

EL SOFTBOL, SU HISTORIA, COMO JUGAR Y OBSERVACIONES PARA
MEJORAR EL DEPORTE

VICTOR ALBERTO ABADIA RIASCOS.

DIEGO FERNANDO LOZADA RINCON.



UNIVERSIDAD DEL VALLE.

INSTITUTO DE EDUCACION Y PEDAGOGIA.

PROGRAMA ACADEMICO DE LICENCIATURA EN

EDUCACION FISICA Y DEPORTE.

CALI/ VALLE DEL CAUCA

2014

EL SOFTBOL, SU HISTORIA, COMO JUGAR Y OBSERVACIONES PARA
MEJORAR EL DEPORTE

VICTOR ALBERTO ABADIA RIASCOSP.

DIEGO FERNANDO LOZADA RINCON.

DIRECTOR:

Mg. JAIME CRUZ



UNIVERSIDAD DEL VALLE.

INSTITUTO DE EDUCACION Y PEDAGOGIA.

PROGRAMA ACADEMICO DE LICENCIATURA EN

EDUCACION FISICA Y DEPORTE.

CALI/ VALLE DEL CAUCA

2014

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION	1
CAPITULO I	
HISTORIA DEL SOFTBOL INTERNACIONAL,NACIONAL Y DEPARTAMENTAL	2
1. HISTORIA DEL SOFTBOL MUNDIAL	3
1.1 SURGIMIENTO DE LA ASOCIACION DE SOFTBOL AMATEUR (ASA) ..	6
1.2 ESTABLECIMIENTO DE LA FEDERACION INTERNACIONAL DE SOFTBOL (ISF)	6
1.3 FECHAS IMPORTANTES PARA EL SOFTBOL	7
1.4 EL SOFTBOL EN COLOMBIA	10
1.5 CAMPEONATOS REALIZADOS POR LA FEDERACION DE SOFTBOL	15
1.6 EL SOFTBOL EN EL VALLE	17
1.7 CAMPEONATOS JUGADOS POR LA SELECCIÓN VALLE DE SOFTBOL	21
CAPITULO II	
FUNDAMENTOS TECNICOS DEL DEPORTE DEL SOFTBOL	23
2. FUNDAMENTOS TECNICOS DEL JUEGO	24
CAPITULO III	
OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS PARA ALGUNAS REGLAS DEL SOFTBOL	43
3. OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS PARA ALGUNAS REGLAS DEL SOFTBOL	44
ANEXOS	99
BIBLIOGRAFIA	101

Resumen

A lo largo del trabajo encontraran las generalidades del deporte, la historia del softbol internacional (como y donde nació), la historia a nivel nacional y departamental.

También queremos realizar una serie de observaciones al reglamento deportivo con el fin de que sirvan para que el deporte sea más ágil, los partidos sean más rápidos, y su duración sea un tiempo apropiado. La información que encontraran aquí en relación a la historia no se había escrito antes, debido que la liga del valle de softbol no tienen un registro histórico, fue un trabajo de muchas entrevistas a personas que conocen a fondo los inicios de este deporte en el valle.

Palabras claves

Strike: oportunidad de bateo desperdiciada

Out: jugador puesto fuera de circulación en el juego cuando esta a la ofensiva

Ofensiva: cuando el equipo se encuentra bateando

Defensiva: cuando el equipo se encuentra en el campo

ISF: Federación internacional de softball

ASA: asociación de softball amateur

Bateo : acto de golpear la pelota con un bate

Coach: entrenador del equipo

Outfield: campo abierto o jardín

Infield: campo delimitado por las bases también llamado cuadro

Dugout: camerino de los jugadores

INTRODUCCIÓN

Este trabajo lo realizamos con el ánimo de que la comunidad conozca la importancia de un deporte que llegó a nuestro país y a nuestro departamento hace muchos años y el cual no es muy conocido por la población en general, lo que deseamos conseguir es que el deporte se de a conocer más, que las personas sepan que aquí no solo se practica fútbol, que en el país hay ligas y federación de softbol que tenemos representación en selección Colombia de softbol que fue deporte olímpico y dar a conocer los logros que sean obtenidos por nuestras representaciones como seleccionado departamental.

También queremos realizar una serie de observaciones al reglamento deportivo con el fin de que sirvan para que el deporte sea más ágil, los partidos sean más rápidos, y su duración sea un tiempo apropiado, nuestras observaciones queremos enviarlas a la federación internacional de softbol para tratar de que ellas sean tenidas en cuenta y este deporte vuelva a tener el reconocimiento que debe tener.

A lo largo del trabajo encontrarán las generalidades del deporte, la historia del softbol internacional (cómo y dónde nació), la historia a nivel nacional y departamental.

Durante el proceso de la recopilación de la información, tuvimos varios inconvenientes para encontrar la misma, ya que existiendo federación colombiana de softbol y liga vallecaucana no hay una buena estructuración en ninguna de las dos entidades, no dan la facilidad a que las personas que son externas al deporte conozcan sus inicios, e historia del deporte aquí en Colombia. Ya que teniendo medios como el internet, donde se puede compartir toda esta información no lo hacen, debido a que no se le da la importancia que debería tener este deporte.

Para nosotros ha sido una experiencia muy gratificante el poder realizar este trabajo, ya que sentimos que va a ser un gran aporte a este deporte y principalmente en nuestro departamento puesto que en el valle no hay un trabajo igual. La información que encontrarán aquí en relación a la historia no se había escrito antes, debido a que la liga del valle de softbol no tienen un registro histórico, fue un trabajo de muchas entrevistas a personas que conocen a fondo los inicios de este deporte en el valle.

CAPITULO I

HISTORIA DEL SOFTBOL INTERNACIONAL Y NACIONAL



1. HISTORIA DEL SOFTBOL MUNDIAL

Determinar con exactitud el origen de este deporte, es una tarea bien complicada pues este se halla envuelto en una serie de referencias poco precisas, sin embargo una de las teorías más cercanas a el surgimiento de este nuevo deporte tiene relación con un guante de boxeo.

Según esta teoría, el origen del softball fue creado por un grupo de amigos que se encontraban reunidos en noviembre de 1887, en el gimnasio del club náutico ferragut, ubicado en la ciudad de chicago, en espera de la respuesta telegráfica del resultado de un partido de futbol americano que disputaban los equipos de las universidades de Harvard y Yale.

En tanto esperaban el resultado, uno de ellos, luego de haberse fijado en un viejo guante de boxeo, decidió agarrarlo y tirárselo al primero que se le cruzara por delante.

Pronto, los allí reunidos terminaron tirándose la “manopla” de un lado a otro, hasta el momento en que uno de ellos tomo un palo de escoba y golpeo el guante que le era tirado.

George hancock, un reportero que se encontraba en el lugar y que trabajaba para el diario chicago board trade, al darse cuenta de la situación, exclamo “vamos a jugar beisbol”, a lo que sus compañeros respondieron que era imposible, debido al frio invierno.

Entonces hancock, pensó que se podía jugar al beisbol en el interior; tomo el guante, lo redondeo apretándolo con fuerza, finalmente amarro esta forma redondeada con el cordón y así transformo el guante en una especie de pelota; luego, teniendo en cuenta las dimensiones reducidas del gimnasio del club en el que se hallaba, tomo una tiza y marco las líneas del diamante, las bases y el home plate; finalmente se organizaron los equipos, y se dio inicio al que se considera el primer encuentro de softbol de la historia.

Este nuevo deporte se difundió con gran rapidez en casi todos los gimnasios de chicago y luego se extendió a otras ciudades de estados unidos como Minneapolis, saint Paul, Denver, los ángeles, etc.

A los pocos meses de aquel primer encuentro se comenzó a jugar al aire libre debido a la llegada de la primavera. Allí surgió una nueva denominación beisbol de interior (indoor-outdoor baseball). Dos años después, en octubre de 1889, hancock redacto las reglas de la nueva disciplina inventada por él. Esta primera edición que tuvo lugar el 24 de octubre, fue adoptada posteriormente por la liga de invierno de beisbol de interior de chicago (Winter indoor baseball league of chicago).

Una de las reglas más significativas, que posteriormente le dio origen al nombre por el cual se conoce este deporte en la actualidad, es que la pelota de juego debía estar constituida por una sustancia blanda (bola blanda: softball).

A medida que el deporte se expandía, cada lugar en el que era practicado tomaba las reglas redactadas por hancock y le hacían diversas modificaciones, hasta que en 1933, se creó la american softball asociation (A.S.A), y junto con ella la comisión internacional de reglamentos.

En 1950, los directivos de esta asociación se reunieron con los principales representantes de otras organizaciones de países cercanos como cuba, Canadá y México, para comenzar a unificar la estructura definitiva del juego. Fue así como para 1952, ya se había creado la federación internacional de softbol (international softball federation), cuyos principales objetivos fueron la difusión a escala mundial de esta disciplina y la celebración de campeonatos mundiales.

En agosto de 1962 los representantes de estados unidos, Canadá, Japón y Australia, se reunieron para acordar la realización del primer campeonato mundial femenino, que se llevó a cabo en febrero de 1965, en Melbourne (Australia) con un total de 5 delegaciones participantes.

Un año más tarde, en 1966, se realizó en México, el primer campeonato mundial masculino, cita a la que asistieron 11 delegaciones.

La admisión del softbol en el programa olímpico, tuvo lugar en los juegos olímpicos centenarios de 1996, llevados a cabo en Atlanta y únicamente en la rama femenina. (5)

Un aporte más para complementar la historia según el libro beisbol y softbol que dice lo siguiente:

En Minneapolis en el año 1895, un bombero llamado Lewis Robert, hizo una pelota de trapo, fabricada a Mano, la cual utilizó para jugar con sus compañeros de la Estación, rebautizando el juego como Kitten Ball, por la forma de jugar o agarrar la pelota similar a la forma que los gatitos juegan con los ovillos de lana. Logrando organizar la primera liga en el año 1900, en honor a ellos se llamó: Kitten League Ball.

Durante su historia el Softbol recibió varios nombres, siendo estos: Diamond Ball, Mushbal, Fastball, Big Ball, Nighth Ball, Recreación Ball, Playgroundball, hasta que se le llamo como actualmente se le conoce.

En 1908, se publican las reglas y códigos oficiales del Softbol, pero se dieron a conocer a todo la unión americana hasta 1916, que fueron editadas por Matew T. Caine en St. Paul, Minnesota.

En 1930, en la Feria Mundial de Chicago, los señores Leo H. Fisher y M.J. Pauley, lograron incluir al Softbol en un Campeonato Nacional, gracias al éxito obtenido y a la aceptación de una gran cantidad de personas, el deporte se popularizó y hasta nuestros días es practicado en Estados Unidos y en casi o todos los países del mundo. (6)

Los años de depresión o sea 1932-1933 fueron responsables del gran desarrollo del softbol. Miles de personas se encontraban sin empleo y algunas iban a los centros recreativos, donde veían a niños y niñas jugarlo, tomaban parte en el juego y les gustaba. No queriendo jugar con los niños y menos usurpar sus campos, buscaron lotes vacantes, adquiriendo equipos y empezaron a jugar. Nadie pensó en fijar un nombre al juego. Era solo algo con que pasar los ratos de ocio, entre la depresión y la prosperidad y la idea general era que tan pronto el hombre volviere a sus trabajos, abandonaría por completo el juego.

Existieron muchos nombres para distinguir este bello deporte, tales como: "Kitten-ball", "Play-ground-ball", "Recreation Base-ball", y otros. Pero en 1933 gracias al inusitado entusiasmo de Fisher y pauley, tomo verdadero nombre de softbol, el cual ha tenido la más rápida y asombrosa aceptación, extendiéndose su popularidad al Canadá, Australia, nueva Zelanda, china, Japón, cuba, puerto rico, México, Colombia. En 1971, la federación internacional de softbol cuenta con otros países afiliados, como son: Bahamas, Bélgica, bermudas, honduras británicas, islas cannell, costa rica, Checoslovaquia, república dominicana, argentina, el salvador, Francia, Grecia, Guatemala, Hong Kong, india, indonesia, Italia, Jamaica, Holanda, Antillas holandesas, nueva guinea, Nicaragua, Pakistán, panamá, filipinas, república de china, republica de corea, republica de Zambia, republica de san marino, Singapur, África del sur, suiza, Tailandia, reino unido, islas vírgenes, y Alemania del este. Muchos de los países aquí citados fueron afiliándose a la federación, después de 1933 hasta 1971 para completar un total de 100 países donde se practica el softbol. Es de anotar también que en todo el territorio de los estados unidos se practica este deporte y cuenta además con magníficos estadios.

Fisher y pauley guiaron el juego a través de los años precarios y lo vieron desarrollarse en un deporte gigantesco. En el periodo experimental los juegos se hacían por las tardes cuando las relaciones industriales se mejoraron y los hombres regresaron a sus trabajos y jugaban después de su trabajo como softbol crepuscular.

La asociación americana de softbol aficionado es la responsable del crecimiento y se reconoce como la autoridad máxima en la promoción y control de competencias internacionales en los estados unidos. Esta asociación formo parte del sindicato atlético aficionado, comisión olímpica de los estados unidos, asociación de reglas nacionales y federación internacional de softbol.

A través de organizaciones metropolitanas, estables y regionales asumió la responsabilidad para dirigir miles de equipos en competencia, culminando en campeonatos mundiales, competencias estas que se han venido celebrando sin interrupción desde 1933.

En 1945 fue reducido el número de jugadores, del viejo número de 10 a 9, quedando eliminado el shortfielder. Todo principiante, especialmente en escuelas y colegios, debería jugar primeramente softbol antes de jugar béisbol, debido a que por ser la distancia entre bases solo 60 pies o sea 30 menos que la de béisbol, y tener los corredores la misma movilidad que en el último, hace que el jugador de softbol, desarrolle una mayor agilidad mental y una mejor coordinación en cada una de las jugadas, ya que debe resolverlas en menor tiempo, es decir las acciones de las jugadas se hacen con mayor rapidez,. Este deporte ha evolucionado mucho en los últimos años y se ha popularizado en el mundo entero.

1.1 SURGIMIENTO DE LA ASOCIACION DE SOFTBOL AMATEUR (ASA)

La Asociación de Softbol Amateur (ASA), es una organización sin fines de lucro con sede en Oklahoma City, fue fundada en 1933 y se ha convertido en la organización de softbol más fuerte del país.

El ASA tiene muchas responsabilidades importantes como órgano rector nacional de softbol en los Estados Unidos, incluyendo la regulación de la competencia para asegurar la equidad y la igualdad de oportunidades a los millones de jugadores que actualmente juegan el deporte. El crecimiento y desarrollo de la asociación llevaron al Comité Olímpico de Estados Unidos (USOC) para nombrar el ASA el Consejo de Administración Nacional de Softball, de conformidad con la Ley del Deporte Amateur de 1978.

Cuando el ASA entró en escena al softbol en 1933, el deporte estaba en un estado de confusión con ningún conjunto unificado de reglas de juego y ningún órgano nacional de gobierno para proporcionar orientación y estabilidad. El ASA cambió todo eso mediante la adopción de las primeras normas universalmente aceptadas en softbol y la organización de la competencia justa y consistente en todo el país

La Asociación de Softbol Amateur de América (ASA) fue fundada en 1933 y actualmente cuenta con aprox. 3 millones de miembros en todo los EE.UU. Pionera en la ubicación actual del 2801 NE 50th Street en Oklahoma City del ASA se produjo en 1969. (1)

1.2 ESTABLECIMIENTO DE LA FEDERACION INTERNACIONAL DE SOFTBOL

La Federación Internacional de Softbol (ISF) es el organismo gobernante del Softbol Internacional, reconocido por el Comité Olímpico Internacional (IOC) y SportAccord (anteriormente la Asociación General de Federaciones Internacionales Deportivas).

La ISF organiza y dirige Competencias de Campeonatos Mundiales de Softbol Masculino y Femenino en Lanzamiento Rápido, Lanzamiento Modificado, Lanzamiento Lento, en las categorías Amateur y Junior. La ISF sanciona Campeonatos Regionales, además de proveer soporte técnico a Juegos Regionales (multideportivos). Adicionalmente la ISF califica los equipos para la competencia de softbol Olímpico en coordinación con el IOC, provee las reglas oficiales de juego para competencia internacional, incluyendo pero no limitado a Juegos Olímpicos, Campeonatos Mundiales, Campeonatos Regionales y otras competencias sancionadas.

La ISF afilia a Federaciones Nacionales como miembros y conduce un Congreso bienal para sus afiliados. La ISF es una corporación sin fines de lucro constituida en los Estados Unidos de América. (3)

1.3 FECHAS IMPORTANTES PARA EL SOFTBOL

En el año 1952 la federación internacional de softball, sostiene su primera reunión tomando control de la competencia de softball internacional fijando la meta de algún día ser un deporte oficial en los juegos olímpicos.

Diez años más tarde en 1962 tres mujeres australianas Esther Deason, Merle Short y Marjorie Dwyer asistieron al torneo de softball de mujeres de Estados Unidos a discutir la idea de un torneo mundial. Luego para 1965 el congreso mundial de la ISF conviene a Melbourne, Australia, como sitio para el primer campeonato mundial femenino. Más de 50 países estuvieron jugando softball. 5 equipos compiten, con el anfitrión derrotando a Estados Unidos 1-0, para la medalla de oro del primer torneo mundial.

Un año más tarde en 1966 con 15 países registrados, los hombres sostuvieron su primer campeonato mundial de lanzamiento rápido en la ciudad de México. Los Estados Unidos derrotó a México por la medalla de oro. Para el año de 1968 Don Porter de la asociación de softball amateur, sostiene una reunión con el presidente del comité olímpico internacional, Avery Brundage en los olímpicos de verano en la ciudad de México, para hacer que el deporte sea tenido en cuenta para el reconocimiento olímpico. Gracias a esta reunión en 1977 el comité olímpico internacional formalmente reconoce el softball como federación internacional bajo las reglas del comité olímpico internacional (IOC).

Dos años después en 1979 el softball se convierte en parte de los juegos Multi-deportivos. La ISF ahora tiene 60 países afiliados. En 1981 son incluidos el primer grupo de personas al salón de la fama de la ISF [w.w. (Bill) Kethan (USA), Clovis M., Lodewijks (AHO), y Esther M. Deason (AUS)].

El presidente de la ISF, Bill Kethan, uno de los fundadores de la federación se retira en el año de 1987. El congreso delega a su secretario general, Don Porter,

como presidente. Andrew Loechner, Jr., fue escogido para asumir el cargo de secretario general.

1989 la federación internacional de softbol alcanza la cifra de 75 países afiliados a esta entidad.

El 13 de junio de 1991, en Birmingham, Inglaterra, el comité olímpico internacional incluye al softball femenino como un deporte en los juegos olímpicos de 1996 en Atlanta (Estados Unidos).donde el softball hace un rotundo debut en los juegos olímpicos en Columbus, Georgia. El país anfitrión derrota a China en la final por la medalla de oro. Más de 120.000 personas asistieron al evento. Poco tiempo después, IOC confirma al softball como un participante en los juegos olímpicos del 2000 en Sídney, Australia.

En 1999 los directivos de la federación internacional de softbol son re elegidos en Seúl, Corea. Para ese año ya había 112 países afiliados.

El 4 de febrero del 2000, la ISF muda su sede directiva mundial de Oklahoma City, OK, (E.U) a Plant City, FL, (EU). El softball es el único deporte internacional con su sede directiva en los estados unidos. El softball regresa para su segundo viaje a los juegos olímpicos. El gran favorito equipo de estados unidos, sale de tres perdidas seguidas en el juego del round robín, para derrotar a Japón por la medalla de oro.

La primera copa mundial juvenil de niñas (16 años y menores), es jugada en el estadio de Plant City en el 2001, sobre los terrenos de la sede directiva mundial de la ISF, con participación de diez países.

En el 2004 la ISF escenifica el primer campeonato mundial de softbol de universidades, compitiendo equipos de ocho países, algunos incluyeron atletas que habían jugado en la competencia de softbol olímpico dos meses antes como la lanzadora de china, Lixia Zhang o fueron alternativas olímpicas. Inmediatamente después de la competencia, la federación internacional de deporte de universidades (FISU) otorgó el segundo campeonato mundial universitario para el softbol en el 2006 y en marzo del 2005 la FISU anuncio que gracias en gran parte al éxito del primer campeonato mundial de softbol de universidades el softbol había sido incluido en el programa de los juegos mundiales de universidades, efectivo a partir del 2007 en Bangkok. (2)



Don Potter (presidente isf)

PARTICIPACION DEL SOFTBOL EN LOS JUEGOS OLIMPICOS

La primera participación del softbol en los juegos olímpicos fue en **1996** con sede en Columbus, Georgia (Estados Unidos), para la Fecha de Julio 21 a julio 30.

Participaron ocho selecciones de los países de, Australia, Canadá, China, china Taipéi, Japón, Holanda, puerto rico, estados unidos.

Las Posiciones finales fueron:1 Estados Unidos,2 China,3 Australia,4 Japón,5 Canadá,6 China Taipéi,7 Holanda,8 puerto rico.

Medalleria: Medalla de oro: Estados Unidos, Medalla de plata: China,Medalla de bronce: Australia (4)

Luego de los juegos olímpicos de 1996 el softbol tuvo tres participaciones seguidas en las olimpiadas de los años **2000, 2004 y 2008**

En el año 2000 la Sede fue, Sídney, Australia, para la fecha de septiembre 17 a septiembre 26, del 2000 Participaron ocho países: Australia, Canadá, Cuba, Italia, Japón, Nueva Zelanda, estados unidos. Las Posiciones finales fueron:1 Estados Unidos,2 Japón,3 Australia,4 China,5 Italia,6 Nueva Zelanda,7 Cuba,8 Canadá.

Medallero: Medalla de oro: Estados Unidos, Medalla de plata: Japón, Medalla de bronce: Australia

En el año 2004 la Sede fue, Atenas, Grecia, para la fecha de: agosto 14 a agosto 23 de 2004 .

Participaron ocho países: Australia, China, Japón, Estados Unidos, Italia, Grecia, China Taipéi, Canadá. Las Posiciones finales fueron:1 Estados Unidos,2 Australia,3 Japón,4 República de China,5 Canadá,6 China Taipéi,7 Grecia ,8 Italia.

Medallero: Medalla de oro: Estados Unidos, Medalla de plata: Australia, Medalla de bronce: Japón

En el año 2008 la Sede fue, Beijín, China, para la fecha de: agosto 12 al 21 de agosto.

