

**2015 SOFTBOL®**  
**REGLAMENTO OFICIAL**  
**Y**  
**REGLAS DE JUEGO**  
**PARA TODAS LAS DIVISIONES DE LA PEQUEÑA LIGA DE SOFTBOL®**  
**Tee Ball, Liga Menor, Pequeña Liga de SOFTBOL®**  
**Liga Júnior, Liga Senior, Liga Juvenil de SOFTBOL**  
**CON REGULACIONES Y REGLAS DE TORNEO**  
[www.LittleLeague.org](http://www.LittleLeague.org)

## Información Importante

Con el fin de proteger a los niños el personal de la liga local tiene que dar consentimiento para la verificación de los antecedentes de las personas que explotan o abusan sexualmente a niños de alguna forma. De conformidad con el Reglamento I (c) 8 y 9, las ligas locales tienen que realizar chequeos anuales de los antecedentes de todas las personas requeridas a presentar una “Solicitud de Voluntario de Pequeña Liga” antes que el solicitante asuma sus obligaciones para la temporada actual. Cualquier persona con una condena por un crimen en contra o que implique a menores no puede participar en la liga local. **Nota:** La liga local tiene que realizar una búsqueda a escala nacional que tenga los datos aplicables del registro gubernamental de delincuentes sexuales. Un chequeo realizado solamente en un estado ya no satisface los requisitos mínimos del reglamento. La información para realizar la verificación de los antecedentes está disponible en [LittleLeague.org/common/childprotect/states.asp](http://LittleLeague.org/common/childprotect/states.asp).

1. Dirigentes
2. Entrenadores
3. Miembros de la Junta de Directores
4. Cualquier otra persona, voluntarios y/o trabajadores contratados, que proporcionan servicios regulares a la liga y/o tienen un acceso repetitivo con, o tienen contacto con los jugadores o equipos.

Al no presentar anualmente una “Solicitud de Voluntario de Pequeña Liga” completada íntegramente se despedirá inmediatamente a la persona de la liga local. La “Solicitud de Voluntario de Pequeña Liga” de todo el personal nombrado anteriormente tiene que ser guardada por el presidente de la junta de directores de la liga local. El presidente tiene que guardar las solicitudes, como mínimo, por la duración del servicio del solicitante con la liga para ese año. El incumplimiento de esta regla puede resultar en la suspensión o se le pueden revocar los privilegios del torneo y/o perder la acreditación como liga local por orden del Comité de Franquicias en Williamsport.

**NOTA:** La liga local puede agregar información al formulario. No obstante, la liga local modificará o ajustará solamente la “Solicitud de Voluntario de Pequeña Liga” a fin de cumplir con las leyes locales, estatales, provinciales o nacionales.

### **2011 Little League Baseball, Incorporated©**

Las Pequeñas Ligas de Béisbol y Sóftbol no limitan la participación en sus actividades en base a una incapacidad, raza, credo, color, origen nacional, género, preferencia sexual o preferencia religiosa.

#### **Su Liga Recibe 125 Verificaciones de Antecedentes Gratuitos por Año.**

Cada año, Little League® International proporciona 80 verificaciones gratuitas de los antecedentes que sobrepasan la norma mínima requerida del Reglamento I (c). Se puede encontrar información de cómo utilizar este beneficio, así como también de cómo realizar las verificaciones de los antecedentes en el sitio Web de la Pequeña Liga en: <http://www.LittleLeague.org/common/childprotect/states.asp>

## Contenido (INDICE)



XV - Presentación de Jugadores de Pequeñas Ligas en los Medios.....	39
XVI - Uso del Nombre y Logo de Pequeñas Ligas.....	39
XVII - Juegos de Torneo (Selecciones).....	40

**REGLAS OFICIALES DE JUEGO.**

	45
1.00 - Objetivos del Juego.....	45
2.00 – Definición de Términos.....	50
3.00 – Preliminares del Juego.....	58
3.03 - Big League.....	59
4.00- Comenzando y Terminando el Juego.....	62
5.00 – Bola Viva- Poniendo la Bola en Juego.....	70
6.00 – El Bateador.....	72
7.00 – El Corredor.....	78
8.00 - El Lanzador.....	87
9.00 - El Árbitro.....	91
Índice.....	94
<b>REGLAMENTOS y REGLAS de TORNEO 2015</b> .....	96
(Vea las Reglas de Torneo, página 98 y el Índice en la página 118)	

