

CAMBIOS Y COMENTARIOS A LAS REGLAS DE JUEGO DE LA ISF 2002-2005

Regla 1, Sec. 2:

JUGADA DE APELACIÓN. Se Agregó al final los tipos de apelaciones:

- a. Omitir una base
- b. El corredor que deja su base para avanzar en un "fly" que es cogido, antes que el fildeador haga contacto primero con la bola;
- c. Batear fuera de turno;
- d. Intento de avanzar a segunda base después de girar en primera base;
- e. Sustituciones ilegales;
- f. Reingreso ilegal.

COMENTARIOS: Se incluyeron los tipos de apelación a la definición, para ayudar a clarificar que es y que no es una apelación. Si no está listado de la (a) a la (f), entonces podría no ser considerado un jugada de apelación.

Regla 1, Sec. 4:

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

COMENTARIOS: En el libro de reglas del 2000-01 el paso hacia la base fue descrito como una línea imaginaria 0.91m (3 pies), como línea directa entre las bases. Si un corredor está rondando una base, esta es mas de 0.91m. de una línea directa entre las bases y esto podría cambiar nuevamente, si el corredor cambia la dirección y regresa a la base. Sin embargo, la nueva definición establece que el paso hacia la base es determinado por el corredor y su línea directa hacia la base a la cual él está corriendo.

Regla 1, Sec. 13a:

- a. (Conferencia Ofensiva) El Equipo a la ofensiva solicita una suspensión del juego para permitir que el manager u otro representante del equipo tengan una conferencia con cualquier miembro de su equipo
- b. (Conferencia Defensiva) El equipo a la defensiva solicita una suspensión del juego por cualquier motivo, y un representante (que no está en el terreno) del equipo a la defensiva entra al terreno de juego y se comunica con cualquier jugador del equipo a la defensiva.

COMENTARIOS: Los dos tipos de conferencias ("defensiva" y "ofensiva") tuvieron previamente los efectos incluidos en la definición "efectos" y "penalizaciones" deberían ser encontrados solo bajo las reglas. Ver la Regla 5, Sec. 8^a y 8b. para comentarios a este respecto.

Regla 1, Sec. 26:

FILDEADOR: Es cualquier jugador defensivo del equipo que está en el terreno.

COMENTARIOS: La anterior definición establecía a un fildeador como cualquier jugador de un equipo en el terreno y esto confundía, como jugadores ofensivos podrían estar en el

terreno como corredor. Este cambio clarifica estableciendo que un "fildeador" es un miembro del equipo defensivo.....

Regla 1, Sec. 39:

BOLA BATEADA ILEGALMENTE: Una bola bateada ilegalmente ocurre cuando: (agregar una nueva sub-sección "d" que lea):

- d) Cuando el bateador da un paso con su pie completo fuera del cajón del bateador y regresa para hacer contacto con la bola mientras sus dos pies, están dentro del cajón del bateador.

COMENTARIOS: Este previene a un bateador de (LR) pisar atrás fuera del cajón del bateador para ganar impulso en el comienzo y entonces abanicar y contactar la bola, o en (LL), pisar atrás fuera del cajón y regresar de nuevo, antes de golpear la bola. Si no se hace contacto con la bola en la abanicada, podría no ser penalizado, solamente un strike en el bateador.

Regla 1, Sec. 48:

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

COMENTARIOS: La definición fue necesaria, así los árbitros conocerán y entenderán que es el significado de la definición de la Regla, 6, Sec. 3i. Arrastrar el pie pivote desde el plato del lanzador es legal, sin embargo tener los dos pies en el aire al mismo tiempo es considerado un "brinco" y una acción ilegal.

Regla 1, Sec. 51:

BATAZO DE LÍNEA: Un batazo de línea es una bola en vuelo que es bateada violentamente y directamente dentro del terreno de juego.

COMENTARIOS: La definición anterior describía un batazo de línea, como una fly ball y una fly ball es definida como "cualquier bola bateada al aire", lo cual normalmente significa un arco. Sin embargo, la definición para un batazo de línea fue cambiado para leer una bola "en vuelo" bateada violentamente y directamente dentro del terreno de juego.

Regla 1, Sec. 53:

OBSTRUCCIÓN: Obstrucción es el acto de:

- a. Un jugador o miembro del equipo a la defensiva que interfiere o impide a un bateador de tirarle a, o batear un lanzamiento.
- b. Un fildeador que mientras:
 - 1. No está en posesión de la bola;
 - 2. Ni en el acto de fildear una bola bateada, impide el progreso de un corredor o bateador-corredor que están corriendo las bases legalmente.

