

# Reglamento de Pesapallo

Ricardo Arturo Cortés Martín

## Reglas Internacionales

### Edición Internacional (español)

[https://www.youtube.com/watch?v=yom1\\_q8WRck](https://www.youtube.com/watch?v=yom1_q8WRck)

Un juego de pesis es una competencia entre dos equipos. El partido se juega de acuerdo con el siguiente conjunto de reglas, en un campo que cumple con las regulaciones y dibujos detallados en este folleto. El partido se juega bajo la supervisión y el juicio del árbitro principal asistido por otros árbitros.

## **CAPÍTULO I: EQUIPAMIENTO, CAMPO Y EQUIPOS (CLUBES); DURACIÓN Y PUNTUACIÓN DE UN JUEGO; ORGANIZAR UN JUEGO; LLEGADA RETRASADA A UN JUEGO.**

### **EL EQUIPAMIENTO**

#### **1. La pelota**

En los juegos oficiales solo se podrán utilizar pelotas aprobadas por la PPL.

Todas las pelotas oficiales tienen una circunferencia entre 215 y 225 mm.

El peso de una pelota masculina es de entre 155 y 165 g.

El peso de una pelota de mujeres está entre 130 y 140 g.

El peso de una pelota para niños es de entre 90 y 100 g.

## **2. El Bat ó Bate**

Un bate utilizado en un juego oficial debe ser aprobado por la PPL. El bate puede cubrirse con material de refuerzo, como plástico o cinta textil o un producto similar.

## **3. El Guante**

Los jugadores de campo pueden usar un guante aprobado por la PPL para ayudar a atrapar y controlar la pelota.

No se permite el uso de ningún otro tipo de equipo para atrapar la pelota.

## **4. El Casco**

En los partidos oficiales que se jueguen con pelota para hombres deberá utilizarse un casco protector homologado por la PPL. El lanzador y los jardineros del equipo defensivo no necesitan usar el casco. Todos los demás fildeadores, el bateador y los corredores deben usar el casco. En los juegos oficiales jugados con pelota de mujeres, todos los jugadores de cuadro, el bateador y los corredores deben usar el casco.

Cuando un jugador no lleve casco cuando así se sorprenda, será sancionado.

En el caso de un defensor: se le notificará la primera vez en su contra, y en las infracciones posteriores se le advertirá.

En caso de un jugador ofensivo: sus acciones en el juego serán anuladas y se sancionará con un out técnico contra su equipo.

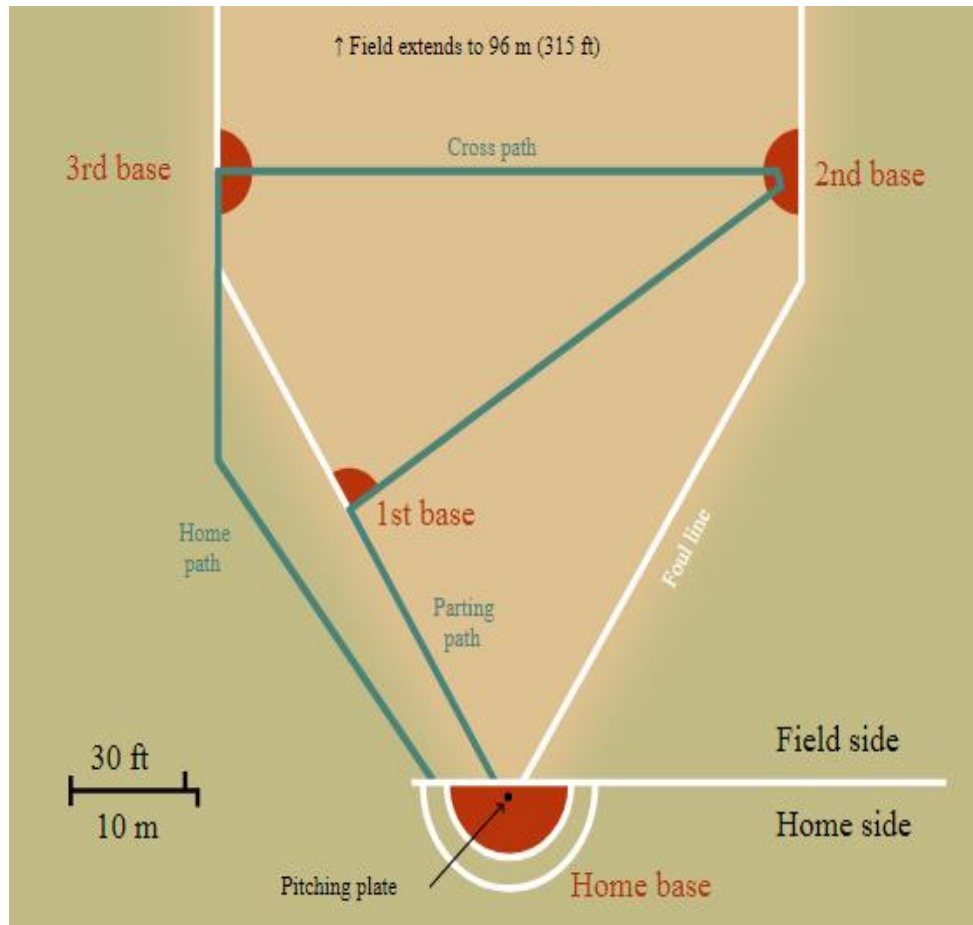
Un jugador ofensivo debe usar su casco correctamente colocado antes de comenzar al bate (antes de que el lanzador haya adquirido el derecho a lanzar). Si el casco se sale inadvertidamente, el corredor puede continuar jugando hasta que haya finalizado la jugada para posteriormente pedir tiempo muerto para colocarse el casco correctamente

## **5. Regla general relativa al equipamiento**

Se requiere que el árbitro principal prohíba el uso de cualquier equipamiento que viole estas reglas, que haya sido sustancialmente alterado o que considere potencialmente peligroso.

## **6. El Campo**

La distribución y las dimensiones del campo de juego para hombres, mujeres, adolescentes o niños se muestran en los diagramas adjuntos, al igual que los nombres de varios elementos del campo.



### La placa

Es una placa circular dura con un espesor entre 3 y 5 cm y un diámetro de 60 cm. La superficie superior de la placa será uniformemente horizontal y se elevará entre 3 y 5 cm por encima de la superficie del campo. La placa se fijará firmemente al suelo.

El arco frontal de la base de home se puede equipar con una placa en forma de arco hecha de madera contrachapada como se muestra en el diagrama de la base de operaciones. La placa de arco debe estar hundida en el suelo, a nivel de la superficie.

El límite de la base de home en el lado del campo es una línea recta. La seguridad del jugador ofensivo, así como la ubicación del jugador defensivo en la base de home, se decide por la línea de base recta. El arco frontal solo se aplica para determinar la imparcialidad de un hit.

Un hit que primero toque el arco frontal o el campo entre el arco y la línea de base de home es una foul.

El campo inmediato consiste en la base de home y el área delimitada por el incluyendo, las líneas laterales y la línea de fondo. El campo inmediato estará rodeado por todos lados con un área abierta de al menos 10 metros de ancho.

Cada base de campo tiene su propia zona segura (Zona de Safe)

Las líneas limítrofes se trazarán con cal, tiza u otro material claramente visible (blanco). El ancho de la línea divisoria es de 10 cm.

La zona de árbitros es la zona segura de la primera base.

## **7. El equipo**

Un equipo consta de un máximo de dos entrenadores y un máximo de 12 jugadores, 9 de los cuales pueden estar activos durante una mitad defensiva. Durante una mitad ofensiva, pueden estar activos 9 jugadores y bateadores adicionales (comodines). Un equipo puede usar tres comodines diferentes al bate durante cada mitad ofensiva. El uso de un comodín no hace que ningún otro jugador en el orden de bateo pierda su turno al bate.

Un comodín se puede utilizar en todas las series y todos los grupos de edad.

Si un equipo no tiene al menos 7 jugadores listos para comenzar el juego a la hora previamente anunciada, ese equipo considerará que ha perdido el juego.

Un equipo con personal reducido puede completarse tan pronto como el nuevo jugador haya sido anunciado al árbitro principal y se haya inscrito en la planilla oficial.

Un miembro del equipo vestido con la camiseta del equipo u otra ropa deportiva puede permanecer dentro de los límites de los espectadores solo si ha sido inscrito en el acta oficial. No más de 6 asistentes de equipo adicionales y nombrados pueden permanecer en el área de banco del equipo. Las advertencias debidas a infracciones de los asistentes de equipo se contabilizan en el altavoz del equipo.

