Utiles del Juego de la FIS.

f. Las bolas de softbol que se usan en los juegos de campeonatos de la FIS deben cumplir con las normas fijadas por la Comisión de Estandarización de los Utiles del Juego de la FIS y deben estar estampadas con la notificación de aprobación de la FIS adoptada y aprobada por la Comisión de Estandarización de los Utiles del Juego de la FIS.

1. La bola completada de 30.5 cm. (12 pulgadas) debe tener una circunferencia entre 30.2 cm. (11 7/8 pulgadas) y 30.8 cm. (12 1/8 pulgadas) y debe pesar 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 completada de 27.9 cm. (11 pulgadas) debe tener una circunferencia entre 27.6 cm. (10 7/8 pulgadas) y 28.3 cm. (11 1/8 pulgadas) y debe pesar entre 166.5 g. (5 7/8 oz.) y 173.6 g. (6 1/8 oz.). La bola de estilo de costura plana no tendrá menos de 80 puntadas en cada cubierta, cosidas por el método de dos agujas.

3. La bola completada tendrá un Coeficiente De Restitución (CDR) y de compresión según determinados y fijados por la Comisión de Estandarización de los Utiles del Juego de la FIS.

g ***La bola cubierta blanca de puntada blanca o la bola cubierta óptica amarilla de puntada roja de 30.5 cm. (12 pulgadas) con un CDR de .47 o menos, deben ser usadas en los siguientes juegos de campeonato de la FIS.: Lanzamiento Rápido Mujeres y Hombres; Lanzamiento Rápido y Lanzamiento Lento Muchachos; y Lanzamiento Rápido Muchachas. La bola debe tener una estampa del Logotipo de la FIS***

h. La bola de puntada roja de 30.5 cm. (12 pulgadas) con un CDR. (Coeficiente De Restitución) de .47 y menos debe ser usada en todos los juegos de Lanzamiento Lento Hombres y ***Lanzamiento Lento Co-ed*** y debe tener una marca MSP-47, además del logotipo de la FIS.

i. La bola de puntada roja de 27.9 cm. (11 pulgadas) con un CDR de .47 y menos debe ser usada en todos los juegos de Lanzamiento Lento de Mujeres y Muchachas. Debe tener una marca GWSP-.47, además del logotipo de la FIS.

j. A partir del 1ro de enero de 2002, en bolas que se usan en juego de Campeonato de la FIS, la carga de fuerza requerida para comprimir la bola 0.25 pulgada no debe exceder las 525 libras cuando esas bolas son medidas de acuerdo con el método de prueba de la ASTM (American Society for Testing Materials) para medir el desplazamiento de comprensión de bolas de Softbol, que está sancionado por la Comisión de Estandarización de los Utiles del Juego de la FIS.

A continuación una lista de las especificaciones establecidas para cada bola:

BOLA DE SOFTBOL	COLOR PUNTADA	TAMAÑO MINIMO	TAMAÑO MAXIMO	PESO MINIMO	PESO MAXIMO	MARCA
30.5 cm. (12”L.R.)	**Blanca**	**30.2 cm. (11-7/8”)**	**30.8 cm. (12-1/8”)**	**178.0 g. (6¼ oz.)**	**198.4g (7 oz.)**	**LOGOTIPO FIS**
30.5 cm. (12”L.L.)	**Roja**	**30.2 cm. (11-7/8”)**	**30.8 cm. (12-1/8”)**	**178.0 g. (6¼ oz.)**	**198.4 g. (7 oz.)**	**MSP-47 & LOGOTIPO FIS**
27.9 cm. (11”L.L.)	**Roja**	**27.6 cm. (10-7/8”)**	**28.3 cm. (11-1/8”)**	**166.5 g. (5-7/8 oz.)**	**173.6 g. (6-1/8 oz.)**	**GSWP-47 & LOGOTIPO FIS**

Sec. 4. GUANTES Y MASCOTINES

Los guantes pueden ser usados por cualquier jugador, pero los mascotines pueden ser usados solamente por el receptor y el jugador de primera base.

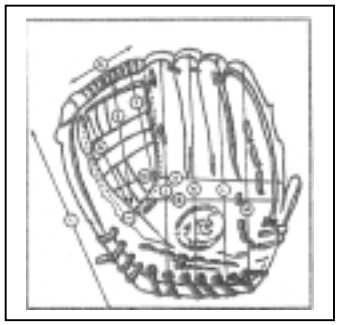
a. No puede ser usado ningún tipo de tejido con cordón, red u otro dispositivo en la parte superior, entre el pulgar y el cuerpo del guante o mascotin usado por un jugador de primera base o receptor, o guante usado por cualquier fildeador, podrán tener más de 12.7 cm (5 pulgadas) de largo.

b. El guante del lanzador será de un solo color que no sea blanco o gris. Los guantes multicolores son permitidos para todos los demás jugadores.

c. Guantes con círculos blancos o grises en la parte exterior, que dan la apariencia de una bola, son ilegales para todos los jugadores. (VEASE DIAGRAMA Y ESPECIFICACIONES).

ESPECIFICACIONES DEL GUANTE

(A)	Anchura de la Palma (parte superior)	20.3cm	(8 pulg.)
(B)	Anchura de la palma (parte inferior)	21.6cm	(8½ pulg.)
(C)	Abertura superior de la red	12.7cm	(5 pulg.)
(D)	Abertura inferior de la red	11.5cm	(4½ pulg.)
(E)	Longitud de la red (de arriba a abajo)	18.4cm	(7¼ pulg.)
(F)	Punta del índice a parte baja de la red	19.0cm	(7½ pulg.)
(G)	Punta del pulgar a parte baja de la red	19.0cm	(7½ pulg.)
(H)	Costura alrededor de la red	44.5cm	(17½ pulg.)



(I)	Punta del pulgar a la base inferior	23.5cm	(9¼ pulg.)
(J)	Punta del índice a la base inferior	35.6cm	(14 pulg.)
(K)	Punta del dedo medio a la base inferior	33.7cm	(13¼ pulg.)
(L)	Punta del anular a la base inferior	31.1cm	(12¼ pulg.)
(M)	Punta del meñique a la base inferior	27.9cm	(11 pulg.)

Sec. 5. ZAPATOS.

Todos los jugadores deben calzar zapatos. Un zapato se considerará oficial si esta hecho sea con palas de lona o de cuero o materiales similares**.**

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

DIVISION JUVENIL, LANZAMIENTO MODIFICADO Y LANZAMIENTO LENTO CO-ED SOLAMENTE: No se permite en ninguna división a ningún nivel de juego ganchos de metal, ni zapatos con tacos removibles.

Sec. 6. UTILES DEL JUEGO PARA LA PROTECCION.

a. **CARETAS** (L.R. SOLAMENTE) Todos los receptores deben usar careta, protector de garganta y casco protector.

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

b. **CARETAS** (L.L. SOLAMENTE) Receptores juveniles deben usar caretas con casco protector. Se recomienda el uso de caretas en Lanzamiento Lento para adultos.

NOTA: Secciones 6a y b. La careta estilo guardameta de hockey sobre hielo está aprobada para ser utilizada por el receptor. (L.R. SOLAMENTE) Si no hay un protector de garganta consolidado a la careta, el accesorio de garganta debe ser agregado a la careta antes de usarse.

c. PROTECTORES DE CARA. Cualquier jugador a la defensiva o a la ofensiva puede usar un protector de cara de plástico que está aprobado. Los protectores de cara que están rajados o deformados, o si el acolchonado se ha deteriorado, o no tienen acolchonado, está prohibido el uso y deben ser retirados del juego

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

d. **PROTECTORES DE CUERPO** (PETOS/PECHERAS) deben ser usados por las receptoras adultas y todos los receptores juveniles en Lanzamiento Rápido. Las receptoras pueden usar un protector de cuerpo en Lanzamiento Lento.

e. **ESPINILLERAS** (CANILLERAS, RODILLERAS/SHINGALAS) (L.R. SOLAMENTE) Los receptores juveniles deben usar espinilleras que darán protección a la rótula.

f. **CASCOS PROTECTORES** (L.R. SOLAMENTE) Los cascos son obligatorios para bateadores, bateadores prevenidos, bateadores-corredores, corredores, receptores y jugadores juveniles (L.R. y L.L.) que están de coach en los cajones del coach de primera y tercera base, y representantes juveniles (L.R. y L.L.) que participan como "bat boy", o "bat girl" (recoge bate)

mientras están en el terreno o en el "dugout". Cualquier jugador a la defensiva puede usar una gorra o un casco protector aprobado de color idéntico al color de las gorras del equipo.

NOTA: *Cualquier casco protector que está roto, tenga rajaduras, tiene abolladuras o está alterado, está prohibido y debe ser retirado del juego.*

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

EXCEPCION: Los bateadores prevenidos, jugadores juveniles en el cajón del coach o receptores serán expulsados del juego después de una amonestación.

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

EFECTO: La bola permanece viva. Declarar out a un corredor por quitarse intencionalmente el casco protector, no elimina cualquier situación de out forzado.

3. Si una bola tirada o bateada golpea el casco del jugador a la ofensiva, mientras el casco está fuera de su lugar correspondiente en la persona del jugador, y éste contacto interfiere con la jugada que se está haciendo, o un jugador a la defensiva hace contacto con el casco mientras el casco está en el suelo y este contacto le impide de hacer una jugada, el jugador a la ofensiva que tenía el casco puesto será declarado out.

EFECTO: La bola está muerta. Para un bola bloqueada ocasionada por los útiles del juego del equipo a la ofensiva, véase la Regla 3, sección 7.

Sec. 7. UTILES DEL JUEGO EN EL TERRENO DE JUEGO.
Ningunos útiles del juego deben ser dejados sobre el suelo en el terreno, sea en territorio fair o en territorio foul.
EFECTO – Sec. 7:
La bola está muerta. Por los útiles del juego del equipo a la ofensiva que ocasionan una bola bloqueada (y creando una interferencia), el jugador sobre el que se está jugando es out. Si ninguna jugada evidente es obvia, ningún corredor será declarado out, pero todos los corredores tendrán que regresar a la última base pisada en el momento que se declara la bola muerta.

Sec. 8. EL UNIFORME.
Todos los jugadores de un equipo usarán uniformes iguales en color, corte y estilo. En la Regla 4, sección 1b se hace referencia al uniforme de los coaches.

NOTA: Si el árbitro solicita a un jugador quitarse joyas, zapatos ilegales o partes ilegales del uniforme y el jugador se rehusa a hacerlo, el jugador será retirado del juego.

a. GORRAS.
1). Las gorras de juego deben ser iguales y son obligatorias para todos los jugadores masculinos y deben ser usadas correctamente;
2). Las gorras, viseras y los cintillos son opcionales para jugadoras, pero pueden ser combinados. Si se usa más de un tipo, todos tienen que ser del mismo color, y cada uno del mismo tipo debe ser del mismo color y estilo.

EXCEPCION: Si un jugador defensivo elige usar un casco protector aprobado de color idéntico a las gorras del equipo, no se le será exigido que use una gorra.
b. **CAMISETAS (FRANELAS)** Los jugadores pueden vestir una camiseta (franela) uniforme de un solo color (puede ser blanca). No es obligatorio que todos los jugadores usen una camiseta (franela) si un jugador lleva una puesta, pero las camisetas (franelas) que se usan, deberán ser iguales. Ningún

jugador podrá llevar puesta una camiseta (franela) con mangas expuestas a la vista que están desgarradas, deshilachadas o cortadas en tiras.

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

d. **NUMEROS**. Un número arábico de color contrastante, de por lo menos 15.2 cm. (6 pulgadas) de altura, debe llevarse en la espalda de todas las camisas del uniforme. Ningún manager, coach, o jugador del mismo equipo pueden usar números idénticos (Los números 1 y 01 son ejemplos de números idénticos). Solamente se usarán números redondos del 01 al 99. A los jugadores que no llevan números no se les permitirá jugar.

e. **NOMBRES.** Nombres individuales pueden ser llevados sobre los números en la espalda de las camisetas de los uniformes.

f. **ENYESADOS.** Enyesados (yeso, metal u otras substancias duras en su forma final) no pueden ser utilizados en un juego.

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

g. **JOYAS.** Joyas expuestas a la vista, tales como relojes de pulsera, pulseras, brazaletes, cualquier tipo de aretes, collares, o cualquier otro objeto considerado peligroso por el árbitro no pueden ser usados durante el juego. Brazaletes o collares de alerta médica no son considerados como joyas, pero si se usan, deben estar sujetados al cuerpo con cinta adhesiva.

Sec. 9. TODOS LOS UTILES DEL JUEGO.

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

REGLA 4. COACHES, JUGADORES Y SUSTITUTOS

Sec. 1. COACHES:

a. El Coach Principal (manager) tiene la responsabilidad de firmar la tarjeta de alineación.

b. Los coaches deben estar debidamente vestidos, incluyendo el llevar calzado apropiado, o vestidos uniformemente en conjunto, de acuerdo con el color de identificación del equipo. Si un coach tiene puesto un casco o una gorra, éstos tienen que ser cobertura de cabeza aprobada.

c. Un coach del equipo a la ofensiva (coach de base) es un miembro elegible del equipo al bate, que se sitúa en el terreno, dentro del cajón del coach.

1. Se permite dos coaches para dar mensajes de asistencia y dirección a los miembros de su equipo mientras están al bate.
2. Uno se situará cerca de la primera base y el otro cerca de la tercera base y están obligados a permanecer dentro de los límites de sus.. respectivos cajones del coach.

EXCEPCION: Un coach puede salirse del cajón del coach para señalar a un corredor que se deslice, avance o regrese a una base, o quitarse del camino de un fildeador, con tal de que no interfiera con la jugada.

3. Un coach de base puede dirigirse solamente a sus propios miembros de equipo
4. Un coach puede tener en su posesión en el cajón del coach, un libro de anotación, pluma o lápiz y un marcador (indicador), todos éstos serán utilizados solamente para propósitos de anotación del juego o de registrar datos.

d. Un coach/manager del equipo a la defensiva es un miembro elegible del equipo en el terreno, que puede ser, o un coach-no-jugador que permanece en el "dugout", o un coach-jugador que se sitúa en el terreno. Este coach puede dar asistencia y dirección a su equipo mientras están jugando a la defensiva
e. Los coaches no pueden usar un lenguaje que reflejará negativamente en los jugadores, árbitros o espectadores.
f. Ningún equipo de comunicación es permitido entre:
    1. Los coaches en el terreno
    2. Los coaches y el "dugout"
    3. Los coaches y cualquier jugador
    4. El área de los espectadores y el terreno, incluyendo "el dugout", los coaches y los jugadores.

EFECTO: Sec. 1e - f: Cualquier infracción resultará en la expulsión del coach.

Sec. 2. TARJETAS DE ALINEACION Y NOMINAS:

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

Sec. 3. JUGADORES.

a. Un equipo consistirá de jugadores en las siguientes posiciones:
    1. Lanzamiento Rápido. Nueve jugadores: lanzador (FI), receptor (F2), primera base (F3), segunda base (F4), tercera base (F5), "shortstop" (F6), "left fielder" (F7), "center fielder" (F8), "right fielder" (F9).
    2. ***Lanzamiento Rápido con un Jugador Designado, (JD). Diez jugadores: lo mismo que el Lanzamiento Rápido, más un JD.***
    3. Lanzamiento Lento. Diez jugadores: lanzador (FI), receptor (F2), primera base (F3), segunda base (F4), tercera base (F5), "shortstop" (F6), "left fielder" (F7), "left center fielder" (F8), "right fielder" (F9) y "right center fielder(F10).
    4. Lanzamiento Lento con un Jugador Extra (JE) Once jugadores: lo mismo que en Lanzamiento Lento, más un JE que batea en el orden al bate.
    5. ***Co-ed lanzamiento lento: Diez jugadores – (cinco masculinos y cinco femeninos) con los siguientes requisitos de posicionamiento: dos varones y dos hembras en ambos el infield y el "outfield", y un varón y una hembra como lanzador(a) o receptor(a).***
    6. ***Co-ed lanzamiento lento con Jugador Extra (JE). Doce jugadores – seis masculinos y seis femeninos: lo mismo que en Co-ed lanzamiento lento mas dos Jugadores Extra (JE) que batean en el orden al bate.***

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

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

EFECTO: Sec. 3b. El juego es confiscado (Forfeited)

EXCEPCIÓN (Co-ed L.L. SOLAMENTE). No se confisca el juego pero debe registrarse un out cuando dos jugadores del mismo sexo batean uno tras otro.

Sec. 4. JUGADORES ABRIDORES.
Un jugador abridor estará oficialmente en el juego cuando la tarjeta de alineación es inspeccionada y aprobada por el árbitro de home y es el representante del equipo en la conferencia antes del juego.

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

Sec. 5. ***JUGADOR DESIGNADO (L.R. SOLAMENTE)***

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

NOTA: El DEJU reemplazando al JD no es una sustitución

Si el jugador abridor es reemplazado a la ofensiva por el DEJU, o por un sustituto, se considera que el JD ha salido del juego.

1. ***Si es reemplazado por el DEJU, esto reduce la cantidad de jugadores de diez a nueve. Si el JD no reingresa, el juego puede continuar y terminar legalmente con nueve jugadores.***
2. ***Si el JD reingresa, el puede jugar a la ofensiva y a la defensiva (continuar el juego con nueve jugadores), o puede batear en su posición original en el orden al bate, y el DEJU regresa a la décima posición y juega solamente a la defensiva.***

EFECTO – Sec. 5a-f:
Las estipulaciones de la Regla 4, Sec. 8 y sanciones por infracciones se aplican. Poner al JD en una posición otra que su posición como abridor en el orden al bate es considerado un reingreso ilegal.

g. ***El JD puede jugar a la defensiva en cualquier posición. De jugar el JD a la defensiva por un jugador excepto el DEJU, ese jugador seguirá bateando, pero no juega a la defensiva, y NO se considera que ha salido del juego.***
h. ***El JD puede jugar a la defensiva por el DEJU y se considera que esa persona ha salido del juego, reduciendo la cantidad de jugadores a nueve.***
i. ***El DEJU puede ser sustituido en cualquier momento, sea por sustituto legal o por el JD por el que el está jugando a la defensiva. El DEJU puede reingresar al juego una vez, sea en la décima posición, o en la posición del JD en el orden al bate.***

1. ***Si regresa a la décima posición, el jugará otra vez solamente a la defensiva, pero puede jugar en cualquier posición a la defensiva.***

2. ***Si regresa a la posición del JD en el orden al bate, el jugará a la ofensiva y a la defensiva, y el juego continuará con nueve jugadores.***

EFECTO – Sec. 5g-i:
Las estipulaciones de la Regla 4, Sec. 8 y sanciones por infracciones se aplican. Poner al DEJU en una posición otra en el orden al bate que la del JD es considerado un reingreso ilegal.

Sec. 6. JUGADOR EXTRA (L.L. SOLAMENTE)

a. Un JUGADOR EXTRA indicado como un JE es opcional, pero si se usa uno, debe ser anunciado antes de empezar el juego, y el nombre del jugador debe estar registrado en la tarjeta de alineación como uno de los once bateadores en el orden al bate
c. Si se usa un JE, él debe ser usado durante todo el juego. NOTA: Dejar de completar el juego con un JE resultaría en la confiscación del juego.
d. Si se usa un JE, todos los once jugadores deben batear y cualquiera de los diez pueden jugar a la defensiva. Las posiciones defensivas pueden ser cambiadas, pero el orden al bate debe permanecer igual.
e. (CO-ED SOLAMENTE). Si se usan dos JE, todos los doce jugadores deben batear y cualquiera de los diez jugadores (cinco masculinos y cinco femeninos) pueden jugar a la defensiva. Pueden cambiarse las posiciones a la defensiva siempre que se siga la posición del Co-ed. El orden al bate debe permanecer igual durante todo el juego.

EXCEPCION: Si un equipo no puede terminar el juego con dos JE, el equipo puede continuar con solamente un JE, pero se debe registrar automáticamente un out cuando al JE que falta le llega su turno de batear.

f. El JE debe permanecer en la misma posición en el orden al bate durante todo el juego.
g. El JE puede ser sustituido en cualquier momento, sea por un bateador sustituto o un corredor sustituto, que entonces se convierte en el JE. El sustituto debe ser un jugador que aún no ha estado en el juego.
h. EL JE reemplazado por un bateador sustituto o corredor sustituto no puede regresar al juego en ningún momento**,** a menos que sea requerido para entrar al juego como un jugador reemplazante

EFECTO - Sec. 6 a-g:
Cuando un equipo infrinja cualquiera de las estipulaciones mencionadas arriba, o use un JE ilegal, el jugador infractor será expulsado.

Sec. 7. REINGRESO.

a. Cualquiera de los jugadores abridores, con excepción del JE (L.L. SOLAMENTE) pueden ser retirados y reingresados una vez, a condición de que dichos jugadores ocupen la misma posición de batear siempre que estén en la alineación.

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

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

EFECTO - Sec. 7a-b:

1. Infracción de la regla de reingreso es tratada como una apelación, que puede hacerse en cualquier momento mientras el sustituto ilegal está en el juego.
2. No es necesario que la apelación se haga antes del siguiente lanzamiento; sin embargo, todas las jugadas que fueron hechas mientras el jugador ilegal estuvo en el juego se mantendrán.
3. La sanción por un reingreso ilegal es la expulsión de ambos el manager/coach (cuyo nombre aparece en la tarjeta de alineación) y el sustituto ilegal.