Participaron ocho selecciones de los países de: Australia, Japón, Estados Unidos, Canadá, China, China Taipéi, Venezuela, Holanda. Las posiciones finales fueron:

1 Japón,2 Estados Unidos,3 Australia,4 Canadá,5 China Taipéi,6 china,7 Venezuela,8 Holanda.

Medallero: Medalla de oro: Japón, Medalla de plata: Estados Unidos, Medalla de bronce: Australia (4)

En el 2008 fue la última participación de softbol juegos olímpicos.

1.4 EL SOFTBOL EN COLOMBIA

Desde hace varios años se puso en práctica en Colombia especialmente en el sector de la costa norte, la práctica de softbol. Lo jugaban varios aficionados, quienes más tarde lo hacían bajo un reglamento pero sin control oficial.

Es así como inicialmente en nuestro país lo practicaron las mujeres, siendo los hombres que lo jugaban objeto de críticas e incluso de insultos. En el año de 1944 se jugó por primera vez en lo que se llamó la cabaña ubicado en el barrio de Manga en Cartagena, con tres equipos así: Orquídea, Juventud y Caribe. Los organizadores de este primer torneo triangular fueron: Nicolás Charmie Abuchar, Eugenio González, José Flórez y Carlos Vásquez Luna. De estos tres equipos salió la selección nacional que en 1946 representó a nuestro país en los juegos centroamericanos y del caribe que se realizaron en barranquilla y en el cual las posiciones quedaron así: Campeón, Jamaica (oro); Subcampeón, Puerto Rico (plata), y tercer lugar, Colombia (bronce).

Integrantes de este primer seleccionado nacional femenino fueron entre otras:

Francisca Miranda
Ana Mercedes Flórez
Sonia del Valle (mejor jugadora)
Cecilia Vargas
Carmelita Pasos
Juanita Cueto
Lucia Miranes

Después de un notorio receso en el año de 1953, los entonces clubes privados campestres y cangrejos, organizaron series de softbol con sus socios en torneos internos. En el mes de enero de 1954 en la plaza de canapote, se funda la Federación Deportiva de Canapote, "FEDECA", pionera del softbol nacional con gran tradición, aparece nuevamente el Sr. Chamie y se organiza esta vez la Liga de softbol de Bolívar que preside Ricardo Benedetti González, convirtiéndose en el primer presidente de dicha liga, y cuyo secretario fue el <Dr. Orlando Mustillo Arrieta. El 17 de abril del mismo año se inaugura el primer campeonato departamental con la participación de 10 equipos.

1. Club Fedeca, campeón.
2. Club Campestre, subcampeón.
3. Club Cangrejos, tercer lugar
4. Facultad de ingeniería
5. Colseguros
6. Esperanza
7. Avianca
8. Facultad de Odontología
9. Fernández Baena
10. Seguros Bolívar

Transcurren diferentes torneos locales, toma fuerza este deporte no solo en Bolívar sino en todos los departamentos de la costa y en todo el país, es así que se organiza el primer torneo nacional de softbol en la ciudad de Cartagena y se destaca la figura de Julio Zarzuk quien fuera presidente de la liga y después de la federación. Construyó el primer estadio de softbol en Colombia que lleva el nombre de Miguel Medrano destacado softbolista fallecido.

El softbol tomó vida oficial en 1968, cuando se fundó la Asociación Colombiana de Softbol que fue aceptada e inscrita en la Dirección Nacional de Educación Física. Posteriormente en diciembre 12 de 1970 y de acuerdo al Decreto 1387 de agosto 6 del mismo año se constituyó la entidad nacional con el nombre de Federación Colombiana de Softbol. Esta federación quedó formada por el siguiente personal: Álvaro Flórez Agames, presidente; Francisco Sáenz Herrera, vicepresidente; Alberto Tous Muentes, tesorero; Juan E. Pastorizo S., secretario Vocales Principales, Domingo de la Espriella; Octavio Osorio Cuello y Joaquín Barraso Machuca y Vocales suplentes: los señores Orlando Flórez de la Espriella, Francisco del Risco y Benjamín Herrera de la Cruz, Revisor Fiscal Principal, Álvaro Bustamante Dolugar y suplente Carlos Osorio Osorio.

Por primera vez y en forma oficial el softbol colombiano participó en los VI Juegos Bolivarianos en Maracaibo en 1970, donde conquistó una medalla de bronce, como ocupante del tercer puesto. Más tarde en el mismo año y en el mes de octubre el Softbol colombiano actuó en el IV Campeonato Centroamericano y del Caribe, celebrado en Curazao. Allí se logró conquistar el subcampeonato y un trofeo como el equipo más disciplinado. Para participar en ambos torneos la Federación formó una selección de los mejores jugadores de esas épocas. Para ambas competencias se contó, en la primera con la autorización del Comité Olímpico Colombiano y de Coldeportes, lo mismo que para la segunda. La parte económica como auxilio corrió a cargo del Instituto Colombiano de la Juventud y el Deporte (Coldeportes).

Hasta el año de 1972, la Federación cuenta con diez (10) Ligas afiliadas, que son: Antioquia, Atlántico, Bogotá, D.E., Bolívar, Córdoba, Magdalena, Santander, San Andrés (Isla), Sucre y Valle.

Las 10 Ligas vienen practicando Softbol con equipos de Primera Categoría todas y algunas cuentan con Comités de Ascenso. En la parte femenina la Federación por intermedio de algunas Ligas ha logrado revivir esta rama y es así como ya se cuenta con muchos equipos en los departamentos de Antioquia, Bolívar, Atlántico, Córdoba, Magdalena, San Andrés, Cundinamarca y Bogotá.

Es bueno hacer conocer de todos los aficionados al Softbol que este deporte fue incluido en los Juegos Panamericanos. Lo mismo que en los programas de Juegos Bolivarianos y Centroamericanos del Caribe.

El primer Presidente de la Federación fue Orlando Vélez Benedetti.

En el año de 1989 en Colombia existían trece ligas afiliadas a la federación

nacional, debidamente reconocidas.

En el año de 1989 la federación nacional se encontraba conformada por grandes personalidades de nuestro deporte nacional, en donde la figura mas destacada es su presidente Doctor Argemiro Bermúdez Villadiego, que ocupo el cargo desde febrero de 1983 y que había sido presidente de la liga de este deporte en el departamento de bolívar desde 1977.

Fue también presidente del honorable consejo de la ciudad heroica y senador de la republica por bolívar, además segundo vicepresidente del comité olímpico colombiano. Figuraban también los señores: Rafael Hernández Fontalvo, vicepresidente; tesorero, leo bardo Marrugo Muñoz; secretario, Lesly Vélez; vocal, Juan Vita; fiscal principal, Alberto Tous Muentez; fiscal-suplente, Rafael Gómez de la Espriella.

Es de notar que esta federación se destacó por ser una de las que más promovieron el deporte en el país. En Colombia sean realizado torneos de softbol e todas las ramas y categorías, por ejemplo el departamento de bolívar es campeón nacional en la categoría recreativo mayores de 35 años o sénior máster. El mismo departamento re conquisto el título nacional masculino mayores desde el año 1975, en Sincelejo, época desde la cual de dicha categoría.

San Andrés isla, fue el campeón del de 19889 femenino, título que logro mediante el gran trabajo del entrenador Ángel Porras en los torneos sub 23 han dominado los departamentos de bolívar en masculino y Antioquia en femenino.

Para el mes de agosto del año de 1989 se celebró en la ciudad de Cartagena entre el 4 y el 11 el torneo nacional masculino "COPA FEDERACION NACIONAL" . Durante el certamen se hizo la elección del nuevo comité ejecutivo de la nueva federación.

Nuestro país ha tenido grandes figuraciones en el plano internacional y ha sido sede de eventos de estas características. En 1983, la federación nacional realizo por primera vez en Colombia un torneo centro americano y del Caribe de softbol con sede en Cartagena y sub sede en Medellín quedo campeón el equipo de república dominicana.

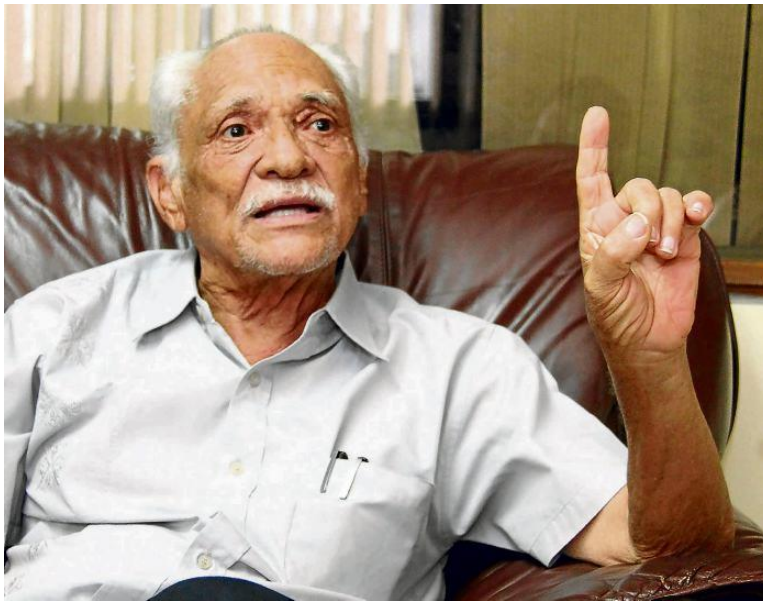
En ese año la federación celebro en nuestro país por segunda vez en la historia de nuestro deporte nacional un torneo centro americano y del Caribe del 15 al 24 de septiembre en la ciudad de Cartagena, evento para el cual ya habían hecho su confirmación todos los países del área, fecha en la que se tenía prevista la inauguración de su majestuoso estadio de softbol con capacidad para 6000 mil personas en gradas techadas, considerado el mejor de latino América y una de los mejores y hermosos del mundo, estadio que lleva el nombre del presidente de la federación nacional Doctor. Argemiro Bermúdez, ideólogo, gestor y constructor de tan magna obra y destacado como uno de los ms importantes presidentes de federación y dirigentes deportivos en Colombia.

También en el área panamericana hemos tenido grandes participaciones en softbol en la ciudad de Medellín se llevó el II torneo panamericano en 1985 donde Colombia obtuvo la clasificación para asistir a los juegos panamericanos de Indianápolis en 1987, donde nuestro país obtuvo una brillante actuación.

La sede de los juegos suramericanos en 1989 fue la ciudad de Lima, Perú allí se hizo presente nuestra federación con un extraordinario equipo nacional y por primera vez en la historia de nuestro deporte, Colombia se hace merecedor a la medalla de oro al obtener el título de “campeón suramericano mayores femenino de softbol de 1989”.

El softbol pese a ser parte directa integral en la formación y desarrollo de la niñez y la juventud del pueblo colombiano mediante la elaboración de los programas de educación física para el nivel de la enseñanza preescolar básica y media vocacional acogiendo las normas y orientaciones estipuladas en los decretos nº.088 de 1976 y 1419 de 1978 emanados del ministerio de educación nacional así como también los objetivos que en orden de la educación física señala el decreto N° 2743 de 1968 al instituto colombiano de la juventud y el deporte

Desde 1981 la Federación Internacional de Sóftbol viene incluyendo a los más destacados jugadores, entrenadores y directivos en el Hall de la Fama de este deporte. La exaltación de Ana María Jaillier es la primera de una deportista colombiana allí. Con ella se incluyó también en el Hall a Argemiro Bermúdez Villadiego -dirigente- y Rafael Lafont -administrador-, Guillermo Boli Bonfante, como entrenador y Egardo Shemell –árbitro.



ARGEMIRO BERMUDEZ

Es actualmente el presidente de la federación colombiana de softbol y es el dirigente de esta organización con más tiempo en el cargo ya que ha sido elegido para este mismo en tres periodos a lo largo de su vida.

PRESIDENTES DE LA FEDERACIÓN COLOMBIANA DE SOFTBOL

ORLANDO VELEZ BENEDETTI	1968 – 1980
ALVARO FLORES	1980 – 1983
ARGEMIRO BERMUDEZ VILLADIEGO	1983 – 1992
RAFAEL HERNANDEZ	1993 – 1998
JUAN VITA	1998 - 2001
ANTONIO MORALES ARRIETA.	2001 - 2013
ARGEMIRO BERMÚDEZ VILLADIEGO	2013 – 2017



Estadio de softbol Chiquinquirá lugar sede de la federación Colombiana de softbol Donde funciona actualmente. Es el estadio más antiguo en la ciudad de Cartagena y desde sus inicios la federación ha funcionado en dicho estadio.

1.5 CAMPEONATOS REALIZADOS POR LA FEDERACION DE SOFTBOL

CAMPEONATO	AÑO	SEDE	CAMPEÓN	SUB-CAMPEON
I	1968	CARTAGENA	CORDOBA	BOLIVAR
II	1969	BARRANQUILLA	BOLIVAR	BOLIVAR
III	1970	PALMIRA-VALLE	ATLANTICO	BOLIVAR
IV	1971	MONTERIA ERMEJA	ATLANTICO	BOLIVAR
V	1972	SAN ANDRES	ATLANTICO	BOLIVAR
VI	1973	BARRANCABERMEJA	BOLIVAR	BOGOTA
VII	1974	MEDELLIN	ATLANTICO	BOLIVAR
VIII	1975	SINCELEJO	BOLIVAR	ATLANTICO
IX	1976	CALI	BOLIVAR	SANTANDER
X	1977	SAN ANDRES	BOLIVAR	ATLANTICO
XI	1978	VALLEDUPAR	BOLIVAR	ATLANTICO
XII	1979	CARTAGENA	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XIII	1980	BARRANCABERMEJA	BOLIVAR	SANTANDER
XIV	1981	SINCELEJO	BOLIVAR	ATLANTICO
XV	1982	MEDELLIN	BOLIVAR	ATLANTICO
XVI	1983	CALI	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XVII	1984	BARRANQUILLA	BOLIVAR	ATLANTICO
XVIII	1985	BOGOTA	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XIX	1986	CUCUTA	BOLIVAR	ATLANTICO
XX	1987	MEDELLIN	BOLIVAR	ATLANTICO
XXI	1988	CALI	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXII	1989	CARTAGENA	BOLIVAR	ATLANTICO
XXIII	1990	MEDELLIN	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXIV	1991	BARRANCABERMEJA	BOLIVAR	BOGOTA
XXV	1992	SANTA MARTA	BOLIVAR	VALLE
XXVI	1993	MEDELLIN	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXVII	1994	CALI	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXVIII	1995	MONTERIA	ATLANTICO	BOLIVAR
XXIX	1996	BARRACABERMEJA	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXX	1997	BOGOTA	BOLIVAR	FF.AA
XXXI	1998	MEDELLIN	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXXII	1999	CESAR	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXXIII	2000	BOYACA	ANTIOQUIA	BOLIVAR
XXXIV	2001	SINCELEJO	ANTIOQUIA	BOLIVAR
XXXV	2002	BOGOTA	BOLIVAR	BOGOTA
XXXVI	2003	MEDELLIN	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXXVII	2004	BOGOTA	GUAJIRA	VALLE
XXXVIII	2005	VALLEDUPAR	GUAJIRA	VALLE

XXXIX	2006	CARTAGENA	GUAJIRA	BOLIVAR
XL	2007	SINCELEJO	ANTIOQUIA	BOLIVAR
XLI	2008	SAN ANDRES	ANTIOQUIA	GUAJIRA
XLII	2009	CALI	VALLE	ANTIOQUIA
XLIII	2010	SANTA MARTA	ANTIOQUIA	MAGDALENA
XLIV	2011	SINCELEJO	ANTIOQUIA	MAGDALENA
XLV	2012	MONTERIA	MAGDALENA	BOLIVAR
XLVI	2013	CARTAGENA	MAGDALENA	BOLIVAR
XLVII	2014	SINCELEJO	SUCRE	MAGDALENA

1.6 SOFTBOL EN EL VALLE DEL CAUCA.

El béisbol en los años 50 en Cali realizaba contrataciones de jugadores de béisbol de la costa norte de Colombia. Esto llevó a que Miguel Chávez como coordinador del deporte en la empresa croydon trajera a Carlos Licon, Álvaro López, Mario Montalvo, Néstor Rafael Sandoval Villa, para que reforzará el campeonato departamental de béisbol y después representara al Valle de Cauca en nacionales. Al igual llegó Simón el chony Carbonell towsen, jugadores que empezaron con la iniciativa de jugar el softbol en el valle del cauca ya que debido a su edad se volvieron muy viejos para el béisbol siendo la alternativa practicar softbol deciden contactarse con diferentes personas que practican alguno de estos dos deportes que por lo general eran personas de la costa dado esto en los años 60 se reunieron un grupo de beisbolistas de las colonias de puertorriqueños, cubanos, costeños y vallecaucanos, se organizaron formado equipos para jugar los fines de semana en el ingenio de Palmira, ya que era la empresa que prestaba el terreno para poder jugar los primeros torneos se jugaron entre empresas en las cuales se destaco el ingenio providencia quienes fueron gestores principales del softbol entre los diferentes ingenios que se encontraban en el departamento del valle.

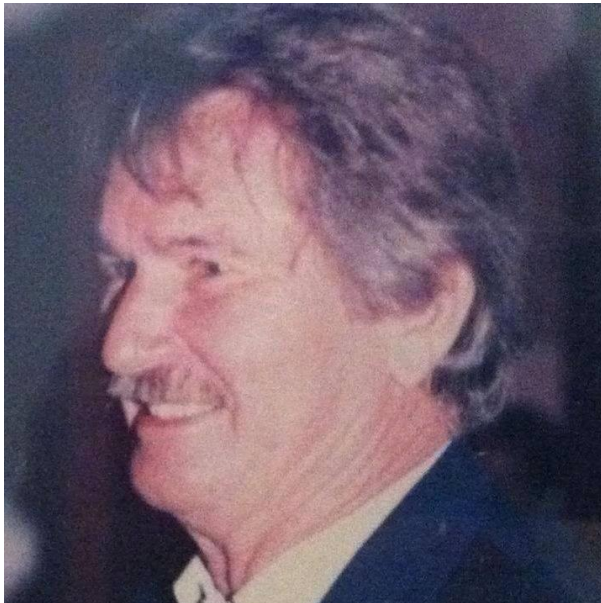
Todos estos acontecimientos llevaron a organizar la Liga de softbol del Valle el día 19 de septiembre de 1969 con reconocimiento para pertenecer a la Federación Colombiana de softbol. Iniciativa que fue realizada por los mismos jugadores que se reunían a jugar en los ingenios, siendo los señores Felipe Carbonell Towsen y Simón Carbonell Towsen los principales promotores en lograr dicho reconocimiento, En esta época la liga de béisbol lleva al tiempo la liga de softbol con sede en el segundo piso de las instalaciones de la secretaria del deporte actualmente vigente.

Para los juegos panamericanos de Cali de 1971, durante la construcción del estadio de béisbol J.J CLARK, Actualmente llamado Miguel Chávez. Hombre que rellenó parte del terreno desigual de los alrededores con la arena que sacaban del diamante de béisbol.

Un espacio que quedó apto para una cancha que gestionaron los hermanos Luis, Felipe y Simón el “Chony” Carbonell ante la Junta de Deportes para la práctica del softbol.

Desde el reconocimiento de la liga vallecaucana de softbol ante la federación asistió a su primer campeonato en el año de 1970 y luego en 1973 tuvo varias ausencias y fue intermitente hasta el año de 1985, ya que en la rama de la pelota caliente se tenía más interés en el béisbol y los jugadores que representaban al béisbol eran los mismos que representaban al softbol.

Simón el “Chony” Carbonell



Simón Carbonell nació en Barranquilla en el hogar formado por un barranquillero y una norteamericana. En la década del 50 llegó a la ciudad de Cali, e inmediatamente se vinculó al deporte del béisbol como jugador del equipo de Celanese. Luego pasó al Softbol, deporte que practicaban los cubanos y puertorriqueños que laboraban en los ingenios del Valle. Luego el señor Carbonell cuando se iniciaron las obras para el estadio de béisbol de los Juegos Panamericanos, se dedicó de lleno a trabajar por su cuenta para que con los materiales sobrantes, se rellenara el futuro campo del estadio de softbol que aun no existía. De esa manera nació el estadio de softbol, con su dedicación y persistencia ante las autoridades del deporte para que hicieran inicialmente el campo que él, había logrado rellenar.

Así fue naciendo la práctica de éste deporte en el Valle del Cauca; inicialmente lo practicaban estudiantes y profesionales costeños, pero una de sus metas era que fueran los vallunos quienes representaran a la región en este deporte. Se propuso que las selecciones del Valle en este deporte fueran integradas por jugadores nacidos y formados en el Valle. Y lo logró, esto se hizo realidad, varios seleccionados dirigidos por él, fueron subcampeones nacionales con el 90% de jugadores vallecaucanos. La última selección que manejó, fue subcampeona

nacional y en ella sólo 3 jugadores no eran nacidos en el Valle. Simón Carbonell fue además representante de la selección del Valle, como jugador durante 20 años y como dirigente durante 15 años. En varias ocasiones fue, debido a sus logros, elegido como el mejor dirigente del año por la Federación Colombiana de Softbol.

Otro de sus logros fue el alumbrado para el campo, lo que hizo con dineros de su propio pecunio, con rifas y con algo de ayuda oficial.

La siguiente es una sola de las miles de anécdotas que hay sobre el señor Carbonell, la conocemos a través de su esposa: amante de la naturaleza fue quien sembró los árboles de mango que hay en el campo. Siempre le decía a ella que cuando muriera enterrara sus cenizas en un palo de mango del campo de softbol para que después se tomara un jugo de mango con sabor a él. Cuando ella lo contó al morir él, todos en la comunidad alrededor del softbol se reunieron para cumplir con su deseo y allí están sus cenizas, Años más tarde, otro jugador, Carlos Julio Herrera, científico del CIAT, vallecaucano, integrante de la selección de softbol durante 20 años, murió de cáncer y su deseo fue que enterraran sus cenizas al lado del señor Carbonell.

CAMPEONATOS EFECTUADOS EN LA CANCHA J.J.CLARK.



La liga Vallecaucana en mando del presidente Alfonso Meneses hubo impugnación porque se realizó una Asamblea en marzo para nombrar de presidente al Abogado Ariel Ruiz que correspondía efectuarla en octubre de 2008.