COMENTARIOS: El punto tres de la sub-sección (b) de la definición anterior ha sido borrado "(no cerca de recibir una bola tirada)". Esto ahora elimina un jugador defensivo de bloquear una base (o el plato de home) sin la bola. Si el fildeador tiene la bola, la base puede ser bloqueada, sin embargo si el fildeador no tiene la bola, ellos no pueden bloquear la base o la obstrucción podría ser reglamentada y la base dada al corredor. Esto también cambió la Regla 8, Sec. 7b(3).

Regla 1, Sec. 59:

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

COMENTARIOS: Como resultado de la nueva definición para Lanzamiento Desviado, este cambio fue agregado a esta definición. Previamente esta definición leía que un "tiro volado" fue también una bola bloqueada, o una bola que fue tirada más allá del terreno de juego, sin embargo un tiro volado fue permanecer actualmente en juego.

Regla 1, Sec. 60:

PASBOL ("PASSED BALL") (LR solamente). Un pasbol es un lanzamiento que ha debido ser sostenido o controlado por el receptor con esfuerzo normal.

COMENTARIOS: La anterior definición establecía que el lanzamiento debía ser una bola lanzada legalmente y esto no tiene que ser así. Un pasbol pudiese también ocurrir en un lanzamiento ilegal. Los corredores pueden avanzar una o más bases es un pasbol

Regla 1, Sec. 70:

SLAP HIT (bateo timoneo) (LR Solamente). Un slap hit es una bola bateada que ha sido golpeada con un movimiento corto controlado de hachazo con el bate, más bien que con un swing completo. Los dos tipos más comunes de slap hit son:

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

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

COMENTARIOS: Esta nueva definición es un estilo diferente al bateo común, lo cual está descrita en el libro de reglas, así los árbitros y anotadores conocen la diferencia entre un bunt (toque) y un slap hit (bateo timoneo) y como lidiar con esto.

Regla 1, Sec. 71:

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

COMENTARIOS: Esta es otra nueva definición. "Squeeze Play" es un término usado en las reglas (Regla 6, Sec. 5) y fue necesario ser definido.

Regla 1, Sec. 83:

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

COMENTARIOS: Similar a la Sección 61 (pasbol), un lanzamiento desviado puede ser lanzamiento legal o ilegal.

Regla 1, Sec. 84

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

COMENTARIOS: Esta nueva definición fue incluida para describir que una bola puede ser un tiro volado (overthrow), y todavía permanece en juego. Previamente, la definición de "tiro volado" (overthrow) establecía éste solamente como una bola tirada fuera de juego o bloqueada, y esto fue también cambiado para incluir que una bola puede permanecer en juego.

Regla 2, Sec. 1

Toda la sub-sección fue escrita de nuevo con las palabras subrayadas que fueron únicamente las incluidas al anterior libro de reglas. La nueva definición lee:

1. EL TERRENO DE JUEGO.

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

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

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

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

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

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

- c. Debe tener una zona de advertencia. Si la zona de advertencia es usada, debe:

1. ser una área dentro del terreno de juego y adyacente a cualquier cerca permanente a lo largo del "outfield" y a los lados del terreno.
2. tener un mínimo de 3.65 m (12 pies) y un máximo de 4.75 m (15 pies) desde la cercas del "outfield" y las cercas laterales.

3. Estar hecha con material (tierra, grava) que está a nivel de, pero que es diferente de la superficie de juego. El material de la zona de advertencia debe distinguirse del material de la superficie del "outfield" y debe advertir a los jugadores cuando se están acercando a la cerca.

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

COMENTARIOS: Este nuevo formato hace fácil la lectura de esta sección. La "NOTA" bajo la sección 1.a, fue transferida de la 9-1-h, ya que la misma debería ser ubicada bajo esta sección en vez de la regla 9.

El cambio de distancia de la valla, que lea:

El terreno de juego, deberá tener un área clara y despejada dentro de un radio mínimo de **67.06 (220 pies)** para mujeres en lanzamiento rápido **y 76.20 (250 pies)** para hombres en lanzamiento rápido; **80.77 (265 pies)** para mujeres en lanzamiento lento y **91.44 (300 pies)** para hombres en lanzamiento lento y co-ed, desde el plato de home a las líneas de foul....

COMENTARIOS: El aumento de la distancia de la valla abrirá el juego de lanzamiento rápido femenino, permitiendo más dobles y triples en lugar de largos sencillos. Para los dos aumentos en los hombres, esta distancia es similar al Código Técnico para juego de Campeonatos Mundiales.