NOTA: Si el reingreso ilegal también infringe la regla de la sustitución no notificada (Regla 4, sección 8g), esas sanciones también entrarán en vigor.

4. El nombre del nuevo coach que asumirá responsabilidad por el equipo debe ser suministrado al árbitro.

Sec. 8. SUSTITUTOS.

Un substituto puede ocupar el lugar de un jugador cuyo nombre aparece en el orden al bate de su equipo**.** Los siguientes reglamentos rigen las sustituciones de jugadores:

a. Cualquier jugador puede ser sustituido del juego en cualquier momento
b. El manager o el representante del equipo que hace la sustitución debe notificar inmediatamente al árbitro de home en el momento que entra el sustituto.
c. Jugadores sustitutos serán considerados que están en el juego cuando son anunciados al árbitro de home.
d. El árbitro de home entonces notificará el cambio al anotador antes del siguiente lanzamiento.
e. Un jugador no infringirá la regla de sustitución hasta que se haga un lanzamiento. Si el manager del equipo, o el jugador infractor, notifica al árbitro antes de la notificación del equipo contrario, no hay infracción, sin tener en cuenta cuanto tiempo el (los) jugador(es) estuvo (estuvieron) ilegalmente en el juego.

NOTA: El uso de un sustituto ilegal es una jugada de apelación que debe ser puesta a la atención del árbitro de home por el equipo ofendido, mientras que el sustituto ilegal esta en el juego.

f. Si la infracción es descubierta antes de que se haga un lanzamiento (legal o ilegal), no hay sanción y el sustituto ilegal será declarado legal.
g. Un sustituto ilegal es considerado que está en el juego y el jugador de la alineación abridora, que está siendo ilegalmente sustituido, es considerado que ha salido del juego, si un lanzamiento (legal o ilegal) ha sido hecho.

EFECTO - Sec. 8g:

1. POR INFRACCIONES DEL EQUIPO A LA OFENSIVA:
   a. Si el jugador es descubierto mientras está al bate:
      1. Un substituto legal, o el jugador original abridor (sujeto a las regulaciones de reingreso), asume la cuenta de bolas y “strikes”.
      2. Cualquier avance de los corredores mientras que el bateador ilegal está al bate es legal.
   b. Si el jugador ilegal es descubierto después de completar su turno al bate y antes del siguiente lanzamiento:
      1. El jugador ilegal es cantado out.
      2. Cualquier avance de los corredores como resultado de una obstrucción, un error, un bateador golpeado por el lanzador, una base por bolas, o un hit es anulado.
   c. Si el jugador ilegal es descubierto después de completar su turno al bate y después del siguiente lanzamiento:
      1. Nadie es declarado out y cualquier avance de los corredores mientras el bateador ilegal estaba al bate es legal.
   d. Si el jugador ilegal es descubierto mientras esta en el juego como un corredor:
      1. Un substituto legal, o el jugador original abridor (sujeto a las regulaciones de reingreso) asume la posición en la base, y
      2. Cualquier avance de bases hechas por el jugador ilegal, será legal.

2. POR INFRACCIONES DEL EQUIPO A LA DEFENSIVA
   a. Si el jugador ilegal es descubierto después de hacer una jugada y antes del siguiente lanzamiento, el equipo a la ofensiva tiene la opción de:
      1. Aceptar el resultado de la jugada, o,
      2. Hacer anular la jugada, con los corredores regresando a la última base que tenían en el momento de la jugada

         EXCEPCION: Si la jugada fue el resultado de la terminación del turno al bate del bateador, ese jugador reanuda su turno al bate, asumiendo la cuenta de bolas y "strikes" que tenía anterior al descubrimiento del jugador ilegal, y los corredores serán regresados a las bases que tenían en el momento del lanzamiento.
   b. Si el jugador ilegal es descubierto después de un lanzamiento al siguiente bateador, toda(s) la(s) jugada(s) se mantiene(n).

En todas las infracciones, el jugador ilegal será declarado un jugador inelegible y será retirado del juego.
NOTA: Si un jugador inelegible regresa al juego, el juego es declarado juego confiscado a favor del equipo que no tiene falta.

h. Un jugador que ha sido sustituido, no participará en el juego otra vez, excepto como coach.
EXCEPCION: La alineación abridora puede reingresar solamente una vez (véase la Regla 4, sec. 7)

i. Substituciones múltiples pueden ser hechas por el jugador inscrito en la alineación abridora, pero ningún sustituto puede regresar al juego después de haber sido retirado de la alineación.
1. Al jugador abridor que reingresa, y es sustituido por segunda vez, no se le permitirá ya participar en el juego como jugador.
2. El jugador abridor que reingresa puede jugar cualquier posición a la defensiva, pero debe permanecer en el mismo puesto en el orden al bate en que fue inscrito como abridor.

EXCEPCION: Un lanzador abridor, que ha sido retirado de la posición de lanzador, c***omo resultado que el equipo a la defensiva excedió su límite permitido de conferencias cargadas,*** (L.L. SOLAMENTE) por lanzar con exceso de velocidad, este lanzador abridor puede reingresar, pero no como lanzador.
NOTA: Las regulaciones de la Regla 4, sección 8, no se aplicarán en el caso del uso requerido de un Jugador Reemplazante (véase la Regla 4, sección 11).

Sec. 9. DISPUTAR DESICIONES DE APRECIACION.
Cualquier miembro de equipo que disputa ***cualquier decisión de apreciación de un árbitro*** constituirá una amonestación para el equipo. Cualquier ofensa que se repita, resultará en la expulsión del miembro del equipo en cuestión..

Sec. 10. COMPORTAMIENTO EN EL DUGOUT.
Coaches, jugadores, sustitutos, u otro personal de banco no deben estar fuera del área designada del banco/dugout, excepto cuando es permitido por la regla, o es considerado justificado por el árbitro.
NOTA: Esto incluye a jugadores, excepto el bateador prevenido (quien debe permanecer en el círculo del bateador prevenido) al comenzar el juego, entre entradas, o cuando un nuevo lanzador esté calentando.

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

Sec. 11. JUGADOR REEMPLAZANTE. .
En el caso de que cualquier jugador esté sangrando durante del juego, ese jugador debe ser retirado del juego, si la hemorragia no puede ser detenida en un tiempo razonable, o si su uniforme queda cubierto de sangre. El jugador retirado no regresará al juego hasta que se detenga totalmente la hemorragia, la herida esté limpia y cubierta, y de ser necesario, su uniforme cambiado.

NOTA: Si se requiere un cambio de número, debido a la camisa nueva del uniforme, no habrá sanción alguna.

a. El jugador retirado será reemplazado por un Jugador Reemplazante, que puede actuar por el jugador retirado por el resto de la entrada en progreso (quiere decir, hasta el fin de la entrada del equipo que batea segundo), y por la siguiente entrada completa.
b. El Jugador Reemplazante debe ser notificado al árbitro.
c. Al Jugador Reemplazante se le permitirá batear en el turno del jugador retirado y fildear en lugar del jugador retirado bajo todas las circunstancias que se aplicarían al jugador retirado.
d. El jugador retirado puede regresar al juego en cualquier momento, de acuerdo con las Reglas Oficiales de Softbol o después de la expiración del tiempo permitido para tratar la lesión, como en el punto "a", arriba.
e. El árbitro debe ser notificado que el jugador retirado está regresando al juego.
f. El uso de un Jugador Reemplazante no está sujeto a las regulaciones de la regla de sustitución (Regla 4, sección 8) con tal que el jugador retirado regrese al juego dentro del tiempo permitido.

EFECTO - Sección 11:

1. Si el jugador retirado no puede regresar al juego después de estar fuera del juego durante el tiempo prescrito en el punto "a" mencionado arriba, el Jugador Reemplazante deberá ser tratado como un sustituto de acuerdo con la Regla 4, sección 8.
2. Si el Jugador Reemplazante es un jugador que ha estado anteriormente en el juego, entonces éste debe ser reemplazado por un substituto legal que aún no haya estado en el juego.
3. .El jugador retirado puede subsiguientemente reingresar al juego, sujeto a las regulaciones de la Regla 4, sección 7.
4. Si el equipo no tiene un sustituto legal disponible, el juego será confiscado.

REGLA 5. EL JUEGO

Sec. 1. ELECCION DE TURNO DE BATEO EN ENTRADA.
La elección de quien bateará primero o ultimo en la entrada, será decidida por medio de lanzar una moneda al aire, a menos que este establecido de otra manera en la reglas de la organización, bajo la cual el calendario de juegos esta siendo jugado.

Sec. 2. CONDICION DEL TERRENO.
La condición del terreno para empezar un juego será determinada exclusivamente por el arbitro de home

Sec. 3. JUEGO REGLAMENTARIO.
Un juego reglamentario consistirá de siete entradas.

a. No es necesario jugar siete entradas completas, si el equipo segundo al bate anota más carreras en seis entradas o antes del tercer out en la segunda parte de la séptima entrada.
b. Un juego que está empatado al final de siete entradas, debe ser continuado jugando entradas adicionales, o hasta que unos de los equipos anote más carreras que el otro al final de una entrada completa, o hasta que el equipo segundo al bate ha anotado más carreras en su mitad de la entrada, antes de que le hagan el tercer out.
c. Un juego terminado por el árbitro será reglamentario, si se ha jugado cinco o más entradas completas, o si el equipo segundo al bate ha anotado más carreras de las que ha anotado el otro equipo en cinco o más entradas. El árbitro está facultado para terminar un juego en cualquier momento debido a obscuridad, lluvia, fuego, pánico, u otra causa que pone en peligro a los espectadores o jugadores.
d. Se declarará un juego reglamentario empatado, si la anotación es igual cuando el juego es terminado al final de cinco o más entradas completas, ó si el equipo segundo al bate ha igualado la anotación del primer equipo al bate, en la entrada incompleta.
c. Estas estipulaciones no se aplican a actos algunos por parte de los jugadores o espectadores que pudieran dar motivo para la confiscación del juego. El árbitro de home puede confiscar el juego si cualquier árbitro es atacado físicamente por cualquier miembro del equipo o espectador.
d. Un juego confiscado será declarado por el árbitro de home en favor del equipo que no ha cometido falta, en los siguientes casos:
   1. Si un equipo falla en presentarse en el terreno de juego, ó estando en el terreno se niega a comenzar un juego al que ha sido programado o asignado a la hora programada, o dentro del tiempo estipulado para la confiscación del juego, por la organización en la cual el equipo está jugando.
   2. Si después de que el juego ha empezado, uno de los equipos se niega a continuar jugando, a menos que el juego haya sido suspendido o terminado por el árbitro.
   3. Si, después de que el juego haya sido suspendido por el árbitro, uno de los equipos falla en reanudar el juego dentro de dos minutos después que el árbitro ha llamado a juego.
   4. Si, un equipo emplea tácticas dirigidas a demorar o acelerar el juego.
   5. Si, después de una amonestación del árbitro, cualquiera de las reglas del juego son infringidas intencionalmente.
   6. Si la orden de retirar o expulsar a un jugador, o cualquier persona autorizada para sentarse en el banco del equipo, no es obedecida dentro de un minuto.

7. Si, por retiro o expulsión de jugadores del juego por el árbitro por cualquier motivo, quedan menos de 9 jugadores (L.R. SOLAMENTE) 10 jugadores ***(L.R. con JD),*** 10 jugadores (L.L.,SOLAMENTE) o 11 jugadores (L.L. con JE), en cualquiera de los dos equipos.
8. Si, un jugador declarado inelegible regresa al juego y se ha hecho un lanzamiento.

e. Un juego que:
   1. no es considerado juego reglamentario, o
   2. es un juego reglamentario empatado

debe jugarse de nuevo desde el principio. Las alineaciones originales pueden ser cambiadas cuando el juego se vuelve a jugar.

EXCEPCION: Cuando el árbitro de home suspende un juego de Campeonato Mundial o Regional, el juego debe ser reanudado en el punto exacto donde el juego fue suspendido.

Sec. 4. EL GANADOR DEL JUEGO.

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

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

Sec. 5. **LA REGLA DE MISERICORDIA**

a. Una regla de carreras de ventaja, Regla de Misericordia, debe usarse en todos los campeonatos de la FIS
   1. (L.R. y L.M. SOLAMENTE), Veinte (20) carreras después de tres (3) entradas, quince (15) carreras después de cuatro (4) entradas y diez (10) carreras después de cinco (5) entradas.
   2. (L.L. SOLAMENTE) Veinte 20 carreras después de cuatro (4) entradas ó quince (15) carreras después de cinco (5) entradas.

b. Se deben jugar entradas completas, a menos que el equipo segundo al bate anote la cantidad requeridas de carreras de ventaja mientras está al bate. Cuando el equipo primero al bate alcance la cantidad requerida de carreras de ventaja en la parte alta de la entrada, el equipo segundo al bate debe tener su oportunidad de batear en la parte baja de la entrada.

Sec. 6. DESEMPATE. (MUERTE SUBITA)

Empezando en la primera parte de la ***octava (8va***) entrada, y en la mitad de cada entrada siguiente, el equipo a la ofensiva comenzará su turno al bate, con el jugador que esta programado para batear de noveno (9vno en L.R.), y décimo (10mo en L.L.) undécimo (11mo en L.L. con un JE) o ***duodécimo (Co-ed L.L. con EJ)*** en esa respectiva media entrada, siendo colocado en segunda base. El jugador que está corriendo, puede ser sustituido de acuerdo con las reglas de sustitución.

Sec. 7. ANOTACION DE CARRERAS.

a. Se anotará una carrera cada vez que un corredor legalmente pise la primera, segunda, tercera base y el home antes del tercer out de de la entrada.
b. No se anotará carrera si el tercer out de la entrada es el resultado de que:

1. El bateador-corredor es puesto out antes de pisar legalmente la 1ra base;
2. Un corredor es forzado out ***(incluyendo en una jugada de apelación)*** debido a que el bateador se convierte en corredor;
3. (L.R. SOLAMENTE) Un corredor falla en mantener contacto con la base a la cual tiene derecho hasta que se haga un lanzamiento.
4. (L.L. SOLAMENTE) Un corredor falla en mantener contacto con la base a la cual tiene derecho hasta que un lanzamiento es bateado o llega a home.
5. Un corredor que corre delante de otro corredor ha sido declarado out.

Sec. 8. CONFERENCIAS CARGADAS.

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

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

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

NOTA:
1. Una conferencia incluye a jugadores en el terreno que abandonan su posición y que van al "dugout" para recibir instrucciones, sin tener en cuenta si se ha solicitado "Tiempo" o no.
2. Si un manager/coach desde el "dugout" notifica un cambio al árbitro, esto no es considerado una conferencia defensiva cargada, a menos que el manager entonces cruce la línea de foul para hablar con cualquier jugador a la defensiva, después de hacer el cambio.

EXCEPCION: Si este cambio es un cambio de lanzador y el lanzador abandona la posición de lanzador antes que el manager cruce la línea de foul, el manager puede legalmente entrar a terreno fair para hablar con cualquier jugador a la defensiva, mientras el lanzador nuevo esta haciendo sus lanzamientos de calentamiento, sin que una conferencia es cargada.
3. La conferencia termina cuando el manager cruza la línea de foul regresando al dugout.
4. Las conferencias son consecutivas y no empiezan de nuevo con un nuevo jugador que entra al juego
5. Si no se hace uso de todas las tres conferencias en las primeras siete entradas, estas caducan (se pierden) y un equipo debe entonces seguir la regla de una conferencia por entrada extra.
6. No es una conferencia cargada para la defensa*, si la defensa delibera mientras que el equipo a la ofensiva está conferenciando, siempre y cuando la defensiva esta lista para jugar cuando lo esté la ofensiva.*

EFECTO: Sec. 8b.: La cuarta, y cada conferencia cargada adicional en un juego de siete entradas, o por cualquier conferencia cargada en exceso de una por entrada en un juego de entradas extras (extra inning), resultará en que el lanzador, que es el lanzador registrado en el momento de la conferencia en exceso, sea declarado un lanzador ilegal que no puede volver a lanzar por el resto del juego

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

c. ***No se cargarán conferencias si estas suceden en cualquier momento cuando el árbitro ha suspendido el juego***

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

Sec. 1. PRELIMINARES.
Antes de comenzar el lanzamiento, el lanzador;

a. No podrá asumir la posición de lanzar sobre o cerca de la goma del lanzador sin tener la bola en su poder
b. No se considerará en posición de lanzar a menos que el receptor esté en posición de recibir el lanzamiento.
c. Debe tener ambos pies sobre el suelo dentro de la largura de 6l.0 (24 pulgadas) desde la goma del lanzador.
d. Debe, mientras está parado sobre la goma del lanzador y con la bola ya sea en el guante o en la mano de lanzar, tomar la señal, o parecer estar tomando una señal, del receptor con las manos separadas.
e. Debe, después de tomar la señal, llevar todo su cuerpo a una inmovilidad total y completa con la bola sostenida en ambas manos enfrente del cuerpo. Esta posición debe mantenerse durante un mínimo de un dos ***(2) segundo*** y no más de diez 10 segundos antes de lanzar la bola.

Sec. 2. EMPEZANDO EL LANZAMIENTO

a. El lanzamiento empieza cuando el lanzador quita una mano de la bola.

Sec. 3. LANZAMIENTO LEGAL

a. El lanzador no debe hacer ningún movimiento de lanzar sin inmediatamente lanzar la bola al bateador.
b. El lanzador no debe usar un movimiento de lanzar en el cual, después de tener la bola en ambas manos en posición de lanzar, quita una mano de la bola, hace un movimiento hacia atrás y hacia adelante y regresa la bola a ambas manos enfrente del cuerpo.
c. El lanzador no usará un movimiento para lanzar “windup”, en donde hay una pausa o retroceso del movimiento hacia delante.
d. El lanzador no debe hacer dos vueltas del brazo en el lanzamiento molinete (windmill). Sin embargo puede dejar caer el brazo hacia el lado y hacia atrás, antes de comenzar el movimiento de molinete. Esto permite que el brazo pase dos veces por la cadera.
e. El lanzamiento debe ser un movimiento por debajo del brazo, con la mano debajo de la cadera y la muñeca no mas apartada del cuerpo que el codo.
f. El soltar la bola seguido por el movimiento continuo de la mano y la muñeca debe ser hacia delante pasando por la línea recta del cuerpo.
g. Ambos pies deben permanecer en contacto con la goma del lanzador en todo momento antes del paso hacia delante.
h. En el acto de lanzar la bola, el lanzador debe dar un paso simultáneo con el soltar de la bola. El paso debe ser hacia delante en dirección del bateador y dentro de la proyección hacia delante de la largura de 6l.0cm.(24”) de la goma del lanzador.

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

i. El pie pivote puede permanecer en contacto con, o puede impulsarse y arrastrarse de la goma del lanzador, antes de que el pie (no pivote) con el que el paso toque el suelo, con tal de que el pie pivote permanezca en contacto con el suelo.
j. Impulsarse con el pie pivote de un lugar otro que no sea la goma del lanzador antes que el pie no-pivote con el que se da el paso, se haya quitado de la goma, esto es considerado como un “salto del cuervo” y es ilegal.
k. El lanzador no debe continuar con su movimiento de lanzar (“wind up”) después de soltar la bola.
l. El lanzador no debe deliberadamente dejar caer la bola, rodar o rebotar la bola, para tratar de evitar que el bateador batee la bola.

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

NOTA: Se concederá una bola adicional al bateador.

Sec. 4. BASE POR BOLAS INTENCIONAL
Si un lanzador desea darle intencionalmente la base por bolas al bateador, todos los lanzamientos deben ser hechos legalmente al bateador.

NOTA: Un lanzamiento intencional alto y afuera ("pitch out") con el propósito de darle intencionalmente la base por bolas a un bateador no es considerado un lanzamiento ilegal.

Sec. 5. POSICION DEFENSIVA.

a. El lanzador no debe lanzar, a menos que todos los jugadores defensivos, excepto el receptor quien tiene que estar en el cajón del receptor, estén en posición en territorio fair.
b. Un fildeador no puede tomar una posición en la línea de visión del bateador o con intención antideportiva premeditada, portarse de una manera que pueda distraer al bateador.

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

c. Con un corredor en tercera base tratando de anotar por medio de un toque de bola (squeeze play) o robo de base, ningún jugador defensivo puede:
   1. Pisar sobre, o dar un paso enfrente del home sin la bola, ó
   2. Tocar el bateador o su bate.

   SANCION: La bola está muerta. Al bateador se le concederá la primera base por la obstrucción **y a todo los corredores avanzaran una base por el lanzamiento ilegal.**

Sec. 6. SUSTANCIA EXTRAÑA

a. A ningún miembro del equipo defensivo, en ningún momento durante el juego, le será permitido usar cualquier sustancia extraña sobre la bola.

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

b. Aplicar resina a la bola, o en el guante y después poner la bola en el guante, es un acto ilegal. La bolsa con resina debe mantenerse en el suelo, detrás de la goma del lanzador cuando no se usa.
c. Bajo la supervisión y control del árbitro, resina en polvo puede ser usada para secar las manos.
d. El lanzador no debe usar cinta adhesiva en los dedos, o bandas para el sudor, brazaletes, u otros objetos de tipo similar en la muñeca o antebrazo del brazo de lanzar

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

Sec. 7. EL RECEPTOR.

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

NOTA: Una bola adicional será concedida al bateador.