En 2011 el abogado Ariel Ruiz por su inexperiencia como dirigente deportivo perdió el reconocimiento como Liga y la selección masculina de lanzamiento rápido no pudo asistir a los clasificatorios del 2011 por ende no participó a Juegos Nacionales de 2012.

La participación de la delegación del Valle del Cauca, tuvo su mayor logro durante la presidencia de Simón Carbonell Towsen como subcampeón en los juegos nacionales de 1992 en la ciudad de Santa Marta con su manager Álvaro López. Reiteraron su subcampeonato en Juegos Nacionales del 2004 durante la presidencia de Alfonso Meneses y su técnico Edilberto Enrique Roqueme Alarcón.

Por primera vez en 2009 la selección Vallecauna de softbol de lanzamiento rápido logra ser campeón lanzando Jorge Martinez derrotando a la novena del departamento de Antioquía invicta por su estelar lanzador colombo Venezolano.

La selección valle de softbol su en su última participación en los nacionales clasificatorios en Sincelejo 2014 logra la clasificación a juegos departamentales nacionales ocupando el 4° puesto del torneo.



PRESIDENTES DE LA LIGA VALLECAUCANA DE SOFTBOL.

Felipe Carbonell Towsen	Octubre 1970 - 1975
Simon Carbonell Towsen	Octubre 1975- octubre 2001
Rodolfo Rojas	Octubre2001 - Octubre 2004
Alfonso Meneses	Octubre 2004 – marzo 2008
Ariel Ruiz (Impugnada)	Marzo a Octubre 2008
Rodolfo Rojas	Octubre 2007 -2010
Ariel Ruiz	Octubre 2010 - octubre 2011
José Castellar Anillo	2011 - 2013

Rodolfo Rojas	(Falleció)	Octubre 2013 – Julio 2014
Fabio Orozco	(Suplente)	Octubre 2017

Estadio para la liga de softbol del valle en la actualidad

El estadio de softbol fue construido para el evento internacional de los world games en el año 2013 en los cuales el softbol participo como deporte invitado.



1.7 CAMPEONATOS JUGADOS POR LA SELECCIÓN VALLE DE SOFTBOL

CAMPEONATO	AÑO	SEDE	CAMPEÓN	SUB-CAMPEON
III	1970	PALMIRA-VALLE	ATLANTICO	BOLIVAR
VI	1973	BARRANCABERMEJA	BOLIVAR	BOGOTA
XVIII	1985	BOGOTA	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XIX	1986	CUCUTA	BOLIVAR	ATLANTICO
XX	1987	MEDELLIN	BOLIVAR	ATLANTICO
XXI	1988	CALI	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXII	1989	CARTAGENA	BOLIVAR	ATLANTICO
XXIII	1990	MEDELLIN	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXIV	1991	BARRANCABERMEJA	BOLIVAR	BOGOTA
XXV	1992	SANTA MARTA	BOLIVAR	VALLE
XXVI	1993	MEDELLIN	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXVII	1994	CALI	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXVIII	1995	MONTERIA	ATLANTICO	BOLIVAR
XXIX	1996	BARRACABERMEJA	BOLIVAR	ANTIOQUIA

XXX	1997	BOGOTA	BOLIVAR	FF.AA
XXXI	1998	MEDELLIN	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXXII	1999	CESAR	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXXIV	2001	SINCELEJO	ANTIOQUIA	BOLIVAR
XXXV	2002	BOGOTA	BOLIVAR	BOGOTA
XXXVI	2003	MEDELLIN	BOLIVAR	ANTIOQUIA
XXXVII	2004	BOGOTA	GUAJIRA	VALLE
XXXVIII	2005	VALLEDUPAR	GUAJIRA	VALLE
XXXIX	2006	CARTAGENA	GUAJIRA	BOLIVAR
XL	2007	SINCELEJO	ANTIOQUIA	BOLIVAR
XLI	2008	SAN ANDRES	ANTIOQUIA	GUAJIRA
XLII	2009	CALI	VALLE	ANTIOQUIA
XLIII	2010	SANTA MARTA	ANTIOQUIA	MAGDALENA
XLVI	2013	CARTAGENA	MAGDALENA	BOLIVAR
XLVII	2014	SINCELEJO	SUCRE	MAGDALENA

Nota: la selección valle no participo en el año 2000 por que indervalle no envió a ningún deporte a los juegos nacionales y en el 2011 y 2012 no participaron porque en esos años se perdió el reconocimiento deportivo.

RECOMENDACIONES

Se le recomienda a la liga de softbol del valle que debe de llevar un registro histórico de participación en cada campeonato que asista, este debe contener desde el macrociclo de entrenamiento, nombre de los jugadores, estadística de los resultados tanto en competencias como en entrenamientos, en ellas se debe de llevar el average a la ofensiva y defensiva, a nivel de grupo e individual, evaluaciones y conclusiones anuales, de esta manera se organizaría los procesos en la liga departamental y se lograría mejorar el nivel técnico de la selección puesto es primordial conocer el proceso de cada jugador.

CAPITULO II

FUNDAMENTOS TECNICOS DEL DEPORTE DEL SOFTBOL



2 FUNDAMENTOS TECNICOS DEL JUEGO

El softbol es un juego deportivo de pelota que se disputa entre dos equipos de nueve o diez jugadores (según modalidad), que se alternan las acciones de ataque y defensa con roles bien definidos en un terreno de particulares medidas, cuyo objetivo es obtener el mayor número de carreras que el adversario. Los equipos se alternan a la defensa y al ataque en periodos denominados entradas. Un partido consta de 7 entradas y cada entrada se divide en dos partes, en las que cada equipo tiene la oportunidad de atacar.

El objetivo principal del equipo atacante es golpear con un bate la pelota hacia el terreno de juego con la intención de dejarla fuera del alcance de los jugadores de campo (defensores) o retrasar al máximo su devolución, mientras realizan un recorrido establecido por bases. En tanto que el equipo a la defensa trata de coger rápidamente la pelota y limitar los desplazamiento que pueda conseguir el equipo atacante.

Si un partido no tiene un vencedor al cabo de las siete entradas, se juegan tantas entradas completas complementarias como sea necesario hasta que uno de los equipos tenga por lo menos una carrera de diferencia sobre su adversario.

El juego comienza cuando el lanzador o pitcher del equipo defensor pone en juego la pelota, enviándola a un costado de la caja del bateador. Esta bola debe ser golpeada por el bateador del equipo atacante y enviada hacia el interior del terreno lo más lejos posible con el fin de tener el tiempo suficiente de correr las cuatro bases para completar una carrera o al menos una parte de esta distancia, sin ser eliminado. Por su parte el equipo a la defensiva, ubicado en puntos estratégicos de acuerdo a diferentes posiciones, que intentan detener los desplazamientos de la ofensiva, bien cogiendo la pelota que ha sido golpeada por el bateador, antes de que esta toque el terreno juego, o haciendo que esta llegue a las bases antes que sus oponentes.

Se considera que un equipo está al ataque hasta que son eliminados tres de sus bateadores o corredores, en este caso los equipos intercambian sus papeles, totalizándose el número de carreras anotadas por el equipo atacante.

Posiciones de los jugadores a la defensiva:

Cácther, pitcher, primera base, segunda base, tercera base, short stop, jardinero izquierdo (left Field), jardinero central (Center Field), jardinero derecho (Right Field).

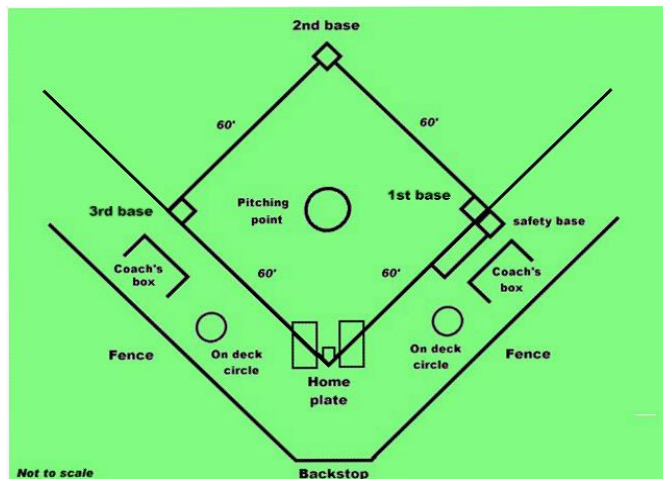


Terreno de juego

El campo de juego del softbol, al igual que el de beisbol es en forma de diamante, se compone de un campo exterior (outfield) y de otro interior (infield). Estos dos campos incluyendo las líneas del borde, se consideran territorio "fair", siendo todas áreas territorio "foul".

El campo interior es un cuadrado de 18,30 m. de lado para lanzamiento rápido y de 19.80m para lanzamiento lento, en cuyos ángulos se ubican las bases; un ángulo en una de las esquinas marcado por una pieza de goma con forma de pentágono irregular es el home plate o meta. En las otras tres esquinas, en dirección contraria a las agujas del reloj desde la meta, se encuentra la primera, segunda y tercera bases, cada una marcada con una almohadilla y separadas a 18.30m o 19.80m según la modalidad las unas de las otras. La distancia en la línea recta del home plate a la segunda base y de la primera base a la tercera base es de 39.9m y para hombres y 38.7 para las mujeres.

Las líneas de base se extienden desde la meta hacia la primera y la tercera base con prolongaciones llamadas líneas de falta, que llegan alargándose hasta el borde exterior del outfield y dividen el terreno de falta y el fair. Las líneas de base se extienden también desde la primera a la segunda base y la tercera base, marcando el pasillo de un corredor.



Plataforma del lanzador

La plataforma del lanzador está situada dentro de un círculo de 5 metros de diámetro. es un rectángulo de 15,24 m por 60,96 m, y se encuentra cerca del centro del campo interno entre la meta y la segunda base a una distancia desde la punta trasera del home plate hasta la parte delantera del rectángulo de 14,02 m para hombres y mujeres 12,19 m en la modalidad de lanzamiento rápido y 15 metros en modalidad de lanzamiento lento.

Cajón del bateador, lo constituye un rectángulo que se ubica a 15 cm del home, a cada lado de este y cuyas medidas son 1 x 2,2 metros

Cajón del receptor, ubicado desde las esquinas exteriores de las partes traseras de los cajones del bateador, lo constituye un rectángulo de 3 x 2,75 metros.

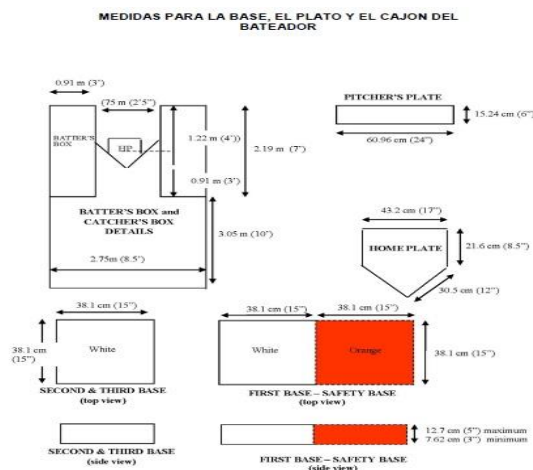
Home plate lo constituye una goma blanda en forma pentagonal, cuyas medidas en uno de sus lados es de 43,18 cm, los dos lados adyacentes de 21,59 cm y los dos lados restantes de 30.48 cm y puesta de tal forma que el ángulo que termina en punta este colocada sobre la intersección de las líneas que van desde el home plate hasta la primera y tercera base, con el lado de 43,18 cm frente al plato del lanzador y los dos de 30,48 cm coincidiendo con las líneas de primera y tercera base respectivamente.

Bases: la primera, segunda y tercera base las constituyen almohadillas de lona rellenas con material suave de 38 cm de lado con 4 cm de grueso y fijadas al suelo en forma segura.

Implementos

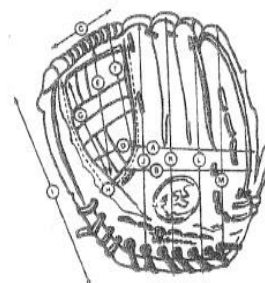
Pelota: la pelota de softbol es mayor y más blanda que la de beisbol, tiene 30 centímetros de circunferencia y esta rellena con una material blando llamado capoc, o bien con una mezcla de corcho y goma el forro de la pelota se fabrica de cuero de res o de caballo, la cubierta más común es la de cuero y material sintético.

Bates: los bates de softbol, cilíndricos, de una sola pieza de metal y con una acabado liso, no exceden los 57 mm de espesor, 97 cm de largo, ni los 1100 gramos de peso. Guantes: cada jugador a la defensa usa un guante almohadillado de cuero, el guante del primera base y el del receptor son diferentes al de los demás el de primera es más grande llamado mascotín y el del cátcher que es más grueso para proteger la mano de fuertes impactos





ESPECIFICACIONES DEL GUANTE



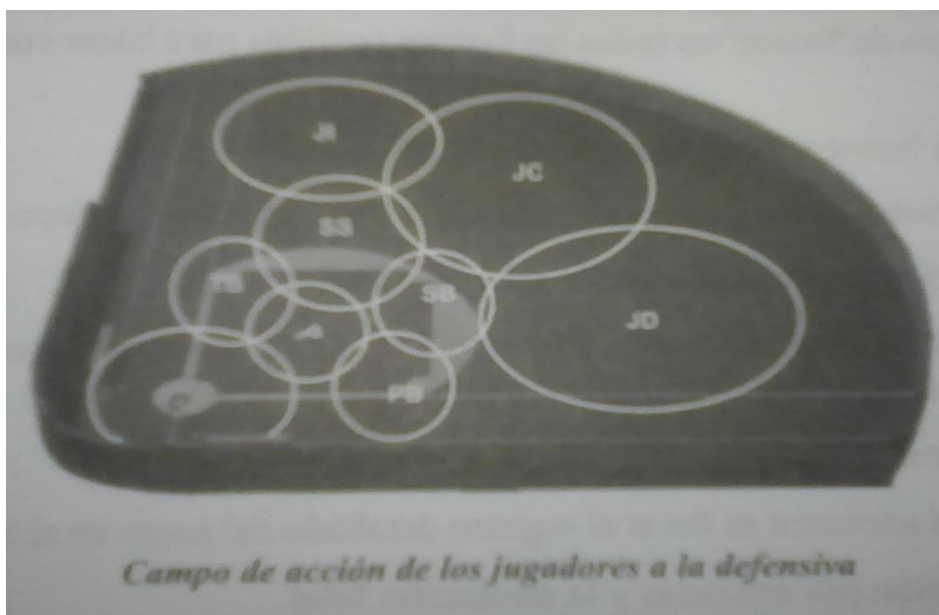
- (a.) Ancho de la Palma (parte superior) 20.3cm (8 pulg.)
- (b.) Ancho de la palma (parte inferior) 21.6cm (8½ pulg.)
- (c.) Abertura de la parte superior de la red 12.7cm (5 pulg.)
- (d.) Abertura de la parte inferior de la red 11.5cm (4½ pulg.)
- (e.) Altura de la red 18.4cm (7¼ pulg.)
- (f.) Cruz de la costura parte inferior del índice 19.0cm (7½ pulg.)
- (g.) Cruz de la costura parte inferior del pulgar 19.0cm (7½ pulg.)
- (h.) Costura alrededor de la red 44.5cm (17½ pulg.)
- (i.) Punta del pulgar a la parte inferior del borde 23.5cm (9¼ pulg.)
- (j.) Punta del índice a la parte inferior del borde 35.6cm (14 pulg.)
- (k.) Punta del dedo medio a la parte inferior del borde 33.7cm (13¼ pulg.)
- (l.) Punta del anular a la parte inferior del borde 31.1cm (12¼ pulg.)
- (m.) Punta del meñique a la parte inferior del borde 27.9cm (11 pulg.)

Jugadores

Un equipo de softbol está conformado, en términos generales por nueve jugadores en donde cada uno de ellos es responsable de una posición en particular.

Seis jugadores están ubicados en el infield, receptor o catcher, lanzador o pitcher, 1base, 2 base, 3 base, ss. Short stop.

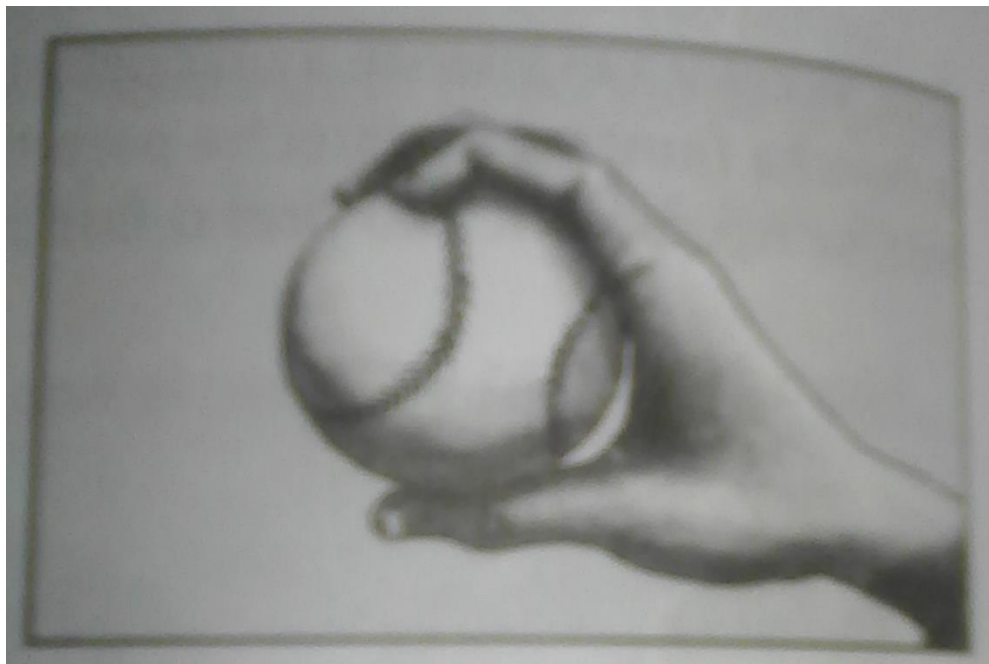
Tres jugadores en el outfield, jardinero derecho, jardinero centro, jardinero izquierdo.



Manera de tomar la pelota para arrojarla:

Para el mejor control de la pelota se debe tomar ésta con los dedos, por medio del pulgar, índice y mayor, colocando flexionados por debajo el anular y el meñique.

Cuando la mano es pequeña, generalmente tratándose de mujeres o niños, se puede agregar a la toma el dedo anular y entonces pasa a ser el meñique el dedo de apoyo. Es fundamental que las yemas de los dedos presionen sobre las costuras para tener un mejor dominio de la pelota. Muchos toman la pelota con la palma de la mano; se debe evitar este error ya que los pases salen descontrolados y carentes de potencia.



Maneras de pasar la pelota:

a- En péndulo o pase de abajo: se utiliza para jugar la pelota en situaciones e donde las acciones son de corta trayectoria, realizadas en las inmediaciones del diamante en asistencia entre los jugadores de las bases, cuando hay suficiente tiempo para realizar una jugada y se prefiere la seguridad en la ejecución del pase antes que la rapidez del mismo. El brazo debe proyectarse extendido hacia abajo y atrás pasando la mano muy cerca del muslo. En el instante en que el brazo se proyecta hacia atrás comienza también el desplazamiento de a pierna izquierda hacia delante, pero manteniendo todavía el peso del cuerpo sobre la derecha. Luego se produce el retorno del brazo hacia delante y el pasaje del peso del

cuerpo hacia la pierna izquierda, con una leve inclinación del tronco hacia la derecha. En los momentos finales comienza la elevación del talón derecho y la flexión de la rodilla para iniciar el próximo paso. Es conveniente ejecutarlo acompañando la acción del brazo con el desplazamiento de las piernas.



b- Sobre hombro: Esta forma de pase facilitara el aprendizaje del pase de costado y el pase de costado por debajo de la cintura. Hay dos variaciones: Si el objetivo es eliminar a un adversario que está por llegar a una base y le deberemos pasar la pelota a un compañero de equipo que está en la base, el pase deberá efectuarse a un lugar preciso y la trayectoria será una línea recta desde la cabeza del jugador que efectúa el arrojó hasta un punto fijo, en este caso el guante del compañero.

La otra variante es la utilizada por los jugadores fuera del diamante de juego en donde atraparon una pelota bateada y la deberán acercar hasta el campo (30 a 50 metros)

Técnicamente, se lleva la mano hacia atrás, a la altura de la cintura, para luego proyectarla hacia arriba, poniendo especial atención en que el brazo no halle rígido, es decir, que presente una leve flexión en la articulación del codo. El tronco se inclinara suavemente hacia el costado derecho y se flexionará la rodilla de ese mismo lado. La diferencia entre ambos es el momento de soltar la pelota.

En el primero esta acción se ejecuta cuando la mano ya ha transpuesto el eje vertical del cuerpo y la mano ha comenzado a descender y se halla aproximadamente a la altura de la cara. Este procedimiento es ejecutado por los jugadores de las bases y requiere gran seguridad en su ejecución, dado que por la

violencia con que se ejecuta, si se comete un error, significará un mayor avance de los adversarios al producirse un “tiro defectuoso”

En el segundo, como es necesario darle altura, la pelota debe desprenderse a la altura de la cabeza. Al llevar la mano o la altura de la cabeza, el brazo quedará en posición horizontal, al costado del hombro, y el antebrazo se elevará perpendicularmente formando un ángulo recto.

El trabajo de brazos debe completarse con el movimiento coordinado de las piernas. Cuando el brazo se dirige hacia atrás y arriba la pierna izquierda se proyecta dando un paso hacia el objetivo del pase y simultáneamente el brazo derecho inicia su acción para arrojar.

Cuando todo el peso del cuerpo se halla sobre el pie izquierdo se produce el arroj de la pelota y ha comenzado, también, la elevación del talón derecho para la prosecución del siguiente desplazamiento. La mano y el brazo no deben cortar el movimiento bruscamente hacia delante.



c- De costado: la diferencia con la anterior estriba con el posicionamiento del brazo y el desplazamiento del cuerpo. Todo el brazo se lleva hacia atrás en forma horizontal con una leve flexión del codo. El peso del cuerpo sobre la pierna derecha y el tronco de perfil hacia el lugar donde se realizara la asistencia. El pie izquierdo se desplaza también en el mismo sentido.

