



AJUNTAMENT DE VALENCIA
REGIDORIA D'ESPORTS I TEMPS LLIURE



FUNDACIÓ
DEPORTIVA
MUNICIPAL
VALENCIA

REGLAMENTO DE BÉISBOL – SÓFBOL

En este capítulo se describe las diferentes normativas relacionadas con el Béisbol y el Sófbol en los Juegos Deportivos Municipales. Estas normativas son la referidas a las diferentes progresiones del béisbol y el sófbol y se han organizado, dispuesto y modificado respecto a su estructura formal (espacio y subespacios de juego, móvil, tiempos de juego,...) y su estructura funcional (tipo de defensa...) en base a las características (de aprendizaje, morfológicas...) de los participantes por categorías (edad y género) y del propio deporte. Con ello se busca que el aprendizaje sea progresivo y adecuado, para que la evolución de cada niño/a sea el apropiado y no produzca en él efectos contraproducentes desde el punto de vista deportivo, educativo y de salud.

El béisbol y el sófbol se disputan entre dos equipos de nueve jugadores cada uno. El objetivo es conseguir más carreras que el equipo contrario al concluir el juego reglamentario, dentro de los límites fijados por las reglas que se mencionan en cada adaptación reglamentaria.

Las normativas que describimos son las de minibéisbol-sófbol, béisbol modificado, sófbol modificado, béisbol y sófbol, donde las tres primeras se describen con profundidad y se presenta las diferentes modificaciones del propio juego realizadas. En el penúltimo apartado aparecen reflejados de forma esquemática y estructurada, las adaptaciones estructurales progresivas de todas las reglamentaciones de estos deportes, así como la última reglamentación a la que se llega. El minibéisbol-sófbol está orientado para las categorías de benjamín y alevín, el béisbol modificado para la categoría infantil masculino y sófbol modificado, para la categoría infantil femenino y a partir de cadete se emplea los reglamentos oficiales de béisbol y sófbol.

Aún siendo la competición la principal motivación en la práctica de cualquier deporte, el aspecto educativo y pedagógico a estas edades juega un papel decisivo.

En el minibéisbol-sófbol y en el béisbol y el sófbol modificado se tiene que buscar como objetivo principal el respeto a los demás y a las reglas libremente aceptadas, desarrollar el juego limpio y el trabajo en equipo y encamina a todos los que participan a practicar el béisbol y el sófbol en la vida adulta; porque lo que nos interesa es educar a *personas las* cuales disfruten y jueguen al béisbol y al sófbol.

El minibéisbol-sófbol es el reglamento con el que se inician los participantes al béisbol y al sófbol, después los participantes juegan con la normativa determinada en los reglamentos de béisbol y sófbol modificado, que están basados fundamentalmente en los de al béisbol y al sófbol, el cual es un reglamento intermedio entre el reglamento de minibéisbol-sófbol y los de béisbol y sófbol.

Este reglamento es una normativa básica de este deporte en sus diferentes categorías y debido a las características estructurales internas y externas de este deporte se ha simplificado para una mejor comprensión del mismo.

Por todo ello, la Fundación Deportiva Municipal de Valencia, para los Juegos Deportivos Municipales del municipio de Valencia ha considerado conveniente editar unidos los reglamentos adaptados de minibéisbol-sófbol, béisbol y sófbol modificado y los reglamentos oficiales de béisbol y sófbol, con el fin de que los participantes y todos los agentes implicados en los Juegos Deportivos Municipales, profesorado de Educación Física, AMPAS, entrenadores, etc., tengan en un sólo documento los distintos pasos y adaptaciones que se van realizando desde el minibéisbol-sófbol hasta la categoría senior.

1. MINIBEÍSBOL-SÓFBOL

1.1. Espacio y subespacios de juego (terreno de juego) y espacios anexos

El espacio de juego es una superficie lisa, dura y sin obstáculos. El espacio de juego principal, básicamente, se divide en dos subespacios, el espacio interior ("infield") que es cuadrado, delimitado en cada una de sus esquinas por las bases y es por donde corren los jugadores y el espacio exterior que es el área comprendida entre dos líneas de fuera ("foul"), formadas por la prolongación de dos lados del espacio interior y limitada por la valla exterior.

El subespacio de juego interior que es cuadrado, tiene unas dimensiones de 16m de lado y sus esquinas son denominadas bases, las cuales son: la primera base, la segunda base, la tercera base y la base inicial y de meta u objetivo.

Otros subespacios de juego, al nivel general, más específicos de este juego son (véase dibujo X.1):

- Bases: son tres de los cuatro puntos que debe tocar un/a corredor/a para anotar una carrera.

- Home: es la base inicial y meta u objetivo.

- Subespacio del lanzamiento: es el subespacio que debe contactar con el pie el jugador/a en el momento del lanzamiento.

- Subespacio del entrenador/a: es la zona donde permanecen los entrenadores para dirigir al equipo en el ataque.

- Banquillo: es el lugar donde se colocan los jugadores del equipo cuando no están actuando en el terreno de juego.

- Valla exterior: es la cerca que delimita el subespacio de juego exterior (terreno bueno) en los exteriores.

- Subespacio del bateador: es el espacio circular donde espera su turno el bateador.

- Círculo del lanzador/a: es el área dentro de la cual está el subespacio de lanzamiento.

- Línea de foul: línea que delimita el terreno bueno del malo.

La distancia entre las bases será de 16m (distancia "a").

La distancia entre el home y el subespacio de lanzamiento será de 12m (distancia "b").

La distancia entre el home y la valla interior será de 5m (distancia "c").

La distancia entre el home y la valla exteriores será de 40m (distancia "d").

1.2. El móvil, el bate y los guantes

El móvil es una pelota esférica con una superficie exterior de cuero, piel o material sintético. No pesará menos de 141,75g (5 onzas) y no más de 148,85g (5,25 onzas) y medirá no menos de 22,86cm (9 pulgadas) y no más de 23,5cm (9,25 pulgadas) de circunferencia.

El equipo local debe tener disponible, al menos una docena de pelotas reglamentarias de reserva, que puedan ser utilizadas de inmediato en caso de ser necesario.

El bate debe ser un palo redondo y pulido con no más de 6,985cm (2,75 pulgadas) de diámetro en su parte más gruesa y no más de 106,68cm (30 pulgadas) de largo. El bate es una pieza de madera sólida o aluminio.

Pueden ser usados guantes con las siguientes características:

- El receptor puede usar un guante o manilla de piel que no sea mayor de 97cm de circunferencia y que no tenga más de 39cm, desde su extremo superior hasta la parte inferior.

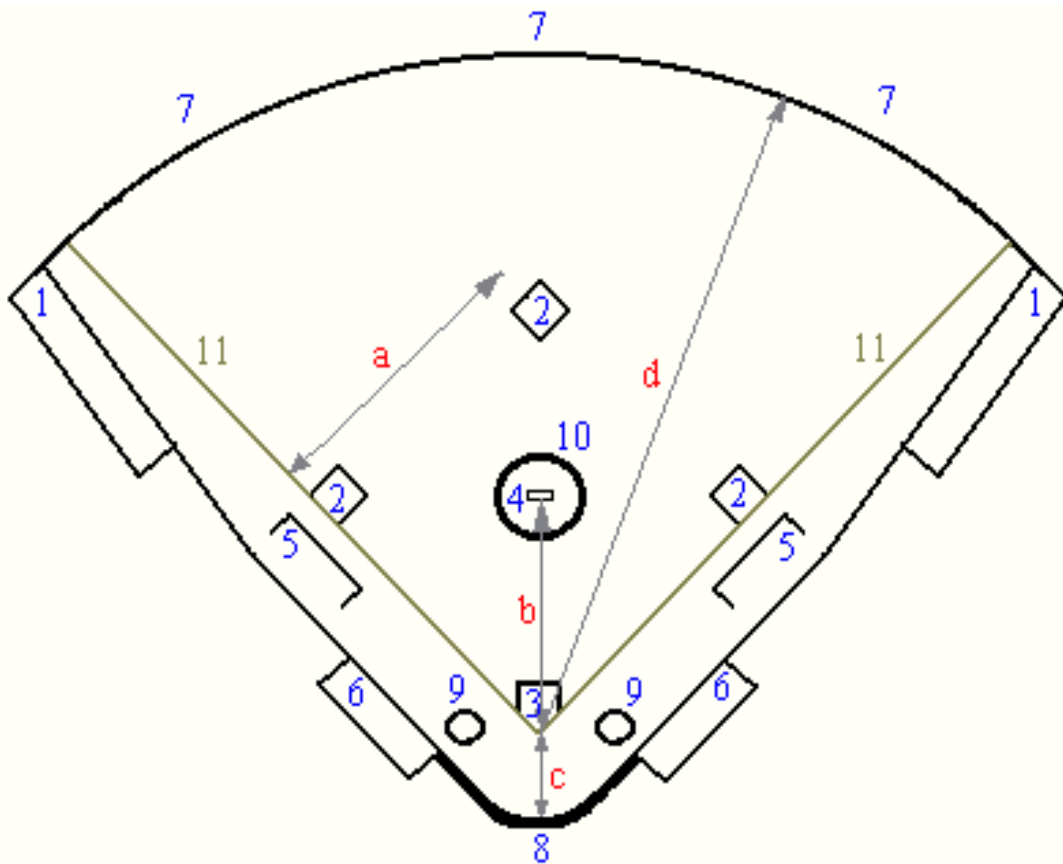
- El primer base puede usar un guante o manilla de piel que no sea mayor de 30,5cm de largo desde el extremo superior hasta la parte inferior y de no más de 20,5m de ancho a



través de la palma de la mano, medidas desde el punto que divide la base del dedo pulgar hasta el borde exterior de la manilla.

- Todo jugador de la defensa, excepto el primera base y el receptor, puede usar o llevar un guante de piel. El guante o manilla no mide más de 30,5cm desde la punta de cualquiera de los cuatro dedos, a través de la cavidad donde se recibe la pelota, hasta el borde inferior del guante. El guante no medirá más de 29,7cm de ancho.

Dibujo X.1. Espacio y subespacios de juego (terreno de juego) de Minibéisbol-Sófbol.



1.3. Tiempos de juego

El encuentro tendrá una duración de una hora y media como máximo o cuando se realice seis entradas.

1.4. Participantes del juego: jugadores, entrenadores y árbitros

Los jugadores y equipos

Cada equipo se compone de un máximo de 12 jugadores, que pueden ser niños o niñas (las competiciones son mixtas), y un mínimo de 9 Jugadores. Si los equipos presentan 8 jugadores, se deberá jugar el encuentro. Caso de ser menos de 8 jugadores el encuentro no se jugará. El árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso de la acta en ambos casos.



Los 9 jugadores iniciales deberán ser sustituidos durante el juego hasta posibilitar que cada jugador participe al menos en dos entradas completas. En caso de cambio por lesión o expulsión, al jugador entrante (sustituto), se le cuenta como entrada completa.