Sec. 2. Sec, 2

Cambia la distancias de lanzamiento rápido femenino que se lea:

División Adulta Femenina.....13.11 m (43 pies)

COMENTARIOS: El aumentar el 12.19 m (40 pies) a 13.11 (43 pies), dará más ofensiva al juego haciéndolo más atractivo para los equipos, jugadores, espectadores y televisión. En los Estados Unidos, las estadísticas de los colegios NCAA han mostrado un aumento de carrera de .40 por equipo por juego (3.20 carreras a 3.60 carreras) y un aumento en el promedio de bateo de .025 por equipo y por temporada (.234 de 40 pies a .259 en 43 pies), desde 1988 cuando los 43 pies de distancia entraron en efecto hasta hoy. Esto también dará más velocidad al juego y las bateadoras tendrán la oportunidad de batear más lanzamientos desde esta distancia. Este cambio es para lanzamiento rápido femenino únicamente. Las Mujeres menores de 19 permanecerán en 12.19m (40 pies).

Regla 2, Sec. 4-h-1-©

Cambiar 1) a excepción. La misma definición la cual dice:

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

COMENTARIOS: En el Libro de Reglas 2000-01 la definición mostraba como 1), la sub-sección c, la cual dice: "Un jugador a la defensiva debe en todo momento usar solamente la parte fair de la base". Este debería haber sido una "excepción" a la sub-sección.

Regla 3, Sec. 1-L

Agregar a la última frase la palabra "NOTA", para que se lea:

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

COMENTARIOS: Un bate con un "agarre" o "cono", no tiene un pomo de seguridad, entonces este es determinado como un bate alterado, de acuerdo a la Regla, 1, Sec. 33 y Regla 3, Sec. 1-L. La adición de la "NOTA" clarifica esta definición.

Regla 3, Sec. 3-G:

Agregar la cobertura de óptica amarilla y puntada roja a la sub-sección para que lea:

- g. La bola de cobertura blanca con puntada blanca o la bola de cobertura amarillo con puntada roja, de 30.5 cm (12 pulgadas) con un COR DE .47 o menos, deben ser usadas en los siguientes juegos de campeonato de la IISF: Lanzamiento Rápido Mujeres y Hombres, Lanzamiento Rápido y Lanzamiento Lento de Muchachos; y Lanzamiento Rápido de Muchachas. La bola debe tener una estampa del Logotipo de la ISF.**

COMENTARIOS: El .47 COR fue aprobado en el Congreso de la ISF EN 1999 y ha sido agregado a la definición. La cobertura óptica amarilla con puntadas rojas es muy popular porque el bateador puede visualizar la bola. Y esta es ahora un tipo de bola alternativa, la cual puede ser usada en juegos de campeonato mundial en las divisiones listadas.

Regla 3, Sec. 5

Cambiar la última oración de Sec. 5 "ZAPATOS", para que lea:

.....No se permite zapatos con tacos removibles que se atornillan sobre la suela del zapato, sin embargo se permite zapatos con tacos removibles que se atornillan dentro de la suela del zapato.

COMENTARIOS: Este cambio clarifica que los tacos (metal o plástico) que se atornillan dentro del zapado, de manera que no quede expuesto una pieza de metal fuera del zapato, son legales. Los zapatos con tacos removibles que se atornillan fuera del zapato, son ilegales, ya que este podría ser peligroso si el taco se sale y queda después una parte cortante.

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

COMENTARIOS: Las palabras "o zapatos con tacos removibles" se borraron de esta sub-división. Esto permite a jugadores jóvenes que juegan en las dos divisiones, adultos y jóvenes, el intercambio de tacos de metal y plástico en los zapatos diseñados con tacos atornillados dentro del zapato.

Regla 3, Sec. 6-a:

a. CARETAS (L.R. Solamente).

Todos los receptores deben usar careta, protector de garganta y casco protector.

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

COMENTARIOS: Las palabras subrayadas han sido agregadas a esta sub-sección. Se requiere ahora que los lanzadores, durante los lanzamientos de calentamiento, mientras estén en el área de lanzamiento o áreas de práctica, deberán usar una máscara y protector de garganta.

Regla 3, Sec. 6-c: c) MÁSCARAS PARA LA CARA. Cualquier jugador de la ofensiva o defensiva puede usar una máscara/seguridad para la cara de plástico, que esté aprobado. Los protectores de cara que estén rajados o deformados, o si el acolchado se ha deteriorado, o no tiene acolchado, está prohibido su uso y deben ser retirados del juego.

COMENTARIOS: Permitir usar una mascara/seguridad de plástico para la cara a la defensiva u ofensiva, provee protección de fractura de huesos en la cara mientras están al bate, corriendo, o fildeando una bola bateada. Esto no es un asunto obligatorio, solamente puede permitir al jugador usar una máscara de cara, si así lo desea.