**LITTLE LEAGUE® BASEBALL Incorporated**  
P.O. Box 3485, Williamsport, PA 17701  
(570) 326-1921

**Board of Directors**

Dr. Davie Jane Gilmour, <i>Chairman</i>	
Hugh E. Tanner, <i>Chairman-Elect</i>	Dennis Lewin
Dr. James Andrews	Jon D. Litner
Dr. Darrell Burnett	Jonathan Mariner
Janice Christensen	Darlene McLaughlin
Dr. Noel Ernesto Corrales	Michael Mussina
Chris Drury	Linda North
John Edgerle	Kristian Palvia
Jolly Gomez	Joe Patterson
Tim Hughes	W. Dwight Raiford
Sally John	Tony Richardson
Steven Johnson	Bob Toigo
Stephen D. Keener	Bud Vanderberg

**OFFICERS**

Dr. Davie Jane Gilmour, <i>Chairman</i>	Elizabeth DiLullo Brown, <i>Vice President of Marketing and Strategic Partnerships</i>
Hugh E. Tanner, <i>Chairman-Elect</i>	Dan Kirby, <i>Vice President of Risk Management</i>
Stephen D. Keener, <i>President and Chief Executive Officer</i>	Melissa L. Singer, <i>President &amp; Treasurer</i>
David Houseknecht, <i>Senior Vice President of Administration</i>	Lance Van Auken, <i>Vice President and Executive Director of the Little Museum</i>
Patrick W. Wilson, <i>Senior Vice President Of Operations and Program Development</i>	Joseph W. Losch, <i>Corporate Secretary</i>

**RULES COMMITTEE**

Patrick W. Wilson, <i>Chairman</i>	Kristina Palvia
Nicholas L. Caringi	Joe Patterson
Janice Christensen	Sara Thompson
Dr. Noel Ernesto Corrales	Lance W. Van Auken
Stephen D. Keener	Bud Vanderberg
Joseph W. Losch	Daniel Velte
Michael Mussina	

**CHARTER COMMITTEE**

Patrick W. Wilson, <i>Chairman and Secretary</i>	Daniel P. Kirby
Nicholas L. Caringi	Sam Ranck
Demiko Ervin	Brent Stahlnecker
Jamie Joy	Sara Thompson
Stephen D. Keener	
Daniel Velte	

## OFICINAS CENTRALES DE LAS PEQUEÑAS LIGAS

Los Centros de Campos de las Pequeñas Ligas son completamente atendidos por Personal durante todo el año para proporcionar asistencia y dirección a los voluntarios de Las Pequeñas Ligas. Todas las preguntas generales, sugerencias escritas para mejorar este libro de reglas, preguntas sobre torneos (entre-ligas), solicitudes de interpretación de reglas y pedidos de suministros deben ser dirigidas al centro de campo apropiado en su región, como se indica a continuación:

### REGIONES EN ESTADOS UNIDOS

#### Oficina Región Central

9802 E. Little League Drive

Indianapolis, IN 46235

Teléfono: 317- 897-6127

Fax: 317-897- 6158

E-MAIL: [centralregion@littleleague.org](mailto:centralregion@littleleague.org)