EXCEPCION: Esto no se aplica:
1. Después de un ponche ("strike out"), o
2. Cuando el bateador se convierte en bateador-corredor, o
3. Cuando hay corredores en base, o

4. Cuando en un medio swing (swing aguantado “check swing”), en una situación donde el receptor deja caer el tercer “strike”, el receptor tira a primera base para retirar al bateador-corredor.
5. Cuando, en un swing en un tercer "strike" que no es retenido por el receptor, el receptor tira a primera base para retirar al bateador-corredor.

Sec. 8. TIRANDO A UNA BASE.
El lanzador, después de haber asumido la posición de lanzar, no debe tirar a una base durante una bola viva mientras que su pie esta en contacto con la goma del lanzador. Si el tiro desde la goma del lanzador ocurre durante una apelación con bola viva, la apelación es anulada.

NOTA: El lanzador puede salirse de la goma del lanzador, dando un paso hacia atrás fuera de la goma del lanzador antes de separar sus manos. Dar un paso hacia adelante o hacia los lados constituye un lanzamiento ilegal.

LO SIGUIENTE ES EL EFFECTO PARA TODAS LAS SECCIONES ARRIBA DEL 1 AL 8

Cualquier infracción de las secciones 1 a 8 es un lanzamiento ilegal. (EXCEPCION: Regla 6, Sec. 3m y Sec. 7b)

1. El árbitro dará una señal de bola muerta demorada.
2. Si el lanzamiento ilegal no es bateado:
   a. Una bola extra será concedida al bateador (primera base si es la cuarta bola), y
   b. Corredores serán avanzados una base

   EXCEPCION: Si un corredor avanza legalmente sobre el lanzamiento ilegal (pasbol o un tiro mal hecho por el receptor), cualquier base extra obtenida, puede ser retenida

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

   EXCEPCION: Si el bateador batea la bola y llega a salvo a la primera base, y si todos los otros corredores han avanzado por lo menos una base sobre la bola bateada, el lanzamiento ilegal es anulado. Todas las acciones como resultado de la bola bateada son válidas y no se da opción.

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

Sec. 9. LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO.
a. Al comienzo de cada mitad de entrada, o cuando un lanzador releva a otro, no se podrá usar más de un minuto, para hacer no más de cinco lanzamientos al receptor o a otro miembro del equipo.

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

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

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

   EFECTO - 9c: Se le concederá una bola al bateador por cada lanzamiento hecho.

d. No hay límite en cuanto a la cantidad de veces que un jugador puede regresar a la posición de

lanzador, con tal que no:
1. haya salido del orden al bate, o,
2. haya sido declarado un lanzador ilegal por el árbitro.

Sec. 10. LANZAMIENTO NULO.
Se declarará lanzamiento nulo, cuando:
a. El lanzador lanza durante una suspensión del juego.
b. El lanzador intenta un lanzamiento apresurado:
   1. antes que el bateador haya asumido su posición, o,
   2. cuando el bateador esta fuera de equilibrio como resultado de un lanzamiento anterior.
c. Un corredor es declarado out por abandonar una base antes de que el lanzador efectúe el lanzamiento.
d. El lanzador lanza antes que un corredor ha repisado su base después que ha sido declarado una bola de foul y la bola está muerta.
e Un jugador, manager o coach:
   1. Solicita "Tiempo", o,
   2. Emplea cualquier otra palabra o frase, o,
   3. Comete cualquier acto mientras la bola está viva y en juego, con el propósito evidente de hacer que el lanzador cometa un lanzamiento ilegal.

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

EFECTO - Sec.10 a-e: La bola está muerta y toda acción subsiguiente a ese lanzamiento será anulada
.

Sec. 11. BOLA CAIDA
Si la bola resbala de la mano del lanzador durante su lanzamiento:
1. una bola es declarada para el bateador, y,
2. la bola permanecerá en juego, y,
3. los corredores pueden avanzar a su propio riesgo.

Sec. 12. LANZADOR ILEGAL
Un lanzador, que ha sido declarado lanzador ilegal a ***consecuencia que el equipo excedió el límite prescrito de conferencias defensivas cargadas***, no puede regresar a la posición de lanzador en ningún momento por el resto del juego***.***

EFECTO - Sec. 12: Si el lanzador ilegal ha regresado al juego y ha hecho un lanzamiento, legal o ilegal, será expulsado del juego. Si es descubierto antes del siguiente lanzamiento, el manager del equipo defensivo tiene la opción de:
1. Aceptar el resultado de la jugada, o,
2. Hacer que se anule la jugada, con los corredores regresando a la última base que tenían en el momento de la jugada.

EXCEPCION: Si la jugada fue el resultado de la terminación del turno al bate del bateador, ese bateador reanudará su turno al bate, asumiendo la cuenta de bola y "strike" que tenía antes del descubrimiento del lanzador ilegal, con cada corredor regresando a la base que tenía en el momento del lanzamiento.

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

AL FINAL DE LA SECCIÓN 8, SE ENCUENTRA EL EFECTO PARA TODAS LAS SECCIONES DEL 1-8 QUE SIGUEN:

Sec. 1. PRELIMINARES.

Antes de empezar el lanzamiento, el lanzador:

a. No puede asumir la posición de lanzar sobre o cerca de la goma del lanzador sin tener la bola en su poder.
b. No se considerará en posición de lanzar a menos que el receptor esté en posición de recibir el lanzamiento.
c. Debe tener ambos pies en el suelo dentro de la largura de 61.0 cm. (24 pulgadas) de la goma del lanzador. Las caderas deben estar en línea con la primera y tercera base, y ambos pies deben estar en contacto con la goma del lanzador.
d. Debe, mientras está parado sobre la goma del lanzador y con la bola o en el guante, o en la mano de lanzar, tomar la señal, o aparentar estar tomando la señal**,** del receptor con las manos separadas.
e. Debe, después de tomar la señal, llevar todo su cuerpo a una inmovilidad total y completa, con la bola sostenida en ambas manos enfrente del cuerpo. Esta posición debe mantenerse por no menos de ***dos (2) segundo*** y no más de diez (10) segundos antes de soltar la bola.

Sec. 2. EMPEZANDO EL LANZAMIENTO.

El lanzamiento empieza cuando el lanzador quita una mano de la bola..

Sec. 3. LANZAMIENTO LEGAL.

a. El lanzador no debe hacer ningún movimiento de lanzar sin inmediatamente lanzar la bola al bateador.
b. El lanzador no debe usar un movimiento de lanzar en el cual, después de tener la bola en ambas manos en posición de lanzar, quita una mano de la bola, hace un movimiento hacia atrás y hacia adelante, y regresa la bola a ambas manos enfrente del cuerpo.
c. El lanzador no debe usar un movimiento para lanzar ("windup") en el que hay una pausa o retroceso del movimiento hacia adelante.
d. El lanzador puede llevar la bola detrás de su espalda en el movimiento hacia atrás.
e. El lanzador no debe usar un lanzamiento tipo molinete o látigo, o hacer un revolución (vuelta) completa del brazo en el lanzamiento.
f. La bola no puede estar fuera de la muñeca en el movimiento del brazo hacia abajo detrás de la espalda y durante todo el lanzamiento
g. El lanzamiento debe ser un movimiento por debajo del brazo con la mano debajo de la cadera y la palma de la mano puede estar mostrando hacia abajo.
h. En el movimiento hacia adelante del brazo de lanzar:
    1. El codo debe estar trancado con el brazo en el momento de soltar la bola, y
    2. Los hombros y la cadera de impulso deben estar cuadrados con el home cuando la bola es lanzada.
i. El soltar de la bola debe ser en el primer movimiento hacia delante del brazo de lanzar debe pasar la cadera. La acción de soltar la bola en el lanzamiento debe tener un movimiento hacia delante completo y parejo, sin una pausa abrupta del brazo junto a la cadera.
j. Ambos pies deben permanecer todo el tiempo en contacto con la goma del lanzador antes de dar el paso hacia adelante
k. En el acto del lanzamiento de la bola, el lanzador debe dar un paso simultáneo con el soltar la bola. El paso debe ser hacia adelante en dirección del bateador y dentro de la proyección hacia delante de la largura de 61.0 cm. (24 pulgadas) de la goma del lanzador.

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

l. Impulsarse con el pie pivote desde un otro sitio que no sea la goma del lanzador antes que el pie con el que da el paso se ha quitado de la goma, es considerado un "salto del cuervo" y es ilegal.
m. El lanzador no debe continuar con su movimiento de lanzar ("windup") después de soltar la bola.
n. El lanzador no debe deliberadamente dejar caer la bola, rodar o rebotar la bola, para evitar que el bateador batee la bola.

o. El lanzador tiene 20 segundos para efectuar el siguiente lanzamiento después de recibir la bola, o después que el árbitro indique "play ball"

NOTA: Se le concede una bola adicional al bateador.

Sec. 4. BASE POR BOLAS INTENCIONAL
Si un lanzador desea darle la base por bolas intencional al bateador, todos los lanzamientos deben ser hechos legalmente al bateador.

NOTA: Un lanzamiento intencional alto y afuera ("pitch out") con el propósito de darle la base por bolas intencional a un bateador no es considerado un lanzamiento ilegal.

Sec. 5. POSICION DEFENSIVA.
a El lanzador no hará un lanzamiento a menos que todos los jugadores defensivos, excepto el receptor que tiene que estar en el cajón del receptor, estén situados en territorio fair.
b. Un fildeador no puede tomar una posición en la línea de visión del bateador o con intención antideportiva premeditada, portarse en una manera para distraer al bateador**.**

NOTA: Un lanzamiento no tiene que ser hecho. El jugador infractor debe ser expulsado del juego

c. Con un corredor en tercera base tratando de anotar por medio de un toque de bola (squeeze play) o robo, ningún jugador defensivo puede:
   1. Pisar sobre, o dar un paso enfrente del home sin la bola, o,
   2. Tocar al bateador o su bate

SANCION: La bola está muerta. Al bateador se le concederá la primera base por la obstrucción ***y todos los corredores deben avanzar una base sobre el lanzamiento ilegal."***

Sec. 6. SUSTANCIA EXTRAÑA
a. A ningún miembro del equipo defensivo, en ningún momento durante el juego, le será permitido usar cualquier sustancia extraña sobre la bola.

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

b. Aplicar resina a la bola, o en el guante y después poner la bola en el guante, es un acto ilegal. El saco con resina debe ser dejado en el suelo detrás de la goma del lanzador cuando no se usa.

c. Bajo la supervisión y control del árbitro, resina en polvo puede ser usada para secar las manos.
d. El lanzador no debe usar cinta adhesiva en los dedos, o bandas para el sudor, brazaletes, u otros objetos de tipo similar en la muñeca o antebrazo del brazo para lanzar

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

Sec. 7. EL RECEPTOR.
a Debe permanecer dentro de las líneas del cajón del receptor hasta que la bola sea lanzada.
b. Debe devolver la bola directamente al lanzador, después de cada lanzamiento, incluso después de una bola de foul.

NOTA: Una bola adicional será concedida al bateador.

EXCEPCION: Esto no se aplica:
1. Después de un ponche ("strike out"), o
2. Cuando el bateador se convierte en bateador-corredor, o
3. Cuando hay corredores en base, o

4. Cuando una bola de foul es fildeada cerca de la línea de foul y el receptor tira a cualquier base para un posible out.
5. Cuando, en un medio swing (swing aguantado), en una situación donde un tercer “strike” que no es retenido por el receptor, el receptor tira a primera base para retirar al bateador-corredor.

Sec. 8. TIRANDO A UNA BASE.
El lanzador, después de haber asumido la posición de lanzar, no debe tirar a una base durante una situación con bola viva mientras que su pie está en contacto con la goma del lanzador. Si el tiro desde la goma del lanzador ocurre durante una apelación con bola viva, la apelación es anulada.

NOTA: El lanzador puede salirse de la goma del lanzador, dando un paso hacia atrás fuera de la goma del lanzador antes de la separación de las manos. Dar un paso hacia adelante o hacia los lados constituye un lanzamiento ilegal.

LO SIGUIENTE ES EL EFECTO PARA TODAS LAS SECCIONES DEL 1 AL 8 MENCIONADAS ARRIBA

Cualquier infracción de las secciones 1 a 8 es un lanzamiento ilegal. (EXCEPCION: Regla 6, Sec. 3m y Sec. 7b)

1. El árbitro dará una señal de bola muerta demorada.
2. Si el lanzamiento ilegal no es bateado:
   a. Una bola extra es concedida al bateador (primera base si es la cuarta bola), y
   b. Corredores serán avanzados una base

   EXCEPCION: Si un corredor avanza legalmente sobre el lanzamiento ilegal (pasbol o mal tiro hecho por el receptor), cualquier base extra que se haya obtenido, podrá ser retenida

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

EXCEPCION:

a. Si el bateador batea la bola y llega a salvo a la primera base, y si todos los otros corredores han avanzado por lo menos una base sobre la bola bateada, el lanzamiento ilegal es anulado. Todas las acciones como resultado de la bola bateada son válidas y no se da opción.
4. Si el manager no acepta el resultado de la jugada, el lanzamiento ilegal es impuesto concediéndole una bola al bateador (primera base si es la cuarta bola) y avanzando a todos los corredores una base. La bola está muerta.
5. Cuando un lanzamiento ilegal golpea al bateador, la bola está muerta, al bateador se le concederá la primera base y todos los corredores serán avanzados una base. No se dará opción.

Sec. 9. LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO.

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

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

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

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

   EFECTO - 9c: Se le concederá una bola al bateador por cada lanzamiento recibido.

d. No hay límite en cuanto al número de veces que un jugador puede regresar a la posición de lanzador, con tal que el lanzador no ha sido:
   1. sacado del orden de alineación, o
   2. declarado un lanzador ilegal por el árbitro.

Sec. 10. LANZAMIENTO NULO.
Se declarara lanzamiento nulo cuando:
   a. El lanzador lanza durante una suspensión del juego.
   b. El lanzador intenta un lanzamiento apresurado:
      1. antes que el bateador haya asumido su posición, o,
      2. cuando el bateador esta fuera de equilibrio como resultado de un lanzamiento anterior.
   c. Un corredor declarado out por abandonar una base antes de que el lanzador haga su lanzamiento.
   d. El lanzador lanza antes que un corredor ha retocado su base después que ha sido declarado una bola de foul y es bola muerta.
   e. Un jugador, manager o coach:
      1. Solicita "Tiempo", o,
      2. Emplea cualquier otra palabra o frase, o,
      3. Comete cualquier acto mientras la bola está viva y en juego, con el propósito evidente de tratar de hacer que el lanzador cometa un lanzamiento ilegal.

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

EFECTO - Sec.10 a-e: La bola está muerta y toda acción subsiguiente a ese lanzamiento será anulada.
.

Sec. 11. BOLA CAIDA
Si la bola resbala de la mano del lanzador durante su lanzamiento:
   1. Una bola es declarada para el bateador, y,
   2. La bola permanecerá en juego, y,
   3. Los corredores podrán avanzar ajsu propio riesgo.

Sec. 12. LANZADOR ILEGAL
Un lanzador, que haya sido declarado un lanzador ilegal ***como resultado que el equipo excedió el límite prescrito de conferencias defensivas cargadas,*** no puede regresar a la posición de lanzador en ningún momento por el resto del juego.

EFECTO - Sec. 12: Si el lanzador ilegal ha regresado al juego y ha hecho un lanzamiento, legal o ilegal, será expulsado del juego. Si es descubierto antes del próximo lanzamiento, el manager del equipo defensivo tiene la opción de:
   1. Aceptar el resultado de la jugada, o,
   2. Hacer que se anule la jugada, con los corredores regresando a la última base que tenían en el momento de la jugada.

EXCEPCION: Si la jugada fue el resultado de la terminación del turno al bate del bateador, ese bateador reanudará su turno al bate, asumiendo la cuenta de bola y "strike" que tenía antes del descubrimiento del lanzador ilegal, con cada corredor regresando a la base que tenían en el momento del lanzamiento.

REGLA 6 REGULACIONES SOBRE EL LANZAMIENTO

(Lanzamiento Lento Solamente)

AL FINAL DE LA SECCÍON 7, SE ENCUENTRA EL EFECTO PARA TODAS LAS SECCIONES DEL 1-7

Sec. 1. PRELIMINARES.
Antes de empezar el lanzamiento, el lanzador:

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

Sec. 2. EMPEZANDO EL LANZAMIENTO.

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

Sec. 3. LANZAMIENTO LEGAL.

a. El lanzador no debe hacer ningún movimiento de lanzar sin inmediatamente lanzar la bola al bateador.
b. El movimiento de lanzar (windup) debe ser un movimiento continuo.
c. El lanzador no debe usar un movimiento de lanzar ("windup") en el que hay una pausa o retroceso del movimiento hacia adelante.
d. El lanzador debe lanzar la bola hacia el home en el primer movimiento del brazo lanzador hacia adelante, pasando por la cadera con un movimiento por debajo del brazo.
e. El pie pivote debe permanecer en contacto con la goma del lanzador hasta que la bola salga en lanzamiento de la mano del lanzador. Si se da un paso, puede ser hacia adelante, hacia atrás o hacia el lado, siempre y cuando el pie pivote esté en contacto con la goma del lanzador y el paso que se da es simultáneo con el lanzamiento de la bola.
f. El lanzador no debe lanzar la bola:
    1. Por detrás de su espalda, o
    2. Por entre sus piernas, o
    3. Desde el guante
g. El lanzamiento debe ser lanzado a una velocidad moderada.

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

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

Sec. 4. POSICION DEFENSIVA.

a El lanzador no hará un lanzamiento a menos que todos los jugadores defensivos, excepto el receptor que tiene que estar en el cajón del receptor, estén situados en posición en territorio fair.
b. Un fildeador no debe tomar una posición en la línea de visión del bateador o con intención antideportiva premeditada, portarse de manera para distraer al bateador**.**

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

Sec. 5. SUSTANCIA EXTRAÑA.

a. A ningún miembro del equipo defensivo, en ningún momento durante el juego, le será permitido usar cualquier sustancia extraña sobre la bola.

NOTA: Si cualquier miembro del equipo defensivo continua colocando una sustancia extraña sobre la bola, el lanzador será expulsado del juego.

b. Bajo la supervisión y control del árbitro, resina (pez rubia) en polvo puede ser usada para secar las manos.
c Aplicar resina a la bola, o dentro del guante y después poner la bola en el guante, es un acto ilegal. La bolsa con resina debe ser dejada en el suelo detrás de la goma del lanzador cuando no se usa.
d. El lanzador no puede usar ninguna sustancia extraña en la mano de lanzar o en los dedos.

Sec. 6. EL RECEPTOR.

a Debe permanecer dentro de las líneas del cajón del receptor hasta que el lanzamiento es bateado, toque el suelo o el home, o llegue al cajón del receptor.
b. Debe devolver la bola directamente al lanzador, después de cada lanzamiento, incluso después de una bola de foul.
EXCEPCION: Esto no se aplica después de un ponche (strike out) o en un out hecho por el receptor.

Sec. 7. LANZAMIENTO APRESURADO.

El lanzador, no debe intentar un lanzamiento apresurado:

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

LO SIGUIENTE ES EL EFECTO PARA TODAS LAS SECCIONES DEL 1 AL 7 MENCIONADAS ARRIBA

Efecto – Secciones 1 - 7

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

1. El árbitro dará una señal de bola muerta demorada
2. Se concederá una bola al bateador
3. Los corredores no avanzarán.

EXCEPCION: Si un bateador le tira a cualquier lanzamiento ilegal, el lanzamiento ilegal será anulado y todas las jugadas son válidas.

Sec. 8. LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO.

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

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

EFECTO – Sec. 8a: Por lanzamientos de calentamiento en exceso, el lanzador deberá ser penalizado concediéndole una bola al bateador por cada lanzamiento en exceso de tres.

b. El juego debe estar suspendido durante este tiempo.
c. Un lanzador que regresa a lanzar en la misma mitad de la entrada no tendrá derecho a lanzamientos de calentamiento.

EFECTO – Sec. 8c: Se le concederá una bola al bateador por cada lanzamiento hecho.

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

1. haya dejado el orden al bate, o
2. haya sido declarado un lanzador ilegal por el árbitro.

Sec. 9. LANZAMIENTO NULO.

Se declarará lanzamiento nulo cuando:

a. El lanzador lanza durante una suspensión del juego.

b. Un corredor es declarado out por salir de su base antes que el lanzamiento llegue al home, es bateado o toque el suelo delante del home.
c. El lanzador lance antes que un corredor haya repisado su base, después que haya sido declarada una bola de foul y la bola está muerta.
d. La bola resbala de la mano del lanzador durante su movimiento de lanzar o durante el movimiento de su brazo hacia atrás.
e. Un jugador, manager o coach:
    1. Solicita "Tiempo", o
    2. Emplea cualquier otra palabra o frase, o
    3. Comete cualquier acto mientras la bola está vía y en juego, con el propósito evidente de tratar de hacer que el lanzador cometa un lanzamiento ilegal.

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

EFECTO - Sec. 9a-e: La bola está muerta, y toda acción subsiguiente a ese lanzamiento es anulada.

Sec. 10. LANZADOR ILEGAL
Un lanzador, que ha sido declarado lanzador ilegal a consecuencia de:
1. que el equipo excedió el límite prescrito de conferencias defensivas cargadas,
2. lanzar con exceso de velocidad
no podrá regresar a la posición de lanzador en ningún momento por el resto del juego.