Regla 4, Sec. 3-a-5 y 6

JUGADORES: Sec. a-5:

Co-ed (Mixto) - lanzamiento lento: **Diez jugadores (cinco masculinos y cinco femeninos) con las siguientes posiciones: dos varones y dos hembras en ambos el infield y el "outfield", y un hombre y una mujer como lanzador(a) o receptor(a).**

Sec. a-6:

Co-ed (Mixto) – con Jugador Extra (JE). **Doce jugadores – seis masculinos y seis femeninos: los mismo que el anterior, mas dos Jugadores Extras (JE) que batean en el orden al bate.**

Regla 4, Sec. 5

Excluir el "Bateador Designado" (LR Solamente), como sigue:

JUGADOR DESIGNADO (LR Solamente)

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

NOTA: El DEJU reemplazando al JD no es una sustitución

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

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

EFECTO – Sec. 5a-f:

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

- g. El JD puede jugar a la defensiva en cualquier posición. De jugar el JD a la defensiva por un jugador excepto el DEJU, ese jugador seguirá bateando, pero no juega a la defensiva, y NO se considera que ha salido del juego.
- h. El JD puede jugar a la defensiva por el DEJU y se considera que esa persona ha salido del juego, reduciendo la cantidad de jugadores a nueve.

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

EFECTO – Sec. 5g-i:

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

COMENTARIOS: En el libro de reglas anterior, el “Bateador Designado”, no le fue permitido jugar en la defensa. Al cambiar la regla a “Jugador Designado”, ofrece un rango más grande de opciones defensiva y ofensivamente, dando un mejor uso a los jugadores. Los managers y árbitros entenderán que un Jugador Designado, no puede solo jugar defensa, un DEJU no puede solo jugar ofensiva, y el Jugador Designado y el DEJU no puede ser uno de los bateadores al mismo tiempo. Si estas tres situaciones son entendidas, esto ayuda a entender y administrar la regla.

Regla 4, Sec. 6-d.

JUGADOR EXTRA (LL solamente)

- d. (CO-ED solamente). Si se usan dos JE, todos los doce jugadores deben batear y cualquiera de los diez jugadores (cinco masculinos y cinco femeninos) pueden jugar a la defensiva. Pueden cambiarse las posiciones a la defensiva siempre que sigan la posición del Co-ed (Regla 4, Sec. 3-a-5). El orden al bate debe permanecer igual durante todo el tiempo.**

Regla 4, Sec. 9

Cambiar “bolas y strikes” a “cualquier decisión de apreciación”, para que lea:

9. DISPUTAR DECISIONES DE APRECIACIÓN. 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.

COMENTARIOS: La Comisión de las Reglas de Juego sintió que la amonestación debería ser extendida a cualquier decisión de apreciación y no ser solo limitado a bolas y strikes. Solicitando ayuda para un posible pie afuera o un toque perdido es aceptable, pero cuestionar un “out” o un “safe” constituirá una amonestación.

Regla 5, Sec. 5-a.1

En Lanzamiento Rápido y Modificado, agregar "15 carreras después de 4 entradas" a la Regla de Misericordia, para que lea:

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

COMENTARIOS: Las reglas 2000-01 significaban que si un equipo tenía 15-19 carreras en cuatro entradas, el juego podría todavía continuar hasta la quinta entrada. Con esta inclusión, un equipo con ventaja de 15 carreras después de completar la cuarta entrada, puede ser llamado a Regla de Misericordia. Esta definición es igual a la escrita en el Código Técnico.

Regla 5, Sec. 6:

Cambiar la palabra "diez" con la palabra "ocho", para que lea:

DESEMPATE. (MUERTE SÚBITA)

"Empezando con la primera parte de la octava (8ª) entrada y en la mitad de cada entrada siguiente, el equipo a la ofensiva comenzará su turno al bate, con el jugador que está programado para batear de noveno (9º en Lanzamiento Rápido)....."

COMENTARIOS: No hay razón para jugar dos entradas extras (8ª y 9ª) antes del uso de la regla de "desempate". Introduciendo el desempate en la octava entrada, el juego puede ser concluido en un tiempo razonable, aumentando la probabilidad de mantener los juegos (y torneos) en el horario programado. Muchos países ya tienen cambiado a la octava entrada, bajo sus cambios a las reglas hechos bajo en enmiendas locales.

Regla 5, Sec. 7-b-2:

Agregar "incluyendo en una jugada de apelación", para que la sub-sección lea:

- b. No se anotará carrera si el tercer out de la entrada es el resultado de que: 2. Un corredor es forzado out (**incluyendo en una jugada de apelación**) debido a que el bateador se convierte en corredor.

COMENTARIOS: Esta inclusión clarifica que los corredores forzados "out" (y apropiadamente apelados), serán puestos out y no se anotarán carreras.

REGLA 5, Sec. 8:

CONFERENCIAS CARGADAS:

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

NOTA:

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

EFECTO – Sec. 8ª. Una segunda conferencia cargada, resultará en la expulsión del manager o coach que insisten en otra conferencia cargada.

b. Conferencias defensivas.