Uno o más jugadores pueden ser sustituidos durante un juego en cualquier momento en que la pelota se encuentre muerta. El jugador suplente bateará en el lugar correspondiente a la del jugador a quien reemplaza, en el orden de bateo.

Se considerará jugador a cualquier miembro de un equipo que se encuentre en el terreno de juego y esté autorizado a jugar, en cualquier otro caso se tratará de un suplente. Uno de los jugadores será designado capitán.

Todos los jugadores de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la parte posterior de la camiseta.

En caso de conflicto por lo que respecta al color de la camiseta, por la coincidencia de los dos equipos, el equipo local tendrá que cambiar el color de las mismas.

Los entrenadores

Cada equipo tiene un entrenador que es el educador y director del equipo. Además, puede haber un ayudante de entrenador.

El entrenador asesora a los jugadores desde la banda, es el responsable de las sustituciones de los jugadores y solicita los tiempos muertos. Es también el responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes o los acompañantes, y mantendrá una actitud respetuosa hacia todos los participantes en el encuentro. También colaborará con el árbitro en situaciones problemáticas y estará asistido por el capitán del equipo.

En la categoría alevín el lanzamiento lo realizará el entrenador del equipo atacante, que es el equipo que batea, y éste lo realizará desde el subespacio de lanzamiento.

Árbitros

El encuentro será dirigido por un árbitro principal o por un árbitro colaborador. Puede haber árbitros de base, no es obligatorio, si no hubiera árbitros de base las funciones de éstos las realizará el árbitro principal o colaborador.

El árbitro será el responsable de la buena marcha del juego y de la seguridad durante el mismo, y si lo considera oportuno podrá interrumpirlo gritando ¡tiempo!

El árbitro principal o colaborador se situará a 3m detrás del soporte de bateo o detrás del lanzador y si hubiera árbitros de base, deberán estar próximos a éstas.

El árbitro principal o colaborador exigirá un estricto cumplimiento de las reglas relativas a los implementos de juego y equipamiento de los jugadores.

Los árbitros de base establecerán: Si el corredor es eliminado o no, de no serlo gritará ¡"Quieto"!; si la pelota bateada en terreno bueno o terreno fuera; si el corredor ha salido antes o después de que el bateador haya bateado la pelota en forma válida.

El árbitro principal, después de haber sido notificado, inmediatamente anunciará, cada sustitución efectuada.

Los árbitros son los responsables de la señalización de las incorrecciones, de conceder o anular las carreras y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes reglas. También es el responsable de la acta del encuentro. Llevará el registro cronológico de las carreras obtenidas, y es el responsable de controlar el tiempo de juego, de indicar el final del encuentro. El árbitro controlará el tiempo de juego sin parar el reloj, salvo en los casos siguientes:

- Cuando un jugador está lesionado.
- Cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual.

Para el arbitraje debe preverse el siguiente equipo técnico:

- El cronómetro de juego.
- La acta oficial del encuentro.

1.5. Objetivos del juego: batear, correr, coger y tirar

Antes de explicar más concretamente los objetivos del juego, debido a las características propias de la estructura formal y funcional de este deporte se debe aclarar que tanto en minibéisbol-sófbol, como en béisbol y sófbol modificado y en béisbol y sófbol los fundamentos ofensivos son batear y correr y los defensivos son coger y tirar.

El objetivo principal es conseguir más carreras que el equipo contrario dentro de los límites fijados por las reglas.

Los objetivos parciales para conseguir el fin principal son:

- Cuando un equipo está al bate todos los jugadores de ese equipo son atacantes y el que tiene el bate es bateador, pero cuando ha bateado la pelota correctamente se convierte en corredor.

- En ataque los objetivos son: batear la pelota (sin ser eliminado) fuera del alcance de los jugadores adversarios, hay que correr una, dos o tres o todas las bases sin ser eliminado y cuando se llega a la base de la que se ha salido pasando por todas es una carrera (un punto).

- Cuando un equipo está en el campo es el equipo defensor.

- En defensa los objetivos son coger la pelota bateada, evitar el avance del contrario enviando la pelota a mis compañeros del subespacio interior cuadrado (de las bases) y conseguir eliminar a los atacantes (coger en el aire una pelota bateada, enviar la pelota al defensor de primera base antes de que llegue el corredor o tocar con la pelota a los contrarios fuera de la base).

Al acabar las seis entradas o al llegar a una hora y media máxima de duración del juego, acabada la entrada, gana el equipo que tenga más carreras conseguidas, si los dos equipos tiene igual número de carreras conseguidas se procederá al desempate por muerte súbita considerara empate.

1.6. Acciones motrices del juego (individuales y de equipo)

Acciones generales de juego

Los jugadores defensivos han de procurar hacer "eliminaciones" para que los contrarios no hagan carreras. Es decir, el equipo que defiende tratará de eliminar a los corredores y/o bateadores del equipo contrario (atacante), tratando que estos no alcancen las bases inmediatas. Esto se consigue cuando la pelota llega a éstas antes que el corredor (si este es forzado a correr) o tocándole con la pelota fuera de las bases, así como cogiendo pelotas bateadas en el aire.

El equipo que esté en el banco, fuera del terreno de juego, será el equipo que ataca y podrá anotar carreras. El objetivo principal del equipo atacante, será batear la pelota dentro del espacio de juego principal y fuera del alcance del equipo que defiende, con el propósito de poder ganar las bases, una a una, hasta llegar al "home" (base inicial - meta).

Cuando ambos equipos hayan completado un turno en defensa y otro en ataque, se terminará una entrada.

Durante las tres primeras entradas batearán todos: 1ª entrada del 1 al 9, 2ª entrada del 5 al 3 y 3ª entrada del 7 al 6 sin límite de carreras, y a partir de la cuarta entrada es a tres outs o cinco carreras de diferencia.



La jugada se detiene cuando la pelota la tiene dentro del círculo del lanzador cualquier jugador defensivo; el árbitro canta "tiempo"; los defensores han detenido el avance de los corredores. Mientras que el árbitro no cante "tiempo", los corredores pueden avanzar.

Acción de lanzamiento

En la categoría benjamín no hay lanzador del equipo que defiende sino que el bateador intentará batear la pelota colocada sobre el soporte de bateo, que estará situado a 30cm. de distancia detrás del home y en línea con el mismo. La pelota en el soporte estará a una altura entre 75cm y 1,30m.

En la categoría alevín el lanzamiento tampoco hay lanzador del equipo que defiende sino que el lanzamiento de la pelota la realizará el entrenador del equipo atacante, que es el equipo que batea, y este lo realizará desde el subespacio de lanzamiento.

Acción de bateo

Cada uno de los jugadores del equipo atacante, bateará en el orden que el entrenador haya comunicado al árbitro y al entrenador del equipo contrario (por escrito). En el caso de las sustituciones, el jugador sustituto ocupará el sitio de orden de bateo del jugador sustituido.

En el orden de bateo, constarán los siguientes datos: orden de bateo, posición en el campo, nombre y apellidos de los jugadores, número del uniforme de los mismos y firma del entrenador.

En la categoría benjamín, el bateador intentará batear la pelota colocada sobre el soporte de bateo. Deberá hacerlo después de que el árbitro señale juego. Si tras tres intentos, no-batea pelota buena, quedará eliminado. El bateador debe golpear la pelota sin derribar el soporte de bateo. Si lo derriba, o parte de éste sale despedido o expulsado se le cantará strike.

En la categoría alevín el bateador intentará batear la pelota lanzada por su entrenador. Si tras tres intentos, no-batea pelota buena, quedará eliminado.

Frente al home se marcará un semicírculo a 5m de este, entre la línea de tercera base y la línea de primera base. Cualquier bola bateada que se quedara dentro de estos límites, será pelota mala; strike, quedando la pelota muerta.

La pelota bateada será buena cuando caiga dentro del espacio de juego principal, sobre las bases, o sobre las líneas de fuera más allá de 1ª o 3ª base.

La pelota bateada será mala cuando caiga fuera espacio de juego principal, o si cae dentro y luego sale fuera, entre Home y 1ª base o entre Home y 3ª base, contándole como un "strike".

Cada jugador podrá intentar 3 veces consecutivas una pelota buena. De no realizarlo, será eliminado.

El intento fallido de golpear la pelota, será cantado como strike. Tres strikes = eliminación.

En el caso de que la pelota bateada sea buena (espacio de juego principal), el bateador abandonará el Home y tratará de alcanzar la 1ª base antes de que la pelota esté en poder del defensor de esa base, y éste se encuentre en contacto con la base. En caso contrario será eliminado.

Los jugadores del equipo de bateo que no estén bateando, aguardarán su turno en el banquillo, y no podrán abandonarlo salvo para ir a batear.

Cuando una pelota bateada, sea cogida en el espacio de juego principal o fuera de éste por el equipo a la defensiva sin que toque el suelo, el bateador-corredor será eliminado.

Acciones del corredor



Cualquier corredor será eliminado en una volea bateada, que sea atrapada por el equipo a la defensiva sin que bote en el suelo la pelota, si deja de retocar su base original, antes que él o su base original sea tocada. "Retocar" en esta regla significa pisar y salir del contacto con la base después de que la pelota sea atrapada.

No existe el "infield fly" (volea al cuadro).

Igualmente será eliminado, estando la pelota en juego, mientras avanza o retorna a una base, y deja de tocar cada base en orden, antes de que él o la base que no tocó sean tocados.

El corredor deberá pisar las bases en el orden siguiente: 1ª base, 2ª base, 3ª base y base de meta (home). Si un corredor adelanta al precedente, será eliminado.

El corredor que llegue a la base meta, después de pisar las cuatro bases del cuadrado, conseguirá una carrera (punto) para su equipo.

En cada base sólo podrá haber un corredor.

Un corredor solamente podrá abandonar su base cuando el bateador haya golpeado la pelota.

El corredor que abandone su base antes de que la pelota sea bateada será eliminado.

Después de que una pelota sea bateada de foul (fuera) el corredor regresará inmediatamente a su base.

Si el terreno de juego no está delimitado (cerrado), el equipo local pondrá los límites del campo en presencia del árbitro y del entrenador del equipo contrario.

Cualquier pelota bateada que salga fuera de los límites establecidos, al bateador y/o corredores precedentes si hubiera, se les otorgarán dos bases automáticamente a partir del momento en que la pelota haya salido de los límites (siempre sobre la acción del bateador se otorgarán bases extras).

Ejemplo: Si el bateador-corredor logra pisar la primera base y después sale la pelota de los límites establecidos; al bateador y/o corredores se les otorgarán dos bases a partir de la primera base conseguida por el bateador, en este caso el bateador alcanzaría la tercera base y los corredores avanzarían hasta home. Nota: Si el bateador no logra pisar la primera base antes de que la pelota bateada salga fuera de los límites acordados; al bateador y demás corredores se les otorgarán dos bases automáticas. Es decir el bateador alcanzaría la segunda base.