EFECTO - Sec. 10: Si el lanzador ilegal ha regresado al juego y ha hecho un lanzamiento, ya sea legal o ilegal, será expulsado del juego. Si el lanzamiento es bateado, y el lanzador es descubierto antes del siguiente lanzamiento, el manager del equipo ofensivo tendrá la opción de:
1. Aceptar el resultado de la jugada, o
2. Hacer que se anule la jugada, con :
    a. ese bateador regresando a batear y asumiendo la cuenta de bola y "strike" que tenía antes de descubrir al lanzador ilegal, y
    b. con cada corredor regresando a la base que tenían en el momento del lanzamiento.

REGLA 7. BATEO

Sec. 1. EL BATEADOR PREVENIDO.
a. es el jugador de la ofensiva cuyo nombre sigue al nombre del bateador en el orden al bate.
b. Debe tomar una posición dentro de las líneas del círculo del bateador prevenido que está más cerca de su banco.
c. Puede soltarse para entrar en calor, calentando con no más de dos bates oficiales de softbol, un bate de calentamiento aprobado, o una combinación que no exceda de dos bates.

NOTA: Un bate con el que el bateador prevenido se está soltando para entrar en calor, no puede tener nada fijado al bate, excepto un implemento para el bate aprobado por la FIS. (en 1997 fue aprobado el "Power Wrap" (envoltura de fuerza)

EFECTO - Sec. 1c: Cuando se usa otra cosa que no sea un bate legal mientras se está soltando para entrar en calor, el bate ilegal deberá ser retirado del juego. Si se continúa su uso después de haber sido retirado, expondrá al jugador que usa tal bate a expulsión del juego.

d. El bateador prevenido puede salirse del círculo del bateador prevenido:
    a. Cuando se convierte en el bateador, o
    b. Para dirigir a los corredores que avanzan de la tercera base al home
    c. Para evitar una posible interferencia en un batazo de fly o en un mal tiro
e. No puede interferir con la oportunidad que tiene el jugador defensivo para hacer una jugada

EFECTO - Sec. 1e:
La bola está muerta y si esta interferencia es:

1. Con el intento de un fildeador defensivo para retirar a un corredor.
   a. El corredor más cerca de home en el momento de la interferencia será declarado out, y
   b. Otros corredores son devueltos a la última base que tenían en el momento de la interferencia, a menos que estén forzados a avanzar porque el bateador se convirtió en bateador-corredor;
2. Con un fildeador defensivo intentando de coger una bola de fly o con una bola de fly que un fildeador está intentando coger:
   a. El bateador-corredor deberá ser declarado out, y
   b. Los corredores serán regresados a la base que tenían en el momento del lanzamiento***.***

Sec. 2. EL ORDEN AL BATE.

a. El orden al bate de cada equipo debe estar en la hoja de anotación/tarjeta de alineación y debe ser entregado por el manager o capitán al árbitro de home antes de empezar el juego. El árbitro someterá el orden al bate al manager o capitán del equipo contrario para su inspección.
b. ***(CO-ED L.L. SOLAMENTE) En el orden al bate se debe alternar los sexos.***

   NOTA: Si un equipo no tiene suficiente jugadores masculinos o femeninos, debe declararse un out cuando dos jugadores del mismo sexo batean uno tras otro.

c. El orden al bate entregado al árbitro debe ser seguido durante todo el juego, a menos que un jugador sea reemplazado por un sustituto. Cuando esto ocurre, el sustituto debe tomar el lugar del jugador sustituido en el orden al bate.
d. El primer bateador en cada entrada será el bateador cuyo nombre sigue al del último jugador que completó un turno al bate en la entrada anterior.

EFECTO - Sec. 2c-d: El batear fuera de turno es una jugada de apelación, que puede ser hecha por el manager, coach, o jugador del equipo a la defensiva solamente. El equipo a la defensiva pierde su derecho a apelar por batear fuera de turno, cuando todos los fildeadores claramente han desocupado sus posiciones normales de fildear y han salido de el territorio fair en camino al banco o el "dugout".

1. Si el error es descubierto mientras el bateador incorrecto esta al bate:
   a. El bateador correcto puede legalmente ocupar su lugar, y asumir la cuenta de bola y “strikes” del bateador incorrecto.
   b. Cualquier carrera anotada o avance de bases mientras que el bateador incorrecto está al bate, será válida.

2. Si el error es descubierto después de que el bateador incorrecto ha completado su turno al bate y antes de que se ha hecho un lanzamiento legal o ilegal a otro bateador.
   a. El jugador que debió haber bateado es out
   b. ***Cualquier avance o carrera anotada como resultado de que el bateador incorrecto se convierte en bateador-corredor debe ser anulado. Cualquier out que es hecho antes de descubrir esta infracción, es válido.***
   c. El próximo bateador es el jugador cuyo nombre sigue al del jugador que fue declarado out por fallar en batear en su turno. ***Si el siguiente bateador fue el bateador incorrecto que fue cantado out, sigue con la siguiente persona en la alineación.***
   d. Si el bateador que fue declarado out bajo estas circunstancias es el tercer out, el bateador correcto en la entrada siguiente será el jugador al que le hubiera tocado salir a batear, si el jugador hubiera sido puesto out en jugada normal.

3. Si el corredor es descubierto después del primer lanzamiento legal o ilegal al próximo bateador:
   a. el turno al bate del bateador incorrecto es legal,
   b. todas las carreras anotadas y las bases avanzadas son válidas,
   c. el próximo bateador en el orden será aquel cuyo nombre sigue al del bateador incorrecto.
   d. No se declarará out a nadie por fallar en batear.
   e. Los jugadores que no batearon y que no han sido declarados out, han perdido su turno al bate hasta que les toque batear nuevamente en el orden regular.

4. Ningún corredor, será sacado de la base que está ocupando, para batear en su propio turno al bate. Simplemente pierde su turno al bate sin sanción. El bateador que le sigue en el orden al bate se convierte en el bateador legal.

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

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

Sec. 3. POSICION DE BATEAR

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

EFECTO - Sec. 3a: El árbitro cantará "strike". No será necesario que se haga un lanzamiento y la bola permanecerá muerta.

b. El bateador deberá tener ambos pies completamente dentro del cajón del bateador antes del comienzo del lanzamiento. El podrá tocar las líneas, pero ninguna parte de sus pies podrá estar fuera de las líneas anterior al lanzamiento.

Sec. 4. UN "STRIKE" ES CANTADO POR EL ARBITRO:

a. (L.R. SOLAMENTE) Cuando cualquier parte de una bola lanzada legalmente, entra en la zona de “strike”, antes de tocar el suelo y a la cual el bateador no le tira.
(LL SOLAMENTE) por cada bola lanzada legalmente, que entra en la zona de “strike” antes de tocar el suelo y a la cual el bateador no le tira.

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

b. (L.R. SOLAMENTE) Por cada lanzamiento al cual el bateador le tira y falla en pegarle.
(L.L. SOLAMENTE) Por cada lanzamiento, incluyendo un lanzamiento ilegal, al cual el bateador le tira y no le pega.

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

EFECTO - Sec. 4a & 4b:
(L.R. SOLAMENTE) La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a riesgo de poder ser puestos out.
(L.L. SOLAMENTE) La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar.

c. Por cada "foul tip".

EFECTO – Sec. 4c:
(L.R. SOLAMENTE): La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a riesgo de poder ser puestos out. El bateador es out si es el tercer "strike"
(L.L. SOLAMENTE): El bateador es out si es el tercer "strike". La bola está muerta en cualquier "strike"

d. Por cada bola de foul, cuando el bateador tiene menos de dos “strikes”
e. Por cada lanzamiento al que el bateador le tira y falla en pegarle, que toca cualquier parte del bateador.
f. Cuando cualquier parte del cuerpo o vestimenta del bateador es golpeado por su propia bola bateada cuando está en el cajón del bateador y tiene menos de dos “strikes”

g. Cuando un lanzamiento le pega al bateador mientras la bola está en la zona de “strike”
h. Cuando el bateador falla en entrar al cajón del bateador dentro de 10 segundos después de que el árbitro cante “PLAY BALL”.

EFECTO - Sec. 4d-h: La bola está muerta y los corredores deben regresar a sus bases sin riesgo de ser puestos out.

Sec. 5. UNA BOLA ES CANTADA POR EL ARBITRO:

a. (L.R. SOLAMENTE) Por cada lanzamiento legal que:
1. No entra en la zona de "strike", o,
2. Toca el suelo antes de llegar a home y al que el bateador no le tira.
3. Toca el home y al que el bateador no le tira.

EFECTO - Sec. 5a: (LR) La bola está en juego, y los corredores pueden avanzar a riesgo de ser puestos out.

b. (L.L. SOLAMENTE). Por cada lanzamiento legal que:
1. No entra en la zona de "strike", o,
2. Toca el suelo antes de llegar al home,
3. Toca el home y al que el bateador no le tira
4. El bateador le tira, después que la bola toca el suelo o el home.

EFECTO - Sec. 5b: La bola está muerta. Los corredores no pueden avanzar.

c. (L.R. SOLAMENTE) Por cada lanzamiento ilegal.
1. Que el bateador no batea, o,
2. Cuando el manager elige no aceptar el resultado de la jugada después que la bola ha sido bateada.

EFECTO - Sec. 5c: Se declara una bola muerta y los corredores tienen derecho a avanzar una base sin riesgo a ser puestos out.

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

EFECTO - Sec. 5d: La bola está muerta. Los corredores no pueden avanzar.

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

f. Por cada lanzamiento de calentamiento en exceso.

EFECTO - Sec. 5e-f: La bola está muerta. Los corredores no pueden avanzar

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

h. Cuando el lanzador falla en hacer el lanzamiento dentro de 20 segundos (L.R. o L.M.), o 10 segundos (L.L.).

EFECTO - Sec.5g-h:
(L.L. SOLAMENTE) La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar.
(L.R. SOLAMENTE) La bola permanece viva, excepto cuando la bola se ha convertido en bola muerta por cualquier motivo.

Sec. 6. EL BATEADOR ES OUT:

a. Cuando le tira al tercer “strike” y falla en pegarle y la bola toca cualquier parte de la persona del bateador.

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

NOTA: El bateador también es expulsado del juego.

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

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

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

e. Cuando sale del cajón del bateador para ganar una arrancada voladora, pero ha regresado al cajón cuando hace contacto con la bola.

EXCEPCION: Si no se ha hecho contacto con el lanzamiento, no hay sanción. Si el bateador le tira al lanzamiento y falla, la bola permanece en juego (L.R.), o muerta (L.L.)

f. (L.R. SOLAMENTE) cuando toca foul después del segundo "strikes".

EXCEPCION: Si un corredor interfiere con un:

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

NOTA : Si esta interferencia, a juicio del árbitro, es un intento evidente para impedir una doble jugada, el corredor que está más cerca del home en el momento de la interferencia, también será declarado out.

NOTA : Si el toque de "fly" es fildeado de aire, la bola permanece viva y en juego.

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

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

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

EXCEPCION: Si el bateador está parado en el cajón del bateador, y la bola hace contacto con el bate mientras el bate está en sus manos, se declarará una bola de foul aún cuando la bola es golpeada por segunda vez en territorio fair.

NOTA: Si el bateador deja caer el bate y la bola rueda contra el bate en territorio fair y a juicio del árbitro no hubo intención de interferir con el curso de la bola, el bateador no es out y la bola está viva y en juego.

j. ***(CO-ED L.L. SOLAMENTE). Cuando dos bateadores del mismo sexo batean uno tras otro.***

NOTA: Es el jugador que falta (masculino o femenino) que debe ser declarado automáticamente out.

k. Cuando pasa directamente enfrente del receptor al otro cajón del bateador, mientras el lanzador:
(L.R. SOLAMENTE) está tomando ó aparenta estar tomando una señal desde la goma del lanzador, o
(L.L. SOLAMENTE) está en posición de lanzar, o en cualquier momento posterior antes de soltar el lanzamiento.

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

l. Cuando el bateador:
   1. Estorba al receptor de fildear o de tirar la bola saliéndose del cajón del bateador, o
   2. Intencionalmente estorba al receptor mientras está parado dentro del cajón del bateador, o
   3. Interfiere con una jugada en home

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

m**.** (L.R. SOLAMENTE) Cuando un tercer "strike", cantado o al que le tira el bateador, es cogido por el receptor.

n**.** (L.R. SOLAMENTE) Cuando tiene tres "strikes" y la primera base está ocupada con menos de dos outs

EFECTO - Sec. 6m-n: La bola está viva y los corredores pueden avanzar a riesgo de poder ser puestos out.

REGLA 8. EL BATEADOR-CORREDOR Y EL CORREDOR

Sec. 1. EL BATEADOR SE CONVIERTE EN BATEADOR-CORREDOR.

a. Cuando legalmente conecta un batazo de fair.

b. (L.R. SOLAMENTE) Cuando el receptor falla en retener el tercer “strike” antes que la bola toque el suelo y:
   1. hay menos de 2 out y la primera base está desocupada, o
   2. hay 2 out.
   Esto se conoce como la Regla del Tercer “strike”.

EFECTO - Sec. 1a-b: La bola está en juego y el bateador se convierte en bateador-corredor con riesgo a ser puesto out.

c. Cuando 4 bolas han sido cantadas por el árbitro.

EFECTO - Sec. 1c: Al bateador se le concede una base sin riesgo a ser puesto out, con tal de que avance y pise la primera base.

1. (L.R. SOLAMENTE) La bola está en juego, a menos que se ha convertido en bola bloqueada.

2. (L.L. SOLAMENTE) La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar a menos que son forzados. Si el lanzador desea concederle la base por bola intencional al bateador, puede hacerlo notificando esto al árbitro de home, que le concederá la primera base al bateador. Si a dos bateadores se les debe conceder la base por bola intencional, la segunda base por bola intencional no puede ser concedida, hasta que el primer bateador llegue a la primera base. La notificación del lanzador al árbitro se considerará un lanzamiento.

NOTA: Si el árbitro erróneamente permite dos bases por bolas intencionales al mismo tiempo y el primer bateador falla en pisar la primera base, no se aceptará apelación alguna contra el primer bateador.

3, (CO-ED L.L. SOLAMENTE). La bola está muerta y cualquier base por bola a un bateador masculino, intencional o de otra manera, resultará en una concesión de dos bases. El siguiente bateador, un bateador femenino, bateará.

EXCEPCION: Con dos out, el bateador femenino tiene la opción entre una base por bola o batear.

NOTA: Si el bateador-corredor femenino pasa a un bateador-corredor masculino cuando escoge por la base por bola, no se declarará out alguno durante este periodo de bola muerta.

d**.** Cuando el receptor o cualquier otro jugador defensivo obstruye, estorba o impide al bateador de tirarle a/o batear un lanzamiento.

EFECTO – Sec. 1d:

1. El árbitro dará una señal de bola muerta demorada con la bola permaneciendo viva hasta la finalización de la jugada.
2. El manager del equipo ofensivo tiene la opción de:
   a. Aceptar la concesión por obstrucción del receptor, o
   b**.** ,Aceptar el resultado de la jugada.
3. Si el bateador batea la bola y llega quieto a la primera base y si todos los otros corredores han avanzado por lo menos una base en la bola bateada, la obstrucción del receptor es anulada. Toda acción que resulte de la bola bateada es mantenida. No se dará opción.

   NOTA: Una vez que un corredor haya pasado a una base, aún cuando falla en pisarla, se considerará que ha alcanzado esa base.

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

e. Cuando una bola de fair golpea el cuerpo, implementos sujetados al cuerpo, o vestimenta del árbitro o

de un corredor. Si el corredor es golpeado por una bola de fair, mientras está en contacto con una base, no es out.

EFECTO - Sec. 1e:
Si el contacto con la bola ocurre:

1. después de tocar a un fildeador (incluyendo al lanzador), la bola está en juego;
2. después de pasar a un fildeador, aparte del lanzador, y ningún otro fildeador tenía una oportunidad de hacer un out, la bola está en juego;
3. Antes de pasar a un fildeador, excluyendo al lanzador**,** sin ser tocada, la bola está muerta.
   a. Si el corredor es golpeado por la bola mientras está fuera de la base es out, y el bateador-corredor tiene derecho a la primera base sin riesgo a ser puesto out.

   EXCEPCION: Si, a juicio del árbitro, ningún fildeador tenia una oportunidad de hacer un out, el corredor no es out, pero la bola permanece muerta. Cualquier corredor que no es forzado por el bateador-corredor debe regresar a la base que había alcanzado anterior a la interferencia.

   b. Si el corredor es golpeado mientras está en contacto con una base, la bola se convierte en bola muerta, o permanecerá viva dependiendo de la posición del fildeador que está más cerca de la base.

f. (L.R. SOLAMENTE) Cuando un lanzamiento al que no le tiró el bateador, ni fue cantado un strike, golpea cualquier parte del cuerpo o vestimenta del bateador, mientras el bateador está en el cajón del bateador. No importa si la bola da contra el suelo antes de pegarle al bateador.

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

EFECTO - Sec.1f: La bola está muerta y el bateador tiene derecho a una base sin riesgo a ser puesto out.

EXCEPCION: Si no se hace intento alguno para evitar ser golpeado por el lanzamiento, el árbitro de home cantará sea una bola o un strike.

g. Cuando una bola bateada de "fly" fair:
   1. Pasa por encima de la cerca, o
   2. Sale directamente fuera del guante ***o del cuerpo*** del fildeador y pasa por encima de la cerca ***en territorio fair, o hace contacto con la parte superior de la cerca y sale por encima de la cerca en territorio fair,*** o,
   3. hace contacto con el poste de foul por arriba del nivel de la altura de la cerca

   EFECTO - sec. 1g; Al bateador-corredor se le debe conceder un home run y debe pisar todas las bases en orden regular.

   EXCEPCION: Si
   1. la bola sale fuera del terreno de juego a una distancia menos de las prescritas en la Regla 2, sección 1, o
   2 una bola bateada de fair sale fuera del guante o rebota contra del cuerpo de un fildeador y pasa por encima de la cerca a territorio foul, o
   3. ***una bola bateada de fly fair primero hace contacto con la cerca, rebota contra un fildeador y después pasa por encima de la cerca***, al bateador-corredor se le concederá dos bases desde el momento del lanzamiento.

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

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

   EFECTO - Sec. 1h: La bola está muerta y al bateador-corredor le será concedido la base o bases que él hubiera alcanzado, a juicio del árbitro, de no haber ocurrido la interferencia.

Sec. 2. EL BATEADOR-CORREDOR ES OUT:

a. (LR SOLAMENTE) Cuando el receptor deja caer el tercer "strike" y el bateador-corredor es legalmente tocado con la bola, mientras está fuera de la base o es puesto out por un tiro de la bola antes de llegar a la primera base.

b. Cuando un batazo de "fly" es legalmente cogido por un fildeador antes de tocar el suelo, o cualquier objeto o persona, a parte de un jugador defensivo.

c. Cuando, después de batear una bola de fair es tocado con la bola mientras está fuera de la base o es puesto out por un tiro antes de llegar a la primera base.

d. Cuando falla en avanzar a la primera base y en su lugar entra al área de su equipo:
   1. Después de batear una bola de fair, o
   2. Después que una base por bolas es concedida, o
   3. En cualquier momento que él pueda legalmente avanzar a la primera base

e. Cuando se declara un "infield fly"
   EFECTO – Sec. 2a-e: La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a su propio riesgo

   EXCEPCION: Cuando la bola está muerta (L.R. SOLAMENTE) en un caso donde el bateador es golpeado por un lanzamiento, o (L.L. SOLAMENTE) en una base por bolas, el bateador-corredor no es out y los corredores no podrán avanzar a menos que sean forzados.

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

EFECTO - Sec. 2f: Esto es una jugada de apelación y el equipo defensivo pierde el privilegio de poner out al bateador-corredor, si la apelación no se hace antes que él regrese a la primera base, después de haber corrido y pasado de la base.

g. Cuando el:
   1. Corre fuera de la línea de un metro (3 pies) y a juicio del árbitro, interfiere con:
      a. el fildeador que está recibiendo el tiro en primera base, o
      b. la bola tirada, impidiendo a un fildeador de hacer una jugada en la primera base

      NOTA: Una bola tirada que le pega a un bateador-corredor no necesariamente constituye una interferencia.

   2. Interfiere con un fildeador que está tratando de fildear una bola bateada

      NOTA: El bateador-corredor puede correr por fuera de la línea de un metro para evitar a un fildeador que está tratando de fildear la bola bateada.
   3. Interfiere con un fildeador que está tratando de tirar una bola;
   4. Intencionalmente interfiere con una bola tirada;
   5. Interfiere con una bola bateada de fair (fuera del cajón del bateador) antes de llegar a primera base
   6. (L.R. SOLAMENTE) Interfiere con un tercer "strike" que se le cae al receptor

      NOTA - Sec. 2g(1-6): Si ésta interferencia es, a juicio del árbitro, un intento obvio para impedir un doble jugada, el jugador más cerca del home en el momento de la interferencia también será declarado out.

h. Cuando interfiere con una jugada en home en un intento para impedir un out evidente en home.

   NOTA: El corredor también será out.

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

j. Si, cuando se usa la base doble, y hay un out forzado sobre el bateador-corredor (en una bola tirada por cualquier fildeador), que solamente pisa la parte fair de la base y choca con el fildeador en la parte fair de la base, que está a punto de coger la bola.

k. Cuando un miembro del equipo al bate interfiere con un jugador que está tratando de fildear una bola bateada de “fly” foul.