Cuando le brazo retoma para efectuar e arroj, el pie izquierdo ya se ha asentado en el suelo, pero dirigiendo su borde externo hacia el objetivo. Ello permite colocar todo el cuerpo donde frente a la derecha y algo flexionado hacia adelante.

A proyectarse la mano por el costado llevándola a la altura del hombro, el peso del cuerpo se desplaza progresivamente hacia el pie izquierdo. El eje de la muñeca se

ubica en eje vertical. Al finalizar el desplazamiento termina con la frente a la izquierda al llevar la pierna derecha hacia adelante para finalizar el movimiento.

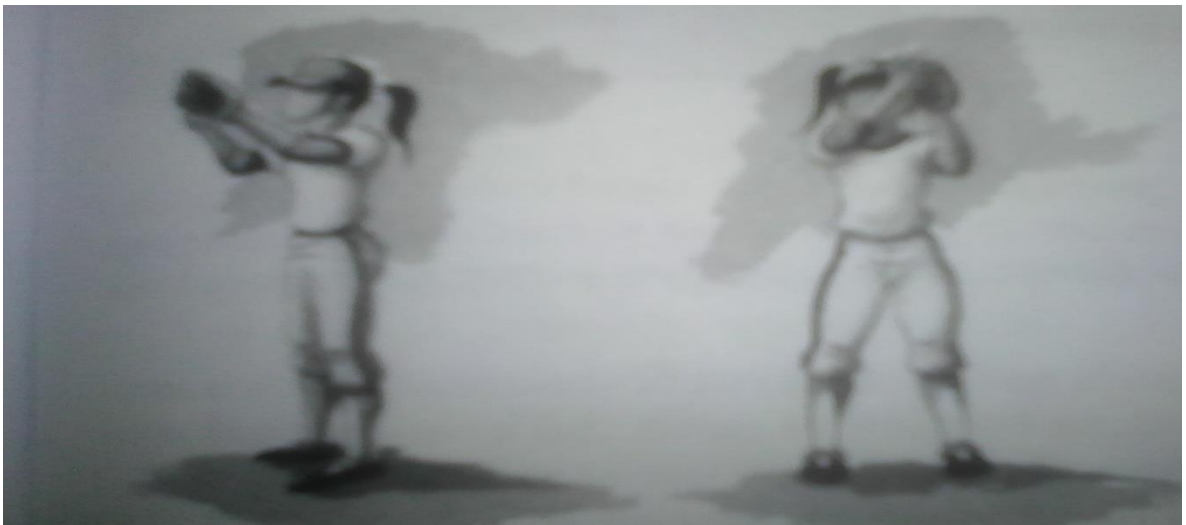
d- De costado debajo de la cintura: Se realizara solamente cuando el defensor que debe efectuar el pase recibe una pelota que se ha proyectado rodando hacia él y considera que la pérdida de tiempo que necesita para recuperarse y efectuar cualquiera de los pases anteriores pueda ser la causa que impida la eliminación del corredor.

El defensor recibe la pelota muy cerca del suelo, con el tronco flexionado y las piernas separadas, la derecha atrás y la izquierda adelante.

En el momento de soltar la pelota, simultáneamente con la flexión de la muñeca se produce la supinación brusca del antebrazo, esto imprimirá a la pelota, además de un mayor impulso, una rotación oblicua de abajo hacia arriba, que favorecerá su movimiento ascendente.

Maneras de recibir la pelota:

a- Recepción sobre la cintura: se deberá colocar la palma de la mano izquierda de frente presentando un plano casi perpendicular con la línea que describe la trayectoria de la pelota, debiendo colocar por lo tanto el dedo pulgar hacia la derecha. La mano derecha debe actuar con el otro brazo, como una pinza, colocándose por delante, completando así el receptáculo que alojará la pelota y permitirá, asimismo, una mayor facilidad y rapidez para jugarla inmediatamente.



La dificultad mayor de este proceso radica en lograr mecanizar la acción de ambas manos. La articulación del codo debe actuar como resorte para suavizar la entrada de la pelota en el guante.

También se puede recibir la pelota colocando el guante en forma horizontal y entonces, en el instante de la recepción, se debe colocar la mano libre sobre el guante para aprisionar la pelota.

b- Recepción por debajo de la cintura: El pulgar quedará colocado hacia la izquierda y la superficie del guante tendrá una leve inclinación oblicua de arriba hacia abajo y adelante.

La amortiguación de la recepción, en cambio, no se hace por intermedio de la articulación del codo, sino por la del hombro.

c- Recepción de pelotas robadas: tiene que ir decididamente en la búsqueda de la pelota con las rodillas y tronco flexionados y procurando la mayor soltura y relajación en todos los movimientos. Hay que tener siempre presente que la mayor dificultad se origina en la irregularidad del terreno, en donde se producen los

“piques” más sorprendentes, por lo que es preciso poseer una gran reacción y, sobre todo, decisión al ir al encuentro de la pelota.

El guante debe estar dirigido dando frente a la dirección de la pelota, las palmas de las manos bien abiertas procurando que, en el momento de entrar en contacto con ella, los talones se hallen casi juntos, las rodillas bien separadas, la cadera lo más baja posible y ambos brazos por entre los muslos. Tiene que haber una inclinación del guante, como si la parte posterior de los dedos del guante rozaran el pasto. El cuerpo no debe estar rígido ni en la espera de la pelota.



d- Recepción de aire: debe procurarse siempre tomar la pelota por delante y encima de la cabeza, formando un plano oblicuo con las manos y estableciendo un ligero contacto con las yemas de los pulgares e índices entre si. Al llegar la pelota se la acompañara con un leve movimiento de los brazos hacia abajo, flexionando los codos, y simultáneamente se cerrarán las manos para aprisionarla. Es correcto recibirla de la manera que describimos anteriormente pero, si no se puede por circunstancias del partido, se recomienda recibirla solamente con la mano enguantada colocada hacia arriba, cerrando los dedos (pulgares y meñique) en el instante en que la pelota hace contacto con el guante.



e- Recepción con desplazamiento lateral hacia la derecha e izquierda: Para hacerlo hacia la derecha, se debe partir con las piernas separadas y flexionadas, brazos delante del cuerpo y la vista constantemente sobre la pelota, el jugador, haciendo pivót sobre el pie derecho, dará el primer paso con el izquierdo.

La dirección de la carrera estará supeditada a la velocidad con que haya sido proyectada la pelota. Si ella se aproxima en forma violenta, el desplazamiento se iniciara girando 90° e incluso en forma oblicua hacia atrás, manteniendo la vista

fija en la pelota. Si, por el contrario, ella se desplazara lentamente el jugador deberá avanzar velozmente y en forma oblicua para interceptarla.

El procedimiento hacia la izquierda es inverso que el derecho.

f- Recepción con desplazamiento de pelotas bateadas de aire: Para la recepción de las pelotas bateadas de aire que no se dirigen directamente a las manos del defensor es preciso considerar, en primer lugar, la dirección e intensidad del viento.

Si el viento sopla en dirección de home hacia la zona en que se halla ubicado el jugador, la pelota recibirá una parábola más larga de lo normal y caerá en forma más oblicua.

Si sopla del jugador a home, la pelota se frenará, haciendo una parábola más corta y caerá más en forma vertical.

Cuando el viento sopla lateralmente con relación al jugador, el peligro estriba en que la pelota describe en su trayectoria dos curvas: la natural de arriba hacia abajo por la acción de la gravedad, pero además otra en sentido lateral que la desplaza hacia un costado del defensor.

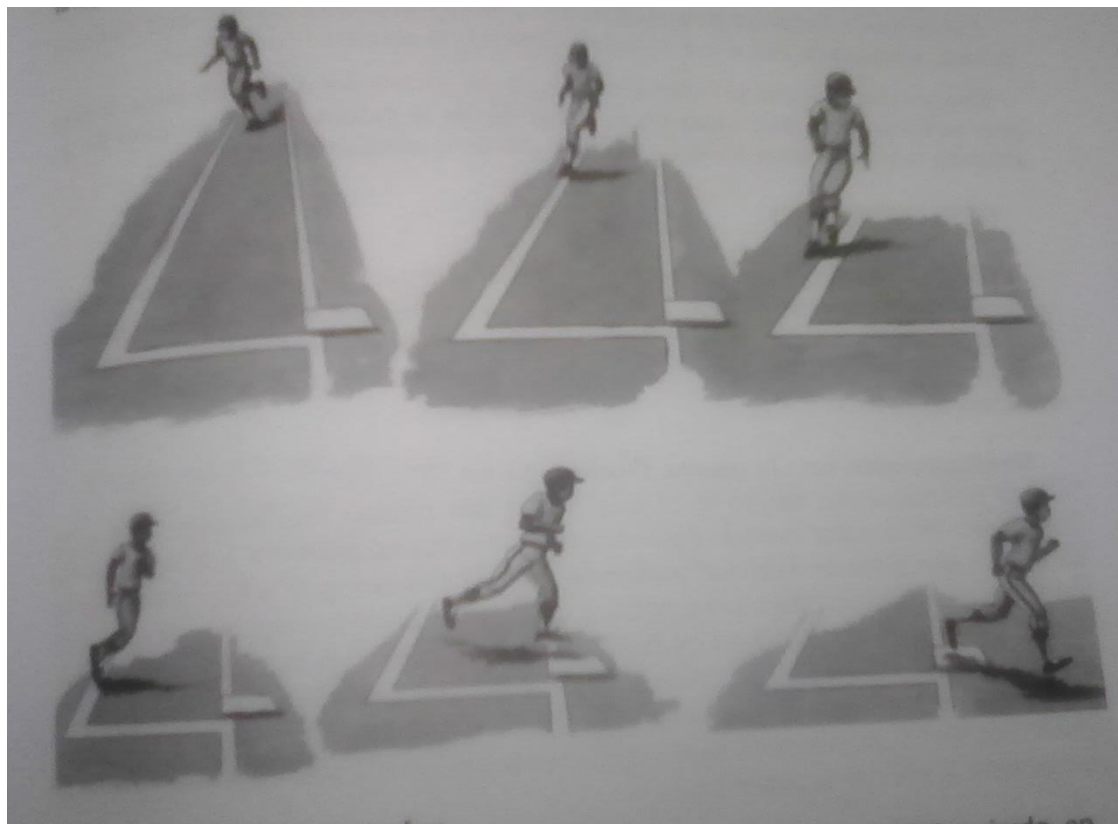
NO HAY QUE CORRER NUNCA HACIA ATRÁS, hay que girar totalmente, y dirigirse hacia el lugar aproximado en que se estima que caerá la pelota.

Forma para correr

Es preciso poseer una gran reacción para partir velozmente, ya sea desde la caja del bateador o desde una base.

Para correr a primera base, luego del movimiento natural del bateador diestro golpeado la pelota, lo impulsa a tercera base, por ello es preciso apoyar firmemente el pie izquierdo a los efectos de esa pierna, al extenderse, sea la que impulse el cuerpo hacia la primera base, inclinando inmediatamente el cuerpo a la dirección de carrera. El primer paso se dará con el pie derecho para seguir la continua carrera de velocidad. Una vez iniciada la carrera, si el bateo se proyecta hacia la derecha del diamante va a ser fácil para el corredor poder visualizarla para determinar qué es lo que va a hacer en su carrera. Si la pelota se dirigió hacia la izquierda, el jugador que bateo deberá girar la cabeza para poder ver dónde va ésta, sin perder la carrera. Si no la puede visualizar el consejero le dirá que hacer.

Si el corredor solo estima que puede correr hasta la primera, una vez pisada la base seguirá corriendo hacia adelante. El reglamento autoriza en esta base al corredor, una vez que la haya pisado, a seguir corriendo hacia adelante.



Cuando el bateo efectuado o los errores de los defensores se le permite seguir corriendo por las bases, el corredor solamente deberá preocuparse en correr con la mayor velocidad posible siguiendo las indicaciones de los consejeros.

Cuando el corredor está decidido avanzar más allá de una base, debe comenzar a desplazarse hacia afuera unos metros antes de llegar a la base e iniciara un arco que cortara el ángulo interior de la base y se seguirá prolongando suavemente hacia la próxima por la parte exterior del diamante. Cuando el avanza se dirige hacia segunda tercera y home la trayectoria es la continuación de la curva que se inició precedentemente.

Si las acciones defensivas hacen que no se pueda proyectar la carrera, la trayectoria debe quebrarse para hacer el tramo en forma recta.

Para correr desde una base, es imprescindible saber que la pelota debe haber sido soltada del lanzador para iniciar la carrera. El corredor debe colocar un pie de contacto y en cada lanzamiento que se produce realizar la carrera, si se ve que no se puede llegar se vuelve, es decir, se realiza una especie de “amague”.

Como arrojarse a las bases:

En segunda tercera y home puede ser necesario arrojarse a las bases para evitar ser tocado con la pelota que se haya en poder del adversario.

De gancho: Es la forma más utilizada por la mayoría de los jugadores y se la denomina así porque uno de los pies debe “engancharse” en uno de los ángulos de la base. Si el adversario se encuentra ubicado en la parte de adentro del diamante, se hará de derecha, y de zurda si se encuentra fuera.



Tres metros antes de llegar a la base se inicia la acción llevando las dos piernas hacia adelante y el cuerpo hacia atrás. Cuando ya está proyectado en dirección a la almohadilla se deben doblar levemente las rodillas, girar todo el cuerpo a la izquierda de manera de deslizarse sobre la cadera y costado izquierdo del torso. Un instante antes de llegar a la base se debe doblar totalmente la rodilla derecha procurando entrar en contacto con la base con el empeine del pie.

b- De espalda: Es la forma más arriesgada y es por eso que se debe practicar mucho. Tres metros antes de llegar a la base, lleva sus piernas hacia adelante colocando la izquierda extendida hacia el frente en busca del objetivo y la derecha flexionada y cruzada debajo de la rodilla izquierda. Deslizarse con el borde externo del pie derecho. El cuerpo se proyecta hacia atrás, deslizándose casi de espaldas.



c- De cabeza o zambullida: Es muy poca utilizada en la actualidad. Es la manera más fácil. El corredor se arroja en el aire boca abajo con los brazos extendidos procurando con sus brazos tocar la base. Tiene el inconveniente de ofrecerle al adversario un blanco más elevado.



Bateo

Lo más importante es golpear la pelota con la mayor intensidad posible y conseguir al mismo tiempo que la misma no se eleve demasiado posibilitando que el adversario la atrape de aire, ni que tampoco se “clave” en el terreno dentro del diamante, porque así quedara muy fácil de dominarla para los adversarios. Cada jugador debe ir logrando el dominio suficiente para poder ubicar intencionalmente la pelota en las zonas menos defendidas. El bate debe seguir en lo posible un recorrido horizontal y tratar de hacer una elevación al instante del golpe. **NUNCA SE DEBE DEJAR CAER EL BATE.** Mientras los brazos se trasladan desde la derecha hasta chocarse delante del cuerpo, las muñecas deben mantener el bate proyectado hacia atrás. Durante ese desplazamiento el codo derecho desciende cuidando solo que no entre en contacto con el tronco. Cuando ya los brazos están frente al cuerpo comienza la acción de las muñecas que velozmente desplazan el palo de derecha a izquierda.

Simultáneamente el costado derecho de la cadera se dirige hacia la pelota en tanto que el izquierdo se aleja de su trayectoria. En éste el instante en que se entra en contacto con la pelota, pero al hacerlo no hay que detener el movimiento. El pie derecho pivotea sobre la planta, elevando el talón, sosteniéndose de los dedos para mantener equilibrio, mientras tanto los brazos continúan naturalmente su desplazamiento hacia el costado del hombro izquierdo hasta que finalmente se detienen en forma suave, llegando a describir una circunferencia casi completa.

a- Formas de tomar el bate: El bate tiene un extremo grueso con el que se golpeará la pelota que se llama maza, y el otro donde se toma que termina más fino que termina con una protuberancia, se denomina cabeza. Debe colocarse el borde de la mano izquierda que corresponde al dedo meñique, quedando el extremo del mango aferrado por la palma y los dedos de la mano.

La mano derecha debe tomar el mango un poco más adelante que la izquierda. La línea que une la primera articulación de interfalángicas debe orientarse de manera que su prolongación pase por la mitad de las primeras falanges de la otra mano. Generalmente para los niños les es complicado batear a causa del peso del bate, entonces lo recomendable es realizar una toma más arriba de la indicada así se logrará una resistencia mayor. Si esto no ayuda colocar el dedo pulgar sobre el bate.

Cuanto más larga es la toma, mayor palanca, mayor potencia.

Cuando se quiere realizar un bateo seguro se realiza la toma corta.

Una vez tomado el bate, deben llevarse los brazos hacia la derecha.

Una vez tomado el bate en la forma descripta, deben llevarse los brazos a la derecha colocando aquel por encima del hombro, sin apoyarlo en éste y sin colocar el extremo de la maza por detrás de la cabeza.

La más adecuada es llevando el bate hacia arriba en un ángulo de 45°. Cuando se adquirió un dominio total y se posee una gran velocidad se lo puede llevar a un ángulo de 90°. Es muy importante también que los brazos se encuentren totalmente separados del cuerpo con los codos flexionados. El mentón debe estar metido en el hombro más cercano al lanzador, se debe mirar la pelota cuando se golpea el bate y se le debe dar altura al swing, utilizar las muñecas y extender los brazos.

b- Posiciones dentro de la caja: Hay tres posiciones.

La posición CERRADA con el pie delante, cerca del plato, se utiliza contra un pitcheo lento y para corregir cuando se jala excesivamente la pelota.

Al alejar del plato el pie de adelante y abrir el cuerpo al lanzador se acorta la distancia del swing y permite pasar el bate más rápido contra los pitchers veloces.

Esta posición ABIERTA también permite al bateador pegarle a la pelota con mayor frecuencia.

La posición paralela al plato es la posición "NORMAL" y mantiene los pies a igual distancia del plato.

Si no se logra conectar bien la pelota desde una posición deben cambiar la ubicación en la caja ya sea moviéndose o cambiando de posición.

Algunas veces el pequeño cambio de posición dentro de la casa hace que se pueda llegar a batear mejor.

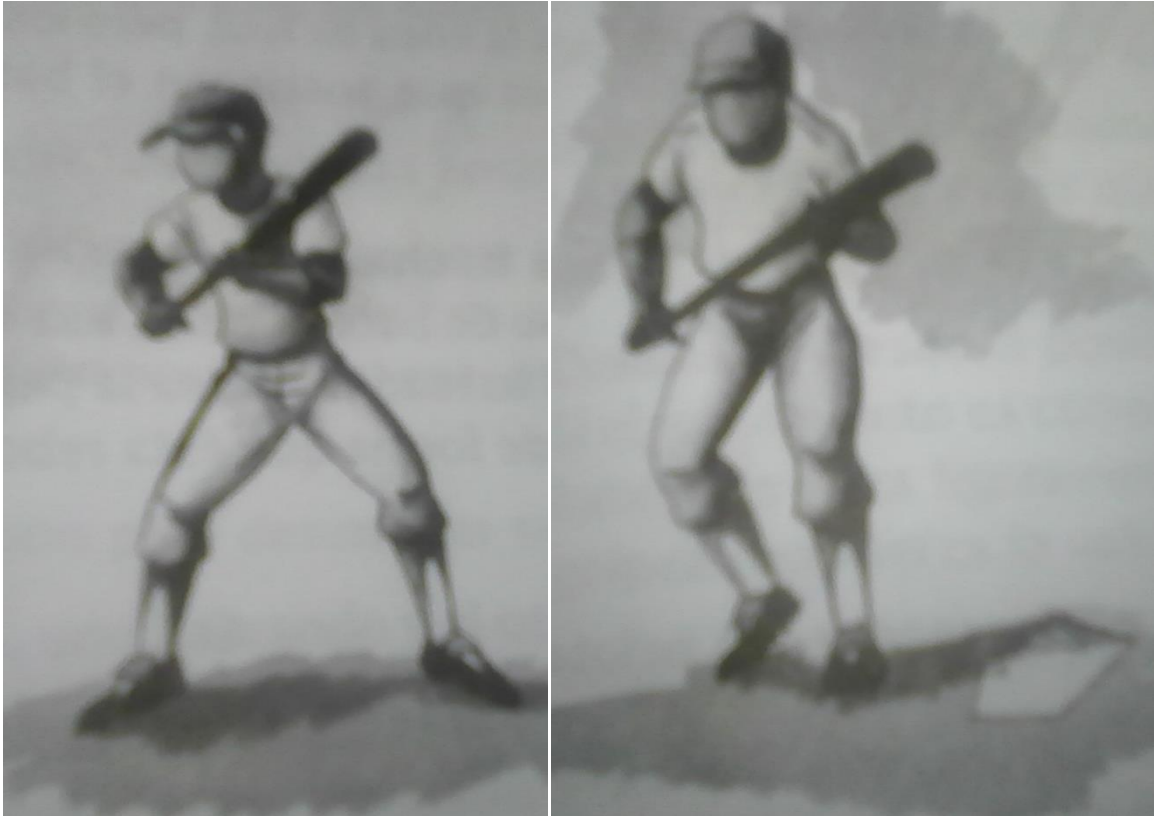


c- Bunt o toque de bola: Es una forma especial de golpear la pelota, haciendo un golpe para que realice un recorrido corto, quedando así en las inmediaciones de home. Es una jugada que debe tener carácter sorpresivo, pero no se debe abusar de esta técnica porque puede jugar en nuestra contra.

Toque de sacrificio: se realiza para avanzar el corredor a la siguiente base, en donde por lo general la defensiva espera esta situación de toque. Este toque se inicia desde la posición de listo antes de que el pitcher suelte la bola hacia home y se puede realizar de dos formas, cambiando un solo pie y cambiando ambos pies.



Toque de sorpresa: esta jugada se realiza cuando el lanzador ya ha realizado el lanzamiento de la bola hacia home de manera que ya no se pueda modificar la dirección de la bola. En esta forma de tocar, el bateador realiza el giro del cuerpo para colocarse en la posición de toque desplazando el pie de atrás hacia el frente, para encontrarse con la bola y enviarla en dirección a la línea de primera o tercera base, ya teniendo cierto impulso para correr hacia primera.