Durante la mitad defensiva de su equipo, los miembros no activos del equipo pueden permanecer en el área de banco del equipo, en los lugares indicados por los árbitros o fuera de los límites de los espectadores. El juego del equipo defensivo puede ser dirigido por uno de los miembros no activos del equipo desde el lado del campo. No puede permanecer dentro del campo inmediato o en las inmediaciones de bases o árbitros.

Durante la mitad de la ofensiva, los miembros del equipo no pueden salir de los límites de los espectadores. Los miembros no activos del equipo que se hayan inscrito en la planilla oficial pueden permanecer en el círculo local o en el banco. Un asistente de equipo puede visitar el círculo local cuando sea necesario. Uno de los Managers del equipo ofensivo puede liderar y dirigir a su equipo de pie en el círculo de casa y actuando de manera moderada y deportiva.

Uno de los jugadores del equipo es el capitán.

Solo el orador del equipo, que es el Manager o el capitán del equipo, tiene derecho a dirigirse al árbitro principal durante el juego.

El mánager debe estar presente en la charla previa al juego con los árbitros al menos 30 minutos antes del inicio anunciado del juego.

En este momento debe dar la lista de nombres de los jugadores y el orden de bateo de su equipo y determinar el orador del equipo para el juego.

Los defensores pueden intercambiar libremente sus posiciones en el campo.

Un jugador debe usar un número de orden de bateo claramente visible en su manga durante el juego.

Si un jugador no está usando un número de orden de bateo cuando aparece en el orden de bateo por primera vez, se llama un out técnico, pero el jugador todavía tiene su turno al bate. Tales outs técnicos no se pueden señalar contra un equipo más de tres veces durante un juego.

Un comodín que toma un turno al bate lleva en la manga el número de jugador con el que ha sido inscrito en la planilla oficial.

## **8. Duración y puntuación de un juego**

La duración de un juego oficial para hombres, mujeres (y juniors A, B y C) es de 4 + 4 + 1 entradas. En todos los juegos, el período termina inmediatamente cuando el equipo con la puntuación más baja no tiene más medias entradas ofensivas disponibles. Si los equipos están empatados con un período ganado por cada uno, o si ambos períodos terminan con un marcador empatado, se jugará un período

extra para romper el empate. El período extra consiste en una entrada extra ("super entrada") y, si es necesario, el concurso de puntuación. El concurso de puntuación solo se llevará a cabo para decidir el equipo ganador, si la puntuación sigue empatada después de la entrada extra.

En cualquier período, la mitad final de la cuarta entrada no se juega si el equipo que ingresa ya ganó el período. Si un equipo que juega la mitad final de la 4ta anota una carrera ganadora, el período termina. Otras carreras anotadas en la misma jugada son válidas.

En el período extra, el juego termina cuando el equipo que juega la mitad final de la súper entrada o el concurso de puntuación anota una carrera ganadora. Otras carreras anotadas en la misma jugada son válidas.

El concurso de puntuación solo se llevará a cabo para decidir el equipo ganador, si la puntuación sigue empatada después de la entrada extra. El equipo que inició el bateo de la súper entrada también comenzará a batear en el concurso de anotación, y el orden permanece igual hasta el final del juego.

Ambos equipos incluirán cinco bateadores y cinco corredores. Un bateador y un corredor actuarán como una pareja e intentarán anotar una carrera. El corredor comienza en la tercera base y el bateador tiene tres strikes disponibles. Cuando el corredor ha tomado la decisión final, la pareja ha completado su turno y la siguiente pareja está arriba.

Los corredores que esperan su turno se ubicarán cerca de la tercera base, pero lo suficientemente lejos para no interferir con el juego de ninguna manera. Los bateadores y otros miembros del equipo permanecerán en el círculo de casa.

Un jugador no puede aparecer como bateador y como corredor, a menos que el equipo no tenga diez jugadores. En tales casos, un jugador solo puede actuar una vez como bateador y una vez como corredor.

El árbitro de home determina la preparación del bateador y del corredor antes de entregar la bola al lanzador, quien automáticamente recibe el derecho a lanzar. Luego, el juego se lleva a cabo como durante el juego regular hasta que la pareja haya completado su turno. Después de que la pelota es entregada al árbitro de home, la siguiente pareja toma sus posiciones y el juego continúa.

Si la puntuación está empatada después de que ambos equipos hayan completado cinco parejas, el concurso continuará en grupos de tres parejas de ambos equipos

hasta que se haya tomado una decisión. Se puede cambiar el nombre de los tres pares con las mismas restricciones que se aplicaron a la selección original.

Se pueden hacer sustituciones en una mitad ofensiva cuando se cambia el nombre de las parejas.

El concurso de puntuación finaliza inmediatamente cuando se decide el ganador del juego. Si el equipo que bateó la mitad final del concurso anota una carrera ganadora o ya no tiene la oportunidad de empatar el marcador, el juego se ha decidido y termina inmediatamente.

El bateador puede intentar anotar un jonrón, que contará como una carrera anotada en el concurso, pero no puede quedarse en tercera para intentar una carrera doble.

Los fildeadores deben pararse dentro de los límites del campo en el momento en que el lanzador lanza el lanzamiento; de lo contrario, el árbitro puede otorgar la caminata al corredor. Si el corredor se niega a aceptar la caminata, el lanzamiento será anulado. Si la infracción se repite durante el mismo turno al bate, se concederán dos carreras al equipo ofensivo.

Si el lanzador realiza tres malos lanzamientos al mismo bateador en el concurso de anotación, tanto el corredor como el bateador anotarán una carrera libre con base por bolas. El corredor puede optar por aceptar un paseo en dos lanzamientos malos, lo que completa el turno de la pareja.

En un tiro salvaje, el corredor puede intentar anotar, pero el bateador no puede avanzar.

El medio tiempo entre los períodos regulares es de 10 minutos. La pausa antes del período extra es de 5 minutos. Los equipos pueden realizar cambios libremente en su orden de bateo durante ambos descansos. Después de un descanso, ambos equipos comienzan a batear en el número uno en el orden de bateo. Durante el descanso antes del período extra, los equipos entregan al árbitro principal una lista de jugadores nombrados para el posible concurso de puntuación.

No hay una pausa separada entre la súper entrada y la competencia de puntuación. El concurso de puntuación se inicia inmediatamente cuando las parejas de ambos equipos se han inscrito en el acta.

Los equipos tienen un tiempo muerto disponible por cada período regular. La duración de un tiempo muerto es de un minuto. No hay tiempos muertos disponibles en el período extra.

El tiempo muerto se puede solicitar cuando el bateador se ha convertido en un corredor comprometido y antes de que el lanzador haya adquirido el derecho a lanzar para el próximo bateador. El tiempo muerto se solicita dirigiéndose al árbitro principal o al árbitro de home. Durante un tiempo muerto, el equipo ofensivo se reúne en el área de banco de su equipo y el equipo defensivo se reúne en el campo cerca de la línea cruzada. En el cambio de entrada, el tiempo muerto debe aplicarse inmediatamente, durante 30 segundos desde el toque de silbato "cambio de entrada".

Si el árbitro principal considera que las condiciones de juego no son adecuadas o peligrosas debido a la oscuridad, la lluvia u otras circunstancias externas, el juego se suspenderá.

Si se puede continuar jugando el mismo día, el juego se reanudará en el momento de la suspensión. Si el juego no se puede terminar el mismo día, el juego suspendido será anulado y se jugará un juego completamente nuevo en una fecha reprogramada.

Si el juego tiene que suspenderse debido a condiciones externas durante el concurso de puntuación, el juego resulta en un empate y no se volverá a jugar.

## **9. Arreglos para un juego**

Los organizadores de un juego (el equipo local) son responsables de lo siguiente:

1. Que árbitros y anotadores calificados están dirigiendo el juego.
2. Que tengan todo el equipo necesario a la mano
3. Que se disponga de un número suficiente de pelotas de juego en buen estado, del mismo color y del mismo fabricante.
4. Que el campo se ha dibujado y preparado correctamente al menos 30 minutos antes de la hora de inicio anunciada previamente
5. Que el orden general se mantenga en los espectadores y en el área de juego durante y después del juego.

Los árbitros utilizarán como marcador de señales una placa blanca, que ha sido equipada con un asa y marcada en un lado con una cruz negra claramente visible.

Se debe mantener una planilla oficial en todos los juegos oficiales. Se recomienda el uso de recogepelotas entrenados y es obligatorio en los juegos de más alto nivel



## **10. Llegada retrasada anunciada a un juego**

Si el equipo visitante anuncia que no llegó a tiempo para comenzar el juego a la hora previamente anunciada, el inicio del juego debe retrasarse y el juego se jugará, a menos que esto no sea posible debido a circunstancias distintas a la preferencia del Equipo Local.

Se concederá un tiempo de calentamiento de 15 minutos antes del inicio del partido al equipo que llegue tarde.