   EXCEPCION: Si un corredor ocasiona la interferencia, entonces el corredor es out y el bateador-corredor regresa a batear con un "strike" adicional por el batazo de foul, con tal de que la cuenta antes de batear la bola era menos de dos "strikes".

   1. (L.R. SOLAMENTE) Si esta interferencia es el tercer out, el bateador-corredor regresará a batear como el primer bateador en la próxima entrada, con la cuenta original de bolas y "strike" anulada.
   2. (L.L. SOLAMENTE) Si esto es el tercer "strike", el bateador-corredor también es out, a menos que el tercer out de la entrada fue la jugada de interferencia cantada sobre el corredor, en cuyo caso el bateador-corredor debe ser considerado de haber completado su turno al bate.

      EFECTO - Sec. 2g-j: La bola está muerta y todos los corredores deben regresar a la última base que tenían legalmente en el momento del lanzamiento.

      EXCEPCION - Sec. 2g-j: Si una jugada es hecha sobre un corredor anterior a la interferencia, y:
         1. se hace un out sobre el corredor, el resultado de esa jugada debe mantenerse
         2. no se hace out sobre el corredor, el resultado de esa jugada deber mantenerse, a menos que la interferencia cometida por el bateador-corredor es el tercer out.

Otros corredores sobre los que no había jugada deben regresar a la última base que tenían legalmente en el momento del lanzamiento.

l Cuando, con menos de dos out y un corredor en primera base, un fildeador intencionalmente deja caer una bola fair de “fly” (incluyendo una línea o un toque), que podría ser fildeada por un fildeador del cuadro con esfuerzo ordinario, después de ser controlada con una mano o con un guante.

NOTA: Una bola recogida o una bola de "fly" que se ha permitido rebotar en el suelo no deben considerar como una bola que se ha dejado caer intencionalmente

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

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

m. Cuando el corredor precedente inmediato que todavía no es out, interfiere intencionalmente, a juicio del árbitro, con un fildeador que está tratando de:
1. coger una bola tirada, o
2. tirar una bola en un intento para completar la jugada

EFECTO - Sec. 2m: La bola está muerta y el corredor también debe ser cantado out. Todos los otros corredores deberán regresar a la última base que tenían legalmente en el momento de la interferencia.

n. Cuando cualquier persona, a parte de un miembro del equipo, entra en el terreno de juego e interfiere con:
1. Un fildeador que está a punto de fildear una bola de "fly", o
2. una bola de "fly", que un jugador defensivo, a juicio del árbitro, puede fildear.

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

Sec. 3. EL BATEADOR-CORREDOR NO ES OUT.
Cuando un fildeador hace una jugada sobre el bateador-corredor mientras esta usando un guante ilegal.

EFECTO - Sec. 3:
El manager del equipo ofendido tiene la opción de:
a. aceptar el resultado de la jugada, o
b. hacer que el bateador vuelva a batear, asumiendo la cuenta de bolas y "strike" anterior al lanzamiento, con los otros jugadores devueltos a la base que tenían en el momento del lanzamiento

Sec. 4. PISANDO LAS BASES EN EL ORDEN LEGAL.
Los corredores deben pisar las bases en el orden legal (eso es primera, segunda, tercera y home.
a. Cuando un corredor está regresando a:
1. la base de la que salió antes de que un "fly" cogido es tocado primero, o
2. la base que omitió pisar.
Mientras la bola está en juego, el corredor debe pisar las bases en el orden inverso.

EFECTO - Sec. 4a: La bola está en juego y los corredores deben regresar a riesgo de ser puestos out.

b. Cuando un corredor o un bateador-corredor adquiere el derecho a una base con pisarla antes de ser puesto out, tiene derecho a esa base hasta que legalmente ha pisado la base siguiente en el orden, o está obligado a abandonarla por un corredor subsiguiente.
c. Cuando un corredor desplaza una base de su posición propia, no está obligado él, ni los corredores que le siguen en las mismas sucesiones de jugadas, a seguir una base que está excesivamente fuera de posición.

EFECTO - Sec. 4b-c: La bola está en juego y los corredores pueden avanzar o regresar a riesgo de ser puestos "out".

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

EFECTO - 4d: El corredor que primero ocupaba la base legalmente tendrá derecho a la base, a menos que está forzado a avanzar. El otro corredor puede ser puesto out al ser tocado con la bola.

e. Omisión de un corredor precedente de pisar una base, o de salir de una base legalmente en un "fly" cogido, y que es declarado out, no afecta la condición de un corredor subsiguiente que pisa las bases en el orden correcto.

EXCEPCION: Si la omisión de pisar una base en el orden correcto, o de salir legalmente de pisa y corre en un “fly” cogido, es el tercer out de la entrada, ningún corredor subsiguiente puede anotar una carrera.

f. Ningún corredor puede regresar a pisar una base omitida o una base de la que salió ilegalmente, después de que un corredor subsiguiente ha anotado, o el corredor abandona el terreno de juego.
g. Las bases de las que se sale anticipadamente en un "fly" cogido deben ser pisadas de nuevo antes de avanzar a las bases concedidas
h. Las bases concedidas deben ser pisadas y en el orden correcto.

EFECTO - 4e-h: El corredor será declarado out si el equipo defensivo hace una apelación legal, antes del próximo lanzamiento legal o ilegal

Sec. 5. LOS CORREDORES TIENEN DERECHO A AVANZAR A RIESGO DE SER PUESTOS OUT:

a. (L.R. SOLAMENTE) Cuando la bola sale de la mano del lanzador en su lanzamiento.
b. (L.L. SOLAMENTE) Cuando un lanzamiento es bateado.
c. En una bola tirada o una bola bateada, que no es bloqueada.
d. En una bola tirada que le pega a un árbitro.
e. Cuando un fly legalmente cogido es tocado por primera vez.
f. Cuando una bola bateada de fair:
    1. Le pega a un árbitro, o, a un corredor después de haber pasado a un fildeador, aparte del lanzador y con tal que ningún otro fildeador tenía la oportunidad de hacer un out, o
    2. Ha sido tocada por un fildeador, incluyendo al lanzador.

EFECTO - 5a-f: La bola está en juego

Sec. 6. UN CORREDOR PIERDE EL DERECHO A LA EXENCION DEL RIESGO DE SER PUESTO OUT:

a. Si, en cualquier momento, él omite pisar una base a la que tiene derecho antes de intentar avanzar a la base siguiente,
b. Si, después de pasar de la primera base, él intenta continuar a la segunda base.
c. Si, después de desplazar una base de su lugar, él intenta continuar a la siguiente base.

Sec. 7. LOS CORREDORES TIENEN DERECHO A AVANZAR SIN EL RIESGO DE SER PUESTOS OUT:

a. Cuando está obligado a desocupar una base porque al bateador se le fue concedido una base por bolas.

EFECTO - Sec. 7a:
(L.R. SOLAMENTE) La bola permanece en juego a menos que sea bloqueada. Cualquier corredor afectado tiene derecho a una base y puede avanzar más allá a riesgo propio, si la bola está en juego
(L.L. SOLAMENTE) La bola está muerta.

b. Cuando un fildeador obstruye al corredor de llegar a una base, o impide el progreso de un corredor o bateador-corredor que está corriendo las bases legalmente, si el fildeador:

1. No está en posesión de la bola, o
2. No está en el acto de fildear una bola bateada, o
3. Está aplicando un toque defensivo fingido sin la bola.

EFECTO – Sec. 7b:
Cuando ocurre cualquier obstrucción (incluyendo un corre y corre).

1. Una bola muerta demorada debe ser señalada, con la bola permaneciendo viva hasta la finalización de la jugada.
2. El corredor obstruido, y cada otro corredor afectado por la obstrucción, siempre le será concedido la base o las bases que ellos hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, de no haber ocurrido la obstrucción Si al árbitro le parece que hay justificación, el jugador defensivo que hace un toque defensivo fingido, puede ser expulsado del juego.
3. Si el corredor obstruido es puesto out antes de llegar a la base a la que hubiera llegado de no haber ocurrido la obstrucción, se decreta una bola muerta, y al corredor obstruido y a cada otro corredor afectado por la obstrucción le será concedido la base o bases que hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, de no haber ocurrido la obstrucción. Un corredor obstruido nunca puede ser declarado out entre las dos bases donde fue obstruido, a menos que ocurra un acto de interferencia, después que es decretada la obstrucción, o se hace una apelación legal sobre el corredor, por:
   a. omitir pisar una base, o
   b. salir temprano de pisa y corre antes que un "fly" es tocado por primera vez
4. Si el corredor obstruido es puesto out después de pasar de la base que hubiera alcanzado de no haber ocurrido la obstrucción, el corredor obstruido será cantado out. La bola permanece viva.
5. Obstrucción del receptor sobre el bateador está prevista en la Regla 8, sección 1d,

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

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

EFECTO - Sec. 7c: La bola está muerta. A todos los corredores se les concede únicamente una base. Al bateador se le concede únicamente la primera base en la cuarta bola.

d. Cuando está obligado a desocupar una base porque al bateador se le fue concedido la primera base:

e. (L.R. SOLAMENTE) Cuando el lanzador hace un lanzamiento ilegal.

f. Cuando un fildeador intencionalmente hace contacto, o coge una bola bateada de fair, una bola tirada, o lanzada con su gorra, casco protector, careta, pechera, bolsillo, guante desprendido o cualquier parte de su uniforme, que está desprendida de su lugar propio en su persona.

EFECTO - Sec. 7f:
Todos los corredores, incluyendo el bateador-corredor, tendrán derecho a:
1. Tres bases desde el momento del lanzamiento, si es en una bola bateada de fair, o
2. Dos bases desde el momento del tiro, si es en una bola tirada, o
3. (L.R. SOLAMENTE) Una base desde el momento del lanzamiento, en una bola lanzada.

Pero en cada una de estas situaciones los corredores pueden avanzar más allá a su propio riesgo, mientras la bola permanezca viva.

NOTA: Si la cogida ilegal o el contacto es hecho sobre un batazo fair, que a juicio del árbitro, hubiera pasado en vuelo por encima de la cerca del outfield, al bateador-corredor se le debe conceder un “home run”.

EXCEPCION – Sec. 7f-3*:* Al bateador se le concederá únicamente una base en el tercer "strike" cuando el puede correr legalmente a la primera base. En un lanzamiento, que se escapa del receptor y es recuperado con útiles del juego que están fuera de su lugar propio, no hay sanción, si:

a. el/los corredor(es) no está(n) avanzando,
b. no hay jugada evidente que es posible, o,
c. no se gana provecho alguna

g. Cuando la bola está en juego y hay un tiro volado (que pasa más allá de los límites del terreno de juego), o se convierte en bola bloqueada.

EFECTO - Sec. 7g: A todos los corredores, incluyendo al bateador-corredor, se les serán concedidas dos bases y la concesión será determinada por la posición de los corredores en el momento que la bola sale de la mano del fildeador en el tiro. ***Corredores pueden regresar a pisar una base de la cual salieron adelantados en un fly que es cogido, o a una base omitida.*** Si dos corredores están entre las mismas bases, la concesión se fundamenta en la posición del corredor delantero.

EXCEPCION:

1. Cuando un fildeador pierde posesión de la bola tal como en un intento de tocar con la bola al corredor y la bola entra en el área de bola muerta o se convierte en bola bloqueada, a cada corredor se le concede una base desde la última base pisada en el momento en que la bola entró en el área de bola muerta, o se convirtió en bola bloqueada.
2. Si el corredor toca la base siguiente y regresa a su base original, la base original que abandonó es considerada como la ultima base pisada para fines de concesión en un tiro volado.
3. Si la bola se convierte en bola bloqueada debido a los útiles del juego del equipo a la ofensiva, la bola es declarada muerta y los corredores son devueltos a la última base que pisaron en el momento que la bola se convierte en bola bloqueada. Si la bola bloqueada impidió a la defensa de hacer una jugada, el corredor sobre el cual se está jugando es declarado out. (Si este jugador ha anotado antes de ser decretada la bola bloqueada, el corredor mas cerca a home es declarado out.).

h**.** Cuando una bola bateada de fair:

1, pasa en vuelo hacia afuera por encima de la cerca del outfield,
2. sale directamente fuera del guante del fildeador o rebota de su cuerpo y sale hacia afuera por encima de la cerca del outfield en territorio fair, o hace contacto con el borde superior de la cerca y sale hacia afuera por encima de la cerca del “outfield” en territorio fair, o
3. le pega al poste de foul por arriba del nivel de altura de la cerca del “outfield”.

EFECTO - 7h: La bola está muerta y todos los corredores tendrán el derecho de avanzar a home

EXCEPCION: Si

1. Si la bola pasa fuera del terreno de juego a una distancia menos de las que están prescritas en la Regla 2, sección 1, o
2. Un "fly" bateado de fair sale del guante o rebota del cuerpo de un fildeador y pasa por encima de la cerca del "outfield" en territorio foul, o
3. Un "fly" bateado de fair que da contra la cerca del "outfield", rebota directamente de la cerca y le pega a un fildeador y la bola desvía del fildeador y entonces pasa fuera del terreno de juego por encima de la cerca del "outfield".

Entonces a los corredores se les concederá dos bases desde el momento del lanzamiento.

i. Cuando una bola de fair rebota por encima, o rueda y pasa por debajo, ó a través de una cerca; o cualquier límite designado del terreno de juego. También si la bola se desvía de:
   1. Un jugador defensivo o un árbitro, o,
   2. Un corredor, después de pasar a un fildeador, excluyendo al lanzador, con tal de que ningún otro fildeador tenía una oportunidad de hacer un out, y la bola sale fuera de juego en territorio foul

   EFECTO - Sec. 7i: La bola está muerta y a todos los corredores se les conceden dos bases desde del momento del lanzamiento.

j. Cuando no intencionalmente una bola viva es llevada por un fildeador de terreno jugable a territorio de bola muerta. .

   NOTA: un fildeador que lleva una bola viva dentro del dugout o área del equipo para tocar con la bola a un jugador, se considera de haber llevado la bola no intencionalmente hasta allí.

   EFECTO - Sec. 7j: A todos los corredores se les concede una base desde la última base tocada en el momento que el fildeador entró a territorio de bola muerta.

k. Cuando, a juicio del árbitro, un fildeador intencionalmente lleva, patea, empuja o tira una bola viva desde terreno jugable a territorio de bola muerta

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

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

l. Cuando cualquier persona, a parte de un miembro del equipo, entra al terreno de juego e interfiere con:
   1. Un fildeador que está a punto de coger una bola de fly, o
   2. Una bola de "fly" que un jugador defensivo puede coger, o
   3. Una bola de fair, bola arrastrada ("rolling"),
   4. Un fildeador a punto de fildear o coger una bola tirada, o
   5. Un fildeador a punto de tirar una bola, o
   6. Una bola tirada por un fildeador

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

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

Un corredor debe regresar a su base, pero no necesita pisar las bases intermedias:

a. Cuando una bola bateada es declarada foul,
b. Cuando el árbitro declara que la ha sido ilegalmente bateada.
c. Cuando un bateador-corredor es cantado out por interferencia.
d. ***Cuando el bateador prevenido, o cualquier otro miembro del equipo que no juega, ocasiona la interferencia.***
e. (L.R. SOLAMENTE) Cuando cualquier parte de la persona del bateador es tocada por un lanzamiento, al que el bateador le tira y falla.
f. (L.R. SOLAMENTE) Cuando el bateador es golpeado por el lanzamiento.
g. Cuando con menos de dos out y un corredor en primera base, un fildeador intencionalmente deja caer un"fly" de fair, (incluyendo una línea o un toque) que podía ser cogido por un fildeador del cuadro con esfuerzo normal, después que la bola es controlada con una mano o un guante.

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

EFECTO - Sec. 8a-g: La bola está muerta y el/los corredor(es) debe(n) regresar, sin riesgo a ser puesto(s) out a la última base que tenían legalmente en el momento del lanzamiento, a menos que está(n) forzado(s) a avanzar porque el bateador se convirtió en bateador-corredor.

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

EFECTO - Sec. 8h: La bola está muerta y el/los corredor(es) debe(n) regresar, sin riesgo a ser puesto(s) out a la última base que tenían legalmente en el momento de la interferencia, a menos que esté(n) forzado(s) a avanzar porque el bateador se convierta en bateador-corredor.

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

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

EFECTO - Sec. 8i: Una bola muerta demorada debe ser señalada, con la bola permaneciendo viva hasta la finalización de la jugada. Si el corredor sobre el que se está jugando:

1. Es declarado out, el out se mantiene y la bola está viva,
2. Es declarado quieto ("safe"), la bola está muerta y todos los corredores regresan a la última base que tenían en el momento del tiro.

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

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

Sec. 9. EL CORREDOR ES OUT.

a. Cuando, mientras está corriendo a cualquier base en el orden normal o en el orden inverso, corre más de 0.91m (3 pies) del ***paso hacia la base*** para evitar ser tocado con la bola en la(s) mano(s) de un fildeador.
b. Cuando, mientras la bola está en juego y él no está en contacto con una base, es legalmente tocado con la bola en la(s) mano(s) de un fildeador.
c. Cuando en una jugada forzada, un fildeador.
    1. Mientras sostiene la bola, hace contacto con la base a la que está forzado a avanzar el corredor.
    2. Toca la base con la bola antes que el corredor llegue a la base.
    3. Toca el corredor con la bola antes de que el llegue a la base.

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

d. Cuando mientras la bola está en juego, el falla en regresar a pisar la base que ocupaba anteriormente u omitió de pisar, y una apelación legal es hecha.
e. ***Cuando cualquiera, a parte de otro corredor, físicamente le asiste mientras la bola está en juego.***

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

EFECTO – Sec. 9a-e: La bola permanece en juego.

f. Cuando el físicamente corre y pasa a un corredor precedente, antes de que ese corredor ha sido declarado out.

EFECTO - Sec. 9f: La bola permanece en juego.

EXCEPCION: Cuando el corredor corre y pasa a un corredor precedente, durante una jugada con bola muerta, la bola permanecerá muerta.

g. Cuando él abandona su base para avanzar a otra base, antes que un "fly" cogido ha tocado a un fildeador.
h. Cuando el falla en pisar la base intermedia, o las bases, en orden normal o en el orden inverso.
i. Cuando el bateador-corredor se convierte en corredor pisando la primera base, corre y pasa mas allá de la base, entonces hace intento para correr hacia la segunda base, y es legalmente tocado con la bola en la(s) mano(s) de un fildeador mientras está fuera de base.
j. Cuando, corriendo a, o deslizándose en home, el falla en tocar el home, no hace intento para regresar al home, y un fildeador sostiene la bola en su(s) mano(s), mientras está pisando el home, y apela al árbitro para una decisión.

EFECTO – Sec. 9g-j: Estas son jugadas de apelación y el corredor no será out a menos que la apelación es hecha legalmente:

1. Las apelaciones se pueden hacer mientras la bola está viva o muerta, pero el equipo a la defensiva pierde el privilegio de hacer una apelación, si ésta no es hecha:
   a. Antes del siguiente lanzamiento legal o ilegal;
   b. Antes que todos los fildeadores claramente han dejado sus posiciones normales de fildear y han abandonado el territorio fair en camino hacia el área de banco, o el "dugout". Si la apelación es hecha por un fildeador, el fildeador debe estar en el cuadro ("infield") cuando hace la apelación.
   c. En el caso de la última jugada del juego, antes que los árbitros han abandonado el terreno de juego.
2. (L.R. SOLAMENTE) Corredores pueden abandonar sus bases durante jugadas de apelación con bola viva cuando:
   a. la bola sale del círculo del lanzador, o,
   b. la bola sale de la posesión del lanzador, o
   c. El lanzador hace un movimiento para tirar aparentando hacer una jugada o un tiro fingido.

3. **APELACION CON BOLA MUERTA**. Una vez que la bola ha sido regresada al cuadro y el árbitro ha cantado "time", o la bola se convierte en bola muerta, cualquier miembro del equipo defensivo en el cuadro ("infield") con o sin posesión de la bola, puede hacer una apelación verbal sobre un jugador que omitió pisar una base, o que sale adelantado de pisa y corre sobre un "fly" cogido. El árbitro que atiende la apelación debe admitir la apelación y después tomar una decisión sobre la jugada. Ningún corredor puede salir de su base durante este período, ya que la bola permanece muerta hasta el siguiente lanzamiento.

   EXCEPCION: Un corredor que ha salido adelantado de pisa y corre sobre un fly cogido, o que ha omitido pisar una base, puede intentar regresar a tal base mientras la bola esta muerta.

   NOTA:
   a. Si la bola sale fuera de juego, no se puede hacer la apelación con bola muerta, hasta que el árbitro ponga una bola nueva en juego.
   b. Si el lanzador tiene posesión de la bola y está en contacto con la goma del lanzador, cuando se hace una apelación verbal, no se cantará lanzamiento ilegal.
   c. Si el árbitro ha cantado "Play ball" y el lanzador entonces solicita una apelación, el árbitro de nuevo cantará "time" y permitirá el proceso de la apelación
4. Pueden hacerse apelaciones para out adicionales después del tercer out, siempre y cuando se hagan apropiadamente y son hechas para eliminar una carrera.

k. Cuando es golpeado por un batazo "fair" ***en territorio fair***, mientras está fuera de la base y antes que la bola pase a un "fielder" excluyendo al lanzador, a menos que a juicio del árbitro, ningún ***fildeador tenía una oportunidad de hacer un out.***
l. Cuando un corredor intencionalmente patea una bola que un fildeador ha fallado en fildear.
m. Cuando el corredor interfiere con un fildeador que está intentando fildear un batazo de fair, o

intencionalmente interfiere con un tiro.