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

NOTA:

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

EXCEPCION: Si este cambio es un cambio de lanzador y el lanzador abandona la posición de lanzador antes que el manager cruce la línea de foul, el manager puede legalmente entrar a terreno fair para hablar con cualquier jugador a la defensiva, mientras el lanzador nuevo esta haciendo sus lanzamientos de calentamiento, sin que una conferencia es cargada.

3. La conferencia termina cuando el manager cruza la línea de foul regresando al dugout.
4. Las conferencias son consecutivas y no empiezan de nuevo con un nuevo jugador que entra al juego
5. Si no se hace uso de todas las tres conferencias en las primeras siete entradas, estas caducan (se pierden) y un equipo debe entonces seguir la regla de una conferencia por entrada extra.
6. No es una conferencia cargada para la defensa, si la defensa delibera mientras que el equipo a la ofensiva está conferenciando, siempre y cuando la defensiva esta lista para jugar cuando lo esté la ofensiva.

EFECTO: Sec. 8b.: La cuarta, y cada conferencia cargada adicional en un juego de siete entradas, o por cualquier conferencia cargada en exceso de una por entrada en un juego de entradas extras (entrada extra), 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.

COMENTARIOS: El cambio de la conferencia defensiva cambia de una por entrada a tres por juego, dará más agilidad al juego. Esto permite a un equipo tener mas de una conferencia por entrada, si es necesario, pero después de la tercera conferencia en el plato del lanzador, sobre la cuarta conferencia, el lanzador deberá ser removido de la posición de lanzamiento. Él puede jugar en otra posición de la defensiva, pero no puede lanzar de nuevo en el juego. Después de cuatro conferencias, cualquier lanzador podrá ser removido si se da a lugar otra conferencia.

REGLA 6. REGULACIONES SOBRE EL LANZAMIENTO

Sec. 1. e. PRELIMINARES.

Cambiar la palabra "uno" con "dos" segundos, para que lea:

Antes de comenzar el lanzamiento, el lanzador;

- e. Debe, después de tomar la señal, llevar todo su cuerpo a una inmovilidad total y completa con la bola sostenida en ambas manos enfrente del cuerpo. Esta posición debe mantenerse durante un mínimo de un dos (2) segundos y no más de diez 10 segundos antes de lanzar la bola.

COMENTARIOS: Incrementando el tiempo a dos segundos dejará un parámetro claro para el juicio de los árbitros a parar. Obligando estos dos segundos antes de empezar los movimientos de lanzamiento, podría ser una prioridad para la llamada de un lanzamiento ilegal.

Regla 6, Sec. 5-c. Cambia la SANCIÓN de "se le concederá el home al corredor" por **"todos los corredores avanzarán una base por el lanzamiento ilegal", que lea:**

Sec. 5. POSICIÓN DEFENSIVA: c. Con un corredor en tercera base tratando de anotar por medio de un toque de bola (squeeze play) o robo de base, ningún jugador defensivo puede:

1. Pisar sobre, o dar un paso enfrente del home sin la bola, ó
2. Tocar el bateador o su bate.

SANCIÓN: La bola está muerta. Al bateador se le concederá la primera base por obstrucción y **todos los corredores avanzarán una base por el lanzamiento ilegal.**

COMENTARIOS: En este caso en particular, los dos, la obstrucción del receptor y el lanzamiento ilegal, juzgados. Listando la sanción por obstrucción y no claramente la sanción por el lanzamiento ilegal en esta situación particular, crea confusión. La sección escrita de nuevo ayudará a clarificar la sanción.

Regla 7, Sec. 2-b:

EL ORDEN AL BATE. b. (CO-ED – LL SOLAMENTE) En el orden al bate se debe alternar los sexos.

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

Regla 7, Sec. 2-c-

Efecto 2-c d-

2-b. Cualquier avance o carrera anotada como resultado de que el bateador incorrecto se convierte en bateador-corredor debe ser anulado. Cualquier out que es hecho antes de descubrir esta infracción, es válido.

2-c. El próximo bateador es el jugador cuyo nombre sigue al del jugador que fue declarado out por fallar en batear en su turno. Si el siguiente bateador fue el bateador incorrecto que fue cantado out, sigue con la siguiente persona en la alineación.

2-d. Si el bateador que fue declarado out bajo estas circunstancias es el tercer out, el bateador correcto en la entrada siguiente será el jugador al que le hubiera tocado salir a batear, si el jugador hubiera sido puesto out en jugada normal.

COMENTARIOS: La actual regla, beneficia al equipo que comete el error. Si un bateador batea fuera de orden y ocurre un out o doble play, este será anulado y el mismo bateador podría venir al plato, hacer un hit, y ganar el juego. El juego deberá ser penalizado en esa violación, en vez de premiarlos. Si el bateador incorrecto hace un out y cualquier otro out ocurre mientras está incorrectamente al bate, el out permanece bajo esta nueva regla.