## **11. Llegada retrasada sin anuncio**

Si no se ha recibido un anuncio de llegada retrasada del equipo visitante y no se ha dado a conocer al árbitro principal, los árbitros y el equipo local deben esperar 30 minutos después de la hora de inicio anunciada previamente antes de que se pueda dictaminar el juego suspendido.

El árbitro principal informará la decisión en la planilla y la enviará al organismo de control de la liga, que luego decidirá las consecuencias.

## **CAPÍTULO II: DEFINICIONES BÁSICAS; SORTEO DE ELECCIÓN; CAMBIO DE INNING; SUSTITUIR UN JUGADOR; INTERFERENCIA, DEFINICIONES BASICAS**

### **12. Cuando el jugador ofensivo está en la base (Safe o a Salvo)**

El corredor llega a la base cuando toca la base con una parte de su cuerpo. Deja la base cuando pierde contacto con la base y luego toca otra área del campo.

Si el jugador ofensivo, mientras está en la base, salta en el aire y aterriza de nuevo en la base, no ha abandonado la base. La base y su zona de Safe son áreas iguales para el jugador ofensivo.

La línea que delimita el área de la base es parte de la base

### **13. Cuando el jugador defensivo está en base**

El jugador defensivo está en la base cuando está en contacto con el área de la base.

Si el jugador defensivo salta mientras está en la base, no se considera que esté en la base, antes de que luego aterrice de nuevo en la base y recupere el contacto con el área de la base. La zona segura de una base no se aplica al jugador defensivo de ninguna manera.

### **14. Cuando la pelota es controlada por un jugador defensivo**

La pelota es controlada por el jugador defensivo cuando la sostiene en su mano (guante).

Si el jugador defensivo toma una pelota en el suelo, es controlada por él cuando claramente ha perdido el contacto con la superficie.

### **15. Jugador ofensivo - bateador - corredor**

Un jugador ofensivo activo es un bateador o un corredor. El bateador se convierte en corredor cuando abandona la base de home o pierde seguridad en la base de home.

El bateador puede regresar a la base de home para batear después de salir de la base de home, a menos que se haya convertido en un corredor comprometido.

### **16. Cuando el bateador se convierte en un corredor comprometido**

El bateador se convierte en un corredor comprometido cuando

1. Ha utilizado sus tres strikes
2. Alcanza la seguridad en la primera base
3. Acepta una base por Bolas
4. Está fuera de la base de home en el momento en que un fildeador realiza una atrapada
5. Está fuera de la base de home en el momento en que la bola es controlada por un fildeador en la base de home

## 6. Es puesto fuera

Un bateador que se ha convertido en un corredor comprometido ha terminado su turno al bate y ya no tiene seguridad en la base de home. Los fildeadores pueden sacar al bateador en primera base inmediatamente después del tercer strike, incluso si no ha abandonado la base de home.

### **17. Cuando el corredor llega a una base legalmente**

El corredor llega a una base legalmente tocando el área de la base por primera vez a menos que

1. Avanzó con un hit de foul
2. Haya avanzado demasiado pronto

"Avanzar demasiado pronto" se refiere a situaciones en las que el corredor no tiene derecho a avanzar, por ejemplo, después de una atrapada o un hit de foul.

3. Cometió una infracción de base

La violación de base se refiere a un corredor que no toca la base anterior al avanzar.

4. Pasó la asta de la bandera del camino de inicio en el interior

Si un jugador corta la asta de la bandera cuando corre hacia la base de home, es Puesto Fuera (Out) y también sancionado con una advertencia de un punto.

5. Ha sido puesto Fuera (Out).

### **18. Cuando el jugador ofensivo tiene seguridad en una base**

El corredor tiene seguridad en una base después de haber llegado legalmente a la base. Puede sin restricciones salir de la base para avanzar y luego regresar a ella y no perder su seguridad a menos que

1. El siguiente corredor llega legalmente a la base en cuestión
2. La bola es controlada por un fildeador en la base en cuestión
3. Un fildeador atrapa una bola de hit mientras el corredor está fuera de la base

Solo el último corredor en llegar a una base legalmente puede tener seguridad en esa base. A su llegada a la base, quita la seguridad del corredor anterior en esa base.

Los números de orden al bate de los corredores no tienen ningún efecto sobre la seguridad; un corredor puede pasar (tomar el control) a otro corredor con un número precedente entre bases.

El jugador que ha perdido su seguridad es puesto out cuando la bola llega a la siguiente base. Si el corredor no avanza, puede ser eliminado tocándolo con la pelota. Si el corredor ha perdido su seguridad según los casos 2 o 3, y no ha sido puesto out, recupera la seguridad con el siguiente lanzamiento.

### **19. Cuando el jugador ofensivo ha tomado la decisión final.**

El jugador ofensivo ha tomado la decisión final cuando

1. Anota una carrera
2. Está atrapado (Un fildeador a Atrapado la Pelota)
3. Es puesto Fuera (Out) o
4. Su avance ha sido anulado.

### **20. El sorteo de la elección**

Al comienzo del juego y antes de la entrada extra, los capitanes de ambos equipos realizan el sorteo de su elección administrado por el árbitro principal.

El sorteo se realiza de la siguiente manera: el árbitro principal llama a ambos capitanes de equipo para que se acerquen. Luego, el capitán del equipo local lanza un bate para que el árbitro principal lo atrape, de modo que su agarre con una mano esté al menos a cuatro manos por debajo del extremo de la vara del bate. Si su agarre no es correcto, el lanzamiento se realiza nuevamente.

Luego, los capitanes se turnan, el capitán visitante primero, para agarrar el bate de manera que el dedo meñique entre en contacto con el pulgar y el índice de la mano con el agarre previo en el eje. El último capitán en agarrar firmemente el bate gana el sorteo y puede elegir comenzar el juego dentro o fuera. Cada agarre debe ser similar a los agarres anteriores. Se dictamina que un capitán que intente hacer trampa perderá el empate.

El ganador del sorteo elige comenzar a batear o fildear. El equipo que comienza el primer período fildeando comenzará el segundo período de bateo.

Si se juega el período extra, se realiza un nuevo sorteo de elección. El sorteo será realizado por los capitanes de los equipos y el árbitro principal inmediatamente

después del final del segundo período. El período extra comenzará tres minutos después de la conclusión y anuncio del sorteo. El orden elegido de fildeo y bateo será el mismo tanto para la súper entrada como para la competencia de puntuación.

Después del sorteo, los equipos toman sus posiciones en el campo, el árbitro principal toma la pelota y comienza el juego haciendo sonar su silbato.

<https://www.youtube.com/watch?v=uYzMsJS21J0>

## **21. Cambio de entrada**

Se produce un cambio de entrada cuando se cumple uno de los siguientes criterios:

1. Tres jugadores ofensivos han sido eliminados. (Se han conseguido 3 Outs)
2. Se han anotado menos de dos carreras durante una mitad, y el bateador que comenzó la mitad al bate sube por segunda vez y la pelota está controlada en la base de home.
3. Después de dos carreras anotadas, se han anotado menos de dos carreras adicionales durante la mitad, y el último bateador disponible ha tomado un nuevo turno al bate y se ha convertido en un corredor comprometido, y no hay más comodines disponibles y la pelota está controlada. en la base de home.

Después de dos carreras anotadas y después de cada dos carreras adicionales, el último bateador disponible es el jugador ofensivo que, en el momento en que se anota la carrera, tenía el último derecho de avanzar desde la base de home. Cuando un comodín realiza una carrera, el último bateador disponible es el jugador precedente en el orden de bateo.

Si el último jugador disponible conecta un jonrón o recibe tres malos lanzamientos cuando el campo está vacío, no se produce ningún cambio de entrada, incluso si no se cumplen los criterios 2 o 3. El jugador que anota se convierte en el último bateador disponible.

El equipo que entra entregará la pelota al árbitro de home en el cambio de entrada.

En el cambio de entrada, ambos equipos tomarán sus posiciones sin demora. El árbitro de home da la pelota para que se juegue cuando los equipos estén listos para continuar, pero a más tardar un minuto después del cambio de entrada. El equipo defensivo puede adquirir inmediatamente el derecho a lanzar para el primer bateador. Si los equipos están retrasando el juego innecesariamente, el árbitro de home levanta la mano y anuncia que el juego continuará. Después de unos 10

segundos, el juego debe continuar. Si el equipo defensivo demora el juego, el árbitro de home puede otorgar una base por bolas al bateador que está en la base de home.

## **22. Sustituir a un jugador**

Un jugador puede entrar en juego activo como sustituto en cualquier cambio de entrada excluyendo el primer cambio de entrada del juego.