NOTA – Sec. k-m: Si esta interferencia, a juicio del árbitro, es un intento evidente para evitar una doble jugada, el corredor inmediatamente siguiente también será declarado out.

n. Cuando después de que un corredor, bateador o ***bateador-corredor*** ha sido declarado out, o después de que un corredor haya anotado, el corredor, bateador, o ***bateador-corredor*** interfiere con la oportunidad de un jugador defensivo de hacer una jugada sobre otro corredor. Un corredor que continúa corriendo y provocando un tiro será considerado una forma de interferencia.

NOTA: El corredor más cerca de home, en el momento de la interferencia, será cantado out.

o. Cuando uno o más miembros del equipo a la ofensiva se paran en, o se agrupan alrededor de, una base a la cual un corredor está avanzando y de ese manera confundiendo a los fildeadores y contribuyendo a la dificultad de ejecutar la jugada.

NOTA: Miembros de un equipo incluyen al "bat boy" (carga-bates), o a cualquier otra persona que ha sido autorizada para sentarse en el banco del equipo.

p. Cuando el coach de tercera base corre en dirección del home sobre o cerca de la línea de la base, mientras un fildeador está intentando hacer una jugada sobre una bola bateada o una bola tirada y de esa manera provoca un tiro a home.

NOTA: Es el corredor más cerca a home que será declarado out.

q. Cuando un coach:
   1. interfiere intencionalmente con una bola tirada mientras está en el cajón del coach, o,
   2. interfiere con la oportunidad del equipo a la defensiva de hacer una jugada sobre un corredor o un bateador-corredor.

NOTA: Es el corredor más cerca a home, en el momento de la interferencia, que será declarado out'

r. Cuando un jugador a la defensiva tiene posesión de la bola, y está esperando al corredor y éste se mantiene de pie y deliberadamente se estrella (choca fuertemente) contra el jugador defensivo.
NOTA: Si el acto es considerado flagrante, el infractor debe ser expulsado del juego.
EFECTO - Sec.9k-r: La bola está muerta y otros corredores deben regresar a la última base que tenían legalmente en el momento de la interferencia, a menos que están forzados a avanzar

s. Cuando el corre las bases en sentido opuesto, sea para confundir a los fildeadores, o para hacer una burla del juego.
EFECTO - Sec.9s: La bola está muerta y todos los otros corredores deben regresar a la última base que tenían legalmente en el momento que el corredor es declarado out, a menos que están forzados a avanzar porque el bateador se convirtió en bateador-corredor.

t. (L.L. SOLAMENTE) Cuando falla en mantener contacto con la base a la que tiene derecho, hasta que un lanzamiento toque el suelo, alcance el home o es bateada.
u. (L.R. SOLAMENTE) Cuando falla en mantener contacto con la base a la que tiene derecho, hasta que un lanzamiento legal salga de la mano del lanzador.
EFECTO –Sec. 9t-u: La bola está muerta, se declara un "lanzamiento nulo" y los otros corredores tienen que regresar a la base que tenían legalmente en el momento del lanzamiento.

v. (L.R. SOLAMENTE) Cuando está legítimamente fuera de su base después de un lanzamiento, como resultado de que un bateador haya completado su turno al bate y mientras el lanzador tiene

la bola dentro del círculo del lanzador, él no regresa inmediatamente a su base, o intenta avanzar a la base siguiente.

EFECTO - Sec. 9v:

1. La bola esta muerta y todos los otros corredores deberán regresar a la última base que tenían legalmente en el momento en que el corredor fue declarado out.
2. El fallo de proseguir inmediatamente a la próxima base o regresar a su base, una vez que el lanzador tenga la bola dentro del círculo del lanzador, resultará en que el corredor es declarado out.
3. Una vez que un corredor regresa a una base por cualquier motivo, será declarado out si sale de dicha, base a menos que:
   a. Se haga una jugada sobre él u otro corredor (un tiro fingido es considerado como hacer una jugada);o
   b. El lanzador ya no está en posesión de la bola dentro del círculo del lanzador,
   c. El lanzador suelta la bola en un lanzamiento al bateador.

NOTA: Una base por bolas o un tercer "strike" que no es retenido por el receptor ***(L.R. SOLAMENTE)*** en el cual el corredor tiene derecho a correr, es tratada de igual manera que una bola bateada. El bateador-corredor puede continuar más allá de la primera base y tiene derecho a correr hacia la segunda base, mientras tanto no se detenga en la primera base. Si se detiene después de doblar la primera base, entonces debe cumplir con lo estipulado en el punto "2" arriba descrito.

w. Cuando abandona una base y entra en el área de su equipo, o abandona el terreno de juego mientras la bola está viva

x. Cuando el se sitúa detrás de, y no en contacto con, una base para tener una arrancada voladora en cualquier batazo de "fly".

EFECTO- 9w-x: La bola permanece en juego

y. Cuando un bateador-corredor interfiere con una jugada en home, en un intento de evitar un out evidente sobre un corredor que está avanzando a home.

EFECTO - Sec. 9y: La bola está muerta, el bateador-corredor también es declarado out y los otros corredores deben regresar a la última base que tenían legalmente en el momento del lanzamiento

Sec.10. EL CORREDOR NO ES OUT;

a. Cuando corre por detrás o por delante del fildeador, y por fuera del ***paso hacia la base*** para evitar interferir con un fildeador que está intentando fildear una bola bateada en el paso hacia la base.
b. Cuando no corre en línea directa a la base, con tal de que el fildeador situado en la línea directa hacia la base no tiene la bola en su posesión.
c. Cuando más de un fildeador trata de fildear una bola bateada y el corredor hace contacto con él que, a juicio del árbitro, no tenía derecho a fildear la bola.
d. Cuando es golpeado por un batazo de fair que sin ser tocado, ha pasado a un fildeador, excluyendo al lanzador, y que a juicio del árbitro, ningún fildeador tenía una oportunidad de hacer un out.
e. Cuando el es golpeado por un batazo de fair que no ha sido tocado, sobre territorio foul, y a juicio del árbitro, ningún fildeador tenia una oportunidad de hacer un out
f. Cuando es golpeado por un batazo de fair, después de tocar, o es tocado por, cualquier fildeador, incluyendo el lanzador, y el corredor no pudo evitar contacto con la bola.
g. Cuando es tocado con la bola mientras está fuera de base:
   1. con una bola que no está firmemente sostenida por un jugador defensivo, o,
   2. con la mano o guante de un jugador defensivo y la bola está en la otra mano.
h. Cuando el equipo a la defensiva no solicita la decisión del árbitro en una jugada de apelación hasta después del siguiente lanzamiento legal o ilegal, o hasta después que todos los fildeadores claramente han dejado sus posiciones normales de fildear, y han abandonado territorio fair en camino hacia el banco o el "dug out".
i. Cuando, un bateador-corredor se convierte en corredor pisando la primera base, corre y pasa más allá de la base, y después regresa directamente a la base.

j. Cuando no se le concede suficiente tiempo para regresar a una base. No será declarado out por esta fuera de base antes de que el lanzador suelte la bola, y el corredor puede avanzar como si hubiera salido de la base legalmente.
k. Cuando, legalmente ha empezado a avanzar. El no puede ser detenido por el hecho que el lanzador recibe la bola mientras está sobre la goma del lanzador, ni tampoco, por el lanzador que se monta sobre la goma del lanzador mientras sostiene la bola.
l. Cuando, permanece en su base hasta que un batazo de "fly" toque a un fildeador y el entonces intenta avanzar.
m. Cuando, es golpeado por una bola bateada mientras está en contacto con su base, a menos que intencionalmente interfiere con la bola o con un fildeador que está ejecutando una jugada.
n. Cuando se desliza en una base y la desplaza de su posición normal. Se considera que la base ha seguido al corredor.
NOTA: Un corredor que llega salvo a una base, no será out por estar fuera de esa base si se convierte en base desplazada. Puede regresar a esa base sin riesgo a ser puesto out cuando la base ha sido reemplazada. El corredor pierde este derecho si intenta avanzar más allá de la base desplazada, antes de que la base esté nuevamente en su posición normal.
o. Cuando un fildeador hace una jugada sobre un corredor mientras está usando un guante ilegal.

NOTA: Un lanzamiento por el lanzador no es considerado "hacer una jugada".

EFECTO – Sec. 10º: el manager del equipo afectado tiene la opción de:
1. Aceptar el resultado de la jugada, o,
2. Hacer anular la jugada completa, con los corredores regresando a la última base que ocupaban en el momento de la jugada.

EXCEPCION: Si la jugada fue el resultado de la finalización del turno al bate del bateador, ese jugador reanuda el bateo, asumiendo la cuenta de bolas y "strikes" que tenia antes de completar su turno al bate, y los corredores son regresados a las bases que tenían en el momento del lanzamiento.

.REGLA 9. BOLA MUERTA - BOLA EN JUEGO

Sec. 1. LA BOLA ESTA MUERTA.
La bola esta muerta y no esta en juego en las siguientes circunstancias
a. Cuando la bola es bateada ilegalmente.
b. Cuando el bateador cruza de un cajón del bateador al otro, mientras el lanzador: (L.R. SOLAMENTE) está tomando la señal o aparenta estar tomando la señal desde la goma del lanzador, o L.L. SOLAMENTE) da un paso sobre la goma del lanzador.
c. Cuando se declara un “lanzamiento nulo”
d. Cuando un lanzamiento golpea cualquier parte del cuerpo o vestimenta del bateador, sin importar si le tira o no a la bola.
e. Cuando no es cogido un “fly” de foul.
f. Cuando el equipo a la ofensiva ocasiona interferencia.
g. ***Cuando una bola bateada de fair golpea a un árbitro, o corredor***
1. Antes de tocar a un fildeador, incluyendo al lanzador.
2. Antes de pasar a un fildeador, excepto el lanzador, sin ser tocada.
h. Cuando la bola está fuera de los límites establecidos para el terreno de juego.
i. Cuando un accidente al bateador-corredor o al corredor le impide proseguir a la base concedida, el puede ser sustituido. Se permitirá al substituto proseguir a cualquier base concedida. El substituto debe legalmente pisar todas las bases concedidas, u omitidas que no fueron pisadas anteriormente.
j. (L.L. SOLAMENTE) Cuando el bateador toca el lanzamiento o batea el lanzamiento de hachazo.
k. (L.R. SOLAMENTE) Cuando un lanzamiento desviado o pasbol, pasa por debajo, por encima o a través del “backtop”

l. Cuando el árbitro canta tiempo.
m. Cuando cualquier parte de la persona del bateador es golpeada por su propia bola bateada, mientras todavía está en el cajón del bateador.
n. Cuando un corredor corre las bases en el orden inverso, bien sea para confundir a los fildeadores o para hacer una burla del juego.
o. Cuando el coach de tercera base corre en dirección del home, sobre o cerca de la línea de base, cuando el fildeador esta intentando hacer una jugada sobre una bola bateada o bola tirada y de esta manera provoca un tiro a home.
p. Cuando uno o más miembros del equipo ofensivo se paran en, o se agrupan alrededor de una base a la cual un corredor está avanzando y de esa manera confundiendo a los fildeadores y contribuyendo a la dificultad de ejecutar la jugada.
q. (L.R. SOLAMENTE) Cuando un corredor deja de mantener contacto con la base a la que tiene derecho, hasta que una bola legalmente lanzada ha sido soltada por el lanzador.
r. (L.L. SOLAMENTE) Cuando un corredor deja de mantener contacto con la base a la que tiene derecho, hasta que una bola legalmente lanzada ha alcanzado el home.
s. (L.L. SOLAMENTE) después de cada strike o bola.
t. Cuando se declara una bola bloqueada.
u. Cuando un bateador entra al cajón del bateador con, o usa un bate alterado.
v. Cuando un bateador entra al cajón del bateador con, o usa un bate ilegal.
w. Cuando, con menos de dos out y un corredor en primera base, un fildeador intencionalmente deja caer un "fly" de fair (incluyendo una línea) (L.R. Y L.L.) o un toque (L.R. SOLAMENTE) que podría ser cogido por un fildeador del cuadro con esfuerzo normal, después que el "fly" es controlado con una mano o un guante.

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

x. Cuando un fildeador lleva una bola viva a territorio de bola muerta.
y. Cuando se ha cantado tiempo y se está haciendo una apelación por un jugador a la defensiva.
z. Cuando el bateador falla en entrar al cajón del bateador dentro de diez (10) segundos después de que el árbitro cante "play ball"
aa. Cuando cualquier persona, excepto un miembro del equipo, entra en el terreno de juego y ocasiona una interferencia.
ab. Cuando el bateador-corredor ***da un paso*** de regreso hacia el home para evitar o retardar ser tocado con la bola por un fildeador.

EFECTO – Sec. 1a-ab
Los corredores no pueden avanzar en una bola muerta, a menos que estén forzados a hacer esto por motivo que el bateador llega a primera base como tiene derecho sobre la primera base, o a los corredores se les concede una base o bases.

Sec. 2. LA BOLA ESTA EN JUEGO.

La bola está en juego en las siguientes circunstancias**:**

a. Al comenzar el juego y en cada mitad de entrada cuando el lanzador tiene la bola mientras está parado en su posición de lanzar y el árbitro de home ha cantado "PLAY BALL".
b. Cuando se aplica la regla del "INFIELD FLY".
c. Cuando una bola tirada se va de un fildeador y permanece en terreno jugable.
d. Cuando una bola de fair golpea a un árbitro, o a un corredor en terreno fair después de:
    1. Pasar a un fildeador, excluyendo al lanzador, y ningún otro jugador tenía una oportunidad de hacer un out, ó
    2. Tocar a un fildeador, incluyendo al lanzador.
e. Cuando una bola de fair golpea a un árbitro en terreno foul.
f. Cuando los corredores han alcanzado las bases a las que tienen derecho, después que el fildeador fildea ilegalmente un boa bateada, tirada o lanzada.
g. Cuando un corredor es cantado out por pasar a un corredor que le precede.

EXCEPCION: Cuando un corredor es cantado out por pasar a un corredor que le precede mientras la bola está muerta, la bola permanecerá muerta.

h. Cuando no hay jugada sobre un jugador obstruido, la bola permanecerá en juego hasta que la jugada haya terminado.
i. Cuando una bola de fair es legalmente bateada.
j. Cuando un corredor tiene que regresar a las bases en el orden inverso, mientras la bola está en juego.
k. Cuando un corredor adquiere el derecho a una base por pisarla antes de ser puesto out.
l. Cuando una base es desplazada mientras hay corredores que están avanzando sobre las bases.
m. Cuando un corredor se aparte más de 0.91m (3 pies) ***del paso hacia la base*** , en el orden correcto o en el orden inverso para evitar ser tocado con la bola que está en la mano de un fildeador).
n. Cuando un corredor es tocado o es forzado out.
o. Cuando un árbitro canta out a un corredor por fallar en regresar a pisar la base, cuando se reanuda el juego después de una suspensión.
p. Cuando se está haciendo legalmente una jugada de apelación con bola viva.
q. Cuando el bateador batea la bola.
r. Cuando una bola viva golpea a un fotógrafo, empleado de mantenimiento del terreno, policía, etc., asignados al juego.
s. Cuando un "fly" ha sido cogido legalmente.
t. Cuando un tiro golpea a un jugador ofensivo.
u. Si el bateador deja caer el bate y la bola rueda contra el bate en terreno fair y a juicio del árbitro, no hubo intención de interferir con el curso de la bola.
v. Cuando un tiro golpea a un árbitro.
w. Siempre que la bola no está muerta de acuerdo según lo previsto en la sección 1 de esta Regla.
x. Cuando un tiro ***accidentalmente*** golpea a un coach.
y. (L.R. SOLAMENTE) Cuando se le ha cantado una bola al bateador y cuando cuatro bolas han sido cantadas, pero el bateador no puede ser puesto out antes de llegar a la primera base.
z. (L.R. SOLAMENTE) Cuando al bateador se le ha cantado un "strike" y cuando se le han cantado tres "strikes".
aa. (L.R. SOLAMENTE) Cuando se retiene legalmente un "foul tip".
ab (L.L. SOLAMENTE) Con tal de que haya una jugada como resultado del batazo por el bateador. Esto incluye una subsiguiente jugada de apelación.
ac (L.R. SOLAMENTE) Cuando la bola se resbala de la mano del lanzador durante su movimiento de lanzar o durante del movimiento del brazo hacia atrás.
ad Cuando un corredor es cantado out por tomar una arrancada volador ("running start") de una base en cualquier batazo de "fly"
ae Cuando un corredor abandona una base, no hace intento para avanzar a la siguiente base, entra en el área de su equipo o abandona el terreno de juego y es declarado out.
af Cuando un corredor es cantado out por ser ayudado físicamente por cualquier otra persona excepto otro corredor.

EXCEPCION: Cuando es ayudado en una bola de foul que no es cogida, la bola permanecerá muerta

Sec. 3. BOLA MUERTA DEMORADA: Hay cinco situaciones cuando ocurre una violación de la regla. La violación será reconocida por un árbitro y la bola permanece viva hasta la conclusión de la jugada. Estas situaciones son:
a. Lanzamiento ilegal
b. Obstrucción del receptor .
c. (L.R. SOLAMENTE) Interferencia del árbitro de home
d. Obstrucción
e. Utiles del juego de un fildeador que se encuentra separado de su propio lugar en su persona, que hace contacto con una bolo tirada, un lanzamiento, o un batazo de fair.

Sec. 4. LA BOLA PERMANECE VIVA EN LANZAMIENTO LENTO.

(L.L. SOLAMENTE) La bola permanece viva hasta que el árbitro cante tiempo, lo cual debe hacerse cuando la bola este en posesión de un jugador en el área del cuadro, y a juicio del arbitro, toda jugada ha terminado.

REGLA 10. ARBITROS

Sec. 1. PODER Y DEBERES: Los árbitros son los representantes de la liga u organización por las cuales han sido asignados, para actuar en un determinado juego y como tal, están autorizados y se les exige aplicar cada sección de estas reglas. Ellos tienen la autoridad para ordenar a un jugador, coach, capitán o manager, a hacer o dejar de hacer cualquier acto que a su juicio, es necesario para dar fuerza y efecto a una o todas estas reglas y para imponer sanciones por las infracciones como esta prescrito aquí. El árbitro de home debe tener la autoridad para tomar decisiones sobre cualquier situación no cubierta específicamente en las Reglas.

INFORMACION GENERAL PARA ARBITROS:

a. El árbitro no debe ser miembro de ninguno de los dos equipos. Ejemplos: Jugador, coach, manager, oficial, anotador o patrocinador.

b. Los árbitros deben estar seguros de la fecha, hora y lugar para el juego y deben llegar al campo de juego 20-30 minutos antes la hora; empezar el juego a tiempo y abandonar el campo cuando el juego ha terminado.

c. El árbitro masculino y femenino deben 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 “ISF” blancas decoradas con azul, en la parte delantera.
5. Bolso para las bolas azul marino oscuro (árbitro de home, solamente).
6. Chaqueta y/o yérsey azul marino oscuro.
7. Zapatos y cinturón negros.
8. Una camiseta “T-shirt” blanca que deberá vestirse debajo de la camisa celeste.

d. Los árbitros no deben llevar joyas expuestas a la vista que pueden presentar un peligro.

EXCEPCION: Brazaletes y/o collares de alerta médica.

e. El árbitro de home en lanzamiento rápido:
1. Debe usar una careta negra, con acolchado negro o ***de color canela (moreno amarillento)*** y protector de garganta negro. (Una extensión protectora de alambre puede ser usada en lugar del protector de la garganta).
2. Es recomendable utilizar una pechera y espinilleras (canilleras, rodilleras, shingalas).

f. Los árbitros deben presentarse ellos mismos, a los capitanes, manager y anotadores.

g. Los árbitros deben inspeccionar los límites del terreno, útiles del juego y clarificar todas las reglas de terreno a ambos equipos y sus coaches

h. Cada árbitro tendrá la autoridad de tomar decisiones sobre infracciones cometidas en cualquier momento durante el tiempo de 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. Para 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. Cantar out a un corredor por salir adelantado de la base.
2. Cantar 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. Cantar todos los lanzamientos ilegales.

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.
NOTA: A menos que sea apelado, el árbitro no cantará out a un jugador por haber fallado en pisar la base, por salir adelantado de la base en un fly cogido, por batear fuera de turno, por ser un sustituto no anunciado, por ser un reingreso ilegal, o por hacer un intento de avanzar a segunda base después de alcanzar la primera base, como está previsto en estas reglas.
n. Los árbitros no sancionarán a un equipo por la infracción de una regla, cuando imponiendo la sanción será en ventaja del equipo infractor.
o. El fallo de los árbitros en adherirse a la Regla 10, no será base para protestas. Estas son directrices para los árbitros.

Sec. 2. EL ARBITRO DE HOME.

a. Asumirá una posición detrás del receptor. Estará completamente a cargo de y será responsable por la conducción correcta del juego.
b. Cantará todas las bolas y "strikes".
c. Deberá, de acuerdo y en cooperación con el árbitro de base, cantar las jugadas, batazos fair o foul, bolas cogidas legalmente o ilegalmente. En las jugadas, que exigen que el árbitro de base salga del "infield", el árbitro de home asumirá los deberes normalmente asignados al árbitro de base.
d. Debe determinar y declarar si:
   1. Un bateador toca la bola o batea la bola con movimiento de hachazo;.
   2. Una bola bateada toca el cuerpo o la ropa del bateador.
   3. Un batazo de "fly" es un "infield fly", o un "outfield fly".
e. Tomará decisiones en las bases, cuando es requerido hacerlo.
f. Determinará cuando un juego debe ser confiscado ("forfeited")
g Asumirá todos los deberes cuando es asignado como un solo árbitro a un juego.