Si la pelota saliera de los límites establecidos, producto de un mal tiro o cogida de un defensor, se determinará de la siguiente manera:

- Si es sobre la acción del bateador, a éste se le otorgará una base. Ahora bien, si el bateador-corredor fuerza a cualquier corredor precedente a avanzar una base extra más, así será considerado.
- Si es sobre cualquier corredor, solamente este o estos avanzarían una base extra a partir de la base anteriormente conseguida.

En una jugada forzada, el corredor será eliminado si no consigue tomar contacto con la base, antes de que tenga posesión de la pelota el defensor de la base (y esté en contacto con la base). Es jugada forzada, cuando los corredores se ven obligados a correr en un batazo del bateador.

Cuando un jugador del equipo a la defensiva toca con la pelota a un jugador contrario que se deje sorprender fuera de la base o cuando aún no ha llegado, el corredor tocado es eliminado.

Un corredor es eliminado, cuando sale fuera de la línea de bases para evitar ser tocado.

Acciones del receptor

El receptor se colocará a una distancia segura (2 m) del soporte, frente al bateador, cuando haya que batear y cerca de la base de Home cuando la pelota esté en el campo.

En la categoría benjamín, el receptor se encargará de que la pelota vuelva lo antes posible al soporte cuando: comience el juego; se interrumpa el juego; y al cambiar después de cada entrada.

En la categoría alevín, el receptor se encargará de pasar la pelota al entrenador que está realizando el lanzamiento.

Todo receptor (‘catcher’) debe utilizar un casco protector de receptor mientras esté en su posición.

1.7. Incorrecciones de la acción de juego

Ningún jugador del equipo a la defensiva sobrepasará la línea imaginaria que une la 1ª y la 3ª base, hasta que el bateador haya bateado la pelota colocada sobre el soporte.

Si el equipo a la defensiva no reclama, no se produce incorrección sancionable de las presentes reglas. La reclamación debe realizarse con posesión de la pelota de juego y en contacto con la base en cuestión.

Tirar el bate de un modo peligroso será considerado “Out”.

No se permitirá que ningún jugador que decolore o dañe intencionalmente una pelota frotándola con tierra, resina, parafina, lija, esmeril u otra sustancia extraña.

No se podrá obstruir a un contrario.

No podrán realizar ninguna conducta violenta o irrespetuosa hacia los compañeros, adversarios, entrenadores, árbitros o al público.

Conducta antideportiva: amonestación o exclusión de los entrenadores, suplentes o acompañantes

El entrenador, el ayudante del entrenador o los acompañantes no pueden dirigirse de forma irrespetuosa a los árbitros, a los auxiliares de mesa, ni a los adversarios.

Tampoco podrán demostrar, con palabras o actos, su disconformidad con las decisiones del árbitro, infringir de forma persistente, las reglas del juego, ser culpable de conducta incorrecta, indisciplinada o antideportiva.

Cuando los acompañantes (padres, madres, amigos/as...) realicen un comportamiento antideportivo hacia los participantes del juego (jugadores, entrenadores y árbitros) u otros acompañantes, se amonestará a su equipo y dicha amonestación se enviará al centro educativo, asociación o club correspondiente. Cuando un equipo tenga más de tres amonestaciones, el comité de competición y disciplina deportiva de los Juegos Deportivos Municipales estudiará su comportamiento y, en su caso, si se considera conveniente, determinará las sanciones oportunas.

2. BEÍSBOL MODIFICADO Y SÓFBOL MODIFICADO

2.1. Espacio y subespacios de juego (terreno de juego) y espacios anexos

El espacio de juego es una superficie lisa, dura y sin obstáculos. El espacio de juego principal, básicamente, se divide en dos subespacios, el espacio interior (“infield”) que es cuadrado, delimitado en cada una de sus esquinas por las bases y es por donde corren los jugadores y el espacio exterior que es el área comprendida entre dos líneas de fuera (“foul”), formadas por la prolongación de dos lados del espacio interior y limitada por la valla exterior.



El subespacio de juego interior que es cuadrado tiene unas dimensiones de 18,3m de lado para el sófbol modificado y 24m para el béisbol modificado y sus esquinas son denominadas bases, las cuales son: la primera base, la segunda base, la tercera base y la base inicial y de meta u objetivo.

Otros subespacios de juego, a nivel general, más específicos de este juego son (véase dibujo X.1):

- Bases: son tres de los cuatro puntos que debe tocar un/a corredor/a para anotar una carrera.
- Home: es la base inicial y meta u objetivo.
- Subespacio del lanzamiento: es el subespacio que debe contactar con el pie el jugador/a en el momento del lanzamiento.
- Subespacio del entrenador/a: es la zona donde permanecen los entrenadores para dirigir al equipo en el ataque.
- Valla exterior: es la cerca que delimita el subespacio de juego exterior (terreno bueno) en los exteriores.
- Valla interior: valla o similar situada detrás del home.
- Subespacio del bateador: es el espacio circular donde espera su turno el bateador.
- Círculo del lanzador/a: es el área dentro de la cual está el subespacio de lanzamiento.
- Línea de foul: línea que delimita el terreno bueno del malo.

La distancia entre las bases será de 18,3m para el sófbol modificado y 24m para el béisbol modificado (distancia "a")

La distancia entre el home y el subespacio de lanzamiento será de 10m para el sófbol modificado y 16m para el béisbol modificado (distancia "b").

La distancia entre el home y la valla interior será de 6m (distancia "c").

La distancia entre el home y la valla exteriores será de 53,3m para el sófbol modificado y 75m para el béisbol modificado (distancia "d").

2.2. El móvil, el bate y los guantes

En general el móvil en sófbol es más grande y pesado que en béisbol.

En sófbol modificado es una pelota esférica con una superficie exterior de cuero, piel o material sintético. El peso de la pelota es de 141,75g (5 onzas) y mide 22,86cm (9 pulgadas) de circunferencia.

En béisbol modificado es una pelota esférica con una superficie exterior de cuero, piel o material sintético. El peso de la pelota es de 198,45g (7 onzas) y mide 30,48cm (12 pulgadas) de circunferencia.

El equipo local deberá tener disponible, al menos una docena de pelotas reglamentarias de reserva, que puedan ser utilizadas de inmediato en caso de ser necesario.

En general el bate de béisbol es más pesado y más ancho en su parte gruesa y el de sófbol suele tener forma de botella.

En sófbol modificado el bate debe ser un palo redondo y pulido con 5,08cm (2 pulgadas) de diámetro en su parte más gruesa y no más de 86,34cm (33 pulgadas) de largo. El bate es una pieza de aluminio sólida y no pesará más de 1077,3g (38 onzas).

En béisbol modificado el bate debe ser un palo redondo y pulido con 6,985cm (2,75 pulgadas) de diámetro en su parte más gruesa y no más de 106,684cm (42 pulgadas) de largo. El bate es una pieza de madera sólida o aluminio y no tiene límite de peso.

Pueden ser usados guantes con las siguientes características:

- El receptor puede usar un guante o manilla de piel que no sea mayor de 97cm de circunferencia y que no tenga más de 39cm, desde su extremo superior hasta la parte inferior.
- El primer base puede usar un guante o manilla de piel que no sea mayor de 30,5cm de largo desde el extremo superior hasta la parte inferior y no más de 20,5cm de ancho a través de la palma de la mano, medidas desde el punto que divide la base del dedo pulgar hasta el borde exterior de la manilla.
- Todo jugador de la defensa, excepto la primera base y el receptor, puede usar o llevar un guante de piel. El guante o manilla no medirá más de 30,5cm desde la punta de cualquiera de los cuatro dedos, a través de la cavidad donde se recibe la pelota, hasta el borde inferior del guante. El guante no medirá más de 29,7cm de ancho.

2.3. Tiempos de juego

El encuentro tendrá la duración temporal de una hora y media de la realización de seis entradas.

2.4. Participantes del juego: jugadores, entrenadores y árbitros

Los jugadores y equipos

Cada equipo se compone de un máximo de 12 jugadores y un mínimo de 9 Jugadores. Las chicas serán la categoría femenina y jugarán a sófbol modificado y los chicos serán la categoría masculina y jugarán a béisbol modificado. Si los equipos presentan 8 jugadores, se deberá jugar el encuentro. En caso de ser menos de 8 jugadores el encuentro no se jugará. El árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso de la acta en ambos casos.

Los 9 jugadores iniciales deberán ser sustituidos durante el juego hasta posibilitar que cada jugador participe al menos en dos entradas completas. En caso de cambio por lesión o expulsión, al jugador entrante (sustituto), se le cuenta como entrada completa.

Uno o más jugadores pueden ser sustituidos durante un juego en cualquier momento en que la pelota se encuentre muerta. El jugador suplente bateará en el lugar correspondiente a la del jugador a quien reemplaza, en el orden de bateo.

Si el lanzador es cambiado, (dos entradas máximo) el lanzador suplente le tendrá que lanzar al bateador que esté consumiendo su turno al bate, o cualquier bateador sustituto hasta tanto dicho bateador sea puesto `out´ o llegue a la primera base, a menos de que el lanzador suplente sufra una lesión o indisposición física, que a juicio del árbitro principal o colaborador lo incapacite para lanzar.

Se considerará jugador a cualquier miembro de un equipo que se encuentre en el terreno de juego y esté autorizado a jugar, en cualquier otro caso se tratará de un suplente. Uno de los jugadores será designado capitán.

Todos los jugadores de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la parte posterior de la camiseta. En caso de conflicto por lo que respecta al color de la camiseta, por la coincidencia de los dos equipos, el equipo local tendrá que cambiar el color de las mismas.

Los entrenadores

Cada equipo tiene un entrenador que es el educador y director del equipo. Además, puede haber un ayudante de entrenador.

El entrenador asesora a los jugadores desde la banda, es el responsable de las sustituciones de los jugadores y solicita los tiempos muertos. Es también el responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes o los acompañantes, y mantendrá una

actitud respetuosa hacia todos los participantes en el encuentro. También colaborará con el árbitro en situaciones problemáticas y estará asistido por el capitán del equipo.

Árbitros

El encuentro será dirigido por un árbitro principal o por un árbitro colaborador. Puede haber árbitros de base, no es obligatorio, si no hubiera árbitros de base las funciones de éstos las realizará el árbitro principal o árbitro colaborador.

El árbitro será el responsable de la buena marcha del juego y de la seguridad durante el mismo, y si lo considera oportuno podrá interrumpirlo gritando ¡tiempo!.

El árbitro principal o colaborador se situará a 3m detrás del soporte de bateo y si hubiera árbitros de base, deberán estar próximos a éstas.

El árbitro principal o colaborador exigirá un estricto cumplimiento de las reglas relativas a los implementos de juego y equipamiento de los jugadores

Los árbitros de base establecerán: si el corredor es eliminado o no, de no serlo gritará ¡"Quieto"!; si la pelota bateada en terreno bueno o terreno fuera; si el corredor ha salido antes o después de que el bateador haya bateado la pelota en forma válida.

El árbitro principal, después de haber sido notificado, inmediatamente anunciará, cada sustitución efectuada.