El equipo anunciará la sustitución al árbitro principal antes de que el lanzador haya adquirido el derecho a lanzar para el primer bateador. El equipo también debe notificar al anotador.

El sustituto tomará el número del jugador reemplazado en el orden al bate.

Un jugador que ingresa como sustituto debe jugar una entrada completa, tanto en la siguiente mitad ofensiva como defensiva, antes de que pueda ser sustituido.

Un jugador traído para jugar en la última mitad antes de un descanso puede retirarse en el descanso.

Un jugador retirado puede ser sustituido por otro jugador en el próximo cambio de entrada.

No se permiten sustituciones en la súper entrada, excepto en caso de lesión.

Si un equipo comete una infracción de sustitución, será sancionado de la siguiente manera:

Sustitución ilegal en una zona defensiva:

La sustitución será derogada y el orador del equipo recibirá una advertencia de un punto. En infracciones posteriores, el jugador introducido será expulsado del juego.

Sustitución ilegal en una mitad ofensiva:

Si se observa la violación antes de que el siguiente bateador haya recibido el derecho a avanzar, la sustitución será derogada, todas las acciones de juego del sustituto serán anuladas y se declarará un out técnico. El jugador sustituido ilegalmente tomará su turno al bate. En infracciones posteriores, el jugador introducido será expulsado del juego.

Si la infracción se observa más tarde, la sustitución se derogará tan pronto como el jugador en cuestión haya tomado una decisión final. El orador del equipo recibirá

una advertencia de un punto. En infracciones posteriores, el jugador introducido será expulsado del juego.

Un jugador lesionado que sea incapaz de jugar puede ser sustituido inmediatamente.

Si un bateador o corredor, que se ha vuelto incapaz debido a una lesión, no ha tomado la decisión final antes de ser retirado, será puesto Out. Si la lesión fue causada por interferencia defensiva, no se llamará Out y el jugador que reemplace al corredor lesionado puede ser colocado en la base, donde el corredor, a juicio del árbitro principal, habría llegado a salvo (Safe), si no hubiera ocurrido ninguna interferencia. .

Un jugador retirado puede volver al juego de acuerdo con las reglas normales de sustitución.

### **23. Interferencia**

Un jugador no puede interferir ni obstruir a los jugadores oponentes para evitar que realicen acciones de juego legales.

Tanto los jugadores ofensivos como los defensivos cederán cuando sea necesario para permitir que un jugador contrario realice una acción de juego. El jugador defensivo cederá el paso al jugador ofensivo, a menos que el fildeador tenga el control de la pelota o una oportunidad razonable de obtener el control de la pelota mediante acciones de juego legales antes del momento de la posible interferencia. En todos los casos, los jugadores ofensivos que están detrás del corredor más avanzado cederán el paso a un fildeador que intenta tomar el control de la pelota o realizar una acción de juego con la pelota.

Si un jugador ofensivo interfiere intencionalmente con la acción de juego legal de un fildeador, ya sea permaneciendo inmóvil o moviéndose a una posición de obstrucción, será eliminado. Si se dictamina que la infracción beneficia a los corredores en el campo, el árbitro principal puede penalizar a cualquier corredor haciéndolo

1. Regresar a la base en la que estaba seguro antes de la jugada, o
2. Ponerlo Out ó
3. Retirarlo del campo sin ser expulsado (anulando sus acciones de juego)

Si un jugador defensivo bloquea el camino de un corredor que avanza sin hacer un intento justo por atrapar la pelota, se le concederá un paseo al corredor.

No está permitido manipular el balón de forma artificial, por ejemplo patearlo.

También se penalizará un intento claro de interferir en el juego.

Los jugadores no pueden obstruir a los oponentes con su posicionamiento. Los jugadores ofensivos que no estén activos como bateadores o corredores deben permanecer en el círculo de home y no pueden distraer al lanzador o al árbitro de home con gritos o chillidos innecesarios. Se dará un aviso por reducir la visión del oponente que interfiera en el posicionamiento o en el movimiento, y se impondrá una penalización por interferencia cuando una infracción se repita o se interrumpa.

### **CAPÍTULO III: LANZAMIENTO (O PITCHADA)**

#### **24. Norma general sobre pitcheo**

A un bateador se le permiten tres strikes en su turno al bate. Un lanzamiento es un strike, un mal lanzamiento (pelota) o anulado. El lanzamiento es siempre un strike si el bateador hace swing.

Si el bateador no hace swing, el lanzamiento es un strike si se cumplen todos los siguientes criterios:

1. El lanzador tiene derecho a lanzar
2. La entrega de la pitchada es técnicamente correcta
3. La bola se eleva a una altura de al menos un metro por encima de la cabeza del lanzador y cae sobre el home tocándola claramente.

Si alguno de los criterios mencionados anteriormente no se cumple, la pitchada será mala.

La Pitchada será anulada, si

1. El lanzamiento se realiza antes de que el árbitro de home haya anunciado su decisión sobre el lanzamiento anterior que no se hizo un swing
2. El lanzador no se ha movido a una posición de lanzamiento en el lado izquierdo del home, cuando el bateador ha anunciado a tiempo su intención de batear desde el lado derecho del home o viceversa
3. El bateador en la base de home no es el siguiente jugador en el orden de bateo (o un comodín)
4. El lanzador realiza un segundo lanzamiento consecutivo sin el derecho a lanzar
5. El bateador ha estado en la base de home sin un casco obligatorio



6. Un fildeador no está dentro de los límites del campo cuando el último bateador conecta la pelota cuando no hay corredores en el campo
7. El lanzador hace un lanzamiento antes de que el árbitro de home haya otorgado un permiso
8. Los gritos de los espectadores perturban a los jugadores ofensivos.

### **25. El derecho a lanzar**

Al comienzo de la mitad, el lanzador puede adquirir el derecho a lanzar para el primer bateador al llevar la pelota a los fildeadores en todas las bases de campo.

El lanzador puede adquirir el derecho a lanzar para el próximo bateador en orden lanzando la bola desde la base de home a un fildeador en cualquier base de campo.

El árbitro principal puede penalizar al equipo defensivo por retrasar intencionalmente el juego al otorgar un boleto a la base al bateador.

Si el bateador hace swing a un lanzamiento realizado sin el derecho a lanzar, el lanzamiento es un strike y el lanzador ahora tiene el derecho a lanzar para el bateador en cuestión.

Si el bateador no hace swing, el lanzamiento es malo. Solo se declarará un mal lanzamiento debido a la falta del derecho a lanzar. Los lanzamientos consecutivos entregados sin derecho a lanzar y sin swing serán anulados. El lanzador debe adquirir el derecho a lanzar para el bateador.

### **26. El rendimiento técnico de la entrega del Lanzamiento ó Pitcheo**

El desempeño técnico del pitcheo consta de cuatro fases: la colocación del lanzador, la posición, la entrega y el ceder el paso.

1. Colocación: el lanzador se colocará en la base del home completamente en el lado derecho del home (como lo ve el árbitro de home). Si el bateador ha anunciado su intención de batear desde el otro lado (llamando "izquierda"), el lanzador se moverá hacia el lado izquierdo.

2. Posición: el lanzador sostendrá la pelota por un momento claramente distinguible, estacionario sobre el home entre sus palmas antes de comenzar el lanzamiento. La pelota se sostendrá en la mano inferior (la mano sin guante). Después de asumir la posición de lanzar -incluso incorrectamente- el lanzador podrá lanzar la pelota hacia

un compañero o realizará el lanzamiento. El lanzador no puede dar un paso antes de lanzar el lanzamiento después de haber asumido la posición de lanzar.

3. Entrega: el lanzador realizará el lanzamiento con un solo movimiento continuo de la mano y el brazo inferiores. El movimiento se ejecutará sin ningún tirón o contracción, y completamente sobre la placa y debajo de la mano superior (enguantada).

4. Ceder: El lanzador cederá lejos del bateador inmediatamente después del lanzamiento para que el bateador pueda ejecutar su swing en cualquier dirección permitida por las reglas. El lanzador no puede interferir con los movimientos del bateador durante la entrega o el ceder. Si no cede el paso correctamente, el lanzamiento se considerará incorrecto. Si el lanzador obstruye al bateador para que no se balancee libremente en cualquier dirección que desee o interfiere con el juego del bateador con su movimiento, el árbitro principal puede penalizarlo otorgando un pasaporte (Base por Bolas) al bateador y a los corredores incluso si el bateador tomó un swing en el campo.

Si el lanzador agarra la pelota después de realizar un lanzamiento y antes de que el bateador le haga un swing, o antes de que caiga en el home o en el suelo, el bateador y todos los corredores en el campo recibirán un pasaporte.(Base por Bolas)

Cuando la bola aterriza fuera del home en un mal lanzamiento, el lanzador mismo tomará la bola, o el bateador y todos los corredores en el campo recibirán una base por bolas.