#### Oficina Región Oriental

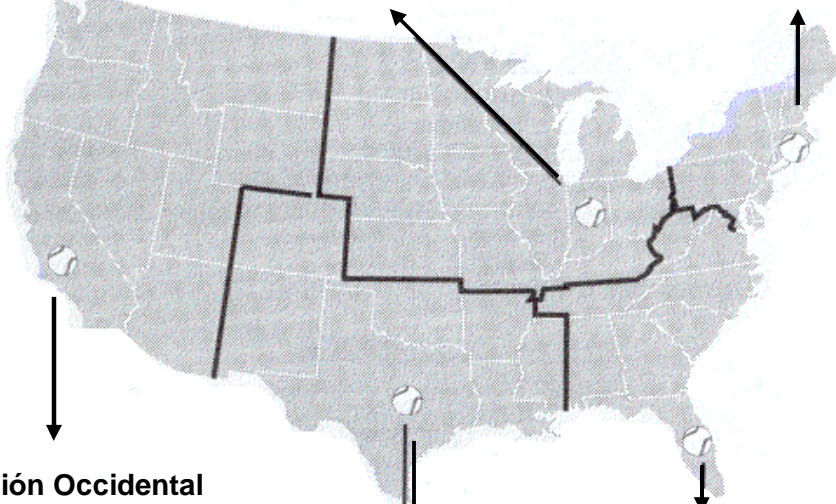
PO Box 2926

Bristol, CT 06011

Teléfono: 860-585-4730

Fax: 860-585-4734,

E-MAIL: [eastregion@littleleague.org](mailto:eastregion@littleleague.org)



#### Oficina Región Occidental

6707 Little League Drive

San Bernardino, CA 92407

Teléfono: 001-909 - 887 - 6444

Fax: 1-909-887-6135

E-MAIL: [westregion@littleleague.org](mailto:westregion@littleleague.org)

#### Oficina Región Sur

PO Box 13366

St. Petersburg, FL 33733

Teléfonos: 1-727-344-2661

Fax: 001-727-344-2665

E-MAIL: [southregion@littleleague.org](mailto:southregion@littleleague.org)

#### Oficina Región Suroeste

PO Box 20127

Waco, TX 76702

Teléfono: 001-254-756 - 1816

Fax: 1-254-757-0519

E-MAIL: [southwestregion@littleleague.org](mailto:southwestregion@littleleague.org)

Para acceder por Internet a Las Pequeñas Ligas de Béisbol Inc.  
[www.littleleague.org](http://www.littleleague.org)

## REGIONES INTERNACIONALES

### Oficina de Canadá

235 Dale Avenue  
Ottawa, ONT  
Canadá K1G 0H6  
Teléfono: 001-613-731-3301  
Fax: 001-613-731-2829  
E-MAIL: [canada@littleleague.org](mailto:canada@littleleague.org)

### Oficina Región Europea

Little League Europe  
Al. MelejLigi 1  
Kutno, 99 - 300, Poland  
Teléfono: 00-48-24- 254-4569  
Fax: 00-48-24-254-4571  
E-MAIL: [europe@littleleague.org](mailto:europe@littleleague.org)



### Oficina Región Latinoamérica

PO Box 10237  
San Juan, Puerto Rico 00922-0237  
Teléfono: 001-787-982-3076  
Fax: 001-787-982-3076 ó 787-728-8164

**E-MAIL:** [latinamerica@littleleague.org](mailto:latinamerica@littleleague.org)



### Oficina Región Asia-Pacífico

Director Regional Asia-Pacífico  
21-23, 2-Chome, Sanno, Ota-Ku  
Tokio, 143-0023, Japan  
Teléfono/Fax: 00-81-3-3771-2941  
**E-MAIL:** [itoh-mn@syd.odn.ne.jp](mailto:itoh-mn@syd.odn.ne.jp)

## **INFORMACIÓN GENERAL**

### **PROPÓSITO DEL BÉISBOL DE PEQUEÑAS LIGAS**

Mejor que cualquier otra actividad deportiva juvenil, el béisbol y el softball se han convertido en el hilo que ha cosido la unión de una colcha de naciones y culturas alrededor del mundo. Los niños en diversas naciones, tales como Israel, Jordania, Rusia, Alemania, Japón, Canadá, Australia, Polonia, México, China, Venezuela, África del Sur y los Estados Unidos de Norte América han descubierto que el béisbol de las Pequeñas Ligas - son una manera de presentar a su gente un deporte que refleja la vida misma.

El béisbol envuelve la disciplina del trabajo en equipo. Ellos retan a los jugadores hacia la perfección de las habilidades físicas e involucran en el juego los excitantes enfrentamientos de tácticas y estrategias. La misma naturaleza del béisbol también enseña que mientras todo jugador eventualmente se poncha, o está en el equipo perdedor, siempre hay una nueva oportunidad en la próxima vez al bate o en el siguiente juego.