No es conveniente efectuarla en las siguientes situaciones:

- I- Cuando el bateador tiene en su cuenta dos pelotas buenas.
- II- Cuando hay dos jugadores fuera de juego
- III- Estando las tres bases ocupadas.

Se puede realizar, sin desplazamiento de los pies o con desplazamiento de los pies.

La primera se utiliza cuando quiere utilizar al máximo el factor sorpresa e incluso no se intenta una jugada de sacrificio, sino obtener primera base. Después que el

lanzador ha arrojado la pelota se lleva el bate delante del cuerpo deslizando la mano derecha hacia la maza y manteniendo la izquierda firme en la toma, encargándose ésta de llevar el extremo del bate hacia el cuerpo. No hay que mover los brazos una vez ubicados sobre home, y las rodillas y cintura son las que deben ubicar el bate frente la pelota. Deje que la pelota golpee sobre el palo. La dirección se la dará con la mano izquierda.

La segunda ofrece mayor seguridad pero presenta algunos inconvenientes en la manera en que se ejecuta, ya que llama la atención, por eso la defensa puede actuar más rápidamente.

El desplazamiento de los pies depende de la posición que adopte el bateador en la caja. Si lo hace muy cerca de la línea frontal usará su pie derecho como eje de pivot y llevara su pie izquierdo hacia atrás hasta colocarlo en una línea con el otro y home. Por el contrario será a la inversa. (7)



CAPITULO III

ODSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS PARA ALGUNAS REGLAS DEL SOFTBOL



3. OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS PARA ALGUNAS REGLAS DEL SOFTBOL

En este capítulo entraremos a realizar observaciones y sugerencia al reglamento con el fin de que el deporte sea más ágil y de mayor aceptación para el espectador.

Nuestras observaciones la realizaremos en letra cursiva y subrayado, habrá reglas a las cuales no se les hará observaciones ya que son inmodificables. y solamente aparecerán la definición de las reglas a las cuales se les harán observación.

El deporte se compone por doce reglas las cuales son : 1. Definiciones , 2 el campo de juego, 3 útiles de juego, 4 jugadores y sustitutos, 5 el juego, 6 lanzamiento rápido y lento, 7 bateo, 8 corredores de base, 9 bola muerta y bola en juego, 10 árbitros , 11 protestas , 12 anotación.

De las reglas mencionadas se le hicieron sugerencia a las reglas 4 , 5 , 7, 8, ya que son reglas que pueden ayudar a que el deporte sea más activo y atractivo para el espectador.

REGLA 4. COACHES, JUGADORES Y SUSTITUTOS

Parágrafo. 1. COACHES.

- a. El Coach Principal “Head Coach-manager” tiene la responsabilidad de firmar la tarjeta de alineación.
- b. Los coaches deben estar debidamente vestidos, incluyendo vestir un calzado apropiado, o vestidos uniformemente en conjunto, de acuerdo con el color de identificación del equipo. Si un coach tiene puesta una gorra, ésta tienen que ser una cobertura de cabeza aprobada. Las gorras son obligatorias para coaches masculinos
- c. Un coach del equipo a la ofensiva (coach de base) es un miembro elegible del equipo al bate, que se sitúa en el terreno, dentro del cajón del coach.
 1. Se permite dos coaches para dar mensajes de asistencia y dirección a los miembros de su equipo mientras están al bate.
 2. Uno se situará cerca de la primera base y el otro cerca de la tercera base y están obligados a permanecer dentro de los límites de sus respectivos cajones del coach.

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

3. Un coach de base puede dirigirse solamente a sus propios miembros de equipo
4. Un coach puede tener en su posesión en el cajón del coach, un libro de anotación, pluma o lápiz y un marcador (indicador), todos éstos serán utilizados solamente para propósitos de anotación del juego o de registrar datos.
- d. Un coach/manager del equipo a la defensiva es un miembro elegible del equipo en el terreno, que puede ser, o un coach-no-jugador que permanece en el “dugout”, o un coach-jugador que se sitúa en el terreno. Este coach puede dar asistencia y dirección a su equipo mientras están jugando a la defensiva
- e. Los coaches no pueden usar un lenguaje que reflejará negativamente en los jugadores, árbitros o espectadores.
- f. Ningún equipo de comunicación es permitido entre:
 1. Los coaches en el terreno
 2. Los coaches y el dugout
 3. Los coaches y cualquier jugador
 4. El área de los espectadores y el terreno, incluyendo el dugout, los coaches y los jugadores.

EFFECTO: Sec. 1b - f: Cualquier infracción resultará en una amonestación por la primera ofensa. Cualquier infracción subsiguiente por un coach/manager del mismo equipo tendrá como resultado la expulsión del Coach Principal “Head Coach”.

Observación o sugerencia: con el propósito de que el juego sea más rápido los coaches no deberían interferir tanto en el partido, las indicaciones o direccionamientos deben ser dados en el dugout a los jugadores, para que en el momento que el jugador se disponga a batear solo este concentrado en ello. Además no se les debería permitir la excepción que se plantea en el punto c, ya que el realizar estas acciones son un distractor a para la jugada.

Parágrafo. 2. TARJETAS DE ALINEACION Y NOMINAS – “LINE-UP CARDS AND ROSTERS”.

- a. Las tarjetas de alineación oficiales deben ser llenadas y entregadas al anotador oficial, y al árbitro de home, al comienzo de cada juego. El árbitro de home retiene la tarjeta por la duración del juego.

1. El nombre de un jugador no debe estar en la alineación abridora, a menos que el jugador esté presente en el área del equipo y en uniforme.
 2. Todos los sustitutos disponibles deben estar registrados en el lugar designado por su apellido, nombre de pila y número del uniforme.
 3. Miembros elegibles en la nómina pueden ser agregados a la lista de sustitutos disponibles en cualquier momento durante el juego.
 4. El nombre del coach principal/manager debe estar inscrito en la tarjeta de alineación.
- b. Las nóminas masculinas incluirán solamente jugadores masculinos y las nóminas femeninas incluirán solamente jugadores femeninos.

Parágrafo. 3. JUGADORES – “PLAYERS”:

- a. Un equipo consistirá de jugadores en las siguientes posiciones:
1. Lanzamiento Rápido. Nueve jugadores: lanzador “pitcher” (F1), receptor “catcher” (F2), primera base “first baseman” (F3), segunda base “second baseman” (F4), tercera base “third baseman” (F5), Paracortos o torpedero “shortstop” (F6), Jardinero izquierdo “left fielder” (F7), Jardinero central “center fielder” (F8), “Jardinero derecho “right fielder” (F9).
 2. Lanzamiento Rápido con un Jugador Designado. Diez jugadores: lo mismo que el Lanzamiento Rápido, más un Jugador Designado.
 3. Lanzamiento Lento. Diez jugadores: lanzador “pitcher” (F1), receptor “catcher” (F2), primera base “first baseman” (F3), segunda base “second baseman” (F4), tercera base “third baseman” (F5), Paracortos o torpedero “shortstop” (F6), Jardinero izquierdo “left fielder” (F7), Jardinero central “center fielder” (F8), “Jardinero derecho “right fielder” (F9), Jardinero central derecho “right center fielder” (F10).
 4. Lanzamiento Lento con un Jugador Extra. Once jugadores: lo mismo que en Lanzamiento Lento, más un Jugador Extra que batea en el orden al bate.
 5. Mixto “Co-ed” lanzamiento lento: Diez jugadores – (cinco hombres y cinco mujeres) con los siguientes requisitos de posicionamiento: dos hombres y dos mujeres en ambos el infield y el outfield, y un hombre y una mujer como lanzador(a. o receptor(a..
 6. Mixto “Co-ed” lanzamiento lento con Jugador Extra. Doce jugadores – seis

hombres y seis mujeres: lo mismo que en Co-ed lanzamiento lento mas dos Jugadores Extras que batean en el orden al bate.

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

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

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

Observación o sugerencia: para que el juego tenga siempre la garantía de ser realizado, se debería permitir que este comience con un número mínimo de jugadores en terreno, el cual podría ser un mínimo de ocho jugadores.

Parágrafo. 4. JUGADORES ABRIDORES – “STARTING PLAYERS”.

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

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

Parágrafo. 5. JUGADOR DESIGNADO (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) – “DP” “DESIGNATED PLAYER”.

- b. Un JUGADOR DESIGNADO, indicado como un "DP" (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) puede ser usado como un bateador por cualquier jugador defensivo, a condición de que esto sea anunciado antes de empezar el juego y su nombre esté inscrito en la tarjeta de alineación, como uno de los

nueve bateadores en el orden al bate. El Jugador Designado abridor puede ser sustituido y puede reingresar una vez, con tal que regrese a la posición en el orden al bate que el ocupaba cuando salió del juego.

- c. El nombre del jugador defensivo por el que está bateando el Jugador Designado (que se conoce por el “Jugador Flexible”, o, FLEX) será puesto en la décima (10^a.) posición en la hoja de alineación.
- d. El jugador abridor inscrito como el Jugador Designado debe permanecer en la misma posición en el orden al bate siempre que esté en el juego.
- e. El Jugador Designado y su sustituto, o reemplazante, nunca pueden jugar a la ofensiva al mismo tiempo.
- f. El Jugador Designado puede ser sustituido en cualquier momento, sea por un bateador, corredor, o, por el FLEX por el que está bateando

NOTA: El FLEX reemplazando al Jugador Designado en la alineación ofensiva no es una sustitución, pero el cambio debe ser anunciado al árbitro. Si el Jugador Designado abridor es reemplazado a la ofensiva por el FLEX, o por un sustituto, se considera que el Jugador Designado ha salido del juego.

- 1. Si es reemplazado por el FLEX, esto reduce la cantidad de jugadores de diez a nueve. Si el Jugador Designado no reingresa, el juego puede continuar y terminar legalmente con nueve jugadores.
- 2. Si el Jugador Designado reingresa, el puede jugar a la ofensiva y a la defensiva (continuar

el juego con nueve jugadores), o puede batear en su posición original en el orden al bate, y el FLEX regresa a la décima posición y juega solamente a la defensiva otra vez.

EFFECTO – Sec. 5a-f:

Las regulaciones de la Regla 4, Sec. 8 y sanciones por infracciones se aplican. Poner al Jugador Designado en una posición otra que su posición como abridor en el orden al bate es considerado un reingreso ilegal, y resulta en la expulsión de ambos el manager/coach (quien su nombre aparece en la tarjeta de alineación) y el Jugador Designado, o su sustituto

- g. El Jugador Designado puede jugar a la defensiva en cualquier posición. De jugar el Jugador Designado a la defensiva por un jugador excepto el FLEX, ese jugador seguirá bateando, pero no juega a la defensiva, y NO se considera que ha salido del juego. El jugador por el que el Jugador Designado está jugando defensa es indicado como el Jugador Ofensivo Solamente “OPO”
- h. El Jugador Designado puede jugar a la defensiva por el FLEX y se considera

que esa persona ha salido del juego, reduciendo la cantidad de jugadores a nueve.

NOTA: El Jugador Designado reemplazando al FLEX en la defensiva no es una sustitución, pero el cambio debe ser anunciado al árbitro.

- i. El FLEX puede ser sustituido en cualquier momento, por un sustituto legal. El FLEX abridor puede reingresar al juego una vez, sea en la décima posición, o en la posición del Jugador Designado en el orden al bate.
 1. Si regresa a la décima posición, el jugará otra vez solamente a la defensiva, pero puede jugar en cualquier posición a la defensiva.
 2. Si regresa a la posición del Jugador Designado en el orden al bate, el jugará a la ofensiva y a la defensiva, y el juego continuará con nueve jugadores.

EFEECTO – Sec. 5g-i:

Las regulaciones de la Regla 4, Sec. 8 y sanciones por infracciones se aplican. *Poner al FLEX en una posición otra en el orden al bate, que la del Jugador Designado.*

Abridor, resulta en la expulsión de ambos el manager/coach (quien su nombre aparece en la tarjeta de alineación) y el FLEX, o su sustituto.

Parágrafo. 6. JUGADOR EXTRA – “EXTRA PLAYER” (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE).

- a. Un JUGADOR EXTRA indicado como un “EP” es opcional, pero si se usa uno, debe ser anunciado antes de empezar el juego, y el nombre del jugador debe estar registrado en la tarjeta de alineación como uno de los once bateadores en el orden al bate.
- b. Si se usa el Jugador Extra, él debe ser usado durante todo el juego. NOTA: Falta de completar el juego con un Jugador Extra resulta en la confiscación del juego.
- c. Si se usa un Jugador Extra, todos los once jugadores deben batear y cualesquier de los diez pueden jugar a la defensiva. Las posiciones defensivas pueden ser cambiadas, pero el orden al bate debe permanecer el mismo.
- d. (MIXTO “CO-ED” SOLAMENTE). Si se usan dos Jugadores Extras, todos los doce jugadores deben batear y cualesquier de los diez jugadores (cinco hombres y cinco mujeres) pueden jugar a la defensiva. Pueden cambiarse las posiciones a la defensiva siempre que se siga el posicionamiento del Mixto “Co-ed”. El orden al bate debe permanecer el mismo durante todo el juego.
- e. El Jugador Extra debe permanecer en la misma posición en el orden al bate durante todo el juego.

- .
- f. El Jugador Extra abridor puede reingresar al juego una vez después de haber sido sustituido, siempre y cuando regrese a la posición en el orden al bate que el ocupaba cuando salió del juego, excepto como un Jugador Reemplazante.

EFEECTO – Sec. 6-a-f:

Cuando un equipo infrinja cualquiera de las regulaciones mencionadas arriba, o use un JE ilegal, el jugador infractor será expulsado.

Observación o sugerencias: el jugador extra o designado también debería poder ser utilizado en la defensiva, ya que al ser jugador extra solamente participa en la ofensiva del juego.

Parágrafo . 7. REINGRESO – “RE-ENTRY”.

- a. Cualquier de los jugadores abridores, puede ser sustituidos y reingresado una vez, a condición de que dichos jugadores ocupen la misma posición en el orden al bate, cada vez que estén en la alineación.

EXCEPCION: Si el jugador abridor (que actualmente no está en la alineación) es introducido en la alineación como un Jugador Reemplazante.

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

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

EXCEPCION: Cuando el sustituto es usado como un Jugador Reemplazante.

- c. Cuando un jugador abridor reingresa al juego y ocupa una posición diferente en la alineación ofensiva, esto es considerado un reingreso ilegal.

EFEECTO - Sec. 7a-c:

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

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

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

Parágrafo . 8. SUSTITUTOS/JUGADOR ILEGAL – SUBSTITUTES/ILLEGAL PLAYER”.

Un sustituto puede ocupar el lugar de un jugador cuyo nombre aparece en la alineación de su equipo. Los siguientes reglamentos rigen las sustituciones de jugadores:

- a. El coach o el representante del equipo que hace la sustitución debe notificar inmediatamente al árbitro de home en el momento que entra el sustituto. El árbitro de home debe notificar el cambio al anotador. Un sustituto no está oficialmente en el juego hasta que se haya hecho un lanzamiento o una jugada.
 1. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Si el Jugador Designado reemplaza al FLEX, o, el FLEX reemplaza al Jugador Designado, este cambio debe ser anunciado al árbitro de home. SANCION: Si no es anunciado, esto es tratado de la misma manera como un Sustituto/Jugador Ilegal.
- b. Si un sustituto entra al juego sin ser anunciado, y después de que se haya hecho un lanzamiento (legal o ilegal), o, después de se haya hecho una jugada, el jugador será declarado “Jugador Inelegible”, cuando es descubierto. El uso de un sustituto no-anunciado, un sustituto ilegal, un Jugador Reemplazante no-anunciado, o, el regreso no-anunciado de un Jugador Extraído, bajo la Regla del Jugador Reemplazante, es tratado como una apelación por el equipo ofendido y debe ser señalada a la atención del árbitro mientras tal jugador está en el juego. Si el manager del equipo o el jugador infractor, informa al árbitro antes de la apelación del equipo ofendido, no hay infracción, sin considerar cuanto tiempo el jugador o los jugadores estuvo (estuvieron) ilegalmente en el juego. Toda acción previa al descubrimiento es legal. Si el equipo infractor no tiene sustitutos para reemplazar al jugador declarado “Inelegible” (o si el jugador abridor ha reingresado una vez), el juego es confiscado.

EXCEPCION (8b):

1. Si una sustitución no-anunciada a la ofensiva batea y llega quieto “safe” a la base, y entonces es descubierto y es apelado antes de un lanzamiento al

siguiente bateador, o, si al final del juego y antes que los árbitros abandonen el terreno, todos los corredores (incluso el bateador) deben regresar a la base ocupada en el momento del lanzamiento, y el sustituto no-anunciado es declarado Jugador Inelegible y declarado out. Todos los out que ocurran en esta jugada se mantendrán.

2. Si el sustituto es un Jugador Ilegal por razón cualquiera, el sustituto estará sujeto a la sanción por esa infracción.

NOTA: El uso de un sustituto ilegal, un Jugador Reemplazante no-anunciado, o, el regreso no-anunciado de un Jugador Extraído, bajo la Regla del Jugador Reemplazante, es una jugada de apelación que debe ser señalada a la atención del árbitro por el equipo ofendido, mientras el sustituto ilegal, o el jugador que infringe la regla del Jugador Reemplazante, está en el juego.

- c. Cualquier jugador puede ser sustituido del juego durante cualquier situación con bola muerta.
- d. Si una lesión a un bateador-corredor (o corredor) le impide de avanzar a una base concedida, y la bola esta muerta, el bateador-corredor (o corredor) se le puede sustituir. Al sustituto se le permitirá seguir a cualquier base(s) concedida(s). El sustituto debe pisar legalmente cualquier base(s) concedida(s), o, omitida(s) que no fue (ron) previamente pisada(s).
- e. Un jugador que ha sido sustituido, no participará en el juego otra vez, excepto como un coach. EXCEPCION: La alineación abridora puede reingresar solamente una vez.
- f. Substituciones múltiples pueden ser hechas por el jugador inscrito en la alineación abridora, pero ningún sustituto puede regresar al juego después de haber sido retirado de la alineación, excepto como un Jugador Reemplazante.
NOTA: Las regulaciones de la Regla 4, sección 8, no se aplicarán en el caso del uso requerido de un Jugador Reemplazante, a menos que tal jugador es legalmente apelado por omitir en informar al árbitro. (Refiérase a la Regla 4, sección 11).
- g. Un Jugador Ilegal es un jugador que asume una posición en la alineación, sea a la ofensiva, o, a la defensiva, que no tiene derecho legal a esa posición. Un jugador no infringirá la regla de sustitución hasta que se haga un lanzamiento, o, una jugada.

EFFECTO – Sec. 8g:

JUGADORES ILEGALES INCLUYEN:

1. LANZADOR ILEGAL – “ILLEGAL PITCHER”: Un lanzador ilegal es un

jugador que regresa a lanzar después de ser retirado de la posición de lanzador por el árbitro. SANCION: Una vez descubierto, el lanzador ilegal será expulsado.

NOTA: Un lanzador, que ha sido retirado de la posición de lanzador debido a que el equipo defensivo ha excedido su límite de conferencias cargadas, o, (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) por lanzar con exceso de velocidad, puede reingresar pero no como un lanzador.

2. BATEADOR ILEGAL – “ILLEGAL BATTER” (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Colocar al JUGADOR FLEX en una de las primeras nueve posiciones en el orden al bate por alguien otro que el Jugador Designado original.
3. CORREDOR ILEGAL- “ILLEGAL RUNNER”: Un Corredor Ilegal ocurre cuando el equipo ofensivo coloca a un jugador que ya está en la alineación como un corredor por otro corredor.
 - a. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) el JUGADOR FLEX es considerado como un corredor ilegal si es puesto a correr por alguien diferente al Jugador Designado original (abridor) o su sustituto.
4. REINGRESO ILEGAL/SUSTITUTO NO-ANUNCIADO. Un reingreso ilegal ocurre:
 - a. Un jugador abridor regresa al juego por segunda vez, después de haber sido sustituido dos veces.
 - b. (Un jugador abridor regresa al juego, pero no esta en su posición inicial en el orden al bate.

EXCEPCION (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE): el FLEX puede reingresar al juego en la posición de batear del Jugador Designado, o en su posición # 10 original en la alineación.

EFEECTO: Secciones 2 al 4: Cualquier acción que ocurra mientras el Sustituto No-Anunciado/Jugador Ilegal esté en el juego se rige como sigue:

OFENSA: Si el Jugador Ilegal/Sustituto No-Anunciado es descubierto por la defensa:

- a. Mientras el jugador ilegal está al bate, el Jugador Ilegal es declarado Jugador Inelegible, y un sustituto asumirá la cuenta de bolas y strikes. Cualquier avance de los corredores mientras que el Jugador Ilegal está al bate, será legal.
- b. Después que el jugador ilegal ha completado un turno al bate, y antes del siguiente lanzamiento legal o ilegal, antes que el equipo defensivo ha abandonado el terreno, y antes que los árbitros se han marchado del terreno, el jugador ilegal es cantado out y declarado Jugador Inelegible. Cualquier avance de los corredores como resultado de que el Jugador Ilegal se convierta en bateador-corredor es anulado. Cualesquier outs adicionales que fueron registrados en esta jugada se mantendrán.
- c. Después que el Jugador Ilegal ha completado un turno al bate, y después del siguiente lanzamiento legal o ilegal, o después que la defensa ha abandonado el terreno, el Jugador Ilegal es declarado Jugador Inelegible. Si todavía está en base, se pondrá a un sustituto legal en esa base. Cualquier avance de los corredores como resultado de que el Jugador Ilegal se convierte en bateador-corredor es legal.
- d. Si el jugador está ilegalmente en el juego como corredor, y esto es señalado a la atención del árbitro antes que el siguiente lanzamiento legal o ilegal ha sido lanzado, o una jugada hecha, esto es una situación que puede ser rectificada.
- e. Si el jugador está ilegalmente en el juego como corredor, y es descubierto después que un lanzamiento legal o ilegal ha sido lanzado, o una jugada hecha, el jugador es declarado Jugador Inelegible y reemplazado en la base. Cualquier avance del corredor (de los corredores) es legal.