Regla 7,

Sec. 6-e. EL BATEADOR ES OUT: Cuando sale del cajón del bateador para ganar una arrancada voladora, pero ha regresado al cajón cuando hace contacto con la bola.

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

COMENTARIOS: Esta definición es conectada con la Regla 1, Sec. 40d (Definición de la bola bateada ilegalmente), lo cual también se incluye en el Libro de Reglas 2002-005.. Esto previene que el bateador en lanzamiento rápido o lanzamiento lento a pararse atrás del cajón del bateador, para ganar impulso al comienzo de una carrera y entonces hacer contacto con el lanzamiento dentro del cajón del bateador...

Regla 8, Sec. 1-c.

Efecto – Sec. 1-c-

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

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

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

COMENTARIOS: La Región Europea tiene campeonato para juego Co-ed. En el verano del 2002, el Campeonato para la Copa Mundial en Co-ed, se jugará en Plant City, Fl., Estados Unidos, y las reglas serán uniformes para todos los países.

LO SIGUIENTE, FUE RECOMENDADO PARA SER UBICADO EN EL CÓDIGO TÉCNICO Y DE PROCEDIMIENTO, PARA SER USADO SOLO EN CAMPEONATOS MUNDIALES Y JUEGOS OLÍMPICOS:

BASE POR BOLA INTENCIONAL.

- (LR) " La bola es muerta y los corredores no pueden avanzar a menos que sean forzados. Si el lanzador desea dar base por bola intencionalmente, él puede hacerlo notificando al árbitro de plato, quien concederá al bateador la primera base. Si hay más de un bateador a tomar base por bola intencionalmente, la segunda, no puede ser administrada hasta que el primer bateador llegue a primera base. **NOTA:** Si el árbitro equivocadamente permite dos bases por bola al mismo tiempo y el primer bateador falla en tocar la primera base, no debe ser concedida base al primer bateador"

COMENTARIOS: Se cree que esto dará más agilidad al juego. La única razón para lanzar en el juego regular de lanzamiento rápido durante una base por bola intencional, es ver si el lanzador tirará un lanzamiento desviado o un lanzamiento ilegal y los corredores podrían avanzar. Con la base por bola intencional, esto no sucederá. Esta es la misma regla actualmente seguida en el juego de lanzamiento lento.

LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO:

- (LR) "En la primera entrada (o cuando un lanzador releva a otro), no se puede usar más de un minuto para el máximo de cinco (5) lanzamientos de calentamiento al receptor u otro miembro del equipo. En cada siguiente entrada los lanzadores podrán tener tres (3) lanzamientos. Un lanzador que regresa a lanzar en la mitad de la misma entrada: no tendrá derecho a lanzamientos de calentamiento.
- **EXCEPCIÓN:** 1) Esto no se aplica si el árbitro demora el comienzo, o la reanudación del juego debido a sustitución, conferencia, heridas, etc. 2) **Un árbitro puede permitir cinco (5) lanzamientos en vez de tres (3) si las condiciones de tiempo lo permiten".**
- **COMENTARIOS:** Esta también es una propuesta para ayudar a agilizar el juego. Muchos lanzadores ahora tienen solo 2 a 3 lanzamientos durante su calentamiento entre las entradas, entonces esto no hará un efecto importante. Si más de tres (lanzamientos) son tirados cuando no es autorizado por el árbitro, se cantará una bola por cada lanzamiento adicional tirado.

Regla 8, Sec. 1-g-2:

EL BATEADOR SE CONVIERTE EN BATEADOR CORREDOR:

g. Cuando una bola bateada de "fly" fair:

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,

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

EXCEPCION: Si

1. la bola sale fuera del terreno de juego a una distancia menos de las prescritas en la Regla 2, sección 1, o
- 2 una bola bateada de fair sale fuera del guante o rebota contra 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 desde el home que es menor de la distancia prescrita, debe estar claramente marcado para la orientación del árbitro.

COMENTARIOS: Esta excepción (palabras subrayadas), hace la definición consistente con lo aprobado bajo la regla anterior, así como también las excepciones 2 y 3, del EFECTO en la Regla 7-h.

Regla 8, Sec. 2. i. EL BATEADOR-CORREDOR ES OUT:

Cambiar las palabras "mover" a "paso", para que lea:

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

COMENTARIOS: La palabra "paso" fue reglamentada en la regla anterior y el cambio de palabra ayuda a clarificar la situación.

Regla 8, Sec. 2-j.