Sec. 3. EL ARBITRO DE BASE.

a. Asumirá tales posiciones en el terreno de juego como requerido de acuerdo con los sistemas pertinentes de los árbitros.
b. Asistirá al árbitro de home en todas las formas para aplicar las reglas del juego.

Sec. 4. RESPONSABILIDADES DE UN SOLO ARBITRO.

Si solamente un árbitro es asignado, sus obligaciones y jurisdicción se extenderán a todos los puntos. La posición inicial del árbitro para cada lanzamiento será de detrás del home. En cada batazo, o jugada que se desarrolle, el árbitro deberá salir de detrás del home e introducirse en el "infield" para obtener la mejor posición para cualquier jugada que se desarrolle.

Sec. 5. CAMBIO DE ARBITROS. Los árbitros no pueden ser cambiados durante un juego por acuerdo de los equipos contendientes, a menos que un árbitro esté incapacitado por lesión o enfermedad.

Sec. 6. CRITERIO DE LOS ARBITROS. No habrá apelación sobre decisión alguna de ningún árbitro, basado en que no estaba correcto en su conclusión, si una bola bateada fue fair o foul, si un corredor está salvo ("safe") o out, si un lanzamiento fue "strike" o bola, o sobre cualquier jugada que envuelva la exactitud de juicio. Ninguna decisión emitida por cualquier árbitro será revocada, excepto que él sea convencido que está en violación con una de estas reglas. En caso de que el manager, capitán, o cualquiera de los dos equipos, busquen una revocación de una decisión basado solamente en un punto de la regla, el árbitro cuya decisión está cuestionada, si él está en duda, deberá consultar con su colega antes de tomar cualquier acción. Pero bajo ninguna circunstancia deberá un jugador o persona, a parte del manager o el capitán de cualquiera de los dos equipos, tener derecho legal alguno para protestar sobre cualquier decisión y buscar su revocación, con un reclamo que esta decisión está en conflicto con estas reglas.

Bajo ninguna circunstancia, podrá ningún árbitro buscar revocar una decisión tomada por sus colegas, tampoco debe ningún árbitro criticar o interferir con las obligaciones de sus colegas a menos que él se lo haya solicitado.

Los árbitros en consulta, pueden rectificar cualquier situación en la cual la revocación de la decisión de un árbitro, o, una decisión retardada por un árbitro, colocan a un bateador-corredor, o a un corredor a riesgo, o, sitúa el equipo a la defensiva en desventaja.

NOTA: Esta corrección no es posible después de que se ha hecho un lanzamiento legal o ilegal, o, si todos los jugadores del equipo a la defensiva han abandonado el territorio fair.

Sec. 7. LAS SEÑALES:

a. Para indicar que el juego debe comenzar o reanudarse, el árbitro cantará "Play ball" y al mismo tiempo le señalará al lanzador para lanzar.
b. Un "STRIKE" debe ser indicado levantando la mano derecha hacia arriba, indicando con los dedos el número de "STRIKES" y al mismo tiempo cantar "STRIKE", con voz firme y clara seguido cantará el número de "STRIKES" que se han lanzado.
c. Para indicar BOLA, no se utiliza ninguna señal con el brazo. Se canta "bola" seguido por el número de bolas.
d. Para indicar la cuenta total de "bolas" y "strikes", se indicarán las "bolas" primero.
e. Para indicar un batazo de foul, el árbitro cantará "foul ball" y con el brazo extendido en posición horizontal indicando hacia afuera del cuadro de acuerdo con la dirección de la bola.
f. Para indicar un batazo de "fair", el árbitro extenderá su brazo hacia el centro del cuadro utilizando un movimiento de bombear con el brazo, de arriba hacia abajo.
g. Para indicar que 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 está a salvo ("safe") el árbitro extenderá ambos brazos horizontalmente a los lados de su cuerpo con las palmas de las manos indicando hacia el suelo.
i. Para indicar la suspensión del juego, el árbitro cantará "tiempo" y a la vez extenderá ambos brazos sobre su cabeza. Los otros árbitros reconocerán la suspensión del juego con una acción similar.
j. Una bola muerta demorada, será señalada por el árbitro extendiendo su brazo izquierdo horizontalmente.
k. Para indicar una bola recogida, el árbitro extenderá ambos brazos horizontalmente hacia los lados del cuerpo con las palmas indicando hacia el suelo.
l. Para indicar "UN DOBLE POR REGLA", el árbitro extenderá su mano derecha sobre su cabeza, e indicará con dos dedos el número de bases concedidas.
m. Para indicar un batazo de cuatro bases ("home run"), el árbitro extenderá su mano derecha sobre su cabeza con el puño cerrado, haciendo un círculo con su brazo en el sentido de las agujas del reloj.
n. Para indicar un "infield fly" el árbitro cantará "INFIELD FLY" SI LA BOLA ES FAIR, EL BATEADOR ES OUT. El árbitro extenderá el brazo derecho hacia arriba sobre su cabeza.
o. Para indicar al lanzador para que no lance, el árbitro levantará una mano con la palma hacia el lanzador. "Lanzamiento nulo" será declarado si el lanzador lanza mientras el árbitro tiene la mano en dicha posición.

Sec. 8. SUSPENSION DEL JUEGO

a. Un árbitro puede suspender el juego cuando a su juicio, las condiciones así lo justifiquen.
b. El juego quedará suspendido cada vez que el árbitro de home abandona su posición para limpiar el home o para ejecutar otras obligaciones que no están directamente relacionadas con el cantar jugadas.
c. El árbitro suspenderá el juego siempre que un bateador o lanzador por causa justificada, se salen de su posición.
d. Un árbitro no concederá “tiempo” después que el lanzador ha iniciado los movimientos para lanzar.
e. Un árbitro no concederá “tiempo” cuando cualquier jugada esté en proceso.
f. En caso de lesión, excepto, a juicio del árbitro, en una lesión seria (que puede poner en peligro al jugador), no se concederá “tiempo” hasta que todas las jugadas que estaban en progreso, hayan sido completadas o los corredores hayan sido mantenidos en sus bases.
   EFECTO” Todos los corredores serán regresados a la última base que tenían.
g. Los árbitros no suspenderán el juego a petición de los jugadores, coaches o managers hasta que toda acción en progreso, por cualquiera de los dos equipos, haya sido completada.

h. (LL SOLAMENTE) Cuando, a criterio de un árbitro, todas las jugadas inmediatas aparentemente se han completado, él debe cantar tiempo.

Sec. 9. INFRACCIONES Y SANCIONES:

a. Los jugadores, coaches, o managers no deben hacer observaciones denigrantes o insultantes, a, o sobre los jugadores del equipo contrario, oficiales o espectadores, o, cometer otros actos que puedan ser considerados conducta antideportiva.
b. La sanción por infracciones por parte de un jugador infractor será de retiro inmediato, o expulsión del infractor del juego.
c. La sanción por infracción por un manager, coach u otro oficial del equipo será:
   1. Por una primera falta, el infractor puede ser amonestado.
   2. Por una segunda falta, o si una primera falta es considerada suficientemente seria por el árbitro, el infractor será expulsado.

NOTA: En el caso que el Coach Principal (manager) sea expulsado del juego, él deberá entregar al árbitro, el nombre de la persona que asumirá las obligaciones del Coach Principal (manager) por el resto del juego.

d. Un jugador retirado del juego puede sentarse en el banco, pero no debe seguir participando en el juego excepto como coach.
e. Un jugador, manager, coach u otro oficial del equipo expulsado del juego, deberá ir directamente a los vestuarios por el resto del juego o abandonar el campo de juego.
f. El incumplimiento de abandonar inmediatamente el juego, por parte de una persona retirada o expulsada del juego, justificará la confiscación del juego.

REGLA 11 PROTESTAS.

Sec. 1. PROTESTAS QUE NO SERAN RECIBIDAS

Las protestas no se recibidas o consideradas, si están basadas solamente en una decisión que implica la exactitud de apreciación por parte de un arbitro, o si el equipo que entrega la protesta, es el ganador del juego.

Ejemplos de protestas que no serán consideradas son:

a. Si una bola bateada fue fair o foul.
b. Si un corredor fue out o salvo ("safe").
c. Si un lanzamiento fue strike o bola.
d. Si un lanzamiento fue legal o ilegal.
e. Si un corredor pisó o no pisó una base.
f. Si un corredor salió adelantado de pisa y corre de una base en un "fly" cogido
g. Si un "fly" fue cogido o no fue cogido legalmente.
h. Si un "fly" fue o no fue un "infield fly".
i. Si hubo o no hubo interferencia.
J Si hubo o no hubo obstrucción
k. Si un jugador o bola viva, entró o no al área de bola muerta o toca algún objeto o persona en una area de bola muerta.
l. Si un batazo pasó o no, en vuelo por encima de la cerca del “outfield”.
m. Si el terreno se encuentra en condiciones para continuar o reanudar el juego
n. Si hay suficiente luz para continuar el juego.
o. Cualquier otro asunto que implique solamente la exactitud de apreciación por parte del árbitro.

Sec. 2. PROTESTAS QUE SERAN RECIBIDAS.

Protestas que deben ser recibidas y consideradas incluyen asuntos de los siguientes tipos**:**

a. Por mala interpretación de una regla del juego.
b. La omisión de un árbitro en aplicar la regla correcta a una determinada situación.
c. La omisión de un árbitro en imponer la sanción correcta por una determinada infracción.

NOTA: 1. Protestas para lo citado arriba deben ser hechas antes del siguiente lanzamiento, o antes que todos los fildeadores del cuadro han

abandonado territorio fair, o, si en la última jugada del juego, antes que los árbitros abandonen el terreno de juego.

2. Después que un lanzamiento se ha hecho (legal o ilegal), no se puede hacer cambio en la decisión alguna del árbitro.

d. elegibilidad de un miembro de la nómina del equipo.

NOTE: Protestas para lo arriba citado deben ser entregadas a las autoridades apropiadas (no los árbitros) y pueden ser hechas en cualquier momento, sujetos a las regulaciones de la Regla 11, sección 5.

Sec. 3. PROTESTAS QUE COMPRENDEN CRITERIO E INTERPRETACION DE REGLA.
Las protestas pueden comprender ambos tanto un asunto de criterio como de interpretación de una regla. Un ejemplo de una situación de este tipo se describe a continuación:
Con un out y corredores en segunda y tercera base, el bateador es out en batazo de "fly" que es cogido. Ambos corredores salen de pisa y corre, el corredor en tercera base repisa la base después de la cogida, pero el corredor de segunda base no repisa la base. El corredor de tercera cruza el home antes de que se haga una apelación en segunda base para el tercer out. El árbitro no permitió la anotación de la carrera. La pregunta si los corredores abandonaron sus bases antes de la cogida y si la jugada en segunda fue hecha antes de que el jugador de tercera cruzara el home son exclusivamente asuntos de criterio del árbitro y no son protestables. El fallo del árbitro en no permitir la anotación de la carrera, fue una mala interpretación de una regla del juego y objeto correcto para una protesta.

Sec. 4. NOTIFICACION DE INTENTO DE PRESENTAR UNA PROTESTA.
La notificación de intento de presentar una protestar debe hacerse inmediatamente antes del siguiente lanzamiento. (EXCEPCION): La in-elegibilidad del jugador.

a. El manager, o manager encargado del equipo que protesta debe notificar inmediatamente al árbitro de home que el juego es continuado bajo protesta. El árbitro de home a su vez notificará al manager del equipo contrario y al anotador oficial.
b. todas las partes interesadas tomarán nota de las condiciones que originaron la toma de la decisión, que ayudará en la determinación correcta del caso.

NOTA: En jugadas de apelación, la apelación deben ser hechas antes del siguiente lanzamiento legal o ilegal o antes de que el equipo a la defensiva haya abandonado el terreno. Para los efectos de esta regla, el equipo a la defensiva ha “abandonado el terreno" cuando el lanzador y todos los jugadores han abandonado territorio fair en camino al banco o área del "dugout".

Sec. 5. TIEMPO PARA PRESENTAR UNA PROTESTA OFICIAL.
La protesta oficial por escrito debe ser entregada dentro de un tiempo razonable**.**

a. A falta de una regla de la liga o del torneo que fija el límite de tiempo para entregar una protesta, una protesta debe ser considerada si es entregada dentro de un tiempo razonable, dependiendo de la naturaleza del caso y la dificultad de obtener la información en la cual fundamentar la protesta.
b. Dentro de 48 horas, después de la hora fijada de la competencia se considera generalmente como un tiempo razonable.

Sec. 6. INFORMACION QUE SE REQUIERE PARA UNA PROTESTA POR ESCRITO.
La protesta oficial por escrito debe contener la siguiente información:

a.. La fecha, hora y lugar del juego.
b. Los nombres de los árbitros y anotadores oficiales.
c. La regla y sección de la Reglas Oficiales o de las Reglas Locales bajo las cuales es hecha la protesta.
d. La decisión y las condiciones que originaron el tomar de la decisión.
e. Todos los hechos esenciales implicados en el caso protestado.

Sec. 7. RESULTADO DE LA PROTESTA.
La decisión tomada sobre un juego protestado debe resultar en una de las siguientes**:**

a. La protesta resulta inválida, y el resultado del juego se mantiene tal como se jugó.

b. Cuando una protesta procede por mala interpretación de una regla del juego, el juego es jugado de nuevo desde el punto en donde se tomó la decisión incorrecta, con la decisión corregida.
c. Cuando una protesta procede por in-elegibilidad de un miembro de la nómina del equipo, el juego se debe ser confiscado al equipo infractor

REGLA 12. ANOTACION

Sec. 1. EL ANOTADOR OFICIAL

a. el anotador oficial llevara un registro de cada juego como se establece en estas reglas**.**
b. el anotador tendrá autoridad exclusiva para tomar todas las decisiones que implican criterio. Por ejemplo, es responsabilidad del anotador determinar si el avance del bateador a primera base es el resultado de un hit o de un error. Sin embargo, el anotador no podrá tomar una decisión que esté en conflicto con las Reglas Oficiales del Juego o con la decisión de un árbitro.

Sec. 2. LA HOJA DE ANOTACIONES

a. El nombre de cada jugador y la posición o posiciones a ser jugadas, serán registradas en el orden en que él bateó o hubiera bateado, a menos que el jugador es legalmente sustituido, expulsado o retirado del juego, o el juego termine antes de su turno al bate

   NOTA: (Regla de sangre) Cualquier estadística obtenida por el jugador reemplazante a la ofensiva o a la defensiva será acreditada al jugador retirado.

1. (L.R. SOLAMENTE) El Jugador Designado (JD) es opcional, pero si se usa uno, debe ser notificado antes del comienzo del juego y deberá ser registrado en la hoja de anotaciones en el orden de bateo regular. Diez nombres serán registrados, con el décimo nombre siendo el jugador (DEJU) por quien batea el JD.

2. (L.L. SOLAMENTE) El Jugador Extra (JE) es opcional, pero si se usa uno, debe ser notificado antes del comienzo del juego, y deberá ser registrado en la hoja de anotaciones en el orden regular de bateo. Once nombres ***(doce para Co-ed)*** deberán aparecer en la lista oficial de bateo y todos batearán.

NOTA: Si se usa un "JE", se deberá usar durante todo el juego. Fallar en completar el juego con el "JE" resultará en la confiscación del juego.

EXCEPCION: (CO-ED L.L. SOLAMENTE) El juego no es confiscado pero se debe anotar un out cuando dos jugadores del mismo sexo batean uno tras otro.

b. El registro de bateo y fildeo de cada jugador debe ser tabulado:
   1. La primera columna indicará la cantidad de veces al bate de cada jugador, pero no se debe cargar un turno al bate para el bateador cuando ese bateador:
      a. Batea un “fly” de sacrificio que permite anotar a un corredor.
      b. Le es concedida una base por bolas
      c. Le es concedida la primera base por obstrucción.
      d. (L.R. SOLAMENTE) Batea un toque de sacrificio
      e. (L.R. SOLAMENTE) Es golpeado por un lanzamiento.

   2. La segunda columna indicará la cantidad de carreras anotadas por cada jugador.
   3. La tercera columna indicará el cantidad de “hits” bateado por cada jugador. Un hit es una bola bateada que le permite al bateador llegar a la base a salvo.
      a. Cuando un bateador-corredor llega a salvo a la primera base o a cualquier base siguiente en una bola de fair que cae al suelo, pasa por encima de la cerca, o da contra la cerca antes de ser tocada por un fildeador.

b. Cuando un bateador-corredor llega a salvo a la primera base en una bola de fair, que es bateada con tal fuerza o con tal lentitud o que hace un rebote innatural, haciéndola imposible de fildear con esfuerzo ordinario a tiempo para retirar al bateador-corredor.
c. Cuando una bola de fair, que no ha sido tocada por un fildeador, se convierte en bola muerta, a causa de tocar el cuerpo o la ropa de un corredor o del árbitro.
d. Cuando el fildeador sin éxito trata de sacar out a un corredor que corre delante de otro corredor y a juicio del anotador, el bateador-corredor no hubiera sido puesto out en la primera base con un fildeo perfecto.
e. Cuando el bateador termina el juego con un hit que empuja una cantidad suficiente de carreras para dar a su equipo la delantera, el bateador será acreditado tan solo con la cantidad de bases, avanzadas por el corredor que anotó la carrera de ganar, a condición de que el bateador avance una cantidad similar de bases.

EXCEPCION: Cuando el bateador termina el juego con un "home run" bateado fuera del terreno, el debe ser acreditado con un "home run" y a todos los corredores incluyéndose a él, se les debe permitir anotar.

4. La cuarta columna indicará la cantidad de oponentes puestos outs por cada jugador.
   a. Un out ("putout") se le acredita a un fildeador cada vez que:
      1. Coge un batazo de "fly" o un batazo de línea.
      2. Coge una bola tirada que ponga out a un bateador o corredor
      3. Toque a un corredor con la bola cuando el corredor está fuera de la base a la cual tiene derecho.
      4. El es él que 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 fildeador.
      5. El es el que está más cerca de un sustituto no-notificado que es declarado out de acuerdo con la Regla 4, Sec. 8g, ofensiva 1b.
      6. El es él que esta más cerca de un corredor, que es declarado out por correr fuera de la línea de la base.
   b. Un out("putout") se le acredita al receptor cuando:
      1. Se cante un tercer "strike"
      2. (L.L. SOLAMENTE) El bateador pone un toque o batea la bola de hachazo
      3. El bateador falla en batear en el orden correcto.
      4. El bateador interfiere con el receptor
      5. (L.L. SOLAMENTE) Cuando el bateador batea el tercer "strike" de foul.
      6. El bateador es declarado out por batear ilegalmente.
      7. (L.R. SOLAMENTE) El bateador es declarado out por intento de poner un toque en el tercer "strike".
      8. Cuando el bateador es declarado out, por usar un bate ilegal o alterado.
      9. ***Cuando el bateador es cantado out por cambiar de cajón de bateador***
      10. ***(CO-ED L.L. SOLAMENTE) Cuando se declara un out automático por dos bateadores del mismo sexo que batean el uno tras otro.***

5. La quinta columna indicará la cantidad de asistencias hechas por cada jugador.
   Se le acreditará una asistencia:
   a. A cada jugador que maneja la bola en una serie de jugadas que resulte en el out del 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 ("run down") u otra jugada de la misma clase puede ser acreditado con ambos, con una asistencia y con un out.
   b. A cada jugador que maneja o que tira la bola de tal manera que un out hubiera resultado, si no fuera por un error de un compañero 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 la base.

6. La sexta columna indicará la cantidad de errores cometida por cada jugador.
   Errores serán registrados en las siguientes situaciones:
   a. Para cada jugador que comete una mala jugada ("misplay") que prolonga el turno al bate del bateador o la vida del corredor actual.
   b. Para el fildeador que falla en pisar la base después de haber recibido el tiro, para retirar a un corredor en una jugada forzada o cuando el jugador está obligado a regresar a la base.
   c. Para el receptor, si se le es concedida la primera base a un bateador por obstrucción.
   d. Para el fildeador que falla en completar una doble jugada, porque deja caer la bola.
   e. Para el fildeador, si el corredor avanza una base porque él falla en parar o en el intento de parar una bola, que fue tirada con precisión a una base con tal de que había ocasión para el tiro. Cuando más de dos jugadores podrían recibir el tiro, el anotador deberá determinar a cual jugador se le cargará el error.

Sec. 3. NO SE ANOTARA UN HIT

No se anotara un hit en los siguientes casos

a. Cuando un corredor es forzado out por un batazo, o hubiera sido forzado out, a excepción de un error en el fildeo.
b. Cuando un jugador que fildea un batazo retira a un corredor precedente, con esfuerzo ordinario.
c. Cuando un fildeador falla en un intento de retirar a un jugador precedente y a juicio del anotador, el bateador-corredor pudo haber sido retirado en primera base.
d. ***Cuando el bateador-corredor llega salvo a la primera base, como resultado que un corredor precedente es declarado out por interferir con una bola bateada, o con un jugador defensivo.***

   EXCEPCION: Si, a juicio del anotador, el bateador hubiera llegado a salvo a la primera base, de no haber ocurrido la interferencia, se le acreditará un hit al bateador.