Los árbitros son los responsables de la señalización de las incorrecciones, de conceder o anular los carreras y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes reglas. También es el responsable de la acta del encuentro. Llevará el registro cronológico de las carreras obtenidas, y es el responsable de controlar el tiempo de juego, de indicar el final del encuentro. El árbitro controlará el tiempo de juego sin parar el reloj, salvo en los casos siguientes:

- Cuando un jugador está lesionado.
- Cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual.

Para el arbitraje debe preverse el siguiente equipo técnico:

- El cronómetro de juego.
- La acta oficial del encuentro.

2.5. Objetivos del juego: batear, correr, coger y tirar

Antes de explicar más concretamente los objetivos del juego, debido a las características propias de la estructura formal y funcional de este deporte se debe aclarar que tanto en minibéisbol-sófbol, como en béisbol y sófbol modificado y en béisbol y sófbol los fundamentos ofensivos son batear y correr y los defensivos son coger y tirar.

El objetivo principal es conseguir más carreras que el equipo contrario dentro de los límites fijados por las reglas.

Los objetivos parciales para conseguir el fin principal son:

- Cuando un equipo está al bate todos los jugadores de ese equipo son atacantes y el que tiene el bate es bateador, pero cuando ha bateado la pelota correctamente se convierte en corredor.

- En ataque los objetivos son: batear la pelota (sin ser eliminado) fuera del alcance de los jugadores adversarios, hay que correr una, dos o tres o todas las bases sin ser eliminado y cuando se llega a la base de la que se ha salido pasando por todas es una carrera (un punto).

- Cuando un equipo está en el campo es el equipo defensor.

- En defensa los objetivos son coger la pelota bateada, evitar el avance del contrario enviando la pelota a mis compañeros del subespacio interior cuadrado (de las bases) y

conseguir eliminar a los atacantes (coger en el aire una pelota bateada, enviar la pelota al defensor de primera base antes de que llegue el corredor o tocar con la pelota a los contrarios fuera de la base).

Al acabar las seis entradas gana el equipo que tenga más carreras conseguidas, si los dos equipos tiene igual numero de carreras conseguidas se procederá al desempate por muerte súbita.

2.6. Acciones motrices del juego (individuales y de equipo)

Acciones generales de juego

Los jugadores defensivos han de procurar hacer "eliminaciones" para que los contrarios no hagan carreras. Es decir, el equipo que defiende tratará de eliminar a los corredores y/o bateadores del equipo contrario (atacante), tratando que estos no alcancen las bases inmediatas. Esto se consigue cuando la pelota llega a éstas antes que el corredor (si este es forzado a correr) o tocándole con la pelota fuera de las bases, así como cogiendo pelotas bateadas en el aire.

El equipo que esté en el banco, fuera del terreno de juego, será el equipo que ataca y podrá anotar carreras. El objetivo principal del equipo atacante, será batear la pelota dentro del espacio de juego principal y fuera del alcance del equipo que defiende, con el propósito de poder ganar las bases, una a una, hasta llegar al "home" (base inicial - meta).

Cuando ambos equipos hayan completado un turno en defensa y otro en ataque, se terminará una entrada.

Durante las tres primeras entradas batearán todos: 1ª entrada del 1 al 9, 2ª entrada del 5 al 3 y 3ª entrada del 7 al 6 sin limite de carreras y a partir de la cuarta entrada es a tres outs o cinco carreras de diferencia.

La jugada se detiene cuando la pelota la tiene dentro del círculo del lanzador cualquier jugador defensivo, cuando el árbitro canta "tiempo"; porque lo considere el árbitro o por alguna causa legal o cuando el árbitro decreta 'Tiempo' (Time) se suspenda momentáneamente el encuentro, y la pelota quede muerta. Mientras la pelota esté muerta, no se podrá declarar 'out' a ningún jugador, no se pondrá correr las bases y no se podrá anotar carreras, a excepción de que los corredores puedan avanzar una o más bases como resultado de actos ocurridos mientras la pelota estaba viva o cualquier otra pelota bateada que hubiera salido del campo de juego. Mientras que el árbitro no cante "tiempo", los corredores pueden avanzar.

El pitcher lanzará la pelota al bateador, quien tratará de conectarla o simplemente dejarla pasar, a su elección.

Cuando un bateador se convierte en corredor de bases y toca legalmente todas las bases, anotará una carrera para su equipo.

Una carrera legalmente anotada no podrá anularse debido a la acción posterior que pudiere realizar el corredor.

La pelota queda muerta y los corredores avanzarán y retomarán a las bases a que tengan derecho, sin que puedan ser puestos out, cuando:

- Una pelota lanzada por el pitcher, toca cualquier parte del bateador, o su vestimenta, mientras esté en su posición legal de bateo, los corredores avanzarán una base si están forzados a ello.
- El árbitro interfiere con el tiro del receptor (catcher).
- La pelota es bateada en forma ilegal; los corredores retornan a sus bases.
- En el caso de que una pelota en foul no sea atrapada; los corredores regresarán a sus bases.



- Una pelota bateada de fair (válida) a un árbitro antes de que sea alcanzada por un infielder (jugador del cuadro) incluyendo al pitcher, o toca a un árbitro antes de pasar a un infielder, que no sea el pitcher.
- Un árbitro ordene tiempo (time) sea por causas climatológicas, lesión, sustitución u otras causas que el árbitro considere oportuno.

Acción de lanzamiento de béisbol modificado

El lanzador se denomina también pitcher.

Lanzamientos legales. Existen dos posiciones legales de lanzamiento, la posición de impulsarse (windup position) y la posición de preparado (set position), pudiéndose utilizar cualquiera de ellas en cualquier momento.

La posición de impulsarse (windup position). El lanzador se colocará de frente al bateador, con su pie pivote totalmente sobre, o enfrente y en contacto, pero no fuera, del subespacio de lanzamiento, y con el otro pie libre. Desde esta posición, cualquier movimiento natural asociado con lanzar la pelota al bateador, lo obliga a efectuar el lanzamiento sin interrupción ni alteración. No podrá levantar ninguno de sus pies del terreno excepto que en el momento de hacer el lanzamiento al bateador, puede dar un paso hacia atrás y un paso hacia adelante con su pie libre. Desde esta posición podrá:

- Enviar (lanzar) la pelota al bateador.
- Girar y lanzar a alguna base en un intento de sorprender y poner out a un corredor.
- La posición de preparado (set position), la indicará el lanzador cuando se pare de frente al bateador con su pie pivote completo sobre o enfrente y en contacto con el plato de lanzar, pero no fuera del final de él y con su otro pie enfrente del subespacio de lanzamiento sosteniendo la pelota con ambas manos frente a su cuerpo y llegando a una parada completa.

En cualquier momento, durante los movimientos preliminares del lanzador y hasta que su movimiento natural de lanzar lo obligue a efectuar el lanzamiento, podrá tirar la pelota a cualquier base siempre y cuando al hacerlo dé un paso hacia la misma, antes de hacer el tiro.

Si el lanzador hace un lanzamiento ilegal sin corredores en base, se canta una bola, a menos que éste alcance la primera base por un error, una base por bolas, un bateador golpeado o de cualquier otra manera.

Cuando un lanzador toma su posición se le permite lanzar no más de ocho envíos preparatorios o de calentamiento a su receptor, en cuyo lapso de tiempo el juego queda suspendido.

Cuando las bases están desocupadas, el lanzador debe enviar la pelota al bateador dentro de un lapso de veinte segundos a partir de haber recibido la pelota.

Si hay un corredor o corredores en base, será `balk´ cuando:

- Estando el lanzador en su posición y en contacto con el plato, realice cualquier movimiento que esté naturalmente asociado a su forma de lanzar, y deje de enviar el lanzamiento.
- El lanzador, estando en contacto con el plato, simula que va a efectuar un tiro a la primera base, y no lo hace.
- El lanzador, estando en contacto con el plato, deja de dar un paso directamente hacia una base antes de lanzar hacia ella.
- El lanzador, mientras hace contacto con la caja, lanza, o simula un tiro a una base que esté desocupada, excepto cuando está realizando una jugada.
- El lanzador (pitcher) hace un lanzamiento ilegal.
- El lanzador le hace un lanzamiento al bateador sin estar mirándolo.



- El lanzador realiza cualquier movimiento que esté asociado naturalmente a su modo de lanzar, sin estar en contacto con la caja de lanzar.
- El lanzador demora innecesariamente el juego.
- El lanzador, sin tener la pelota en su poder, se para sobre la caja de lanzar o con ambos pies a cada lado de ésta (a horcajadas), o estando fuera de la caja, simula efectuar un lanzamiento.
- El lanzador, después de ponerse en una posición legal para lanzar, retira una mano de la pelota de otra forma que no sea realmente para hacer su lanzamiento o tirar a una base.
- El lanzador, mientras está tocando el plato de lanzar, deja caer la pelota al suelo, sea en forma intencional o accidental.
- El lanzador, mientras está dando una base por bolas intencional, hace un lanzamiento, sin que el receptor (catcher) se encuentre dentro de la caja del receptor (catcher's box).
- El lanzador hace lanzamientos desde su posición de preparado (set position) sin haber hecho la parada reglamentaria.

Acción de lanzamiento en sófbol modificado

Se considerará las mismas acciones que en béisbol modificado a excepción que el lanzamiento será siempre por debajo de la cadera y al ras de suelo. La lanzadora solamente podrá lanzar sobre el home.

Acción de batear y el bateador

Cada jugador del equipo a la ofensiva se convierte en bateador en el orden y lugar en que aparece su nombre en el orden al bate de su equipo.

La posición legal del bateador es aquella en que tenga ambos pies dentro de la caja de bateo.

El bateador habrá completado legalmente su turno al bate cuando es puesto out, o se convierta en corredor de bases.

Una acción de bateo es out cuando:

- Su batazo de aire sea fair o foul (y que no sea un foul tip) o sea legalmente atrapado por un fildeador.
- El catcher ejecuta una atrapada legal en un tercer strike.
- Cuando el receptor no atrapa un tercer strike, cuando la primera base se encuentra ocupada antes de que hayan dos outs.
- Toca de foul, en un tercer strike.
- Se decreta un Infield Fly.
- Le tira a un tercer strike y la pelota toca cualquier parte de su cuerpo.
- Si una pelota batea de fair, lo toca antes de tocar a un fildeador.
- Después de haber conectado un batazo o un toque de bola y su bate le pega nuevamente a la pelota en territorio fair. La pelota queda muerta y los corredores no avanzan. Si el bateador-corredor suelta el bate y la pelota por cualquier motivo rueda y toca en territorio fair, y a juicio del árbitro no hubo intención de interferir con la trayectoria de la pelota, la bola está viva y sigue en juego.
- Si después de golpear o tocar de foul desvía intencionalmente la trayectoria de la pelota, en cualquier forma, mientras corre hacia la primera base, la pelota queda muerta y los corredores no pueden avanzar.

- Si después del tercer strike o después que golpea la pelota hacia territorio fair, la persona del bateador es tocada con la pelota, o ésta llega a la primera base con anterioridad al bateador.