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

COMENTARIOS: El bateador-corredor está supuesto a usar la porción foul y sin embargo podría no venir a hacer contacto con el jugador defensivo. Si el bateador-corredor usa la parte fair y choca con el jugador defensivo (evitándolo de hacer una jugada), podría ser reglamentada una interferencia.

Regla 8, Sec. 4-g

La anterior definición de 4-g, fue borrada totalmente.

COMENTARIOS: Los corredores podrían estar permitidos a regresar a una base omitida o una dejada ilegalmente, si la bola está viva, o después la bola está declarada muerta. Cuando el corredor regresa a la base omitida o dejada ilegalmente, entonces se puede conceder a hacer el tiro volado. No puede hacerse apelación de bola muerta hasta que el corredor ha completado su regreso.

Regla 8, Sec. 7-b: LOS CORREDORES TIENEN DERECHO A AVANZAR SIN EL RIESGO DE SER PUESTOS OUT:

Borrar las palabras "cerca de recibir una bola tirada de la "obstrucción" para que lea ahora:

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

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

COMENTARIOS: Esto fue recomendado por la Comisión de Jugadores como una regla de emergencia. Esto previene a un fildeador de bloquear la base cuando él no está en posesión de la bola. Si el fildeador tiene la bola, él puede bloquear la base, pero sin la bola y un corredor está avanzando a la base o plato de home, la obstrucción podría ser reglamentada y la base concedida.

Regla 8, Sec. 8-d: UN CORREDOR DEBE REGRESAR A SU BASE: d. Cuando el bateador prevenido, o cualquier otro miembro del equipo que no juega, ocasiona interferencia.

COMENTARIOS: Esta nueva sub-sección "d", fue añadida como complemento al EFECTO, de la Regla 8, Sec. 2j, requieren que los corredores regresen a la base sostenida en el momento del lanzamiento que creó tal situación.

Regla 8, Sec. 9-e: EL CORREDOR ES OUT: e. Cuando cualquiera, aparte de otro corredor, físicamente le asiste mientras la bola está en juego.

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

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

COMENTARIOS: Para simplificar y clarificar la regla, la cual previamente fue una bola muerta, dependiendo en lo que fue "asistencia". Con la nueva definición, la bola permanece viva. Si, en una bola cogida, entonces, la defensa puede hacer otros outs después de cogida. Si cuando un corredor asistido, es tratado en forma similar a otras violaciones de corredores, tales como (a) pasando a un corredor, b) ganando impulso en el comienzo de una carrera o 3) corriendo fuera de la línea de tres pies para evitar ser tocado. En estas tres situaciones, la bola permanece viva, tal como la situación, la bola permanece viva.

Regla 8, Sec. 9-k. EL CORREDOR ES OUT: Agregar las palabras subrayadas a la sub-sección para que lea: k. Cuando es golpeado por un batazo "fair" en territorio fair, mientras está fuera de la base y antes que la bola pase a un fildeador, excluyendo al lanzador, a menos que a juicio del árbitro, ningún fildeador tenía una oportunidad de hacer un out.

COMENTARIOS: Complementa la nueva definición para la Regla 8, Sec. 1-e y la actual definición de la Regla 8, Sec. 10-e, que indica que el corredor no es out si es golpeado por una bola de batazo fair, mientras está en territorio foul, proveyendo que ningún jugador tuvo oportunidad de hacer un out.

Regla 8, Sec. 9-n: EL CORREDOR ES OUT Agregar las palabras subrayadas, para que se lea: n. Cuando después de que un corredor, bateador o bateador-corredor ha sido declarado out, o después de que un corredor haya anotado, el corredor, bateador,

o **bateador-corredor** interfiere con la oportunidad de un jugador defensivo de hacer una jugada sobre otro corredor. Un corredor que continúa corriendo y provocando un tiro será considerado una forma de interferencia.

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

COMENTARIOS: Esta nueva definición permite aplicar sanción al bateador-corredor, así como también al bateador o corredor. El bateador-corredor podría cometer interferencia después de haber sido puesto out, tan fácilmente como otros jugadores listados.

Regla 9, Sec. 1: Borrar las siguientes sub-secciones:

9. LA BOLA ESTÁ MUERTA Y NO EN JUEGO:

- f. Cuando un corredor es declarado out por salir de la base con anticipación en un lanzamiento.**
- h. SEGUNDA FRASE: Una bola se considera fuera del terreno de juego, cuando toca el suelo, una persona, o un objeto fuera del área de juego.**
- j. En caso de interferencia con el fildeador.**
- p. Cuando el bateador es golpeado por un lanzamiento.**

Agregar la siguiente sub-sección: g. Cuando una bola bateada de fair golpea a un árbitro, o corredor:

- a. Antes de tocar a un fildeador, incluyendo al lanzador.**
- b. Antes de pasar a un fildeador, excepto el lanzador, sin ser tocada.**

COMENTARIOS: La razón para borrar "f" es que hay una duplicación de las sub-secciones "s" y "t", borrando la segunda sentencia de la sub-sección "h" la cual podría ser ubicada en la Regla 2, Sec. 2; borrando "j", la cual es una duplicación de la sub-sección "g" y borrando "p" la cual es una duplicación de la sub-sección "d".