En caso de lanzamiento excesivo antes del lanzamiento (retraso del juego), primero se notificará al lanzador y, en caso de más demora, se otorgará un paseo al corredor más adelantado

Las infracciones técnicas menores por parte del lanzador en la colocación y el lanzamiento mientras realiza un lanzamiento amplio ó alto (al menos 5 metros de altura) deben ignorarse, a menos que interfieran con el desempeño del bateador (no ceder el paso).

## 27. Reglas en el campo

Si el bateador no realiza el swing en un lanzamiento, el árbitro de home anunciará inmediatamente su decisión en el lanzamiento cantando ya sea un strike, un mal lanzamiento o un lanzamiento anulado.

Cuando un lanzamiento sea declarado malo, se anunciará el tipo de infracción; principalmente la falta del derecho a lanzar, en segundo lugar el tipo de infracción técnica.

Por dos malos lanzamientos realizados para el mismo bateador y por cada mal lanzamiento subsiguiente durante su turno al bate, se otorgará un boleto al corredor más adelantado. Si no hay corredores en el campo (el campo está vacío), el bateador recibirá un boleto por un mal lanzamiento.

Si un mal lanzamiento cae fuera de la base de home o de los límites del campo, el corredor más adelantado recibirá un boleto (lanzamiento fuera de límites). El carril seguro de la base de home y el arco frontal fuera de los límites no se consideran parte del campo.

Si no hay bateador en la base de home en el momento del realizar el lanzamiento, no hay corredores en el campo y el lanzamiento es malo, el bateador al bate puede usar una base por bolas. Un comodín puede venir al bate, pero no se le concede un paseo. Si el equipo no tiene bateadores regulares disponibles, solo comodines, uno de los comodines puede usar una base por bolas. Si un lanzamiento es malo y hay corredores en el campo, el lanzamiento malo siempre apunta al corredor más adelantado.

Si el campo está vacío y el bateador recibe tres malos lanzamientos, se le concede un boleto a la segunda base y debe avanzar por la primera base. Si el bateador en cuestión es el último bateador disponible, se le concede una carrera anotada en bases por bolas. Un bateador al que se le concede una carrera por base por bolas no necesita avanzar a través de las bases. El siguiente bateador tomará su turno al bate inmediatamente.

## **CAPÍTULO IV: BATEO**

### **28. Orden de Bateo**

El orden al bate ingresado en la planilla se cumplirá durante todo el juego.

El orden al bate se puede cambiar en el medio tiempo y en el descanso antes del

período extra anunciando el cambio al árbitro principal.

Un jugador ofensivo tiene su turno al bate, cuando el último jugador que lo precede en el orden al bate se ha convertido en un corredor comprometido. Un jugador se instala al bate cuando está en la base de home con un bate en la mano y con la intención de batear, la bola es controlada por un fildeador en la base de home y el lanzador tiene derecho a lanzar.

No es necesario anunciar el uso de un comodín de antemano. Un comodín puede tomar un turno al bate, si el jugador en el orden al bate no se ha instalado con el bate. Un comodín no puede dejar de batear si se ha instalado con el bate.

Si el jugador ofensivo que aparece en el orden de bateo aún no ha tomado la decisión final como corredor, será puesto out cuando la bola sea controlada por un fildeador en la base del home. Luego puede tomar su turno al bate. Si el equipo tiene la oportunidad de usar un comodín, no se declara un out si un comodín toma su turno al bate.

El último jugador en aparecer en el orden al bate al final de la mitad (el primer jugador en el orden al bate que no se ha convertido en un corredor comprometido en el cambio de entrada) iniciará la siguiente mitad ofensiva al bate del equipo.

Si el último jugador al bate fue un comodín, el bateador inicial de la siguiente mitad ofensiva será el jugador que vendría después del comodín.

Cuando se declara el tercer out y el bateador se convierte en un corredor comprometido en la misma jugada, el bateador inicial de la siguiente mitad ofensiva será el siguiente jugador en el orden de bateo.

Por ejemplo: cuando se canta el tercer out en la base de home y el bateador está fuera de la base de home, el bateador inicial será el siguiente jugador.

## **29. Bateo**

El bateador tiene derecho a usar tres strikes en cada turno al bate.

Si el lanzador hace un lanzamiento para el bateador después de tres strikes y el bateador realiza un swing y el hit es foul y el bateador es puesto out.

Cuando tome su turno al bate, el bateador ocupará su lugar en el lado izquierdo del home (como lo ve el árbitro de home). Si el bateador tiene la intención de batear desde el otro lado, deberá anunciarlo llamando audiblemente "izquierda" antes de que el lanzador haya realizado el lanzamiento que está reglamentado como su primer strike. De no hacerlo, deberá batear desde el lado izquierdo del plato.

En el momento de la entrega por parte del lanzador, el bateador se parará en su propio lado del home, completamente detrás de una línea imaginaria trazada a través del centro del home en la dirección del campo.

Si el bateador cruza la línea hacia el lado del lanzador, el hit es foul.

### **30. Foul**

Un hit es fair (Limpio) ó foul. El bateador será puesto out si su tercer strike es un foul.

Un hit es foul en los siguientes casos:

1. La pelota aterriza fuera de los límites, sin tocar el área del campo dentro (e incluyendo) las líneas perimetrales o ser tocada por un fildeador. Un hit es foul si la bola aterriza en la base de home después de haber sido claramente tocada por el bate.

2. La pelota toca primero a un jugador ofensivo después del contacto con el bate. Si la bola toca primero a un fildeador, el hit no es foul, incluso si toca a un jugador ofensivo después de eso. La ubicación del jugador ofensivo no tiene ningún efecto sobre la imparcialidad del hit, ya sea que esté en el círculo de home, en una base o avanzando en el campo.

Si la pelota golpea a un jugador ofensivo (u otro miembro del equipo ofensivo) después de un swing fallado, la jugada será declarada como foul. Si el bateador toca la pelota intencionalmente después del hit para ayudar a los corredores, se regirá una interferencia ofensiva.

Si la mano del bateador toca la pelota en el swing, el hit es foul. Si el uso de la mano se determina intencionalmente, el bateador será puesto out.

Si la pelota golpea al bateador después de un lanzamiento al que no se le hizo el swing, la jugada se regirá como en el caso de una posible interferencia ofensiva.

3. El hit es un doble hit, por ejemplo el bate y la pelota hacen contacto más de una vez.

4. El bate sale disparado del agarre del bateador o se rompe en pedazos separados.

5. El bateador está tomando el turno de otro jugador al bate en el orden al bate.

Si un jugador que no es el siguiente en el orden de bateo está en la base de home con un bate y claramente tiene la intención de batear, y la bola es controlada por un

fildeador en la base de home, el jugador será puesto out. También será puesto out si comienza a avanzar en el campo.

6. La pelota es golpeada desde el lado del campo hacia la base del home y cruza la línea de home o su extensión.

7. El bateador golpea antes de que la pelota haya alcanzado el punto más alto del lanzamiento, o golpea la pelota después de que ha tocado el home o el suelo.

El bateador será puesto out. Si los corredores se benefician de este tipo de foul, se sancionará una interferencia ofensiva.

8. El bateador se coloca en el lado del lanzador de la base de home (a través de la línea trazada a través del centro del home en la dirección del campo) en el momento de la entrega por el lanzador (cuando la bola sale de su mano para el lanzamiento).

9. La bola bateada toca al lanzador que ha cedido correctamente y no ha intentado atrapar la bola bateada, si el hit hubiera sido claramente un foul sin tocar al lanzador. Si un bateador hace swing intencionalmente hacia el lanzador correctamente cedido, será puesto out.

### **31. Una Cachada**

Si un fildeador obtiene el control de una bola golpeada directamente del hit antes de que la bola toque el suelo, realiza una atrapada legal.