Sec. 4. "FLY" DE SACRIFICIO

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

a. El bateador impulsa una carrera con un "fly" que es cogido
b. El "fly" o línea que es manejado por un "outfielder" (o un "infielder", que está corriendo en el "outfield"), se deja caer y un corredor anota una carrera y, a juicio del anotador, el corredor hubiera podido anotar después de la cogida, si el "fly"/línea hubiera sido cogido.

Sec. 5. CARRERAS IMPULSADAS.

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

a. Por un batazo de hit
b. Por un toque de sacrificio, o por un ***slap hit*** (L.R. SOLAMENTE) o "fly" de sacrificio (L.R. Y L.L.).
c. Por un "fly" de foul que es cogido.
d. Por un out hecho en el "infield", o una jugada de selección (fielder's choice)
e. Por un corredor que es forzado a avanzar a home, debido a una obstrucción, por el bateador que es golpeado por un lanzamiento, o al cual se le concede una base por bolas.
f. Por un "home run" y todas las carreras que son anotadas como consecuencia del "home run".

Sec. 6. LANZADOR ACREDITADO CON UN JUEGO GANADO.

A un lanzador se le acreditara 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 la delantera, cuando él es sustituido, pero que permaneciendo en la delantera por el resto del juego.
b. Cuando un juego es terminado 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.

Sec. 7: LANZADOR ACREDITADO CON UN JUEGO PERDIDO.
A un lanzador se le acreditara con un juego perdido, sin importar la cantidad de entradas que ha lanzado, si el es sustituido cuando su equipo esta perdiendo en la anotación, y su equipo falla subsecuentemente, en empatar el juego o tomar la delantera.

Sec. 8. EL RESUMEN DEL JUEGO.
El resumen debe alistar las siguientes detalles en esta orden:

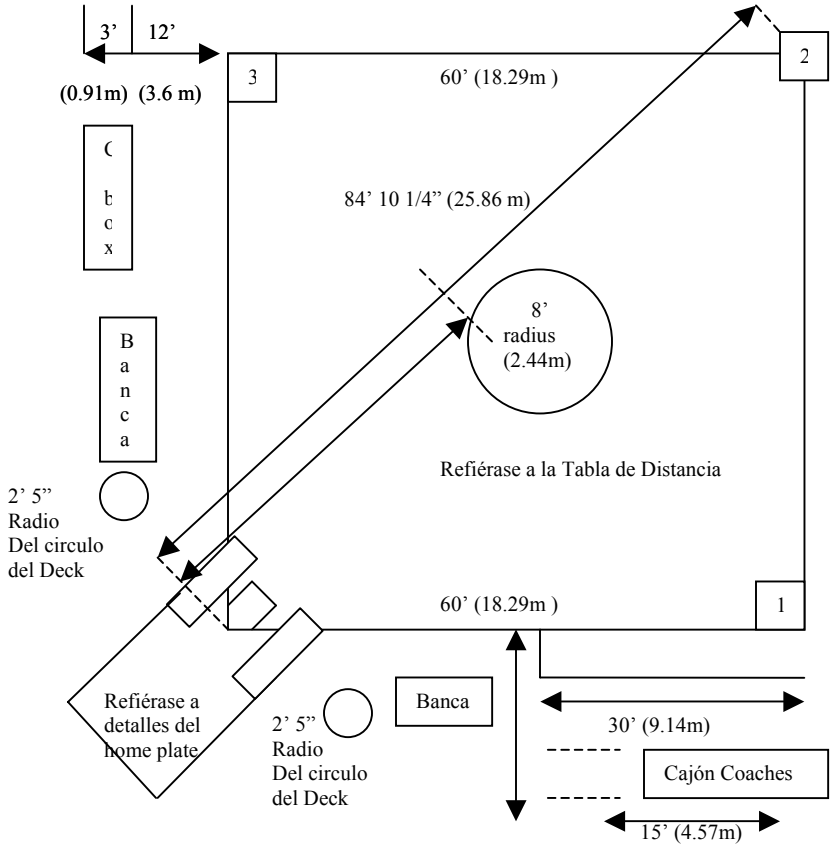
a. La anotación por entradas y la anotación final.
b. Las carreras impulsadas y quien las impulsó.
c. Los dobles y quien los bateó.
d. Los triples y quien los bateó.
e. Los "home runs" y quien los bateó.
f. Los “fly” de sacrificio y quien los bateó.
g. Las dobles jugadas y los jugadores que intervinieron en las mismas.
h. Las triples jugadas y los jugadores que intervinieron en las mismas.
i. La cantidad de bases por bolas concedidas ("walks") por cada lanzador.
j. La cantidad de bateadores ponchados por cada lanzador.
k. La cantidad de “hits” y carreras permitidos 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 de los anotadores.
p. (L.R. SOLAMENTE) Las bases robadas y por quién fueron robadas
q. (L.R. SOLAMENTE) Los toques de sacrificio.
r. (L.R. SOLAMENTE) Los nombres de los bateadores que fueron golpeados por un lanzamiento y los nombres de los lanzadores que les golpeó.
s. (L.R. SOLAMENTE) La cantidad de lanzamientos desviados ("wild pitches") hecho por cada lanzador.
t. (LR SOLAMENTE) La cantidad de pásbol hecho por cada receptor.

Sec. 9. BASES ROBADAS.
(L.R. SOLAMENTE) Las bases robadas son acreditadas a un corredor siempre y cuando avanza una base sin la ayuda de un hit, un out, un error, un out forzado, una jugada de selección ("fielder's choice"), un pasbol, un lanzamiento desviado ("wild pitch"), o un lanzamiento ilegal**.**

a. Esto incluye al bateador-corredor que avanza a segunda base en una base por bolas concedida

Sec. 10. REGISTRO DE JUEGOS CONFISCADOS.
Todos los registros de un juego confiscado (forfeited) deben ser incluidos en los registros oficiales, excepto el registro de juegos ganados/perdidos del lanzador**.**

DIMENSIONES OFICIALES DEL DIAMANTE PARA EL JUEGO DEL SOFTBOL
Preparado por la Federación Internacional de Softbol

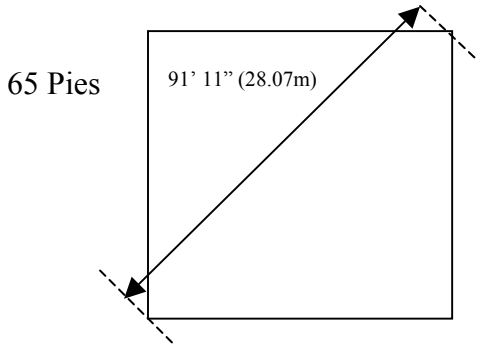


MEDIDAS DEL TERRENO DE JUEGO

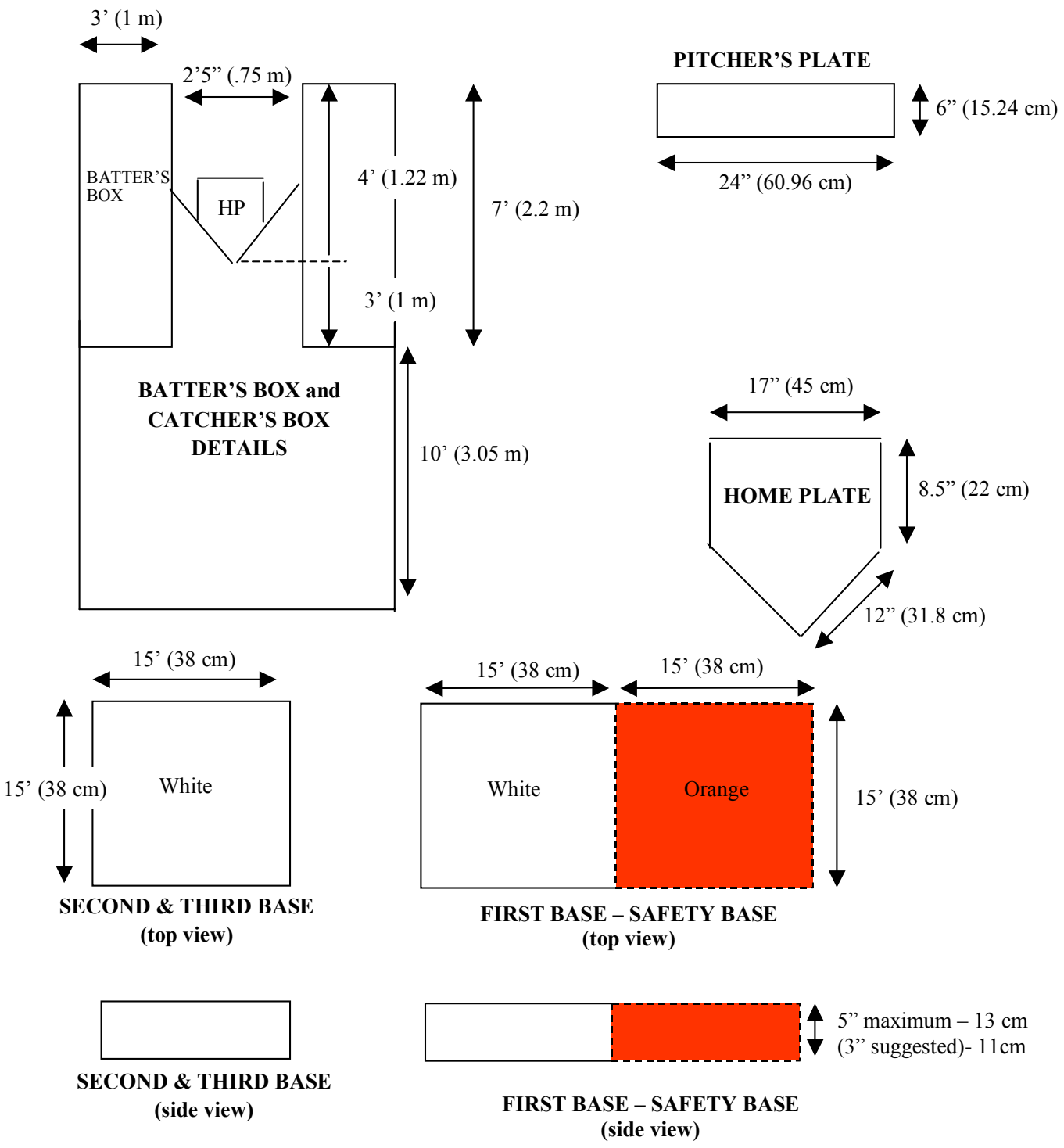
TABLA DE DISTANCIAS ADULTOS				
JUEGO	DIVISION	BASES	LANZAMIENTO	VALLA
L.RAPIDO	MUJER HOMBRE	60 ft.(18.29 m) 60 ft.(18.29 m)	43’ (13.11 m) 46’ (14.0 m)	220’ (67.1m) 250’ (76.2m)
MODITICADO	MUJER HOMBRE	60 ft.(18.29 m) 60 ft.(18.29 m)	40’ (12.2 m) 46’ (14.0 m)	200’ (60.96m) 265’ (80.80m)
L. DENTO	MUJER HOMBRE MIXTO	65 ft.(19.81 m) 65 ft.(19.81 m) 65 ft.(19.81 m)	46’ (14.0 m) 46’ (14.0 m) 46’ (14.0 m)	250’ (76.20m) 275’ (83.82m) 275’ (83.82m)

JUVENIL					
JUEGO	DIVISION	BASES	LANZAMIENTO	VALLA	
				MINIMO	MAXIM0
L. RAPIDO	Niñas 16-Menor Niños 16-Menor Niñas 16-Menor Niños 16-Menor	60 ft.(18.29 m) 60 ft.(18.29 m) 60 ft.(18.29 m) 60 ft.(18.29 m)	40’ (12.2 m) 46’ (14.0 m) 40’ (12.2 m) 46’ (14.0 m)	175’ (53.34m) 175’ (53.34m) 220’ (67.1m) 220’ (67.1m)	220’ (67.1m) 220’ (67.1m) 225’ (68.58m) 225’ (68.58m)

DIAMANTE 65 PIES
ILUSTRACIÓN PARA LANZAMIENTO LENTO



MEDIDAS DE LA BASE, PLATO Y CAJÓN DEL BATEADOR



DIMENSIONES OFICIALES PARA EL TERRENO DE JUEGO DE SOFTBOL

			MEDIDAS	
ADULTO			**METRICAS**	**IMPERIALES**
a.	***L.R. femenino***	***-Home la cerca del outfield - mínimo***	***67.06m***	***220 pies***
b	***L.R. masculino***	***-Home a la cerca del outfield - mínimo***	***76.20m***	***250 pies***
c.	L.L, Femenino	- Home a la cerca del outfield – mínimo	80.77m	265 pies
d	***L.L. masculino***	***- Home a la cerca del outfield - mínimo***	***91.44m***	***300 pies***
e.	***L.L. Co-ed***	***- Home a la cerca del outfield - mínimo***	***83.82m***	***275 pies***
f.	L.R/L.L.	- Home al backstop – mínimo	7.62m	25 pies
g.	L.R/L.L.	- Home al backstop - máximo	9.14m	30 pies
h.	L.R.	- Home a primera base	18.29m	60 pies
i.	L.L.	- Home a primera base	19.81m	65 pies
j.	***L.R. Femenino***	***- Home a la goma del lanzador***	***13.11m***	***43 pies***
k.	L.R. Masculino	- Home a la goma del lanzador	14.02m	46 pies
l.	L.L. Femenino	- Home a la goma del lanzador	14.02m	46 pies
m.	L.L. Masculino	- Home a la goma del lanzador	15.24m	50 pies
n.	***L.L. Co-ed***	***- Home a la goma del lanzador***	***15.24m***	***50 pies***
o.	L.R.	- Home a segunda base, con distancias de 18.29 m (60pies) entre bases	25.86m	84 pies 10¼ pulg.
p.	L.L.	- Home a segunda base con distancias de 19.81m (65 pies) entre bases	28.02m	91 pies 11 pulg.
q.	L.R.	- Línea de un metro	0.91m	3 pies
r.	L.R,/L.L.	- Diámetro del círculo del bateador prevenido	1.52m	5 pies
s.	L.R,/L.L..	- Radio del círculo del bateador prevenido	0.76m	2 pies 6 pulg.
t.	L.R,/L.L..	- Cajón del bateador (cada lado del home)	15.2cm	6 pulg.
u.	L.R,/L.L..	- Largura del cajón del bateador	2.13m	7 pies
v.	L.R,/L.L..	- Anchura del cajón del bateador	0.91m	3 pies
w.	L.R,/L.L..	- Línea delantera del cajón del bateador desde el centro del home	1.22m	4 pies
x.	L.R,/L.L..	- Largura del cajón del coach	4.57m	15 pies
y.	L.R,/L.L..	- Distancia del cajón del coach desde de la línea de foul de primera y tercera base	3.65m	12 pies
z.	L.R,/L.L..	- El cajón del coach su parte mas cerca al home está a una distancia del home de	13.71m	45 pies
aa.	L.R,/L.L..	- Largura del cajón del receptor	3.05m	10 pies
ab.	L.R,/L.L..	- La anchura del cajón del receptor se extiende de la línea de la parte exterior de cada cajón del bateador	2.57m	8 pies 5 pulg.
ac.	L.R,/L.L..	- El diámetro del círculo del lanzador	4.88m	16 pies
ad.	L.R,/L.L..	- El radio del círculo del lanzador	2.44m	8 pies
ae.	L.R,/L.L..	- Zona de advertencia (distancia mínima de la cerca)	3.65m	12 pies
		(distancia máxima de la cerca)	4.57m	15 pies
JUVENIL				
a.	L.R. Femenino 12-menor	- Home a cerca del outfield	53.34m	175 pies
b.	L.R. Masculino 12- menor	- Home a cerca del outfield	53.34m	175 pies
c.	L.R. Femenino 15-menor	- Home a cerca del outfield	53.34m	175 pies
d.	L.R. Masculino 15-menor	- Home a cerca del outfield	53.34m	175 pies
e.	L.R. Femenino 19-menor	- Home a cerca del outfield	60.96m	200 pies
f.	L.R. Masculino 19-menor	- Home a cerca del outfield	60.96m	200 pies
g	L.L. Femenino 12-menor	- Home a cerca del outfield	53.34m	175 pies
h.	L.L. Masculino 12-menor	- Home a cerca del outfield	53.34m	175 pies
i.	L.L. Femenino 15-menor	- Home a cerca del outfield	53.34m	175 pies
j.	L.L. Masculino 15-menor	- Home a cerca del outfield	68.58m	225 pies
k.	L.L. Femenino 19-menor	- Home a cerca del outfield	68.58m	225 pies
l.	L.L. Masculino 19-menor	- Home a cerca del outfield	83.82m	275 pies
m.	L.R. Masculino & Femenino todas las divisiones	- Distancia entre bases	18.29m	60 pies

n.	L.L..Masculino & Femenino			
	todas las divisiones	- Distancia entre bases	19.81m	65 pies
o.	L.R. Masculino 15-menor	- Home a la goma del lanzador	12.19m	40 pies
p.	L.R. Femenino 19-menor	- Home a la goma del lanzador	12.19m	40 pies
q.	L.L. Femenino 15-menor	- Home a la goma del lanzador	14.02m	46 pies
r.	L.R. Masculino 15-menor	- Home a la goma del lanzador	14.02m	46 pies
s.	L.R. Masculino 19-menor	- Home a la goma del lanzador	14.02m	46 pies
t.	L.L. Femenino 19-menor	- Home a la goma del lanzador	14.02m	46 pies
u.	L.L. Masculino 15-menor	- Home a la goma del lanzador	14.02m	46 pies
v.	L.L. Masculino 19-menor	- Home a la goma del lanzador	14.02m	46 pies
w.	L.R./L.L. Masculino & Femenino			
	todas las divisiones	- Zona de advertencia		
		(Distancia mínima de cerca de outfield)	3.65m	12 pies
		(Distancia máxima de cerca de outfield)	4.57m	15 pies

MEDIDAS DE EQUIPO

UTILES DEL JUEGO		MEDIDAS METRICAS	MEDIDAS IMPERIALES
a.	Goma del lanzador - largura.	61.0cm	24 pulg.
b.	Goma del lanzador - anchura	15.2cm	6 pulg.
c.	Bate – largura (no más de)	86.4cm	34 pulg.
d.	Bate – diámetro (en parte más ancha)	5.7cm	2¼ pulg.
e.	Bate - peso (no puede exceder de)	1077.0g	38 onzas
f.	Bate – largura agarre de seguridad (no menos de)	25.4cm	10 pulg.
g.	Bate – largura agarre de seguridad (no más de)	38.1cm	15 pulg.
h.	Bate de calentamiento – diámetro (no menos de)	6.4cm	2 ½ pulg.
i.	Bola de Softbol (Tamaño 30.5cm - circunferencia mínima)	30.2cm	11 7/8 pulg.
j.	Bola de Softbol (Tamaño 30.5cm - circunferencia máxima)	30.8cm	12 1/8 pulg.
k.	Bola de Softbol (Tamaño 27.9cm - circunferencia mínima)	27.6cm	10 7/8 pulg.
l.	Bola de Softbol (Tamaño 27.9cm – circunferencia máxima)	28.3cm	11 1/8 pulg.
m.	Bola de Softbol (Tamaño 30.5cm - peso mínimo)	178.0g	6 1/4 onzas
n.	Bola de Softbol (Tamaño 30.5cm - peso máximo)	198.4g	7 onzas
o.	Bola de Softbol (Tamaño 27.9cm - peso mínimo)	166.5g	5 7/8 onzas
p.	Bola de Softbol (Tamaño 27.9cm - peso máximo)	173.6g	6 1/8 onzas
q.	Home plato - parte delantera que da al lanzador	43.2cm	17 pulg.
r.	Home plato - lados paralelo a líneas del cajón del bateador	21.6cm	8 1/2 pulg.
s.	Home plato – lados que apuntan hacia el receptor	30.5cm	12 pulg.
t.	Bases cuadradas	38.1cm	15 pulg.
u.	Bases espesor/altura (no más de)	12.7cm	5 pulg.
v.	Guante - (A) Anchura de la palma (parte superior)	20.3cm	8 pulg.
w.	Guante - (B) Anchura de la palma (parte inferior)	21.6cm	8 ½ pulg.
x.	Guante - (C) Abertura superior de la red	12.7cm	5 pulg.
y.	Guante - (D) Abertura inferior de la red	11.5cm	4 ½ pulg.
z.	Guante - (E) largura de la red de arriba hacia abajo	18.4cm	7 ¼ pulg.
aa.	Guante - (F) Punta del índice a parte baja de la red	19.0cm	7 ½ pulg.
ab.	Guante - (G) Punta del pulgar a la parte baja de la red	19.0cm	7 ½ pulg.
ac.	Guante - (H) Costura alrededor de la red	44.5cm	17 ½ pulg.
ad.	Guante - (I) Punta del pulgar a la base inferior	23.5cm	9 ¼ pulg.
ae.	Guante – (J) Punta del índice a la base inferior	35.6cm	14 pulg.
af.	Guante - (K) Punta del dedo medio a la base inferior	33.7cm	13 ¼ pulg.
ag.	Guante - (L) Punta del anular a la base inferior	31.1cm	12 ¼ pulg.
ah.	Guante - (M) Punta del meñique a la base inferior	27.9cm	11 pulg.
ai.	Zapatos – los gas/tacos no deben sobresalir de la suela/talón más de	1.9cm	3/4 pulg.