Millones de jóvenes en seis (6) continentes y en más de 100 países pueden asegurar que el béisbol y las Pequeñas Ligas son sinónimos. Las Pequeñas Ligas es una herencia a ser llevada hacia delante con orgullo en el futuro; es por siempre unas crecientes oleadas de aquellos dedicados a enseñar a los niños la forma de jugar y disfrutar de estos grandes deportes.

Las Pequeñas Ligas es un programa de servicio a la juventud. Está engranado para proporcionar una salida de actividad saludable y un entrenamiento bajo buen liderazgo en el ambiente de sana participación comunitaria. El movimiento está dedicado a ayudar a los niños a convertirse en buenos y decentes ciudadanos. Él les inspira a ellos con una meta y a enriquecer sus vidas hacia el día cuando ellos deban ocupar sus puestos en el mundo. Establece los valores del trabajo en equipo, deportividad y juego limpio.

### **CARTA CONSTITUTIVA FEDERAL**

Las Pequeñas Ligas funcionan bajo los auspicios del más alto reconocimiento que pueda ser otorgado alguna organización como tal por el Gobierno de los Estados Unidos de Norteamérica.

Por virtud de legislación aprobada unánimemente por ambas Cámaras del Congreso Norteamericano y aprobado como ley por el Presidente Lyndon B. Johnson, el 16 de Julio de 1964, Béisbol de las Pequeñas Ligas le ha sido otorgado una ***carta Constitutiva federal del Congreso***.

Ninguna otra organización deportiva ha sido tan honrada por el Gobierno Federal.

### **ESTRUCTURA**

Básicamente, las Pequeñas Ligas tienen tres componentes estructurales, cada uno dependiente del otro y cada uno es vital para el éxito del programa.

El centro administrativo y de servicio del movimiento es las Pequeñas Ligas de Béisbol Incorporada, una organización de membresía sin fines de lucro, la cual mantiene el programa internacional, con la Oficina Principal Internacional en Williamsport, Pennsylvania.

La estructura de la Oficina Principal incluye Oficinas Regionales en los EE.UU. y por todo el mundo.

El Distrito es el siguiente componente. Todas las ligas dentro de un Distrito (un área geográfica usualmente cubriendo de 10 a 20 ligas) eligen un Director de Distrito (DA). El DA y su personal de Administradores Asistentes de Distrito (ADA) sirven como enlace entre las varias Oficinas Principales Regionales y las Pequeñas Ligas Locales. Ellos son, usualmente, los voluntarios de Pequeñas Ligas

más experimentados en el área, y les es encomendado ayudar a asegurar que todos los voluntarios en sus distritos estén bien entrenados y que todas las ligas estén operando dentro de los lineamientos fijados por las Pequeñas Ligas. El Administrador de Distrito (DA) no tiene la autoridad de suspender, limitar o revocar ningún privilegio de franquicia para una Pequeña Liga Local, pero puede recomendar tal acción al Comité de Franquicia (Charter) en Williamsport.

La Pequeña Liga Local es el componente final y más importante. La liga proporciona sus servicios en la comunidad. Ella procura facilidades físicas, servicios voluntarios y recursos para proporcionar un programa para niños y niñas. A través del liderazgo efectivo y políticas administrativas fuertes, al máximo nivel, conjuntamente con extensiones de entrenamiento y adherencia a las reglas y políticas a niveles de Distrito y de la Liga Local, las Pequeñas Ligas puede proporcionar beneficios liberales a los jóvenes que participan.

## **ADMINISTRACIÓN**

Los asuntos de la Pequeña Liga son administrados por la Junta Directiva Internacional. Las políticas, los procedimientos operativos y controles del programa son llevados a cabo por el personal del Centro de Operaciones de la Pequeña Liga, bajo la dirección del Presidente y el Comité Ejecutivo.

La liga local opera bajo un estatuto otorgado anualmente por la Pequeña Liga. La liga es autónoma en el sentido de tener libertad para elegir sus propios oficiales, financiar su programa y realizar varias otras funciones relacionadas, pero tiene que adherirse a conciencia a todas las reglas y reglamentos establecidos por la Pequeña Liga.