Si el fildeador deja caer la pelota intencionalmente con un movimiento continuo inmediatamente después de la recepción, se dicta una caída intencional en lugar de una atrapada. Si el fildeador demora la caída o rebota la pelota para distraer a los jugadores ofensivos, el hit se considerará una atrapada

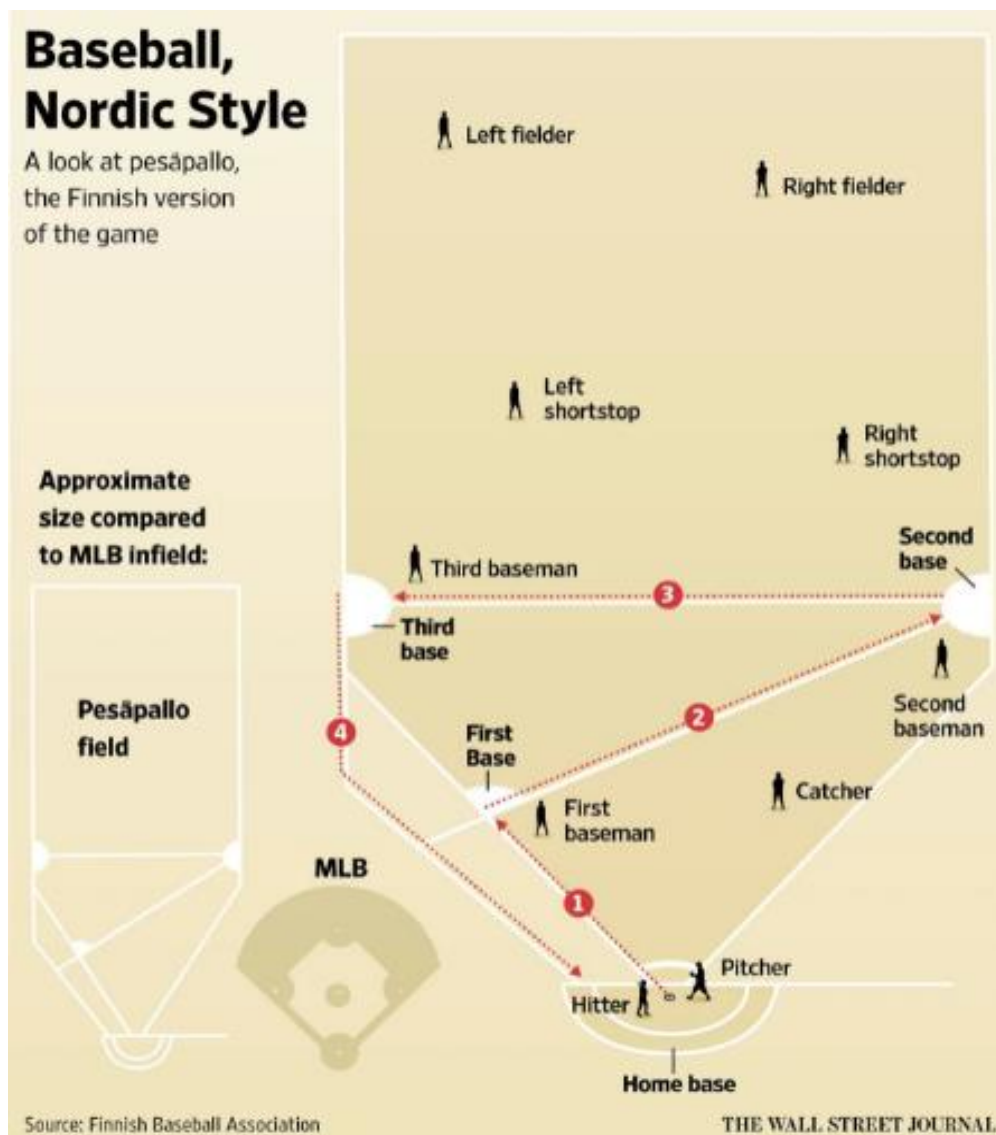
Si el fildeador deja caer la pelota después de una recepción y se considera que está en el acto de lanzar la pelota, el hit se considerará una atrapada.

### **32. La colocación de jugadores defensivos**

Cuando el bateador está al bate, todos los fildeadores permanecerán dentro de los límites del campo hasta el momento de la entrega por parte del lanzador.

Si algunos de los fildeadores no están dentro del campo inmediato en el momento de la entrega por el pitcher, el árbitro puede otorgar un boleto al bateador y a los corredores. Si la infracción ocurre cuando el último bateador está al bate, el árbitro

puede anular el lanzamiento si es necesario, y si la infracción se repite durante el mismo turno al bate, conceder una carrera sobre bases por bolas. Si no hay corredores en el campo, el bateador no necesita avanzar por las bases. El siguiente bateador tomará su turno al bate inmediatamente. El último bateador es el jugador al que se le concede una carrera



## CAPÍTULO V: AVANZANDO

### 33. El derecho de avanzar del bateador

El bateador a su vez al bate puede comenzar a avanzar desde la base de home tan pronto como el lanzador le haya hecho el primer lanzamiento, independientemente de la decisión sobre el lanzamiento.

### **34. Una base disputada**

Un corredor es eliminado en una base en disputa, si no está en una base para estar a salvo y la bola es controlada por un fildeador en la siguiente base, a menos que un corredor no esté en camino para retocar o aceptó una base por bolas.

### **35. Una violación de base**

Un corredor comete una violación de base, si llega a una base sin llegar primero legalmente a la base anterior.

Si un bateador que ha perdido seguridad en la base de home (se ha convertido en un corredor comprometido) regresa a la base de home, comete una violación de base y será eliminado.

### **36. Avanzando en un Hit de Foul**

Un corredor no puede alcanzar una base legalmente avanzando con un hit de foul

Un jugador que intente avanzar con un hit de foul debe retocar la última base en la que estuvo seguro para recuperar su derecho a avanzar.

Una jugada de foul se inicia en el momento del lanzamiento y finaliza con el toque de silbato "foul".

Si el corredor ha avanzado la mayor parte de la distancia entre bases en la jugada anterior, un foul siguiente no tiene ningún efecto en su avance.

Después de un foul, los jugadores ofensivos recuperan su derecho a avanzar cuando la pelota ha sido controlada por un fildeador en la base de home.

Un jugador que intente avanzar con un hit de foul será eliminado, si no ha retocado la última base en la que estaba seguro antes de que el siguiente corredor llegue legalmente a la base.

Si un corredor, que intenta distraer al equipo defensivo y ayudar a los otros corredores, no se retoca, pasa por una base o finge avanzar después de un hit de foul, una interferencia ofensiva será reglamentada y penalizada en consecuencia.

### **37. Avanzando en una catchada**

Un corredor, que está fuera de base en el momento en que un fildeador realiza una atrapada legal y alcanza la siguiente base legalmente, es atrapado.



La captura se llama después de que todos los corredores hayan llegado a sus bases de destino. Los corredores atrapados deberán dejar la base fuera del campo y regresar al círculo de casa sin demora.

Un corredor que avanza en una jugada de atrapada será declarado atrapado incluso si llega a su base de destino antes del momento de la atrapada. Si un corredor fue atrapado fuera de la base pero no intenta avanzar, puede ser eliminado en la base de destino o tocándolo. Si el equipo defensivo no lo elimina de ninguna manera, la situación fracasa cuando se realiza el siguiente lanzamiento y el corredor recupera la seguridad en la base.

Si el corredor ha avanzado la mayor parte de la distancia entre bases en la jugada anterior, una atrapada en el siguiente hit no tiene ningún efecto en su avance.

El juego de atrapar comienza en el momento de la entrega.

Un jugador ofensivo que estaba en una base al momento de la atrapada recupera su derecho a avanzar en el momento en que la pelota es controlada por un fildeador en la base del home. Un jugador que se escabulle puede ser eliminado.

Después de una atrapada hecha en la base de home, el derecho a avanzar se recupera inmediatamente.

Si los corredores avanzan después de una atrapada antes de que se recupere el derecho a avanzar, el árbitro principal los devolverá a las bases en las que tenían seguridad por última vez. Si el intento fue una distracción intencional, se considerará una interferencia ofensiva.

Atrapado doble: Si un jugador está fuera de la base en el momento de la captura y hay un corredor en su base de destino que no está tratando de avanzar, ambos son atrapados, si el jugador atrapado fuera de la base llega a la base en cuestión sin ser eliminado. El doble atrapado no se llama, si el corredor en la base en el momento de la atrapada puede legalmente alcanzar la seguridad en la siguiente base, antes de que el jugador atrapado fuera de la base llegue a su base de destino.

### **38. Avanzando en un lanzamiento salvaje**

Un tiro salvaje no limita el avance de una jugada.

Las limitaciones en las áreas que rodean el campo pueden limitar el avance en un lanzamiento salvaje.

### **39. Avance Limitado**

Se pueden establecer limitaciones en las áreas que rodean el campo, si hay obstáculos (gradas de espectadores, carteles publicitarios, etc.) que impidan el juego libre en estas áreas. No se pueden establecer límites en el área detrás de la línea de fondo.

Si la pelota termina en un área limitada en un tiro salvaje, los jugadores ofensivos pueden avanzar sobre una base de campo desde la posición que tenían en el momento en que la pelota entró en el área limitada.

Si la pelota termina en un área limitada en un hit limpio, los jugadores ofensivos pueden avanzar sobre una base de campo desde la posición que tenían en el momento en que se golpeó la pelota. Los árbitros devolverán a los jugadores que avanzaron demasiado a las bases a las que tenían derecho a avanzar.