DEFENSA: Si el Jugador ilegal/Sustituto No-Anunciado es descubierto por la ofensa:

- a. Después que el Jugador ilegal haga una jugada y antes del siguiente lanzamiento legal o ilegal, antes que el equipo defensivo ha abandonado el terreno, y antes que los árbitros se han marchado del terreno, el Jugador ilegal es declarado Jugador Inelegible, y el equipo a la ofensiva tiene la opción de:
 - 1. Aceptar el resultado de la jugada, o,
 - 2. Hacer regresar al último bateador y asumir la cuenta de bolas y strikes que tenía el bateador, antes del descubrimiento del Jugador ilegal. Cada corredor debe regresar a la base ocupada antes de la jugada.
- b. Después de un lanzamiento legal o ilegal al siguiente bateador, el Jugador Ilegal es declarado Jugador Inelegible, y todas las jugadas.

NOTA: Las regulaciones de la Regla 4, sección 8, no se aplicarán en el caso del uso requerido de un Jugador Reemplazante, a menos que tal jugador es legalmente apelado por falta de ser anunciado al árbitro. (Refiérase a la Regla 4, sección 11).

NOTA 1 – EFECTO Sec. 2-4

Si regresara un Jugador Inelegible al juego, este es declararía un juego confiscado a favor del equipo que no ha cometido falta.

NOTA 2 – EFECTO 2-4

Después que una apelación es admitida por un sustituto no-anunciado o un reingreso ilegal, se considera que el jugador abridor original o su sustituto han salido del juego.

Parágrafo 9. DISPUTAR DECISIONES DE APRECIACION – “DISPUTED CALLS”.

Cualquier miembro de equipo que disputa cualquier decisión de apreciación de un árbitro constituirá una amonestación para el equipo. Cualquier ofensa que se repita, resultará en la expulsión del miembro del equipo en cuestión.

Sec. 10. CONDUCTA EN EL DUGOUT – “DUGOUT CONDUCT”.

- a. Coaches, jugadores, sustitutos, u otro personal del banco no deben estar fuera del área de dugout designada, excepto cuando es permitido por la regla, o es considerado justificado por el árbitro.
- b. Está prohibido fumar el área de dugout designada.

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

Sec. 11. JUGADOR REEMPLAZANTE – “REPLACEMENT PLAYER”.

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

NOTA: Si se requiere un cambio de número, debido a una camisa nueva del uniforme, no habrá ninguna sanción, pero el árbitro debe ser informado del número nuevo.

- a. El Jugador Extraído será reemplazado por un Jugador Reemplazante, que puede actuar por el Jugador Extraído por el resto de la entrada en progreso (quiere decir, hasta el fin de la entrada del equipo que batea segundo), y por la siguiente entrada completa.
- b. El árbitro DEBE ser informado que un Jugador Reemplazante está entrando al juego.

EFECTO 11a-b:

- 1. El uso de un Jugador Reemplazante Inelegible será considerado un reingreso ilegal aplicándosele las sanciones pertinentes.
- 2. La falta de anunciar al árbitro del uso de un Jugador Reemplazante, someterá al jugador, en una apelación legal, a las regulaciones de la Regla del Sustituto No-Anunciado.
- c. Al Jugador Reemplazante se le permitirá batear en el turno del Jugador Extraído y fildear por el Jugador Extraído bajo todas las circunstancias que se aplicarían al Jugador Extraído.
- d. El Jugador Extraído puede regresar al juego en cualquier momento, durante el periodo de tiempo como descrito en el punto “a” arriba, sin ser tratado como un sustituto.
- e. El árbitro DEBE ser notificado de que el Jugador Extraído está regresando al juego. EFECTO – Sec. 11d-e:
 - 1. Si el Jugador Extraído no puede regresar al juego después de estar fuera del juego durante el tiempo descrito en el punto “a” mencionado arriba, el Jugador Reemplazante deberá ser tratado como un sustituto de acuerdo con las regulaciones de la Regla de Sustitución.
 - 2. Si el Jugador Reemplazante es un jugador que ha estado previamente en el juego, entonces el debe ser cambiado por un sustituto legal que aún no ha estado en el juego.
 - 3. Si el equipo no tiene un sustituto legal disponible, el juego será confiscado.
 - 4. La falta de anunciar al árbitro del regreso del Jugador Extraído, someterá al jugador, en una apelación legal, a las regulaciones de la Regla del Sustituto No-Anunciado.
- f. El Jugador Extraído puede subsiguientemente reingresar al juego, después de la expiración del tiempo descrito en el punto “a” arriba, sujeto a las regulaciones de la Regla de Reingreso
- g. (Mixto “Co-Ed” LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) Cuando se usa un Jugador Reemplazante, el jugador debe ser del mismo sexo del jugador lesionado y que está sangrando.
- h. El uso de un Jugador Reemplazante no está sujeto a las regulaciones de la

Regla de Sustitución (excepto cuando no es anunciado al árbitro), con tal que el Jugador Extraído regrese al juego dentro del tiempo permitido.

REGLA 5. EL JUEGO – “THE GAME”

Parágrafo. 1. ELECCION DEL TURNO AL BATE – “CHOICE OF TURN AT BAT”.

La elección de quien bateará de primero o de último en la entrada, deberá ser decidido por medio del lanzamiento de una moneda al aire, a menos que este establecido de otra manera en la reglas de la organización, bajo la cual el calendario de juegos está siendo jugado.

Parágrafo. 2. CONDICION DEL TERRENO – “FITNESS OF GROUND”.

La condición del terreno para un juego será determinada exclusivamente por el árbitro de home

Parágrafo. 3. JUEGO REGLAMENTARIO – “REGULATION GAME”.

Un juego reglamentario consistirá de siete entradas.

- a. No es necesario jugar siete entradas completas, si el equipo segundo al bate anota más carreras en seis entradas o antes del tercer out en la segunda parte de la séptima entrada.
- b. Un juego que está empatado al final de siete entradas, debe ser continuado jugando entradas adicionales, o hasta que unos de los equipos anote más carreras que el otro
- c. al final de una entrada completa, o hasta que el equipo segundo al bate ha anotado más carreras en su mitad de la entrada, antes de que le hagan el tercer out.
- d. Un juego terminado por el árbitro será reglamentario, si se ha jugado cinco o más entradas completas, o si el equipo segundo al bate ha anotado más carreras de las que ha anotado el otro equipo en cinco o más entradas. El árbitro está facultado para terminar un juego en cualquier momento debido a oscuridad, lluvia, fuego, pánico, u otra causa, que pone en peligro a los espectadores o jugadores.
- e. Se declarará un juego reglamentario empatado, si la anotación es igual cuando el juego es terminado al final de cinco o más entradas completas, ó si el equipo

segundo al bate ha igualado la anotación del primer equipo al bate, en la entrada incompleta.

- f. Estas estipulaciones no se aplican a actos algunos por parte de los jugadores o espectadores que pudieran dar motivo para la confiscación del juego. El árbitro de home puede confiscar el juego si cualquier árbitro es atacado físicamente por cualquier miembro del equipo o espectador.

Observación o sugerencia: para que el juego sea mas atractivo al espectador un partido completo debería de durar cinco entradas o inings, si al termino de estas entradas esta empatado el juego ira a dos entradas extras con el corredor de segunda base. si uno de los dos equipo equipos en las primera tres entradas anota diez carreras el juego debería catalogarse como nocaut.

- g. Un juego confiscado será declarado por el árbitro de home en favor del equipo que no ha cometido falta, en los siguientes casos:
 - 1. Si un equipo falla en presentarse en el terreno de juego, ó estando en el terreno se niega a comenzar un juego al que ha sido programado o asignado a la hora programada, o dentro del tiempo estipulado para la confiscación del juego, por la organización en la cual el equipo está jugando.
 - 2. Si, después de que el juego ha empezado, uno de los equipos se niega a continuar jugando, a menos que el juego haya sido suspendido o terminado por el árbitro.
 - 3. Si, después de que el juego haya sido suspendido por el árbitro, uno de los equipos falla en reanudar el juego dentro de dos minutos después que el árbitro ha llamado a juego.
 - 4. Si, un equipo emplea tácticas dirigidas a demorar o acelerar el juego.
 - 5. Si, después de una amonestación del árbitro, cualquiera de las reglas del juego son infringidas intencionalmente.
 - 6. Si la orden de retirar o expulsar a un jugador, o cualquier persona autorizada para sentarse en el banco del equipo, no es obedecida dentro de un minuto.

7. Si, por retiro o expulsión de jugadores del juego por el árbitro por cualquier motivo, quedan menos de 9 jugadores (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE), 10 jugadores (LANZAMIENTO RÁPIDO CON JUGADOR DESIGNADO), 10 jugadores (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) o 11 jugadores (LANZAMIENTO LENTO CON JUGADOR EXTRA., en cualquiera de los dos equipos.
9. Si, un Jugador Inelegible declarado reingresa al juego y se ha hecho un lanzamiento. Si un jugador/coach/manager expulsado es descubierto participando otra vez en el juego.
- g. Un juego que:
 1. No es considerado juego reglamentario, o
 2. Es un juego reglamentario empatado, y debe jugarse de nuevo desde el principio. Las alineaciones originales pueden ser cambiadas cuando el juego se juega de nuevo.

Parágrafo. 4. EL GANADOR DEL JUEGO – “WINNER OF GAME”.

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

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

Parágrafo. 5. LA REGLA DE VENTAJA DE CARRERAS – “RUN AHEAD RULE”.

- a. Una regla de la ventaja de carreras, debe usarse en todos los Torneos y Campeonatos

(3)(LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE), Quince (15) carreras después de tres entradas; diez (10) carreras después de cuatro (4) entradas y siete (7) carreras después de cinco (5) entradas.

2. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) Veinte (20) carreras después de cuatro (4) entradas o quince (15) carreras después de cinco (5) entradas.
- b. Se deben jugar entradas completas, a menos que el equipo segundo al bate anote la cantidad requeridas de carreras de ventaja mientras está al bate. Cuando el equipo primero al bate alcance la cantidad requerida de carreras de ventaja en la parte alta de la entrada, el equipo segundo al bate debe tener su oportunidad de batear en la parte baja de la entrada.

Observacion o sugerencia: para que el juego sea más intenso la ventaja en las carreras debería ser de la siguiente manera: 10 carreras después de la tercer entrada, 7 carreras después de la cuarta entrada y 5 carreras después de la quinta entrada, y deberá aplicar para todas las modalidades del deporte, así el juego será más rápido y mucho más atractivo para los aficionados.

Sec. 6. DESEMPATE (MUERTE SUBITA. – “TIE-BREAKER”.

Empezando en la parte alta de la octava (8ª) entrada, y en cada media entrada siguiente, el equipo a la ofensiva comenzará su turno al bate, con el jugador que esta programado para batear de noveno (9º en LANZAMIENTO RÁPIDO), décimo (10º en LANZAMIENTO LENTO, decimoprimer en LANZAMIENTO LENTO con un JUGADOR EXTRA, o decimosegundo en Mixto “Co-ed” LANZAMIENTO LENTO con JUGADORES EXTRAS) en esa respectiva media entrada, siendo colocado en segunda base. El jugador que está corriendo, puede ser sustituido de acuerdo con las reglas de sustitución.

NOTA: Si un corredor incorrecto que está en la alineación es colocado en segunda base, este error puede ser corregido tan pronto como esto sea advertido. No hay sanción.

Sec. 7. ANOTACION DE CARRERAS. – “SCORING OF RUNS”.

- a. Se anotará una carrera cada vez que un corredor legalmente pise la primera, segunda, tercera base y el home antes del tercer out de de la entrada.

EXCEPCION: Cuando se usa la Regla del Desempate, no es necesario que el corredor que empieza en segunda base tenga que pisar la primera base para que una carrera legal pueda ser anotada.

b. No se anotará carrera si el tercer **y/o último** out de la entrada es el resultado de que:

1. El bateador-corredor es puesto out antes de pisar legalmente la 1ra base;
2. Un corredor es forzado out (incluyendo en una jugada de apelación) debido a que el bateador se convierte en corredor;
3. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) El corredor omite en mantener contacto con la base a la cual tiene derecho hasta que se haga un lanzamiento.
4. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) Un corredor omite en mantener contacto con la base a la cual tiene derecho hasta que un lanzamiento es bateado o llega a home.

5. Un corredor que corre delante de otro corredor es declarado out.

c. Pueden hacerse apelaciones para out adicionales después del tercer out para eliminar una carrera (carreras).

Parágrafo. 8. CONFERENCIAS CARGADAS – “CHARGED CONFERENCES”.

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

NOTA:

1. Esto incluye el bateador, el corredor, el bateador-prevenido y los coaches entre si. .
2. No es una conferencia cargada cuando el lanzador se está poniendo una chaqueta de calentamiento mientras esta en base, o si la ofensiva conferencia mientras que el equipo a la defensiva está conferenciando, siempre y cuando la ofensiva esta lista para jugar cuando lo esté la defensiva.
3. Los árbitros no deben permitir cualquier de tales conferencias en exceso de una por entrada

EFFECTO - Sec. 8a. Una segunda conferencia cargada, resultará en la expulsión del manager o coach que insiste en otra conferencia cargada.

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

NOTA:

1. Una conferencia incluye a jugadores en el terreno que abandonan su posición y que van al dugout para recibir instrucciones, indiferente si

se ha solicitado “Tiempo” o no.

2. Si un manager/coach anuncia un cambio de lanzadores al árbitro de home, ya sea antes o después de comunicarse con el lanzador, esto no es considerado una conferencia cargada.
3. La conferencia termina cuando el manager/coach cruza la línea de foul
4. regresando al dugout.
5. Las conferencias son acumulativas y no empiezan de nuevo con un nuevo lanzador que entra al juego
6. Si no se hace uso de todas las tres conferencias en las primeras siete entradas, estas caducan (se pierden) y un equipo debe entonces seguir la regla de una conferencia por entrada extra.
7. No es una conferencia cargada para la defensa si:
 - a) La defensa conferencia durante una conferencia cargada de la ofensa, con tal de que La defensa esté lista para jugar cuando lo está la ofensa.
 - b) La defensa grita instrucciones desde el dugout
 - c) un manager-jugador conferencia con cualquier jugador defensivo, sin embargo un árbitro puede controlar las reuniones entre un manager-jugador y un lanzador con emitir primeramente una advertencia y entonces expulsar al manager-jugador.

EFEECTO: Sec. 8b: La cuarta, y cada conferencia cargada adicional en un juego de siete entradas, o por cualquier conferencia cargada en exceso de una por entrada en un juego de entradas extras), resultará en que el lanzador, que es el lanzador registrado en el momento de la conferencia en exceso, sea declarado un Lanzador Ilegal que no puede volver a lanzar por el resto del juego. NOTA: Un lanzador declarado ilegal puede jugar en otra posición a la defensiva, pero no podrá lanzar de nuevo.

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

Observación o sugerencia: las conferencias no deberían ser permitidas pues hacen que el deporte se vuelva lento o poco atractivo al espectador, por eso este párrafo debería ser eliminado.

REGLA 7. BATEO

Parágrafo. 1. EL BATEADOR PREVENIDO – “THE ON-DECK BATTER”.

El bateador prevenido:

- a. Al comienzo de una entrada, es el primer bateador, que debe permanecer en su círculo del bateador prevenido hasta que es llamado al cajón del bateador.
- b. Una vez que la entrada ha comenzado, es el jugador ofensivo que en el orden al bate, es el siguiente jugador para entrar en el cajón del bateador.
- c. Debe ocupar una posición dentro de las líneas del círculo del bateador prevenido que está más cerca de su banco.
- d. Puede soltarse para entrar en calor, calentando con no más de dos bates oficiales de softbol, un bate de calentamiento aprobado, o una combinación que no exceda de dos bates. NOTA: Un bate con el que el bateador prevenido se está soltando para entrar en calor, no puede tener nada fijado al bate, excepto un implemento para bate aprobado por la ISF.

EFEECTO - Sec. 1d: Cuando se usa otro que no sea un bate legal mientras se está soltando para entrar en calor, el material ilegal debe ser retirado del juego. Si se continúa usando el material después de haber sido retirado del juego, expone al jugador que usa dicho material a expulsión del juego.

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

EFEECTO - Sec. 1f:

La bola está muerta y si esta interferencia es:

1. Con el intento de un fildeador defensivo para retirar a un corredor.

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

Parágrafo. 2. EL ORDEN AL BATE – “BATTING ORDER”.

- a. El orden al bate de cada equipo debe estar en la hoja de anotación/tarjeta de alineación y debe ser entregado por el manager o capitán al anotador oficial y al árbitro de home antes de empezar el juego. El árbitro someterá el orden al bate al manager o capitán del equipo contrario para su inspección.
- b. (MIXTO “COED” LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) En el orden al bate se debe alternar los sexos.
- c. El orden al bate entregado al árbitro debe ser seguido durante todo el juego, a menos que un jugador es reemplazado por:
 - 2. Un sustituto. Cuando esto ocurre, el sustituto debe tomar el lugar del jugador que fue sacado del orden al bate.
 - 3. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) EL JUGADOR FLEX que puede batear o correr por el Jugador Designado abridor o su sustituto en el orden al bate.
- d. El primer bateador en cada entrada será el bateador cuyo nombre sigue al del último jugador que completó un turno al bate en la entrada anterior.

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

- 1. Si el error es descubierto mientras el bateador incorrecto esta al bate:

- a. El bateador correcto puede legalmente ocupar su lugar, y asumir la cuenta de bolas y strikes del bateador incorrecto.
- b. Cualesquier carreras anotadas o avances de bases mientras que el bateador incorrecto está al bate, serán legales.

2. Si el error es descubierto después de que el bateador incorrecto ha completado su turno al bate y antes de que se ha hecho un lanzamiento legal o ilegal a otro bateador:

- c. El jugador que debió haber bateado es out
- d. Cualquier avance o carrera anotada como resultado de que el bateador incorrecto se convierte en bateador-corredor debe ser anulado. Cualquier out que es hecho antes de descubrir esta infracción, permanece out.
- e. El próximo bateador es el jugador cuyo nombre sigue al del jugador que fue declarado out por fallar en batear en su turno. Si el siguiente bateador fue el bateador incorrecto que fue cantado out, váyase a la siguiente persona en la alineación.
- f. Si el bateador que fue declarado out bajo estas circunstancias es el tercer out, el bateador correcto en la entrada siguiente será el jugador al que le hubiera tocado salir a batear, si el jugador hubiera sido puesto out en jugada normal.
- g. Si el tercer out es hecho sobre un corredor antes del descubrimiento de la infracción, siempre se puede hacer una apelación a fin de restablecer el orden al bate correcto. Esta apelación, si se hace, no resultará en un out adicional.

3. Si el error es descubierto después del primer lanzamiento legal o ilegal al próximo bateador:

- h. El turno al bate del bateador incorrecto es legal,
- i. Todas las carreras anotadas y las bases avanzadas son válidas,
- j. El siguiente bateador en el orden será aquel cuyo nombre sigue al del bateador incorrecto.
- k. Nadie es declarado out por fallar en batear.

- I. Los jugadores que no han bateado y que no han sido declarados out, han perdido su turno al bate hasta que les toque batear nuevamente en el orden regular.

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

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

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

Parágrafo. 3. POSICION DE BATEAR – “BATTING POSITION”.

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

EFFECTO - Sec. 3a: El árbitro debe cantar un strike. No es necesario que se haga un lanzamiento y la bola se convierte en bola muerta.

- b. Un miembro del equipo a la ofensiva no puede, bajo ninguna circunstancia, deliberadamente borrar las líneas del cajón del bateador en ningún momento durante el juego. Esto incluye a un coach borrando las líneas durante la conferencia antes del juego.

EFFECTO – Sec. 3b:

Si un bateador borra las líneas, el árbitro debe cantar un strike. No es necesario que se haga un lanzamiento y la bola se convierte en bola muerta. Si el coach o un miembro no jugador del equipo borra las líneas, un strike debe ser cantado para el siguiente bateador programado (o su sustituto) en la alineación.

NOTA: Si cualquier persona continúa con deliberadamente borrando una línea después de una primera ofensa, esa persona será expulsada del juego.

- c. El bateador deberá tener ambos pies completamente dentro del cajón del bateador antes del comienzo del lanzamiento. El podrá tocar las líneas, pero ninguna parte de su pie podrá estar fuera de las líneas antes del lanzamiento.

Observación o sugerencia: el jugador no debería poder abandonar el cajón de bateo ni sacar un pie entre lanzamientos para que el momento de batear se más rápido, y si el jugador saca un pie del cajón de bateo se le condenara con un strike.

Parágrafo. 4. UN STRIKE ES CANTADO POR EL ÁRBITRO - "A STRIKE IS CALLED BY THE UMPIRE".

- a. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando cualquier parte de una bola lanzada legalmente, entra en la zona de strike, antes de tocar el suelo y a la cual el bateador no le tira. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) por cada bola lanzada legalmente, que entra en la zona de strike antes de tocar el suelo y a la cual el bateador no le tira.

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

- b. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Por cada lanzamiento al cual el bateador le tira y falla en pegarle.

(LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) Por cada lanzamiento, incluyendo un lanzamiento ilegal, al cual el bateador le tira y falla en pegarle.

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

EFFECTO - Sec. 4a & 4b:

(LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a riesgo de poder ser puestos out.

(LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar.

- c. Por cada foul tip.

EFFECTO – Sec. 4c:

(LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE): La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a riesgo de poder ser puestos out. El bateador es out si es el tercer strike. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE): El bateador es out si es el tercer strike.

- d. Por cada bola de foul, cuando el bateador tiene menos de dos strikes

Observación o sugerencia : se debería cantar strike a las bolas que van de foul después dos strikes, si la misma va de foul más de dos veces , esto haría que el momento de batear sea más activo.

- e. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) Por cada bola de foul, incluyendo el tercer strike.
- f. Por cada lanzamiento al que el bateador le tira y falla en pegarle, que toca cualquier parte del bateador.
- g. Cuando cualquier parte del cuerpo o vestimenta del bateador es golpeado por su propia bola bateada cuando está en el cajón del bateador y tiene menos de dos strikes.
- h. Cuando un lanzamiento le pega al bateador mientras la bola está en la zona de strike
- i. Cuando el bateador falla en entrar al cajón del bateador dentro de 10 segundos después de que el árbitro cante “PLAY BALL”.
- j. Cuando un miembro del equipo a la ofensiva deliberadamente borra las líneas del cajón del bateador.

EFFECTO - Sec. 4a-j: (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) - La bola está muerta en cualquier strike y los corredores deben regresar a sus bases sin riesgo de poder ser puestos out.

EFFECTO - Sec. 4d-j:

La bola está muerta y los corredores deben regresar a sus bases sin riesgo de poder ser puestos out.