La inclusión de "h", complementa la existente Regla 8 Efecto 3 de la Sub-sección 1-e.

Regla 9, Sec. 2: Agregar las palabras subrayadas para que lea:

Sec. 2. LA BOLA ESTÁ EN JUEGO:

- x. Cuando un tiro **accidentalmente** golpea a un coach.

COMENTARIOS: Para ayudar a clarificar que una bola tirada permanece viva, cuando accidentalmente golpea a un coach, pero es muerta y se reglamenta interferencia cuando el coach intencionalmente interfiere con la bola tirada.

Regla 10, Sec. 1-e-1: Agregar las palabras subrayadas para que lea:

- e. El árbitro de home en lanzamiento rápido:

1. Debe usar una careta negra, con acolchado negro o de color **canela** (moreno amarillento) y protector de garganta negro. (Una extensión protectora de alambre puede ser usada en lugar del protector de garganta).

COMENTARIOS: Este cambio permite a un árbitro de home, usar un acolchado de color canela, bajo la máscara negra...Un protector de garganta puede ser anexado a la máscara.

Regla 11, Sec. 2: Toda esta sección ha sido escrita de nuevo como sigue:

2. PROTESTAS QUE SERÁN RECIBIDAS

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

NOTA:

1. Protestas para lo citado arriba deben ser hechas antes del siguiente lanzamiento, o antes que todos los fildeadores del cuadro han abandonado territorio fair, o, si en la última jugada del juego, antes que los árbitros abandonen el terreno de juego.
2. Después que un lanzamiento se ha hecho (legal o ilegal), no se puede hacer cambio en la decisión alguna del árbitro.

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

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

COMENTARIOS: Las protestas deben ser hechas antes del siguiente lanzamiento, según sub-secciones "a-c" y puede ser hechas en cualquier momento a un director de liga o torneo, según sub-sección "d". La penalidad para "a-c" si es sostenido por el comité de protesta, se jugará de nuevo el juego desde el momento de la protesta y la penalidad para "d" es confiscar el juego para el equipo que está usando un jugador inelegible.

Regla 12, Sec. 2-b-4-b-9: Agregar una nueva sub-sección "9" que lea:

b. 9. Cuando el bateador es cantado out por cambiar de cajón del bateador.

COMENTARIOS: Clarifica quien podría ser acreditado con el out, cuando el receptor cambiar de un cajón de bateador a otro (Regla 7, Sec. 6.i).

Regla 12, Sec. 3-d: Borrar la Regla 12, Sec. 2-3-e y añadir 3-d como sigue:

NO SE ANOTARÁ UN HIT:

- c. Cuando el bateador-corredor llega salvo a la primera base, como resultado que un corredor precedente es declarado out, por interferir con una bola bateada, o con un jugador defensivo.

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

COMENTARIOS: Cuando ocurre una interferencia sobre otro corredor, el bateador podría no recibir un hit de base. A Un jugador ofensivo (bateador) podría no concedérsele base, por violación de otro jugador ofensivo. Con este cambio, el bateador ahora es acreditado con lo que escoja el fildeador, en vez de un hit de base.

Regla 12, Sec. 5-b: Agregar las palabras subrayadas a la sub-sección 5-b, para que lea:

CARRERAS IMPULSADAS:

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

- b. Por un toque e sacrificio o por un **SLAP HIT** (LR Solamente) o fly de sacrificio (LR y LL)

COMENTARIOS: Esto complementa la nueva definición de la Regla 1, SLAP HIT y provee guía a los anotadores de cómo listar en el cajón del marcador.

AGREGAR LAS SIGUIENTES REGLAS PARA DISCIPLINA CO-ED LANZAMIENTO LENTO, COMO SIGUE:

| | | |
|-------------------------|----------------------------------|--------------------------------|
| Regla 2, Sec. 1: | Distancia de Base: | 19.81 (65 pies) |
| | Distancia de Lanzamiento: | 15.24 (50 pies) |
| | Distancia de la cerca: | 83.82 (275 pies) mínimo |
| | Distancia de la cerca: | 91.44 (300 pies) máximo |

Regla 3, Sec. 3-h: Uso de Pelota: Con cobertura blanca, de 12 pulgadas (30.5 cm.), puntada roja, con un COR de .47 o menos. Debe tener una marca MSP-47, además del logotipo de la ISF.

Regla 3, Sec. 5: Zapatos: No se permiten tacos de metal para hombre o mujer.