La limitación termina cuando la pelota ya no está en el área limitada. Los árbitros señalarán el inicio y el final de una jugada limitada con señales manuales.

#### **40. Aceptar un paseo**

Un jugador ofensivo al que se le haya concedido un boleto lo aceptará inmediatamente o lo perderá. El jugador muestra su aceptación al comenzar a avanzar a la siguiente base.

Un jugador que acepta un paseo tocará la base de destino incluso si posteriormente se le concede otro paseo a la siguiente base.

Un jugador que regresa después de un foul no necesita retocarse antes de aceptar un paseo.

#### **41. Avanzando en una jugada de fuerza completa (Bases Llenas)**

Una jugada de fuerza completa entra en vigor cuando hay un corredor en cada base de campo y el lanzador hace el primer lanzamiento para el bateador a su vez.

Cada corredor se ve obligado a avanzar y tiene que alcanzar la seguridad en la siguiente base durante el turno al bate del bateador, o tomar su decisión final, para romper la jugada de fuerza completa.

Un corredor obligado a avanzar tiene seguridad en la base siempre que el bateador tenga strikes disponibles. Después de que el bateador se ha convertido en un corredor comprometido, un corredor tiene seguridad en su base inicial hasta que la bola sea controlada por un fildeador en esa base.

Si el tercer strike del bateador es un hit de foul, se suspende la jugada de fuerza completa.

Si el bateador comete intencionalmente un hit de foul después de un swing fallado, se regirá una interferencia ofensiva. Si los corredores no avanzan, el juego de fuerza completa fracasa. Si los corredores han avanzado, se les aplicará la regla de avance forzado. Pueden ser eliminados, devueltos a las bases en las que tenían su seguridad por última vez o su avance puede ser anulado. Si la situación ocurre en el tercer strike, se aplicará el avance forzado.

#### **42. Anotar una carrera**

Un corredor que, después de alcanzar la seguridad legalmente en todas las bases de campo en orden, llega a la seguridad en la base de home sin ser atrapado o eliminado, anota una carrera para su equipo.

#### **43. Anotar un jonrón**

Un jugador que legalmente alcanza la seguridad en la tercera base avanzando con su propio golpe limpio anota un jonrón, siempre que el equipo defensivo no haya tratado de ponerlo out en bases previas en la jugada.

El jugador puede permanecer en tercera base e intentar anotar una carrera doble avanzando a la base de home en otra jugada. Obtiene el derecho a avanzar cuando la bola es controlada por un fildeador en la base del home. Por lo general, solo un jugador que ha avanzado más allá de la segunda base con su propio hit puede anotar un jonrón, aunque avance parcialmente durante un lanzamiento.

Si se lanza un lanzamiento para el siguiente bateador antes de que el corredor haya llegado a la tercera base, no se anota ningún jonrón.

Si el jugador que anotó un jonrón se ha encontrado otro corredor, y ese corredor llega a la tercera base sin ser puesto out, el jugador que anotó el jonrón no puede quedarse en tercera pero tampoco es puesto out; en cambio, se le quita del campo.

Si el jugador que anota un jonrón se lesiona en la jugada y no puede permanecer en el juego, es retirado del campo, pero no se llama out. Si la lesión fue causada por las acciones de un jugador defensivo, el sustituto puede ser colocado en tercera base.

### **CAPÍTULO VI: SUPERVISIÓN DEL JUEGO; DEBERES DE LOS OFICIALES; SANCIONES; PRESENTAR UNA QUEJA**

#### **44. Norma general sobre los oficiales**

El juego es supervisado por un árbitro principal asistido por un árbitro de home, otros tres árbitros y el anotador oficial.

Solo los árbitros registrados con una licencia válida pueden officiar un juego oficial.

El árbitro principal es responsable de anunciar a los equipos los nombres, lugares de origen y posibles obstáculos o relaciones de todos los árbitros del juego en la charla previa al juego o, a mas tardar, al comienzo del juego. La queja relativa a los obstáculos de los árbitros debe presentarse a mas tardar al comienzo del juego. El juego se seguirá jugando aun asi.

#### **45. Deberes de los oficiales**

El árbitro principal es responsable de conducir el juego de acuerdo con estas reglas y otras regulaciones establecidas por los organismos oficiales de control.

Los deberes del árbitro principal:

Antes del juego deberá

1. Llegar al lugar del juego al menos media hora antes de la hora de juego anunciada previamente
2. Verificar que el campo se ha dibujado y preparado correctamente
3. Establecer limitaciones de área en el campo en consenso con los oradores del equipo

Si no se puede llegar a un consenso, el árbitro principal decidirá sobre las limitaciones

4. Asegurarse de que las listas de equipos se entreguen al anotador al menos media hora antes de la hora de juego anunciada previamente.

5. Verificar las listas de licencias de ambos equipos

6. Dar instrucciones a los recogepelotas para el juego y, si es necesario, al jefe de seguridad y demás personal organizador.

Durante el juego deberá

1. Supervisar las acciones del juego de acuerdo con las reglas oficiales
2. Anunciar sus decisiones a los equipos y a los espectadores con silbatos y señales con las manos
3. Asegurarse de que no se utilice equipo peligroso o no aprobado en el juego.

4. Sancionar las infracciones antideportivas en consecuencia, como se define en la Regla 50

Después del juego

1. Verificar y anunciar el resultado del juego
2. Verificar la exactitud del acta oficial y confirmarlo con su firma.
3. Informar sobre posibles protestas, quejas e incidentes
4. Asegurarse de que la planilla y los posibles informes se envíen al organismo de control de la liga.

Instrucciones generales para el árbitro principal

El árbitro principal debe dar su toque de silbato inmediatamente cuando la jugada haya llegado a un punto decisivo.

Los árbitros no anunciarán prematuramente su decisión sobre una jugada. Por ejemplo, una decisión sobre un corredor que pierde la seguridad en una base no se cantará antes de que la bola sea controlada por un fildeador en la base de destino del corredor.

Si el toque de silbato se toca demasiado tarde, debe detener el juego por un momento, si alguno de los equipos pudiera estar en desventaja debido al toque de retraso. Si la llamada tardía se refiere al bateador, se le permitirá regresar a la base de home y tomar su bate antes de que el juego pueda continuar.

El árbitro principal puede usar una "jugada suspendida ó jugada parada " para corregir una llamada tardía: la pelota se entrega al árbitro de home y los corredores se colocan en las posiciones que habrían alcanzado (según el juicio del árbitro de home). jefe) si la llamada no se había hecho tarde. Luego se entrega la pelota al lanzador y el juego puede continuar.

El locutor del equipo tiene derecho a detener la jugada cuando haga tal apelación.

El mánager apela al árbitro principal para que detenga la jugada. Después de que se haya llamado una jugada de parada, puede acercarse y dirigirse al árbitro principal. La entrada al campo durante el juego siempre será penalizada con una advertencia. Apelar para detener el juego sin una razón justa será penalizado primero con un aviso y en violaciones subsecuentes con una advertencia.

Cuando se pide una jugada parada, los jugadores entregarán la pelota al árbitro más cercano.

El árbitro principal siempre debe corregir una decisión que esté en contradicción con estas reglas. Si se observa la decisión incorrecta antes de la primera entrega de la siguiente media entrada, la situación se devolverá como si hubiera sido sin una decisión incorrecta y el juego continúa en esa situación. Después del comienzo de la siguiente mitad de la entrada, la situación ya no volverá.

Los deberes del árbitro de home incluyen

1. Supervisar las acciones del lanzador y el bateador
2. Decisión sobre el lanzamiento
3. Juzgar y cantar faltas en o cerca de la base de home

El árbitro de home hace una señal de silbato en los hits de foul inmediatamente. El árbitro de home también tiene la autoridad de pedir una parada cuando sea necesario.

4. Señalando su decisión sobre una base disputada
5. Asegurar el orden general y el cumplimiento de las reglas en el círculo de Home (orden de bateo, uso del comodín, uso del casco protector)
6. Informar al anotador del número del bateador para comenzar la siguiente mitad al bate.

Los deberes de otros árbitros:

Otros árbitros, que son el árbitro de 2da base, el árbitro de 3ra base y el árbitro de la línea de fondo, deberán cumplir con sus funciones.

1. Tomar un fallo sobre una base impugnada en su propia base

El árbitro principal puede anular la decisión de cualquier otro árbitro para corregir la decisión.

2. Supervisar las acciones de los corredores y fildeadores, e informar al árbitro principal de cualquier posible infracción

3. Tomar una decisión sobre la imparcialidad de los hits dirigidos cerca de las líneas laterales o de la línea de fondo.

El árbitro de segunda base puede hacer cumplir su señal de foul con un toque de silbato si es necesario.