Parágrafo. 5. UNA BOLA ES CANTADA POR EL ARBITRO – “A BALL IS CALLED BY THE UMPIRE”.

- a. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Por cada lanzamiento legal que:

- 1. No entra en la zona de strike, o,
- 2. Toca el suelo antes de llegar a home y al que el bateador no le tira.

- 3. Toca el home y al que el bateador no le tira.

EFFECTO - Sec. 5a:

La bola está en juego, y los corredores pueden avanzar a riesgo de poder ser puestos out.

- b. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE). Por cada lanzamiento legal que:

- 1. No entra en la zona de strike, o,
- 2. Toca el suelo antes de llegar al home,

3. Toca el home y al que el bateador no le tira

4. El bateador le tira, después que la bola toca el suelo o el home. EFECTO - Sec. 5b:

La bola está muerta. Los corredores no pueden avanzar.

c. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Por cada lanzamiento ilegal.

1. Que el bateador no batea, o,

2. Cuando el manager elige no aceptar el resultado de la jugada después que la bola ha sido bateada.

EFECTO - Sec. 5c: La bola está muerta y los corredores tienen derecho a avanzar una base sin riesgo de poder ser puestos out.

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

EFECTO - Sec. 5d:

La bola está muerta. Los corredores no pueden avanzar.

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

f. Por cada lanzamiento de calentamiento en exceso. EFECTO - Sec. 5e-f:

La bola está muerta. Los corredores no pueden avanzar.

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

h. Cuando el lanzador falla en hacer el lanzamiento dentro de 20 segundos (LANZAMIENTO RÁPIDO o LANZAMIENTO MODIFICADO), o, 10 segundos (LANZAMIENTO LENTO).

EFECTO - Sec.5g-h:

(LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar.

(LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) La bola permanece viva, excepto cuando la bola se ha convertido en bola muerta por cualquier motivo.

Sec. 6. EL BATEADOR ES OUT – “THE BATTER IS OUT”.

a. Cuando el tercer strike es:

1. Un strike al que le tira y falla en pegarle y la bola toca cualquier parte de la persona del bateador.
2. Un strike al que no le tira, y el lanzamiento golpea al bateador mientras el lanzamiento está en la zona de strike.

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

NOTA: El bateador también es expulsado del juego.

c. Cuando el bateador entra en el cajón del bateador con, o, es descubierto usando un bate ilegal. NOTA: - 6b y c: El bate es sacado del juego.

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

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

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

f. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) cuando toca la bola de foul después del segundo strike.

EXCEPCION: Si un corredor interfiere con un:

1. Un fildeador que esta tratando de fildear un toque de bola de fly en territorio foul, o Un fly de foul que un fildeador está tratando de fildear, el corredor es out. El bateador-corredor entonces regresará a batear con un strike adicional por la bola de foul, con tal de que la cuenta antes de batear la bola era de menos de dos strikes. NOTA : Si esta interferencia, a juicio del árbitro, es un intento evidente para impedir una doble jugada, el corredor que está más cerca de home en el momento de la interferencia, también será declarado out.

NOTA: Si el toque de bola de fly es atrapado de aire, la bola permanece viva y

en juego.

- g. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) Cuando un tercer strike es cantado, incluyendo una bola de foul que no es atrapada y que es bateada después de dos strikes.
- h. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) Cuando pone un toque de bola o golpea la bola hacia abajo con movimiento de hachazo con el bate.
- i. Cuando golpea una bola de fair por segunda vez con el bate en territorio fair.

EXCEPCION – Sec. 6i:

- 1. Si el bateador está parado en el cajón del bateador, y la bola hace contacto con el bate mientras el bate está en sus manos, se declarará una bola de foul aún cuando la bola es golpeada por segunda vez en territorio fair.
- 2. Si el bateador deja caer el bate y la bola rueda contra el bate en territorio fair y a juicio del árbitro no hubo intención de interferir con el curso de la bola, la bola debe ser declarada fair o foul dependiente de donde la bola se quede, o, es primeramente tocada por un fildeador.
- j. Cuando pasa directamente enfrente del receptor al otro cajón del bateador, mientras el lanzador: (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) está tomando ó aparenta estar tomando una señal desde la goma del lanzador, o (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) está en posición de lanzar, o en cualquier momento después antes de hacer el lanzamiento.

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

- k. Cuando el bateador:
 - 1. Estorba al receptor de fildear o de tirar la bola saliéndose del cajón del bateador, o
 - 2. Intencionalmente estorba al receptor mientras está parado dentro del cajón del bateador, o
 - 3. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Interfiere con una jugada en home
 - 4. Intencionalmente interfiere con una bola tirada mientras está dentro o fuera del cajón del bateador.

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

- l. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando un tercer strike, cantado o al que le tira el bateador, es atrapado por el receptor.
- m. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando tiene tres strikes y la primera base está ocupada con menos de dos outs

REGLA 8. EL BATEADOR- CORREDOR Y EL CORREDOR “BATTER-RUNNER AND RUNNER”

Parágrafo. 1. EL BATEADOR SE CONVIERTE EN BATEADOR- CORREDOR –“THE BATTER BECOMES A BATTER-RUNNER”.

- a. Cuando legalmente conecta un batazo de fair.
- b. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando el receptor falla en retener el tercer strike antes que la bola toque el suelo y:
 - 1. Hay menos de dos out y la primera base está desocupada, o
 - 2. Hay dos out.

Esto se conoce como la Regla del Tercer strike.

EFFECTO - Sec. 1a-b:

La bola está en juego y el bateador se convierte en bateador-corredor a riesgo de poder ser puesto out.

- c. Cuando cuatro bolas han sido cantadas por el árbitro de home.

EFFECTO - Sec. 1c:

Al bateador se le concede una base sin riesgo de poder ser puesto out, con tal de que avance a, y pise la primera base. Si el árbitro erróneamente permite dos bases por bolas intencionales al mismo tiempo, y el primer bateador falla en pisar la primera base, no se aceptará apelación sobre el primer bateador.

- 1. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) La bola está en juego, a menos que se ha convertido en bola bloqueada.
- 2. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar a menos que son forzados.

3. Si el equipo defensivo desea darle la base por bolas intencional a un bateador, sea el lanzador, **el receptor o coach** pueden hacer eso notificando al árbitro de home, que le concederá la primera base al bateador. Si a dos bateadores se les debe dar la base por bolas intencional, la segunda base por bolas intencional no puede ser administrada, hasta que el primer bateador llegue a la primera base. Esta notificación del lanzador al árbitro se considerará un lanzamiento.

NOTA: Esto puede suceder en cualquier momento antes que el bateador comience y termine su turno al bate sin tener en cuenta, la cuenta de bolas y strike. La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar a menos que son forzados.

4. (MIXTO “COED” LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE). La bola está muerta y cualquier base por bolas a un bateador hombre, intencional o de otra manera,

Resultará en una concesión de dos bases. El siguiente bateador, una mujer bateadora, bateará.

EXCEPCION: Con dos out, el bateador femenino tiene la opción entre una base por bolas o batear. Si la opción es aceptada, entonces una vez que el bateador entre al cajón del bateador, o alcance la primera base, la opción es considerada haber sido seleccionada y no puede ser cambiada.

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

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

EFEECTO – Sec. 1d:

1. El árbitro dará una señal de bola muerta demorada con la bola permaneciendo viva hasta la finalización de la jugada.
2. El manager del equipo ofensivo tiene la opción de:
 - a. Aceptar la concesión por obstrucción del receptor, o
 - b. Aceptar el resultado de la jugada.
3. Si el bateador batea la bola y llega quieto a la primera base y si todos los otros corredores han avanzado por lo menos una base en

la bola bateada, la obstrucción del receptor es anulada. Toda acción que resulte de la bola bateada es mantenida. No se dará opción.

NOTA: Una vez que un corredor haya pasado a una base, aún cuando la omite, se considera que ha alcanzado esa base.

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

- e. Cuando una bola de fair golpea el cuerpo, implementos sujetos al cuerpo, o vestimenta del árbitro o de un corredor.

EFEECTO - Sec. 1e:

Si se hace contacto con la bola:

1. Después de tocar a un fildeador (incluyendo al lanzador), la bola está en juego;
2. Después de pasar a un fildeador, excluyendo al lanzador, y ningún otro fildeador tenía una oportunidad de hacer un out, la bola está en juego;

3. Antes de pasar a un fildeador, excluyendo al lanzador, sin ser tocada, la bola está muerta.

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

NOTA: Las manos del bateador no deben ser consideradas como una parte del bate
EFEECTO - Sec.1f:

La bola está muerta y el bateador tiene derecho a una base sin riesgo de poder ser puesto out.

EXCEPCION: Si no se hace intento alguno para evitar ser golpeado por el lanzamiento, el árbitro de home cantará una bola y no concederá una base.

- g. Cuando una bola bateada de fly fair:

1. Pasa por encima de la cerca, o

2. Sale directamente fuera del guante o del cuerpo del fildeador y pasa por encima de la cerca en territorio fair, o hace contacto con la parte superior de la cerca y sale por encima de la cerca en territorio fair, o,
3. Hace contacto con el poste de foul por arriba del nivel de la altura de la cerca.

EFEECTO - sec. 1g:

Al bateador-corredor se le es concedido un home run y debe pisar todas las bases en orden regular.

EXCEPCION: Si

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

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

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

EFEECTO - Sec. 1h:

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

interferencia.

Parágrafo. 2. EL BATEADOR-CORREDOR ES OUT – “THE BATTER RUNNER IS OUT”.

- a. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando el receptor deja caer el tercer strike y el bateador-corredor es legalmente tocado con la bola, mientras está fuera de la base o es puesto out por un tiro de la bola antes de llegar a la primera base.
- b. Cuando un batazo de fly es legalmente atrapado por un fildeador antes de tocar el suelo, o cualquier objeto o persona, a parte de un jugador defensivo.
- c. Cuando, después de batear una bola de fair es tocado con la bola mientras está fuera de la base o es puesto out por un tiro antes de llegar a la primera base.
- d. Cuando falla en avanzar a la primera base y en su lugar entra al área de su equipo:
 - 1. Después de batear una bola de fair, o
 - 2. Después que una base por bolas es concedida, o
 - 3. En cualquier momento que él pueda legalmente avanzar a la primera base
- e. Cuando se declara un infield fly.
EFECTO – Sec. 2a-e:

La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a su propio riesgo.

EXCEPCION: Cuando la bola está muerta en una base por bolas intencional, o, (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) en un caso donde el bateador es golpeado por un lanzamiento, o, (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) en una base por bolas, el bateador-corredor no es out y los corredores no pueden avanzar a menos que son forzados.

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

EFECTO - Sec. 2f:

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

- g. Cuando:

1. Él corre fuera de la línea de un metro (3 pies) y a juicio del árbitro, interfiere con:
 - a. El fildeador que está recibiendo el tiro en primera base, o
 - b. La bola tirada, impidiendo a un fildeador de hacer una jugada en la primera base
 NOTA: Una bola tirada que le pega a un bateador-corredor no necesariamente constituye una interferencia.
2. Él Interfiere con un fildeador que está tratando de fildear una bola bateada
 NOTA: El bateador-corredor puede correr por fuera de la línea de un metro para evitar a un fildeador que está tratando de fildear la bola bateada.
3. Él Interfiere con un fildeador que está tratando de tirar una bola;
4. Él Intencionalmente interfiere con una bola tirada;
5. Él Interfiere con una bola bateada de fair (fuera del cajón del bateador) antes de llegar a primera base
6. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Él Interfiere con un tercer strike que se le cae al receptor
7. Él Tira su bate, después de batear la bola, de tal manera como para ocasionar interferencia con la oportunidad de un fildeador de hacer un out.

NOTA - Sec. 2g(1-7): Si ésta interferencia es, a juicio del árbitro, un intento obvio para impedir una doble jugada, el jugador más cerca del home en el momento de la interferencia también será declarado out.

- h. Él interfiere con una jugada en home en un intento para impedir un out evidente en home. NOTA: El corredor también será out.
- i. Cuando él da un paso atrás hacia el home para evitar o demorar ser tocado con la bola por un fildeador.
- j. Si, se usa la base doble, en una situación de out forzado sobre el bateador-corredor, el pisa solamente la parte fair de la base y choca con el fildeador, que está a punto de recibir una bola tirada y también está usando la parte fair de la base.
- k. Un miembro del equipo al bate, que no es un bateador, bateador-corredor, corredor o bateador

prevenido, interfiere con un jugador que está tratando de atrapar una bola bateada foul de fly, o un batazo foul de fly que un fildeador está intentando de atrapar.

EXCEPCION:

Si esta interferencia ocurre cuando hay corredores en base, entonces el corredor que está mas cerca del home en el momento de la interferencia es out.

NOTA: En este caso el bateador-corredor regresa a batear con un strike

adicional por el batazo de foul, con tal de que la cuenta antes de batear la bola era de menos de dos strikes:

En ambas excepciones el bateador-corredor regresa a batear con un strike adicional por el batazo de foul, con tal de que la cuenta antes de batear la bola era de menos de dos strikes.

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

EFEECTO - Sec. 2g-k:

La bola está muerta y todos los corredores deben regresar a la última base que ocupaban legalmente en el momento del lanzamiento.

EXCEPCION: Si una jugada es hecha sobre un corredor antes de la interferencia, y:

1. Se hace un out sobre el corredor; el resultado de esa jugada debe mantenerse
 2. No se hace out sobre el corredor; el resultado de esa jugada deber mantenerse, a menos que la interferencia cometida por el bateador-corredor es el tercer out. Otros corredores sobre los que no había jugada deben regresar a la última base que ocupaban legalmente en el momento del lanzamiento.
- I. Cuando, con menos de dos out y un corredor en primera base, un fildeador intencionalmente deja caer una bola fair de fly (incluyendo una línea o un toque), que podría ser atrapada por un fildeador del cuadro con esfuerzo normal, después de ser controlada la bola con una mano o con un guante.

NOTA: Una bola recogida o una bola de fly que se permite rebotar sobre el suelo no deben considerarse como una bola que se ha dejado caer intencionalmente

EFEECTO - Sec. 2-l:

La bola está muerta y los corredores deberán regresar a la última base que ocupaban en el momento del lanzamiento.

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

m. Cuando el corredor precedente inmediato que todavía no es out, interfiere intencionalmente, a juicio del árbitro, con un fildeador que está tratando de:

1. Atrapar una bola tirada, o,
2. Tirar una bola en un intento para completar la jugada

EFEECTO - Sec. 2m:

La bola está muerta y el corredor también debe ser declarado out. Todos los otros corredores deberán regresar a la última base que ocupaban legalmente en el momento de la interferencia.

n. Cuando cualquier persona, a parte de un miembro del equipo, entra en el terreno de juego e interfiere con:

1. Un fildeador que está a punto de atrapar una bola de fly, o
2. Una bola de fly, que un jugador defensivo, a juicio del árbitro, puede atrapar.

EFEECTO - Sec. 2n:

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

Parágrafo. 3. EL BATEADOR-CORREDOR NO ES OUT – “THE BATTER-RUNNER IS NOT OUT”

Cuando un fildeador hace una jugada sobre el bateador-corredor mientras esta usando un guante ilegal.

EFEECTO - Sec. 3:

El manager del equipo ofendido tiene la opción de:

- a. Aceptar el resultado de la jugada, o
- b. Hacer que el bateador vuelva a batear, asumiendo la cuenta de bolas y strike antes del lanzamiento, con los otros jugadores

regresados a la base que ocupaban en el momento del lanzamiento

Parágrafo. 4. PISANDO LAS BASES EN EL ORDEN LEGAL – “TOUCHING BASES IN LEGAL ORDER”.

Los corredores deben pisar las bases en el orden legal (eso es primera, segunda, tercera y home).

EXCEPCION: Si un corredor es obstruido en una base impidiendo al corredor de pisar esa base.

a. Cuando un corredor está regresando a:

1. La base de la que salió antes de que un fly atrapado es tocado primero, o
2. La base que omitió pisar, mientras la bola está en juego, el corredor debe pisar las bases en el orden inverso.

EFEECTO - Sec. 4a:

La bola está en juego y los corredores deben regresar a riesgo de poder ser puestos out.

- b. Cuando un corredor o un bateador-corredor adquiere el derecho a una base con pisarla antes de ser puesto out, el tiene derecho a quedarse con esa base hasta que legalmente haya pisado la base siguiente en el orden, o está obligado a abandonarla por un corredor subsiguiente.
- c. Cuando un corredor desplaza una base de su posición propia, ni el, ni los corredores que le siguen en las mismas sucesiones de jugadas están obligados a seguir una base que está irrazonablemente fuera de posición.

EFEECTO - Sec. 4b-c:

La bola está en juego y los corredores pueden avanzar o regresar a riesgo de poder ser puestos out.

- d. Dos corredores no pueden ocupar simultáneamente la misma base. EFECTO - 4d:

El corredor que primeramente ocupaba la base legalmente tendrá derecho a la base, a menos que está forzado a avanzar. El otro corredor puede ser puesto out con ser tocado con la bola.

- e. Omisión de un corredor precedente de pisar una base, o de salir de una base legalmente en un fly atrapado, y que es declarado out, no afecta la condición de un corredor subsiguiente que pisa las bases en el orden correcto.
- f. EXCEPCION: Si la omisión de pisar una base en el orden correcto, o de salir legalmente de pisa y corre en un fly atrapado, es el tercer out de la entrada, ningún corredor subsiguiente puede anotar una carrera.

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

EXCEPCION: A menos que un corredor es obstruido en una base impidiendo al corredor de pisar esa base

EFFECTO - 4e-h:

El corredor será declarado out si el equipo defensivo hace una apelación legal, antes del siguiente lanzamiento legal o ilegal.

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

- a. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando la bola sale de la mano del lanzador en su lanzamiento.
- b. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) Cuando un lanzamiento es bateado.
- c. En una bola tirada o una bola bateada, que no es bloqueada.
- d. En una bola tirada que le pega a un árbitro.
- e. Cuando un fly legalmente atrapado es tocado por primera vez.
- f. Cuando una bola bateada de fair:
 - 1. Le pega a un árbitro, o, a un corredor después de haber pasado a un fildeador, aparte del lanzador y con tal que ningún otro fildeador tenía la oportunidad de hacer un out, o
 - 2. Ha sido tocada por un fildeador, incluyendo el lanzador.
- g. Cuando una bola viva se mete (aloja. en el uniforme o útiles del juego del jugador defensivo EFFECTO - 5a-g: La bola está en juego

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

- a. Si, en cualquier momento, él omite pisar una base a la que tiene derecho antes de intentar avanzar a la base siguiente,

EXCEPCION: Si un corredor es obstruido en una base, impidiendo al corredor

- de pisar esa base.
- b. Si, después de pasar de la primera base, él intenta continuar a la segunda base.
 - c. Si, después de desplazar una base de su lugar, él intenta continuar a la siguiente base.
 - d. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Si, sobre un lanzamiento ilegal que no es bateado, el intenta avanzar mas allá de una base, a la cual el tiene derecho legalmente.
 - e. Cuando avanza más allá de una base sobre la cual tiene derecho por motivo de que:
 - 1. Un fildeador intencionalmente hace contacto con una bola tirada con útiles del juego que están desprendidos de su lugar propio en la persona del fildeador;
 - 2. Un fildeador intencionalmente hace contacto con una bola bateada de fair con útiles del juego que están desprendidos de su lugar propio en la persona del fildeador;
 - f. Cuando avanza más allá de una base a la que está protegido, o una base concedida, cuando ha sido obstruido
 - g. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando avanza más allá de una base en un lanzamiento ilegal que es también un pasbol o un lanzamiento desviado
 - h. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando avanza más allá de la base a la cual está forzado a avanzar porque al bateador se le da una base por bolas.

Parágrafo 7. LOS CORREDORES TIENEN DERECHO A AVANZAR SIN RIESGO DE PODER SER PUESTOS OUT:

- a. Cuando están obligados a desocupar una base porque al bateador se le fue concedido una base por bolas.

EFFECTO - Sec. 7a:

(LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) La bola permanece en juego a menos que sea bloqueada. Cualquier corredor afectado tiene derecho a una base y puede avanzar más allá a su propio riesgo, si la bola está en juego
(LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) La bola está muerta.

- b. Cuando un fildeador impide al corredor de llegar a una base, o impide el

progreso de un corredor o bateador-corredor que está corriendo las bases legalmente, si el fildeador:

1. No está en posesión de la bola, o
2. No está en el acto de fildear una bola bateada, o
3. Está aplicando un toque defensivo fingido sin la bola.
4. *Está en posesión de la bola y el empuja a un corredor de encima de una base en un intento de conseguir un out, o,*
5. *Está en posesión de la bola, pero no en el acto de hacer una jugada sobre el corredor, lo que intencionalmente impide el progreso de ese corredor o bateador-corredor, que está corriendo las bases legalmente.*

EFFECTO – Sec. 7b:

Cuando ocurre cualquier obstrucción (incluyendo un corre y corre).

1. Una bola muerta demorada debe ser señalada, con la bola permaneciendo viva hasta la finalización de la jugada.
2. El corredor obstruido, y cada otro corredor afectado por la obstrucción, siempre le será concedida(s) la base o las bases que ellos hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, de no haber ocurrido la obstrucción. Si al árbitro le parece que hay justificación, el jugador defensivo que hace un toque defensivo fingido, puede ser expulsado del juego.
3. Si el corredor obstruido es puesto out antes de llegar a la base a la que hubiera llegado de no haber ocurrido la obstrucción, se decreta una bola muerta, y al corredor obstruido y a cada otro corredor afectado por la obstrucción le será concedida la base o bases que hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, de no haber ocurrido la obstrucción.
4. Un corredor obstruido nunca puede ser declarado out entre las dos bases donde fue obstruido;

EXCEPCIÓN

1: Si el corredor obstruido comete un acto de interferencia después que ha sido decretada la obstrucción, o si se hace una apelación legal sobre el corredor por:

- a. Omitir pisar una base, a menos que el corredor ha sido obstruido en esa base y la obstrucción le impidió de pisar la base, o,
- b. Salir temprano de pisa y corre antes que un fly es tocado por primera

vez, o,

- c. Después de pasar la base que hubiera alcanzado de no haber habido obstrucción, el corredor obstruido puede ser declarado out y la bola permanece viva.