- Mientras corra la última mitad de la distancia entre el home y la primera base, y la pelota está siendo fildeada hacia la primera base, corra fuera (a la derecha) de la línea de tres pies (91.4cm), o hacia adentro (a la izquierda) de la línea de foul y a juicio del árbitro al hacerlo interfiera de alguna manera con el fildeador que esté recibiendo el lanzamiento (tiro) en la primera base; a excepción del caso en que se le permite correr fuera de la línea de los tres pies, para evitar interferencia a un fildeador que intenta tomar una pelota conectada.

- Un infielder, deja caer intencionalmente un elevado (fly) o linietazo (line-drive), cuando estén ocupadas la primera base, o la primera y la segunda, o están las bases llenas, antes de que hubieren dos out. La pelota queda muerta y el corredor o corredores retornan a sus bases originales.

- Un corredor de bases que a juicio del árbitro, interfiera con una jugada que se encuentre ejecutando un fildeador a la defensiva, tratando de atrapar o lanzar una pelota, o tratando de completar cualquier jugada.

- Con dos outs, un corredor en tercera base y dos strikes en el bateador, el corredor intenta robar el home al producirse un lanzamiento legal y la pelota toca al producirse un lanzamiento legal y la pelota toca al corredor en la zona de strike del bateador. El árbitro deberá cantar el tercer strike (strike three), el bateador es out y la carrera no es válida; cuando hubiese menos de dos outs, el árbitro cantará `strike three´, la bola queda muerta y la carrera sí es válida.

Un bateador es out por una acción ilegal, cuando:

- Golpea la pelota con uno o ambos pies sobre el suelo fuera de la zona de la caja de bateo.

- Si se pasa de una caja de bateo a otra (de zurda a derecha o viceversa) mientras el lanzador se encuentre en su posición de lanzar.

- Si interfiere con el receptor (catcher) cuando éste se encuentre en acción de fildear o lanzar la pelota, saliéndose de la caja de bateo o efectuando cualquier otro movimiento que estorbe la jugada del receptor (catcher) en home.

- Utiliza o intenta utilizar un bate que, a juicio del árbitro, haya sido alterado en forma tal que se mejore el factor de distancia o que origine una propulsión inesperada de la pelota. Ello incluye los bates con relleno, superficies planas hechas mediante el limado, clavados, ahuecados, tejidos o cubiertos con substancias como la parafina, cera, etc.

Batear fuera de turno

Se cantará out al bateador: cuando se haga una apelación, cuando no cumpla con batear en el turno que le corresponda, y otro bateador deberá completar el turno al bate en su lugar.

Cuando un bateador incorrecto se convierta en corredor o sea puesto out, y haga una apelación al árbitro por parte del equipo defensivo, antes de ejecutarse el primer lanzamiento al siguiente bateador de cualquier equipo, o antes de cualquier jugada o intento de jugada, el árbitro deberá: declarar out al bateador correcto; y anular cualquier avance o anotación de carrera producida por el bateo del jugador incorrecto o por el avance del bateador incorrecto hasta la primera base producido por un incogible (hit), un error, una base por bolas, un pelotazo por el bateador u otra causa.

Cuando un bateador incorrecto se convierte en corredor o es puesto out, y se ejecuta un lanzamiento legal al siguiente bateador de cualquier equipo, antes de que se haga una apelación, el bateador incorrecto automáticamente se convierte en bateador correcto, y el resultado que haya tenido su turno al bate se convierte en legal.



Cuando el bateador correcto sea cantado out debido a que haya dejado de batear en su turno correspondiente, el siguiente bateador será aquel cuyo nombre siga al del bateador correcto que ha sido cangado out.

El bateador se convierte en corredor y tendrá derecho a la primera base sin riesgo de ser puesto out (siempre y cuando avance hacia la primera base y haga contacto con ella), cuando:

- El árbitro le ha cantado cuatro bolas.
- Sea tocado por un lanzamiento del pitcher, que no haya intentado batear, a menos que la pelota está en la zona de strike cuando toca al bateador; o el bateador no hace intento alguno para evitar ser golpeado por la pelota.
- El receptor (catcher) o cualquier otro jugador a la defensiva (fielder) lo interfiere. Si a la interferencia, le siguiera una jugada, el manager de la ofensiva puede avisarle al árbitro de home que opta por declinar la penalidad por interferencia y aceptar la jugada. Tal opción deberá ser hecha inmediatamente de finalizar la jugada. No obstante, si el bateador llega a primera base debido a un incogible (hit), un error, una base por bolas, un bateador golpeado, o cualquier otra causa, y todos los demás corredores avanzan al menos una base, la jugada prosigue sin referirse a la interferencia.
- Una pelota bateada de fair toca a un árbitro o a un corredor de bases, antes de tocar a un fildeador.

El bateador se convierte en corredor cuando:

- Batea hacia territorio fair.
- El tercer out cantado por el árbitro no es atrapado por el receptor, siempre y cuando (1) la primera base no está ocupada o (2) la primera está ocupada pero hay dos out.
- Una pelota bateada en zona de fair, después que haya pasado a un fildeador, que no sea el lanzador (pitcher), o que habiendo sido tocado por un fildeador, incluyendo al lanzador, toque a un árbitro o a un corredor en territorio fair.
- Una pelota fair que pasa sobre la cerca o que caiga dentro de las gradas a una distancia del home plate mayor de 250 pies (76,20 m). Este tipo de batazo dará derecho al bateador a un cuadrangular (home run), cuando haya completado de tocar legalmente todas las bases. Una pelota fair que se salga del campo de juego en un punto a menos de 230 pies del home plate, solamente dará derecho al bateador de llegar hasta la segunda base.
- Una pelota bateada de fair y que después de tocar el suelo salte (rebote) dentro de las gradas, o pase a través, por debajo o por arriba de la cerca, o a través o por debajo de la pizarra de anotaciones, o por debajo o a través de un seto de plantas, dará derecho al bateador y a los corredores para adelantar dos bases.
- Cualquier pelota fair, sea antes o después de haber tocado el suelo, que pase a través de cualquier abertura en la cerca o en la pizarra, o a través o por debajo de setos de plantas, o que se quede pegada o se incruste en una cerca o pizarra, dará derecho al bateador y a los corredores a avanzar dos bases.
- Cualquier pelota bateada en fair que haya tocado el terreno (rebote) y el fildeador la desvíe originando que ésta se meta en las tribunas, o sobre o por debajo de una cerca en territorio fair o foul, dará derecho al bateador y a los corredores avanzar dos bases.
- Cualquier pelota en elevado (fly) que sea tocada por un fildeador y éste la desvíe y la haga saltar a las tribunas, o sobre la cerca en territorio fair, dará derecho al bateador a llegar a la segunda base, pero si es desviada por el fildeador y salta a las tribunas o sobre la cerca en territorio fair, el bateador tendrá derecho a un cuadrangular (home run). Sin embargo, si dicha pelota en fly fuera desviada en un punto a menos de 250 pies (76,20 m) del home plate, el bateador tendrá derecho únicamente a dos bases.



Acción de carrera

Un corredor adquiere el derecho a una base que se encuentra desocupada, cuando la toca antes de ser out, o esté forzado a dejarla vacante para que sea ocupada por otro corredor que tenga el derecho de ocupar dicha base.

Al avanzar, un corredor deberá tocar la primera, la segunda, la tercera y el home en dicho orden. Si fuera obligado a regresar, deberá hacerlo en orden inverso (retocarlas), a menos que la pelota quede muerta. En tales casos, el corredor podrá regresar directamente a su base original.

Una base no puede estar ocupada por dos corredores, pero en el caso de que estando viva la pelota, dos jugadores llegarán a estar tocando la misma base, el segundo corredor (el de atrás) será out, si es tocado con la pelota, y el primer corredor (el de adelante) tendrá derecho a la base.

Cada corredor, que no sea el bateador, podrá avanzar una base sin el riesgo de ser puesto out en los siguientes casos:

- Se declare un Balk.

- El avance del bateador, sin riesgo de ser puesto out, obligue (force) a un corredor a dejar la base que ocupa, o cuando el bateador conecta una pelota de fair y ésta toca a un árbitro, antes de haber sido tocada por un fildeador o haya pasado a un fildeador y si tal corredor esté obligado a avanzar.

- Mientras un corredor esté tratando de robarse una base, el bateador es interferido por el catcher u otro fildeador.

Cada corredor incluyendo al bateador-corredor, puede avanzar, sin riesgo de ser puesto out, cuando:

- Hasta el home plate, anotando una carrera, si una pelota bateada de fair sale en vuelo fuera del campo de juego y toca legalmente todas las bases, o si una pelota en fair, a juicio del árbitro, hubiera salido de aire del campo, si no hubiese sido por la acción de un fildeador desviándola al lanzarle su guante, gorra o cualquier artículo de vestimenta, u otros atavíos.

- Tres bases, si un fildeador toca a una pelota en fair con su gorra, máscara o con cualquier parte de su uniforme arrancado de su lugar correcto sobre su persona. La pelota sigue en juego y el bateador puede avanzar hacia el home, a su propio riesgo.

- Tres bases, si un fildeador lanza su guante en forma deliberada a la pelota y la toca en territorio fair, la pelota sigue en juego y el bateador puede avanzar hasta el home, a su propio riesgo.

- Dos bases, si un fildeador en forma deliberada toca a una pelota lanzada, con su gorra, máscara o con cualquier parte de su uniforme arrancado de su lugar correcto sobre su persona. La pelota sigue en juego;

- Dos bases, si un fildeador deliberadamente lanza su guante y toca una pelota lanzada, la pelota sigue en juego.

- Dos bases, si una pelota fair rebota o es desviada, metiéndose en las tribunas fuera de las líneas de foul de primera o tercera bases; o si pasa a través o por debajo de una cerca del campo, o a través o por debajo de la pizarra de anotaciones, o a través o por debajo de setos de plantas o enredaderas de la cerca; o si se queda incrustada (pegada) en tales cercas, pizarras, setos o enredaderas.

- Dos bases cuando, no habiendo espectadores dentro del campo de juego, una pelota lanzada se mete en las tribunas, o dentro de un banco (rebotando o no al terreno), o sobre o por debajo de una cerca del terreno, o sobre la parte inclinada (sesgado) de la malla protectora de los espectáculos. La pelota queda muerta, cuando tal lanzamiento



descontrolado (wild throw) es el primero que realiza un infielder en la jugada, el árbitro, al conceder tales bases, deberá regirse por la posición de los corredores en el momento en que la bola fue lanzada por el pitcher (lanzador), en todos los demás casos el árbitro se regirá por la posición de los corredores en el momento de realizarse el tiro descontrolado.

- Una base, si una pelota lanzada al bateador, o lanzada por el pitcher desde su posición en el plato de pitcheo hacia una base para tratar de atrapar a un corredor, se mete dentro de la tribuna o dugout, o sobre o a través de una cerca del terreno o el backstop. La pelota queda muerta.