4. Observar el movimiento de la pelota y señalar si termina en un área limitada

5. Mostrar una captura realizada con una señal de marcador.

El deber del anotador oficial es mantener la planilla oficial y asegurarse de que los equipos lleven a cabo su bateo en el orden ingresado en la planilla.

Si nota una infracción, informará inmediatamente al árbitro principal.

El anotador también se asegurará de que el árbitro principal verifique y firme el acta oficial inmediatamente después del partido.

#### 46. Sentencia sobre situaciones indistintas

Si los árbitros no pueden hacer una distinción necesaria para decidir una jugada, se tomará una decisión en beneficio del jugador ofensivo.

Si una base en disputa no puede dictarse claramente, el corredor no será puesto out.

Si un toque no se puede declarar claramente como foul, se considerará fair o limpio.

#### 47. Interferencia de espectadores

Si los espectadores interfieren intencionalmente con la jugada, el árbitro principal tomará una decisión sobre el resultado de la jugada como lo hubiera continuado a su juicio si no hubiera habido interferencia.

Si no se determina que la interferencia es intencional, no se sancionará ninguna interferencia en la jugada y la jugada continuará normalmente.

El árbitro principal muestra la interferencia del espectador con una señal con la mano. Mientras esta señal esté en efecto, no se hará ningún toque de silbato hasta que los corredores hayan avanzado todo lo que deseen. Después de eso, se llama una jugada parada y los corredores se colocan en las bases a las que habrían llegado (según el juicio del árbitro principal). En esta situación, los corredores no

pueden ser puestos out, ni pueden colocarse en la base más allá de lo que realmente habían avanzado.

#### 48. Llamada incorrecta

Si los árbitros hacen un toque de silbato incorrecto que pueda haber influido en el resultado de una jugada, la jugada será anulada y repetida. Excepción: si un hit limpio, que se calificó incorrectamente como foul, no fue detenido por los fildeadores y (según el juicio del árbitro principal) no pudo haber sido detenido, el resultado de la jugada se tomará como hubiera sido si no se hubiera hecho ningún canto, y a los corredores se les otorgarán tantas bases como hubieran podido avanzar en el hit sin riesgo.

#### 49. Las señales oficiales

Las señales de silbato se harán con un silbato claramente audible de la siguiente manera:

Inicio / final del juego: Tres golpes largos \_ \_ \_

Detener el juego / continuar el juego: Un golpe largo \_

Hit de Foul: golpes cortos y largos, \_ , \_ , \_

Captura ó Cachada: Varios golpes cortos

Out: Dos golpes fuertes - -

Cambio de entrada: Golpe largo y varios golpes cortos \_ `` ` ,

Señales manuales oficiales utilizadas por el árbitro principal.

<https://www.youtube.com/watch?v=NLRcc94Cozq>

#### 50. Infracciones

El árbitro principal puede sancionar las infracciones mediante las siguientes acciones:

1. Dar un aviso
2. Devolver a un jugador ofensivo a la última base en la que tenía seguridad.



3. Anular el avance de un corredor y sacarlo del campo
4. Llamar a un jugador y ponerlo Out
5. Otorgar un paseo (Walk) a los jugadores ofensivos (Base por Bolas)
6. Dar una advertencia (1 punto, mostrando una tarjeta amarilla)
7. Suspender a un jugador por el resto del juego (2 puntos, mostrando una tarjeta roja)

Si un jugador es suspendido por el resto del juego, un sustituto puede reemplazarlo. El jugador suspendido no puede permanecer en el área del campo dentro de los límites de los espectadores. Si un jugador ofensivo no había tomado la decisión final al ser suspendido, también será eliminado.

8. Expulsar a un jugador del juego (3 puntos, mostrando ambas cartas al mismo tiempo)

Un jugador o mánager que sea expulsado no puede permanecer en el área del campo dentro de los límites de los espectadores. No se puede traer ningún sustituto para reemplazar al jugador expulsado. El equipo cuyo jugador o entrenador ha sido expulsado es sancionado con un out técnico cada vez que el equipo inicia su mitad ofensiva. El árbitro principal siempre informará el incidente que condujo a una expulsión al organismo de control de la liga.

Por lo general, se dará un aviso para

- Infracciones menores de interferencia
- Primeros gritos de distracción
- Discusiones o burlas menores no audibles para los espectadores

Por lo general, se dará una advertencia para

- Protestar de forma visible o audible contra un fallo (Marcación de un Oficial)
- Una clara violación de la conducta deportiva
- Entrar al campo durante el juego (entrenador)
- Salir del área del campo (salir de los límites de los espectadores) sin permiso

Si varios jugadores abandonan el terreno de juego, el primero en hacerlo será sancionado con una advertencia. Si todo un equipo abandona el área de campo sin permiso, se le dará la advertencia al orador del equipo.

- Cortando la asta de la bandera
- Golpear intencionalmente la pelota (con el bate) en el (o hacia el) área de espectadores
- Repetición de una infracción sancionada con un aviso en la ocasión anterior.

Por lo general, se dictaminará una suspensión para

- Una violación física contra un árbitro, un miembro del equipo o un espectador
- Un insulto físico contra un árbitro (empujar, bajar la gorra, arrojar arena)
- Distraer intencionalmente el juego al introducir una segunda bola en el juego

El jugador que introdujo la segunda bola en el juego será sancionado.

- Golpear intencionalmente la pelota en el área de espectadores y causar una lesión
- Repetir una infracción previamente sancionada con una advertencia de un punto.

Señalizado con tarjeta roja. El jugador o entrenador recibe 2 (1 + 1) puntos de penalización.

- Tercera advertencia a los miembros del mismo equipo

Señalizado con tarjeta roja. El jugador o entrenador recibe solo un punto de penalización.

Una expulsión solo se registrará por una violación física flagrante.

Las penalizaciones 6-8 se dan en la zona de árbitros. El jugador sancionado y el orador de su equipo estarán presentes, y el árbitro principal anunciará el nivel de la advertencia y el tipo de infracción que la causó. Estos hechos también se anotarán en la planilla. El árbitro principal tiene derecho a dar una advertencia de inmediato a un jugador que protesta de manera audible o visible contra la decisión sin llamar al orador de su equipo.

Si el mánager es sancionado con una acción que no se le puede aplicar, por ejemplo, ponerlo out, o si ningún jugador en particular no puede ser declarado culpable de una violación de equipo, el out se pedirá al jugador actualmente en turno al bate, pero permanecerá al bate

El árbitro principal tiene el derecho de sancionar las violaciones que se hayan observado en el área de campo. El derecho a penalizar comienza en el momento

en que el árbitro ingresa al área de juego para comenzar el juego y continúa sin interrupción finalizando en el momento en que el árbitro abandona el área de juego después de haber anunciado el resultado del juego. El árbitro principal tiene el deber de informar al organismo de control de la liga otros sucesos que no cumplan con las reglas y órdenes de competencia.

Una persona que haya recibido dos (2) puntos de penalización en juegos oficiales o haya sido suspendida por el resto del juego, será suspendida por un juego. Si los criterios se cumplen simultáneamente, una persona será suspendida en dos juegos. La suspensión es válida de forma automática. Los puntos de penalización que reemplazan a dos siguen vigentes. Si una persona vuelve a recibir dos puntos de penalización después de una suspensión, será suspendida dos veces más que la anterior. Un equipo que ha utilizado a un jugador en suspensión será sancionado como un equipo que ha utilizado a un jugador no válido, independientemente de si el órgano de control de la liga se ha ocupado de la cuestión de antemano. La suspensión que no se haya cumplido se transferirá a la próxima temporada.

#### 51. Presentar una queja

Un equipo puede presentar una queja, si considera que alguna decisión o acción en el juego está en contradicción con estas reglas o regulaciones de la liga. El orador del equipo anunciará la queja al árbitro principal inmediatamente después del incidente, antes del próximo lanzamiento.

Una queja relacionada con el campo, el equipo u otros preparativos para el juego se inscribirá en el acta 10 minutos antes de la hora de juego anunciada previamente. El árbitro principal confirmará la queja con su firma.

Si la queja se refiere a las acciones de los árbitros, la queja será reforzada por el equipo después del juego, o no se tomará en consideración. Si el equipo presenta una queja sobre las acciones de los árbitros, los oradores de ambos equipos y cada árbitro redactarán un informe sobre el incidente dentro de una hora después del final del juego. Los informes se enviarán al organismo de control de la liga junto con el acta.

No se procesará una queja que no se haya presentado de acuerdo con estas reglas.

Si una queja se refiere a los jugadores del equipo contrario, el juego aún debe jugarse.

Un juego puede ser anulado y repetido, si se determina que el juego no se llevó a cabo de acuerdo con estas reglas y regulaciones de la liga.