2: Si el corredor obstruido llega quieto (safe) la base que se le hubiera concedido, a juicio del árbitro, y hay una jugada subsiguiente sobre un corredor diferente, el corredor obstruido ya no está protegido entre las bases donde fue obstruido el corredor, y puede ser puesto out. La bola permanece viva.

- 5. La obstrucción del receptor sobre el bateador está prevista en la Regla 8, Sec. 1d.

NOTA: A los jugadores obstruidos aún se les requiere que pisen todas las bases en orden correcto, o podrán ser declarados out en una apelación formal hecha por el equipo a la defensiva. EXCEPCION: Si un corredor es obstruido en una base, impidiendo al corredor de pisar esa base.

- c. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando un lanzamiento desviado o pasbol pasa por debajo, por encima, a través de, o se queda incrustado en el backstop.

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

- d. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando el lanzador hace un lanzamiento ilegal.
- e. Cuando un fildeador intencionalmente hace contacto, o atrapa una bola bateada de fair, una bola tirada, o lanzada con su gorra, casco protector, careta, pechera, bolsillo, guante desprendido o cualquier parte de su uniforme, que está desprendida de su lugar propio en su persona.

EFFECTO - Sec. 7e:

Todos los corredores, incluyendo el bateador-corredor, tendrán derecho a:

- 1. Tres bases desde el momento del lanzamiento, si es en una bola bateada de fair, EXCEPCION – Sec. 7e-1: Si la atrapada ilegal o el contacto es hecho sobre un batazo fair, que a juicio del árbitro, hubiera pasado en vuelo por encima de la cerca del outfield, al bateador-corredor se le debe

conceder un home run.

2. Dos bases desde el momento del tiro, si es en una bola tirada, o
3. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Una base desde el momento del lanzamiento, en una bola lanzada.

EXCEPCION – Sec. 7e- 3: En un lanzamiento, que se escapa del receptor y es recuperado con útiles del juego que están desprendidos de su lugar propio, no hay sanción, si:

- a. El/los corredor(es) no está(n) avanzando,
- b. No hay jugada evidente que es posible, o,
- c. No se saca ventaja alguna.

NOTA: El bateador puede solamente avanzar a primera base en la cuarta bola, o en un tercer strike que no es retenido por el receptor. En cada una de estas situaciones ellos pueden avanzar mas allá a su propio riesgo, ya que la bola permanece viva.

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

EFEECTO - Sec. 7f:

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

EXCEPCION:

1. Cuando un fildeador pierde posesión de la bola tal como en un intento de toque defensivo con la bola al corredor, y la bola entra en el área de bola muerta o se convierte en bola bloqueada, a cada corredor se le concede una base desde la última base pisada en el momento en que la bola entró en el área de bola muerta, o se convirtió en bola bloqueada.
2. Si el corredor toca la base siguiente y regresa a su base original, la base original que abandonó es considerada como la ultima base pisada para fines de concesión en un tiro volado.
3. Si la bola se convierte en bola bloqueada debido a los útiles del juego del

equipo a la ofensiva, la bola es declarada muerta y los corredores son regresados a la última base que pisaron en el momento que la bola se convierte en bola bloqueada. Si la bola bloqueada impidió a la defensa de hacer una jugada, el corredor sobre el cual se está jugando es declarado out. (Si este jugador ha anotado antes de ser decretada la bola bloqueada, el corredor mas cerca a home es declarado out.).

g. Cuando una bola bateada de fly fair:

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

EFEECTO – 7g:

La bola está muerta y todos los corredores tendrán el derecho de avanzar a home EXCEPCION: Si

1. La bola pasa fuera del terreno de juego a una distancia menor de las que están prescritas en la Regla 2, sección 1, o
2. Un fly bateado de fair sale del guante o rebota del cuerpo de un fildeador y pasa por encima de la cerca del outfield en territorio foul, o
3. Un fly bateado de fair que rebota desde la cerca del outfield, rebota contra un fildeador y la bola entonces pasa fuera del terreno de juego por encima de la cerca del outfield, entonces a los corredores se les concederá dos bases desde el momento del lanzamiento.

h. Cuando una bola de fair rebota por encima, o rueda y pasa por debajo, ó a través de una cerca; o cualquier límite designado del terreno de juego. También si la bola se desvía de:

1. Un jugador defensivo o un árbitro, o,
2. Un corredor, después de pasar a un fildeador, excluyendo al lanzador, con tal de que ningún otro fildeador tenía una oportunidad de hacer un out, y la bola sale fuera de juego a territorio foul.

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

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

NOTA: un fildeador que lleva una bola viva dentro del dugout o área del equipo para tocar con

la bola a un jugador, se considera de haber llevado la bola no intencionalmente hasta allí. EFECTO - Sec. 7i:

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

- j. Cuando, a juicio del árbitro, un fildeador intencionalmente lleva, pateo, empuja o tira una bola viva desde terreno de juego a territorio de bola muerta

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

EFECTO - Sec. 7j:

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

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

EFECTO - Sec. 7k:

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

- l. Cuando una bola se introduce (aloja) en:

1. Los implementos o ropa del árbitro, o,
2. La ropa de un jugador ofensivo.

EFECTO – Sec. 7l: La bola está muerta y los corredores son avanzados a la base o las bases que hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, de no haberse introducido (alojado) la bola.

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

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

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

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

EFFECTO - Sec. 8a-g:

La bola está muerta y el corredor debe regresar, sin riesgo a poder ser puesto out a la última base que ocupaba legalmente en el momento del lanzamiento, a menos que está forzado a avanzar porque el bateador se convirtió en bateador-corredor.

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

EFFECTO - Sec. 8h: La bola está muerta y el corredor debe regresar, sin riesgo a poder ser puesto, out a la última base que ocupaba legalmente en el momento de la interferencia, a menos que esté forzado a avanzar porque el bateador se convirtió en bateador-corredor.

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

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

EFFECTO - Sec. 8i:

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

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

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

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

Parágrafo. 9. EL CORREDOR ES OUT – “THE RUNNER IS OUT”.

- a. Cuando, mientras está corriendo a cualquier base en el orden normal o en el orden inverso, corre más de 0.91m (3 pies) del paso hacia la base para evitar ser tocado con la bola en la(s) mano(s) de un fildeador.
- b. Cuando, mientras la bola está en juego y él no está en contacto con una base, es legalmente tocado con la bola en la(s) mano(s) de un fildeador.
- c. Cuando en una jugada forzada, un fildeador.
 1. Mientras sostiene la bola, hace contacto con la base a la que está forzado a avanzar el corredor.
 2. Toca la base con la bola antes que el corredor llegue a la base.
 3. Toca el corredor con la bola antes de que el llegue a la base.
NOTA: Si un corredor que está forzado a avanzar, después de pisar la siguiente base, por cualquier motivo regresa a la base que había ocupado anteriormente, la jugada forzada es restablecida
- d. Cuando, mientras la bola está en juego, el falla en regresar a pisar la base que ocupaba anteriormente u omitió de pisar, y una apelación legal es hecha.
- e. Cuando, cualquier persona, a parte de otro corredor, físicamente le asiste

mientras la bola está en juego, o cuando la bola se convierte en bola muerta después de un home run o una concesión de bases

NOTA: Si una bola de fly es atrapada en la jugada, el bateador-corredor también será out. EFECTO – Sec. 9a-e: La bola permanece en juego.

EXCEPCION al EFECTO Sec. 9e: Cuando el corredor es asistido después de un home run o una concesión de bases, la bola permanece muerta.

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

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

EXCEPCION: Cuando el corredor corre y pasa a un corredor precedente, durante una jugada con bola muerta, la bola permanecerá muerta. *Si el batazo se convierte en una bola de foul o un fly de foul que no es atrapado, el corredor que corre y pasa a otro corredor no es out.*

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

EFECTO – Sec. 9g-j:

Estas son jugadas de apelación y el corredor no será out a menos que la apelación es hecha legalmente:

1. Las apelaciones se pueden hacer mientras la bola está viva o muerta, pero el equipo a la defensiva pierde el privilegio de hacer una apelación, si ésta no es hecha:
 - a) Antes del siguiente lanzamiento legal o ilegal;
 - b) Antes que todos los fildeadores claramente han dejado vacantes sus posiciones normales de fildear y han abandonado el territorio fair en camino hacia el área de banco, o el dugout. Si la apelación es hecha por un fildeador, el fildeador debe estar en el cuadro "infield" cuando hace la

apelación.

- c) En el caso de la última jugada del juego, antes que los árbitros han abandonado el terreno de juego.
2. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Corredores pueden abandonar sus bases durante jugadas de apelación con bola viva cuando:
- a) La bola sale del círculo del lanzador, o,
 - b) La bola sale de la posesión del lanzador, o
 - c) El lanzador hace un movimiento para tirar aparentando hacer una jugada o un tiro fingido.
3. APELACION CON BOLA MUERTA. Una vez que la bola ha sido regresada al cuadro y el árbitro ha cantado Tiempo (time), o la bola se convierte en bola muerta, cualquier miembro del equipo defensivo en el cuadro (infield) con o sin posesión de la bola, puede hacer una apelación verbal sobre un jugador que omitió pisar una base, o que sale adelantado de pisa y corre sobre un fly atrapado. El árbitro que atiende la apelación debe admitir la apelación y después tomar una decisión sobre la jugada. Ningún corredor puede salir de su base durante este período, ya que la bola permanece muerta hasta el siguiente lanzamiento.

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

NOTA:

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

- k. Cuando es golpeado por un batazo de fair en territorio fair mientras está fuera de la base, y a juicio del árbitro, cualquier fildeador tenía una oportunidad de hacer un out.
- l. Cuando un corredor intencionalmente patea una bola que un fildeador ha fallado en fildear.
- m. Cuando el corredor interfiere con un fildeador que está intentando fildear un batazo de fair, sin tener en cuenta si la bola primeramente ha sido tocada por otro fildeador, incluyendo el lanzador, El corredor intencionalmente interfiere con una bola tirada.
NOTA – Sec. k-m: Si esta interferencia, a juicio del árbitro, es un intento evidente para evitar una doble jugada, el corredor inmediatamente siguiente también será declarado out.
- n. Cuando el interfiere con un fildeador que está intentando de atrapar una bola bateada de foul fly, o con una bola de foul fly que un fildeador está intentando de atrapar, en cual caso el bateador-corredor regresa a batear con un strike adicional sobre la bola bateada de foul, siempre que la cuenta antes de batear la bola era menos de dos strikes.
 - i. (Lanzamiento Rápido solamente) Si esta interferencia es el tercer out, el bateador-corredor regresará a batear como el primer bateador en la siguiente entrada, con la cuenta original de bolas y strikes anulada.
 - ii. (Lanzamiento Lento Solamente) Si este es el tercer strike, el bateador-corredor también será out, a menos que el tercer out de la entrada fue por la interferencia declarada sobre el corredor, en cual caso se considerará que el bateador-corredor ha completado su turno al bate
- o. Cuando, después de que un corredor, bateador o bateador-corredor ha sido declarado out, o después de que un corredor haya anotado, el corredor, bateador, o bateador-corredor interfiere con la oportunidad de un jugador defensivo de hacer una jugada sobre otro corredor. Un corredor que continúa corriendo y atrayendo un tiro será considerado una forma de interferencia.
NOTA: El corredor más cerca de home, en el momento de la interferencia, será declarado out.
- p. Cuando uno o más miembros del equipo a la ofensiva se paran en, o se agrupan alrededor de, una base a la cual un corredor está avanzando y de esa manera confundiendo a los fildeadores y contribuyendo a la dificultad de ejecutar la jugada.
NOTA: Miembros de un equipo incluyen al "bat boy" (recoge-bates), o a cualquier otra persona que ha sido autorizada para sentarse en el banco del

equipo.

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

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

- r. Cuando un coach o cualquier miembro del equipo jugando a la ofensiva, que no es un bateador, un bateador-corredor, un bateador prevenido o corredor

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

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

- s. Cuando un jugador a la defensiva tiene posesión de la bola, y está esperando al corredor y éste se mantiene de pie y deliberadamente se estrella (choca fuertemente) contra el jugador defensivo.

NOTA: Si el acto es considerado escandaloso, el infractor debe ser expulsado del juego. EFECTO - Sec.9k-s:

La bola está muerta y otros corredores deben regresar a la última base que ocupaban legalmente en el momento de la interferencia, a menos que están forzados a avanzar porque el bateador se convirtió en un bateador-corredor

- t. Cuando el corre las bases en sentido opuesto, o fuera de línea de base, mientras no está intentando avanzar, sea para confundir a los fildeadores, o para hacer una burla del juego. EFECTO - Sec.9t:

La bola está muerta y todos los otros corredores deben regresar a la última base que ocupaban legalmente en el momento que el corredor es declarado out, a menos que están forzados a avanzar porque el bateador se convirtió en un bateador-corredor.

- u. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) Cuando falla en mantener contacto con la base a la cual tiene derecho, hasta que un lanzamiento golpea contra el suelo, alcance el home, o es bateado.
- v. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando falla en mantener contacto con la base a la cual tiene derecho, hasta que un lanzamiento legal sale de la mano del lanzador.

EFECTO – Sec. 9u-v:

La bola está muerta, se declara un Lanzamiento Nulo y los otros corredores tienen que regresar a la última base que ocupaban legalmente al momento del lanzamiento.

- w. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando está legítimamente fuera de su base después de un lanzamiento, o como resultado de que un bateador haya completado su turno al bate y mientras el lanzador tiene la bola dentro del círculo del lanzador, él no regresa inmediatamente a su base, o intenta avanzar a la base siguiente.

EFEECTO - Sec. 9w:

1. La bola esta muerta y todos los otros corredores deberán regresar a la última base que ocupaban legalmente en el momento en que el corredor fue declarado out.
2. El fallo de proseguir inmediatamente a la próxima base o regresar a su base, una vez que el lanzador tenga la bola dentro del círculo del lanzador, resultará en que el corredor es declarado out.
3. Una vez que el corredor regresa a una base por cualquier motivo, será declarado out si sale de dicha base.

EXCEPCION – Sec. 9w -2-3: Un corredor no debe ser declarado out si:

1. Se hace una jugada sobre él u otro corredor (un tiro fingido es considerado como hacer una jugada., o
2. El lanzador ya no tiene posesión de la bola dentro del círculo del lanzador, o,
3. El lanzador suelta la bola en un lanzamiento al bateador.

NOTA: Una base por bolas o un tercer strike que no es retenido por el receptor en el cual el corredor tiene derecho a correr, es tratada de igual manera que una bola bateada. El bateador-corredor puede continuar más allá de la primera base y tiene derecho a correr hacia la segunda base, mientras tanto no se detenga en la primera base. Si se detiene después de doblar la primera base, entonces debe cumplir con lo estipulado en el EFECTO 9w-2.

- x. Cuando abandona una base y entra en el área de su equipo, o abandona el terreno de juego mientras la bola está viva
- y. Cuando el se sitúa detrás de, y no en contacto con, una base para ganar ventaja en la arrancada en cualquier batazo de fly.

EFEECTO- 9x-y:

La bola permanece viva

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

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

aa. Cuando, los corredores cambian de posiciones en las bases. EFECTO – Sec.9aa:

Esto es una jugada de apelación. Cuando apelada correctamente, cada corredor que es descubierto haber cambiado de posiciones en las bases será declarado out y el Coach Principal (manager) debe ser expulsado por conducta antideportiva.

NOTA: La apelación se puede hacer en cualquier momento hasta que todos los corredores que han cambiado de posiciones están en el dugout, o la entrada ha terminado. Si uno de los corredores que ha cambiado de posición está en base, ambos el y todos los corredores que han cambiado de base serán declarados out, aún cuando ellos hayan anotado en carrera, y cualquier carrera(s) anotada(s) por corredor(es) incorrecto(s) será(n) anulada(s).

Sec.10. EL CORREDOR NO ES OUT – “THE RUNNER IS NOT OUT”.

- a. Cuando corre por detrás o por delante del fildeador, y por fuera del paso hacia la base para evitar interferir con un fildeador que está intentando fildear una bola bateada en el paso hacia la base.
- b. Cuando no corre en línea recta a la base, con tal de que el fildeador situado en la línea recta hacia la base no tiene la bola en su posesión.
- c. Cuando más de un fildeador trata de fildear una bola bateada y el corredor hace contacto con él que, a juicio del árbitro, no tenía derecho a fildear la bola.
- d. Cuando mientras está fuera de base es golpeado por un batazo de fair que no ha sido tocado, y sobre el cual, a juicio del árbitro, ningún fildeador tenía una oportunidad de hacer un out.
- e. Cuando el es golpeado por un batazo de fair que no ha sido tocado, sobre territorio foul, y sobre el cual, a juicio del árbitro, ningún fildeador tenía una oportunidad de hacer un out
- f. Cuando es golpeado por un batazo de fair, después de tocar, o ser tocado por,

cualquier fildeador, incluyendo el lanzador, y el corredor no pudo evitar contacto con la bola.

- g. Cuando es tocado con la bola mientras está fuera de base:
 - 1. Con una bola que no está firmemente sostenida por un jugador defensivo, o,
 - 2. Con una mano o guante de un jugador defensivo y la bola está en la otra mano.
- h. Cuando el equipo a la defensiva no solicita la decisión del árbitro en una jugada de apelación hasta después del siguiente lanzamiento legal o ilegal, o hasta después que todos los fildeadores claramente han dejado sus posiciones normales de fildear, y han abandonado territorio fair en camino hacia el banco o el dugout.
- i. Cuando, un bateador-corredor se convierte en corredor pisando la primera base, corre y pasa más allá de la base, y después regresa directamente a la base.
- j. Cuando no se le concede suficiente tiempo para regresar a una base. No será declarado out por estar fuera de base antes de que el lanzador suelte la bola, y el corredor puede avanzar como si hubiera salido de la base legalmente.
- k. Cuando, legalmente ha empezado a avanzar. El no puede ser detenido por el hecho que el lanzador recibe la bola mientras está sobre la goma del lanzador, ni tampoco, por el lanzador que se monta sobre la goma del lanzador mientras sostiene la bola.
- l. Cuando, permanece en su base hasta que un batazo de fly es tocado por un fildeador y el entonces intenta avanzar.
- m. Cuando, es golpeado por una bola bateada de fair que no ha sido tocada mientras está en contacto con su base, a menos que intencionalmente interfiere con la bola o con un fildeador que está ejecutando una jugada.

NOTA: La bola se convertirá en bola muerta o permanecerá viva, dependiendo de la posición del fildeador que está más cerca de la base

- n. Cuando se desliza en una base y la desplaza de su posición normal. Se considera que la base ha seguido al corredor.
NOTA: Un corredor que llega quieto “safe” a una base, no será out por estar fuera de esa base si se convierte en base desplazada. Puede regresar a esa base sin riesgo a poder ser puesto out cuando la base ha sido reemplazada. El corredor pierde este derecho si intenta avanzar más allá de la base desplazada, antes de que la base esté nuevamente en su posición correcta.

- .
- o. Cuando un fildeador hace una jugada sobre un corredor mientras está usando un guante ilegal. NOTA: Un lanzamiento por el lanzador no es considerado como "hacer una jugada".

Observación o sugerencia: para que el juego sea más interesante en el momento del correr la bases, cuándo se llegue a cualquier de ellas, debería ser como en béisbol que se puede abrir de la base antes de que lancé el pitcher , pero como la distancia entre bases son más cortas, se podría restringir a solamente dos pasos fuera de la misma.

ANEXOS

ENTREVISTA

En qué año fue fundada la federación colombiana de softbol

Que ligas hacían parte de esa creación

Cual fue la primera liga de softbol en Colombia

En qué año llega el softbol a Colombia

Orden cronológico de presidentes de la federación desde el primero hasta el actual

Cual fue la primera selección colombiana de softbol y a que campeonato fue

A que campeonatos a asistido la selección de softbol de Colombia

En qué año fue el primer torneo creado por la federación

Jugadores que pertenezcan al salón de la fama

Ligas que han sido campeones de los juegos nacionales

Liga que mas campeonatos tiene ganados

Orden cronológico de campeonatos o juegos nacionales

Dirección de la federación de softbol

En qué año llegó el softbol al valle del cauca

Quienes fueron los fundadores de la liga

En qué año se realizó el primer campeonato departamental

Cuando fue la primera vez que asistió la liga a un campeonato nacional

Cual fue el primer presidente de la liga

Porque perdió el reconocimiento deportivo

En qué año se afilió a la federación

Nombres de los presidentes que ha tenido la liga

Cuál ha sido su mejor participación en torneos nacionales

BIBLIOGRAFIA

1-ASOCIACION DE SOFTBOL AMATEUR DE AMERICA: Que es la ASA, documento disponible en línea disponible en: <http://www.asasoftball.com/about/>

2-FEDERACION INTERNACIONAL DE SOFTBOL: línea de tiempo de la ISF, documento en línea disponible en: http://www.isfsoftball.org/spanish/the_isf/isf_timeline.asp

3-FEDERACION INTERNACIONAL DE SOFTBOL: Que es la ISF, documento en línea disponible en: http://www.isfsoftball.org/spanish/the_isf/what_is_isf.asp

4-FEDERACION INTERNACIONAL DE SOFTBOL: Softbol en los juegos olímpicos, documento en línea disponible en: http://www.isfsoftball.org/spanish/events/past_results.asp

5-GRUPO DE ESTUDIO KINESIS: Softbol Básico, primera edición 2003
I.S.B.N. 958-9401-73-2

6-HERNANDEZ TALAVERA, JUAN NOEL, CASTRO, ERICK ROBERTO: Beisbol y Softbol, documento disponible en línea en: http://www.digef.edu.gt/mesocurriculos2012/libros/beis_y_softbol.pdf

7-VERA, ALBERTO: Enseñanza del Softbol, primera edición 1967 en buenos aires editorial asociación amigos de la biblioteca de educación física deportes y recreación, I.S.B.N SA 027-11-043
<http://caliescribe.com/especiales/2011/07/15/1040-transformacion-cali-ciudad-deportiva-america>

8- TUCIDES PEREA ROSERO, GUZMÁN ENRIQUE AVENDAÑO PEROSO,GREGORIO PALOMEQUE RIVAS: Softbol conozcamos el juego Primera edición 1989 Bogotá, editorial deportiva colombiana.

9- EDILBERTO ROQUEME, LUIS DIAZ, CARLOS LICONA, LORENA MARENGO,TULIO SIERRA, RODOLFO ROJAS, personas a las cuales se les realizo la entrevista.