- Una base, si el bateador se convierte en corredor debido a un `wild pitch` que da el derecho a que los corredores avancen una base, el bateador-corredor tendrá derecho solamente a la primera base.

Con un jugador en tercera que esté intentado anotar en carrera mediante un `squeeze play` (jugada suicida) o robo, si el receptor (catcher) o cualquier otro fildeador se para sobre o enfrente del home plate sin tener posesión de la pelota, o si toca al bateador o al bate de éste, se le cargará un `balk` al pitcher (lanzador), se le otorgará la primera base al bateador por la interferencia y la pelota queda muerta.

Cualquier corredor de bases es out cuando:

- Al correr se sale más de tres pies (91,4cm) de la línea directa entre bases para evitar ser tocado a menos de que lo haga para no interferir con un fildeador que trate de fildear una pelota que ha sido bateada, o después de tocar la primera base, abandone, se aleje de la línea de base, con lo cual obviamente abandona su intento de alcanzar la siguiente base.

- Cuando deliberadamente interfiere con una pelota lanzada o molesta a un fildeador que intenta hacer jugada con la pelota bateada.

- Si es sorprendido fuera de base (y tocando con la pelota) mientras la pelota está viva.

- Cuando el corredor deje de retocar su base después que haya sido atrapada una pelota legalmente en fair o foul, y el fildeador toca (con la pelota) al corredor o a la almohadilla. No será cantado out por haber dejado de retocar su base después que se haya efectuado el siguiente lanzamiento, o se haya efectuado cualquier jugada o intento de jugada. Esto es una jugada de apelación.

- Si deja de alcanzar la próxima base antes de que un fildeador lo toque a él o a dicha base, cuando el corredor haya sido obligado (forzado) a avanzar por razón de que el bateador se haya convertido en bateador-corredor. Sin embargo, en el caso de que un corredor posterior haya sido puesto out forzado, la condición de `force` del corredor que va adelante queda anulada y por consiguiente debe ser tocado con la pelota para ser puesto out. La condición de our forzado (force) termina tan pronto como el corredor toca la base a la que estaba obligado a avanzar, y si se pasa de dicha base, sea por deslizamiento o corriendo, se le deberá tocar con la pelota para ser puesto out. No obstante, si el jugador forzado, después de tocar la siguiente base, por cualquier razón se devuelve hacia la base que ocupaba anteriormente, la jugada de `force-play` queda vigente nuevamente y puede ser puesto out si la defensiva toca con la pelota la base a la cual estaba forzado (obligado).

- Cuando es golpeado por una pelota fair en territorio fair antes de que la pelota haya tocado o pasado a un infielder. La pelota queda muerta y nadie puede anotar en carrera, ni pueden avanzar los corredores, excepto aquellos corredores que hubieran estado obligados (forzados) a avanzar.

- Si trata de anotar en una jugada en la cual el bateador interfiere la jugada en el home plate antes de que hayan dos outs. Cuando hay dos outs la interferencia hace que el bateador sea out y por tanto no hay anotación de carrera.



- Si pasa a otro corredor que va precediendo antes de que dicho corredor haya sido puesto out.

- Si después de haber adquirido posesión legal de una base, se devuelve con el propósito de confundir a la defensa o para burlarse del juego. El árbitro cantará `tiempo´ (time) inmediatamente y declarará out al corredor.

- Si deja de retornar inmediatamente a la primera base después de haberse deslizado o corrido sobrepasándose de ella. Si intenta correr hacia la segunda base puede ser puesto out tocándolo con la pelota. En el caso de que se dirigiera al dugout (después de sobrepasarse de la primera al tratar de regresar, o hacia su posición, y deja de retornar y toca la primera bajo apelación puede ser puesto out, al ser él o la base tocado con la pelota).

- Si al deslizarse o correr por el home plate, deje de tocarlo y no hace intento alguno de regresar a hacerlo, y si un fildeador con la pelota en su mano y parado sobre el home apela la decisión al árbitro.

Se considera que un bateador o un corredor han cometido interferencia cuando:

- Después del tercer strike molesta al receptor (catcher) en su intento de fildear la pelota.

- Después de batear o de hacer un toque de pelota en territorio fair, el bate del bateador le pega de nuevo a la pelota en territorio fair. La pelota queda muerta y ningún corredor puede avanzar. Si el bateador-corredor deja caer su bate y la pelota en su recorrido le pega al bate en territorio fair, si a juicio del árbitro, no hubo intención de interferir con el curso de la pelota, la pelota queda viva y en juego.

- Si en forma intencional desvió el curso de una pelota foul, en cualquier forma.

- Antes de haber dos outs y con corredor en tercera base el bateador moleste a un fildeador que esté efectuando una jugada en el home plate, el corredor es out.

- Cualquier miembro o miembros del equipo ofensivo se pasan o se agrupan alrededor de cualquier base a la cual esté avanzado un corredor, con el fin de confundir, molestar, o para agregar dificultades a los fildeadores. Dicho corredor será declarado out por interferencia de su compañero o compañeros de equipos.

- Cualquier corredor que acaba de ser puesto out, molesta o impide que se continúe una jugada que se le está haciendo a un corredor. Dicho corredor será declarado out por la interferencia de su compañero de equipo.

- Si a juicio del árbitro, sin corredor de bases en forma voluntaria y deliberada interfiere con una pelota bateada, o con un fildeador que se encuentre en el acto de fildear una pelota bateada con la intención clara de romper una jugada de doble out (double play), la pelota queda muerta. El árbitro deberá cantar out al corredor por interferencia y además declarar out al bateador-corredor debido al acto cometido por su compañero de equipo. En ningún caso podrán los corredores avanzar en las bases ni se podrá anotar carrera, debido a la acción del corredor.

- Si a juicio del árbitro un bateador-corredor interfiere en forma voluntaria y deliberada con una pelota bateada o con un fildeador que se encuentre en el acto de fildear una pelota bateada, con la clara intención de romper una jugada de doble out (double play), la pelota queda muerta, el árbitro deberá cantar out al bateador-corredor por interferencia y además declara out al corredor que haya avanzado más hacia el home plate sin tomar en consideración el sitio donde hubiere sido posible realizar el doble out (doble play). En ningún caso podrán los corredores avanzar en las bases cuando ocurra esta interferencia.

- Si a juicio del árbitro, el coach de base de primera o tercera, tocando o sosteniendo al corredor, lo ayuda físicamente a regresar o a dejar la tercera base o la primera base.



- Con un corredor en tercera base, el coach se sale de su cajón y actúa de tal manera que provoque un tiro de un fildeador.

- Si al correr la segunda mitad de la distancia entre el home y la primera base, mientras se está fildeando la pelota en primera base, corriera fuera de la línea de los tres pies (a la derecha), o dentro de la línea de foul (a la izquierda) y que de esa forma, a juicio del árbitro, interfiere con el fildeador que esté tomando el tiro a primera base, o esté intentando fildear una pelota bateada.

- Si dejara de evadir a un fildeador que intenta tomar una pelota bateada, o si intencionalmente interfiere con una pelota lanzada, pero considerando que si dos o más fildeadores intentan fildear una pelota bateada, y el corredor hace contacto con uno o más de ellos, el árbitro decidirá cuál de ellos tenía el derecho al beneficio de esta regla y no declarará out al corredor por haber tropezado con otro fildeador, que no sea el que el árbitro determine con derecho a fildear la pelota.

- Cuando una pelota bateada de fair golpea al corredor antes de tocar a un fildeador. No obstante, si una pelota fair pasa a través o al costado de un fildeador, y luego toca a un corredor que se encuentre inmediatamente detrás de él, o toca al corredor después de haber sido desviada por el fildeador, el árbitro no declarará out al corredor por haber sido tocado por la pelota bateada. Al hacer esta decisión, el árbitro debe estar convencido que la pelota pasó a través o al costado del fildeador, y que ningún otro infielder tenía oportunidad de realizar una jugada sobre el batazo. Si, a juicio del árbitro, el corredor, intencional y deliberadamente da una patada a la pelota a la cual el fildeador no pudo hacerle jugada, se le declarará out por interferencia.

Cualquier corredor de bases será declarado out en una jugada de apelación, cuando:

- Después de que un elevado (fly ball) es atrapado, deja de retocar su base original, antes de que él o su base original sea tocada con la pelota.

- Con la pelota en juego (play), mientras avanza y regresa a una base, deja de tocar cada base en orden, antes que él o la base que haya fallado, sea tocado con la pelota.

Los jugadores, coaches o cualquier otro miembro del equipo a la ofensiva deberán abandonar cualquier espacio (incluyendo ambos dugouts) que requiera un fildeador que esté intentando fildear una pelota bateada o lanzada.

A menos de que haya dos outs, la situación (status) de un corredor siguiente no se afecta por la omisión del corredor que lo precede de tocar o de retocar una base. Si debido a una apelación, el corredor precedente es el tercer out, ninguno de los corredores que lo siguen podrán anotar su carrera. Si dicho tercer out es el resultado de una jugada forzada (force play), ni el corredor precedente ni los corredores siguientes podrán anotar en carrera.

Todo receptor (catcher) debe utilizar un caso protector de receptor mientras esté en su posición.

2.7. Incorrecciones de la acción de juego

Ningún jugador del equipo a la defensiva sobrepasará la línea imaginaria que une la 1ª y la 3ª bases, hasta que el bateador, haya bateado la pelota colocada sobre el soporte.

Si el equipo a la defensiva no reclama, no se produce incorrección sancionable de las presentes reglas. La reclamación debe realizarse con posesión de la pelota de juego y en contacto con la base en cuestión.

Tirar el bate de un modo peligroso será considerado "Out".

No se podrá obstruir intencionadamente a un contrario.

No se podrá realizar ninguna conducta violenta o irrespetuosa hacia los compañeros, adversarios, entrenadores, árbitros o al público.

Conducta antideportiva: amonestación o exclusión de los entrenadores, suplentes o acompañantes.

El entrenador, el ayudante del entrenador o los acompañantes no pueden dirigirse de forma irrespetuosa a los árbitros, a los auxiliares de mesa, ni a los adversarios.

Tampoco podrán demostrar con palabras o actos, su disconformidad con las decisiones del árbitro. Infringir de forma persistente, las reglas del juego. Ser culpable de conducta incorrecta, indisciplinada o antideportiva.

Cuando los acompañantes (padres, madres, amigos/as,...) realicen un comportamiento antideportivo hacia los participantes del juego (jugadores, entrenadores y árbitros) u otros acompañantes, se amonestará a su equipo y dicha amonestación se enviará al centro educativo, asociación o club correspondiente. Cuando un equipo tenga más de tres amonestaciones, el comité de competición y disciplina deportiva de los Juegos Deportivos Municipales estudiará su comportamiento y, en su caso, si se considera conveniente, determinará las sanciones oportunas.

3. TERMINOLOGÍA ESPECÍFICA

1. ADJUDGED (Apreciación): es una decisión que toma el árbitro (umpire) a su juicio.

2. APPEAL (Apelación): es el acto que hace un fielder (fildeador o jugador a la defensiva) reclamando una incorrección de las reglas por parte del equipo que esté a la ofensiva.

3. BALK (Bok): es un acto ilegal ejecutado por el pitcher (lanzador) con corredor o corredores en base, dándole derecho a todos éstos de avanzar una base.

4. BALL (Bola): es un lanzamiento que no pasa por la zona de strike (stray) en su recorrido, y al cual el bateador no le hace swing (no le tira).

Si el lanzamiento toca el suelo y rebota pasando por la zona de strike, se considera como bola. Si dicho lanzamiento toca al bateador le será adjudicada la primera base. Si el bateador le tira (le hace swing) a dicha lanzamiento después del segundo strike, la pelota no podrá ser atajada, para efectos de la regla 6.05 (c) y 6.09 (b). Si el bateador hace contacto con dicho lanzamiento, la acción posterior será igual que si éste hubiese hecho contacto a un lanzamiento que no hubiere tocado el suelo.

5. BASE (Base): es uno de los cuatro puntos que deben ser tocados por un corredor a fin de poder anotar en carrera, también usualmente se emplea este término para indicar las almohadillas de lona y el plato de goma que demarcan los lugares o puntos de las bases.

6. BASE COACH (Coach de base): es un miembro uniformado del equipo que se estaciona en la caja de coach en la primera o tercera base con el fin de dirigir o dar instrucciones al bateador y a los corredores.

7. BASE ON BALLS (Base por bolas): es una concesión que se le otorga al bateador para que llegue a la primera base, cuando éste haya recibido cuatro lanzamientos fuera de la zona de strike.

8. BATTER (Bateador): es un jugador que está a la ofensiva y que toma posición en la caja de bateo.

9. BATTER-RUNNER (Bateador-corredor): es un término empleado para identificar a un jugador que esté a la ofensiva, que acaba de finalizar su tiempo al bate hasta tanto éste



haya sido puesto out o hasta tanto la jugada en la cual él se convierte en corredor haya finalizado.

10. BATTER'S BOX (Cajón de bateo): es el área dentro del cual debe permanecer el bateador durante su tiempo o turno al bate.

11. BATTERY (Batería): es el pitcher (lanzador) y el catcher (receptor).

12. BUNT (Toque): es una bola que ha sido bateada sin hacerle swing al bate, sino que se le ha tocado intencionalmente con el bate en forma lenta dentro del infield (cuadro).

13. CALLED GAME (Juego terminado): es un juego que, por cualquier razón, el umpire (árbitro) principal termina o da por concluido.

14. CATCH (Atrapada): es el acto que ejecutan un fildeador (fielder) o jugador a la defensiva, de tal manera que tome posesión segura de la pelota, en su mano o guante, mientras ésta se encuentra en vuelo durante su trayectoria, y la sostiene o mantiene firmemente, siempre y cuando para ello no utilice su gorra, protector o peto, bolsillo o cualquier parte de su uniforme para tomar posesión de ella. Sin embargo, no se considera que es una atrapada (catch) si simultánea o inmediatamente después de su contacto con la pelota, ésta colide con otro jugador, con una pared o cerca, o si el jugador se cae, y que como consecuencia de tal colisión o caída, se le caiga la pelota. Tampoco se considera como atrapada si el fildeador (fielder) toca una pelota en fly (elevado) que luego le pegue a un miembro del equipo a la ofensiva o a un umpire (árbitro) y luego sea atrapada por otro jugador a la defensiva. Si el fildeador ha hecho la atrapada, el umpire (árbitro) podría hacer su apreciación que la pelota fue atrapada. Al establecer la validez de su atrapada, el fildeador deberá mantener la pelota en su poder un tiempo suficiente para probar que ha tenido control o posesión completa de la pelota y que su acto de liberarse de la pelota ha sido voluntario o intencional.

15. CATCHER (Receptor): es el fildeador (jugador a la defensiva) que toma su posición detrás de la base del home).

16. CATCHER'S BOX (Cajón del receptor): es el área dentro de la cual deberá permanecer el receptor (catcher) hasta tanto el lanzador (pitcher) suelte la pelota.

17. COACH (Coach): es un miembro uniformado del equipo designado por el mánager para realizar las funciones que éste encomiende, tales como coach de base, sin ser esto limitativo.;**DEAD BALL (Bola muerta)** es una pelota que quede fuera de juego debido a una suspensión temporal y legal del juego.

18. DEFENSE OR DEFENSIVE (Defensiva): es el equipo, o cualquier miembro de él, que esté en el terreno de juego.

19. DOUBLE HEADER (Doble juego): son dos juegos normalmente programados o reprogramados, jugados inmediatamente el uno del otro.

20. DOUBLE PLAY (Doble matanza o Jugada de doble out): es una jugada efectuada por el equipo a la defensiva en la cual son puestos out dos jugadores del equipo ofensivo como resultado de una acción continua, siempre y cuando no haya un error en el lapso entre los outs.

(a) Un doble play forzado es aquel en el cual ambas acciones de poner out a los corredores, sea por una jugada de force play (jugada forzada)

(b) Un doble play forzado invertido es uno en el cual el primer out es por force play (jugada forzada) y el segundo se hace a un corredor cuya condición de force haya cesado por razón del primer out realizado, ejemplos de esta jugada de doble play forzado invertido: con corredor en primera y un out, el bateador produce una roleta al jugador de primera base, quien pisa la almohadilla (un out) y lanza la pelota al jugador del campo corto o de la segunda base, quien toca al corredor completando el segundo out.



21. FAIR BALL (Bola buena): es una pelota bateada que se posa en terreno fair entre home y primera base o entre home y tercera base, o que se encuentre sobre territorio fair cuando rebota sobre el outfield (jardines) más allá de la primera o tercera base, o que toque a la primera, segunda o tercera base, o que inicialmente caiga sobre territorio fair en o más allá de la primera o tercera base, o que mientras o durante su trayectoria sobre territorio fair haga contacto con un umpire o jugador, o que mientras o durante su paso o vuelo por territorio fair, se salga del terreno de juego.

22. FAIR TERRITORY (Territorio válido): es la parte del terreno incluyendo las líneas de primera y tercera base, desde el home plate hasta las cercas que limitan el campo de juego y los planos verticales perpendiculares a éstas en dirección hacia arriba. Todas las líneas de foul se consideran en territorio fair (válido).

23. FIELDER (Fildeador): es cualquier jugador que esté a la defensiva, es decir que se encuentre jugando en el campo con el objeto de interceptar la pelota.

24. FIELDER CHOICE (Jugada de selección): es el acto que realiza un fildeador que acepta una pelota rastrera (roling) en territorio válido (fair) y en lugar de tirar a primera base para poner fuera (out) al bateador-corredor, opta por tirar a la otra base, en intento de retirar (poner out) a otro corredor que con anterioridad se hubiere embasado. Este término es utilizado por los anotadores para señalar **(a)** el avance del bateador-corredor que toma una o más bases adicionales (extra), cuando el fildeador que acepta la pelota intenta poner out a otro corredor que se encontraba en base; **(b)** para señalar el avance del corredor (que no sea por robo de base, error, wild pitch, passed ball), mientras un fildeador está intentando de poner out a otro corredor, y **(c)** para dar cuenta del avance de un corredor solamente debido a la indiferencia del equipo a la defensiva (ej. robo sin defensa).

25. FLY BALL (Elevado): es una pelota bateada que en su recorrido se eleva en el aire. A veces en Venezuela sólo se le llama un fly.

26. FORCE PLAY (Out forzado): es una jugada en la cual un corredor pierde legalmente su derecho a la base que ocupa, por razón de que el bateador se convierte en corredor.

27. FORFEITED GAME (Forfeit o juego confiscado): es un juego declarado terminado por el umpire principal, a favor del equipo que no incurriese en falta por incorrección de las reglas, y la anotación registrada será de 9x0.

28. FOUL BALL (Bola en foul o no válida): es la pelota bateada que se detiene en territorio foul entre el home y la primera base o entre el home y la tercera base, o que rebota más allá de la primera o de la tercera base en terreno foul, o que estando en territorio foul, toca la persona de un árbitro (umpire) o jugador, o cualquier objeto extraño distinto al suelo natural. Un foul ball se jugará con arreglo a la posición relativa de la pelota con respecto a la línea de foul, incluido el poste de foul, y no con relación a si el fildeador esté o no en territorio foul o fair en el momento en que haga contacto con la pelota.

29. Una pelota bateada que no sea tocada por un fildeador y que pegue contra la goma o plato del lanzador (pitcher's rubber) y que rebota a territorio foul, entre home y primer o entre home y tercera es un foul ball (pelota foul).

30. FOUL TERRITORY (Territorio de foul): es el terreno ocupado fuera de las líneas de primera y tercera bases desde el home plate, hasta las cercas que limitan el campo de juego y los planos verticales perpendiculares a éstas en dirección hacia arriba.

31. FOUL TIP (Foul tip): es una pelota bateada que sale directamente del bate las manos del catcher (receptor) y es legalmente atrapada por el catcher y cualquier foul tip atajado se considera como strike, y la pelota sigue en juego. No será considerado como foul



tip, si la pelota es atrapada luego de rebotar, a menos que con anterioridad la pelota haya tocado la mano o la mascota del receptor.

32. GROUND BALL (Rolata o rolling): es la pelota bateada que se arrastra o salta sobre el terreno.

33. ILLEGAL (Ilegal): significa lo contrario a estas reglas.

34. ILLEGAL PITCH (Lanzamiento ilegal): es (1) un lanzamiento enviado al bateador cuando el lanzador no tenga su pie pivote o pivoteante en contacto con la goma o plato de lanzamiento (pitcher's plat); (2) un lanzamiento rápido de retorno del catcher. Cuando haya corredores en base cualquier lanzamiento ilegal será considerado como `balk`.

35. INFIELDER (Jugador del cuadro): es un jugador a la defensiva que ocupa una posición en el cuadro interior.

36. INFIELD FLY (Elevado al cuadro interior): es un fly en territorio fair (válido), que no haya sido bateado ni en línea o linietazo, ni en intento de toque, la cual puede ser atrapada por un infielder en forma corriente o con un esfuerzo normal, cuando estén ocupadas la primera y la segunda, o la primera, la segunda y la tercera bases, antes de que hayan dos outs. Tanto el pitcher como el catcher y cualquier jardinero (outfielder) que en el momento de la posible atrapada esté colocado en el infield (cuadro) serán considerados como infielders (jugadores del cuadro) a los efectos de esta regla.

37. IN FLIGHT (Pelota en vuelo): se refiere a cualquier pelota bateada, tirada o lanzada (pitcher ball) que aún no ha tocado el suelo o algún objeto distinto al fildeador.

38. IN JEOPARDY (Pelota a riesgo): es un término que indica que la pelota está en juego y que se puede poner out a un jugador que esté a la ofensiva.

39. INNING (Inning o entrada): es la parte del juego en que se alternan los equipos (Clubs) a la ofensiva y defensiva, cuando tres jugadores del que esté a la ofensiva hayan sido puestos out. Cada turno de un club corresponde a medio inning.

40. INTERFERENCE (Interferencia):

(a) La interferencia de la ofensiva es un acto mediante el cual el equipo que está al bate, interfiere, obstruye, impide o confunde a cualquier fildeador que intenta realizar una jugada. Si el umpire declara out por interferencia al bateador, el bateador-corredor, o un corredor, todos los corredores restantes deberán regresar a la última base que a juicio del umpire, hayan pisado legalmente en el momento de la interferencia, a menos esté previsto en otra forma en estas reglas.

En el caso que el bateador-corredor no haya llegado a la primera base, todos los corredores deben regresar a la respectiva base que ocupaban en el momento del lanzamiento del pitcher.

(b) La interferencia defensiva es un acto realizado por un fildeador, mediante el cual estorba o impide al bateador que le pegue a la pelota lanzada.

(c) La interferencia del umpire ocurre (1) cuando el árbitro impide o estorba al receptor (catcher) cuando éste intente hacer un lanzamiento para poner out a un corredor que intenta robo de base (2) cuando un batazo en territorio fair (válido) le pega a un umpire antes de que la pelota haya pasado a un fildeador.

(d) La interferencia de los espectadores, ocurre cuando un espectador se estire o se salga fuera de las tribunas o palcos y toque una pelota que esté viva.

Al producir cualquier interferencia la pelota queda muerta.

41. LEGAL (Legal o legalmente): es lo que está de acuerdo con estas reglas.

42. LIVE BALL (Pelota viva): es la pelota que está en juego.

43. LINE DRIVE (Línea o linietazo): es una pelota bateada que recorre en forma contundente y directa desde el bate hasta un fildeador sin tocar el suelo.



44. MANAGER (Mánager o técnico): designado por el club que tiene la responsabilidad del equipo, respecto a sus acciones y comportamiento en el terreno, y que representa al equipo en sus comunicaciones con el umpire y el equipo contrario (rival). Un jugador puede ser nombrado manager.

45. OBSTRUCTION (Obstrucción): es el acto de un jugador a la defensiva (fielder) quien no estando en posesión de la pelota y tampoco estando en el acto de fildear, impida el avance a un corredor.

46. OFFENSE (Ofensiva): es el equipo o jugador que se encuentra al bat.

47. OUT (Fuera u out): es una de las tres jugadas requeridas para retirar al equipo que se encuentra bateando.

48. OVERSLIDE (Pasarse de la base): es el acto de jugador a la ofensiva al deslizarse en una base, que no sea cuando esté corriendo entre home y primera, y que debido al impulso que lleva, pierda el contacto con ella.

49. PENALTY (Penalidad o sanción): es la aplicación de estas reglas al ser cometido un acto ilegal.

50. PITCH (Lanzamiento): es una pelota lanzada por el pitcher al bateador. Cualquier otro lanzamiento de un jugador a otro son pelotas tiradas.

51. PITCHER (Lanzador): es el jugador a la defensiva designado para lanzar la pelota a los bateadores.

52. PIVOT FOOT (Pie de pivote del lanzador): es el pie que hace contacto con la caja del pitcheo cuando se va a efectuar el lanzamiento.

53. PLAY (JUEGO): es la orden del árbitro principal para comenzar un juego o reanudarlo después de una bola muerta.

54. QUICK RETURN (Devolución rápida del lanzamiento): es un lanzamiento hecho por el pitcher con la intención obvia de sorprender al bateador fuera de balance. Se considera un lanzamiento ilegal.

55. RETOUCH (Repisar): es el acto que realiza un corredor de base de regresar a ella, cuando sea legalmente requerido.

56. RUN SCORE (Carrera o anotación): será considerada válida cada vez que un jugador a la ofensiva, después de haber pisado primera, segunda y tercera base, pise o toque con su cuerpo el home plate en dicho orden, sin haber sido puesto out previamente.

57. RUN DOWN (Corre-corre): es una jugada efectuada por la defensiva (por uno o más jugadores) tratando de poner out a un corredor, que ha sido sorprendido entre las bases.

58. RUNNER (Corredor): es un jugador a la ofensiva que se encuentra avanzando hacia una base, o esté en contacto o tratando de regresar a una base, después de haber intentado.

59. SET POSITION (Posición de presentar): es una de las dos posiciones legales del lanzador cuando se dispone a lanzar.

60. SQUEESE PLAY (Jugada suicida): es un término utilizado para designar una jugada, cuando un equipo con corredor en tercera base, intenta hacerlo anotar en carrera, con un toque de bola ejecutado por el bateador.

61. STRIKE (Lanzamiento bueno o strike): es una pelota legalmente lanzada por el pitcher al bateador y cantada por el árbitro, en los casos siguientes:

(a) Cuando un bateador le tira y no logra hacer contacto con su bate (strike tirándole).

(b) Cuando el bateador no le tira y cualquier parte de la pelota pasa por la zona de strike (strike cantado).

(c) Cuando sea bateada de foul y con menos de dos strikes en la cuenta del bateador.



- (d) Cuando se intente toque y resulte foul.
- (e) Cuando el bateador le tira pero falla, y el lanzamiento toca cualquier parte de su persona.
- (f) Esté en vuelo en la zona de strike y toque al bateador.
- (g) Cuando sea un foul tip.

62. STRIKE ZONE (Zona de strike): es el espacio sobre el home plate, cuyo límite superior está constituido por una línea horizontal ubicada en el punto medio del hombro y la parte superior del pantalón del uniforme del bateador, y cuyo límite inferior es una línea horizontal a nivel de la corva de la rodilla. La zona de strike se determinará en base a la postura de bateo mientras el bateador se prepara para tirarle a la pelota lanzada.

63. SUSPENDED GAME (Juego suspendido): es un juego que se suspende para ser completado en fecha posterior.

64. TAG (Tocada): es la acción de un fildeador de tocar una base con su cuerpo mientras mantiene agarrada la pelota en forma segura y firme en su mano o su guante; o cuando toca un corredor con la pelota, o con su mano o guante donde tenga la pelota retenida en forma firme y segura.

65. THROW (Tiro): es el acto de impulsar la pelota con la mano y el brazo hacia un objetivo determinado y debe diferenciarse siempre de un lanzamiento efectuado por el pitcher.

66. TIE GAME (Juego Empatado): es un juego legalmente terminado, en el cual ambos equipos tienen igual número de carreras anotadas.

67. TIME (Tiempo): es el anuncio que hace un árbitro (umpire) para interrumpir el juego y durante dicho lapso la pelota queda muerta.

68. TOUCH (Tropezar): el tropezar a un jugador o a un árbitro significa hacerlo con cualquier parte de su cuerpo o indumentaria.

69. TRIPLE PLAY (Triple matanza o triple out): es la jugada efectuada por la defensiva, en la cual tres jugadores a la ofensiva son puestos out (fuera) legalmente como resultado de una acción continua, siempre y cuando no se haya producido error entre outs sucesivos.

70. WILD PITCH (Lanzamiento errático o wild): es una pelota que lanzada por el pitcher (lanzador) resulta muy alta, muy baja o muy separada del home plate y que no pueda ser retenida mediante el esfuerzo ordinario (natural) del receptor (catcher).

71. WIND UP POSITION (Posición de impulso): es una de las dos posiciones legales, que pueda utilizar el pitcher para hacer sus lanzamientos.

4. ESTRUCTURA PROGRESIVA DE ADAPTACIONES EN BÉISBOL Y SÓFBOL

ESTRUCTURA DE JUEGO	JJDDMM Valencia (Minibéisbol-sófbol)	JJDDMM Valencia (béisbol modificado)	JJDDMM Valencia (sófbol modificado)	BÉISBOL Cadete- Juvenil-Senior	SÓFBOL
Espacio y subespacios de juego (terreno de juego)	Distancia entre bases: 16m Distancia home-lanzador: 12m Distancia home-valla interior: 5m Distancia home-	Distancia entre bases: 18,3m Distancia home-lanzador: 16m Distancia home-valla interior: 6m Distancia home-valla exterior: 75m	Distancia entre bases: 18,3m Distancia home-lanzador: 10m Distancia home-valla interior: 6m Distancia home-valla exterior: 53,3m:	Distancia entre bases: Cadete: 24m Juveniles: 27,43m Distancia home-lanzador: 18,44m Distancia home-valla interior: 18,29m Distancia home-valla	Distancia entre bases:18,3m Distancia home-lanzador:13,11m Distancia home-valla interior: Juvenil: 7,62m y Senior: 9,14m Distancia home-valla



	valla exterior: 40m			exterior: Juvenil: 97,54m Senior: 121,92m.	exterior: 67,06m.
Móvil (pelota)	Entre 141,75 y 148,85g de peso Entre 22,86 y 23,5cm de circunferencia	198,45g de peso 30,48cm de circunferencia	141,75g de peso 22,86cm de circunferencia	198,45g de peso 30,48cm de circunferencia	141,75g de peso 22,86cm de circunferencia
Bate	No más de 6,985cm de diámetro. No más de 106,68cm de largo	6,985cm.de diámetro. No más de 106,68cm de largo	5,08cm de diámetro. No más de 86,34cm de largo	6,985cm de diámetro. No más de 106,68cm de largo Sin limite de peso	5,08cm de diámetro. No más de 86,34cm de largo No pesará mas de 1077,3g
Tiempos de juego	6 Entradas o una hora y media máximo Todos juegan.	6 Entradas o una hora y media máximo Todos juegan.	6 Entradas o una hora y media máximo Todos juegan.	Categoría Cadete: 7 Entradas Categoría Juvenil-senior: 9 Entradas	7 Entradas
Participación	Como mínimo dos entradas de juego cada jugador	Como mínimo dos entradas de juego cada jugador	Como mínimo dos entradas de juego cada jugador	No todos juegan	No todos juegan
Bateador designado	No	No	No	Sí	Sí
Árbitro	Árbitro/s o árbitro colaborador	Árbitro/s o árbitro colaborador	Árbitro/s o árbitro colaborador	Árbitro principal y árbitros de bases	Árbitro principal y árbitros de bases
Cambio defensiva-ataque	3 Eliminados o 5 carreras	3 Eliminados o 5 carreras	3 Eliminados o 5 carreras	3 eliminados	3 eliminados
Lanzamiento	Categoría benjamín: soporte Categoría alevín: entrenador	Lanzador puede tirar a bases si hay corredores en ellas.	Lanzamiento por debajo de la cadera y a ras de suelo. Lanzador sólo puede lanzar a home	Lanzamiento Lanzador puede tirar a bases si hay corredores en ellas.	Lanzamiento por debajo de la cadera y a ras de suelo. Lanzador sólo puede lanzar a home
Robo	No	No	No	Sí El corredor puede salir cuando quiera y no tiene por que tener contacto con la base	No Hay que tener contacto con la base. El corredor sólo puede salir al robo después que la bola sale de la mano del lanzador
Conducta antideportiva de acompañantes	Conducta sancionada	Conducta sancionada	Conducta sancionada	Conducta no sancionada	Conducta no sancionada