El privilegio del estatuto se extiende al uso del nombre “Pequeñas Ligas” y su insignia oficial a la Pequeña Liga local. Puede ser suspendido o revocado por violación de las reglas o reglamentos por acción del Comité de Estatutos.

## **COMITÉ DE FRANQUICIA (CHARTER) PERMISO O DISPENSA (WAIVER) EN LAS REGLAS Y REGULACIONES**

El Comité de Franquicia (Charter) es un grupo de personas en la Oficina Principal Internacional en Williamsport, Pennsylvania, en quienes es colocada (por la Junta Internacional de Directores) la responsabilidad de revisar, otorgar, suspender o revocar los privilegios y condiciones de la franquicia de la Liga Local. Cuando una Liga Local desea solicitar una suspensión de una regla o regulación específica, debe someter la solicitud por escrito al Director de Distrito (DA), quien la remitirá con su recomendación al Director Regional. El Director Regional presentará la solicitud ante el Comité de Franquicia (Charter) para una decisión. Ninguna otra persona o grupo tienen la autoridad para aprobar la suspensión o la no-aplicación de CUALQUIER regla o regulación.

## **ELIGIBILIDAD DEL JUGADOR**

El jugador debe cualificar bajo la definición de residencia **o la escuela que asista**, impresas en la Sección II de este Reglamento, debe tener la “edad liga” correcta para la división en la cual piensa participar y tiene que tener autorización de sus padres para participar en la liga. Las Pequeñas Ligas ofrecen programas de béisbol y softbol para jugadores desde los 4 hasta los 18 años de edad. Las Pequeñas Ligas Locales son exhortadas a proporcionar todos los programas, dando, de esa manera, a todos los jóvenes en el área, la oportunidad de jugar Béisbol de Pequeñas Ligas. La edad Liga está definida en la Reglamentación IV (a).



## **DIVISIONES (CATEGORÍAS) DE JUEGO**

La mayoría de la gente conoce a las Pequeñas Ligas a través de la División Mayor para jóvenes de 9 a 12 años de edad. Pero actualmente las Pequeñas Ligas proporcionan programas deportivos organizados para jóvenes en un amplio rango de edades. Los costos del Franquicia (Charter) son extremadamente razonables, recibiendo al mismo tiempo libros de reglas y material informativo totalmente gratis.

**El Béisbol de la División Tee Ball y El Softbol de la División Tee Ball** son programas para jugadores de 4 a 6 años de edad (con una opción para niños de 7 años) que quieren aprender los fundamentos de batear, atrapar y correr las bases. En el Béisbol de Tee Ball, los jugadores batean una pelota colocada sobre un soporte (Tee), o lanzada por un adulto o lanzada por un jugador. Las reglas del juego pueden ser variadas para ajustarse a las necesidades de enseñanza. Las metas principales del Béisbol de Tee Ball son divertirse, instruir a los jóvenes en los fundamentos del béisbol y permitirles experimentar el valor del trabajo en equipo.

**El Béisbol de la División Menor y El Softbol de la División Menor** son programas que pueden ser operados dentro de cada división para jugadores jóvenes con menos experiencia. La Liga Menor puede ser para jugadores de 7 a 12 años de edad. Pueden establecerse Divisiones dentro de la Liga Menor para "lanzamiento por medio de máquinas", o "lanzamiento por adultos", o "lanzamiento por jugadores". La meta de la Liga Menor es la de preparar a los jóvenes para una eventual selección para un equipo de la División Mayor.

**El Béisbol de la División Mejor y El Softbol de la División Mayor** son programas para jugadores de 9 a 12 años de edad. Una liga puede escoger el limitar su División Mayor para edades de 10, 11 y 12 años de edad o para 11 y 12 años de edad. Las divisiones para niños de 9 a 10 años y **10 a 11 años** de edad para Béisbol fueron establecidas como programas de torneos para darles a los niños la oportunidad de experimentar el jugar en Juegos de Torneo hasta el nivel estatal. Las Ligas también pueden ingresar en juegos de torneos para jóvenes de 11 a 12 años de edad en las Divisiones de Béisbol de Pequeñas Ligas, cada una concluyendo en los Torneos de Series Mundiales.

**El Béisbol de la Liga Intermedia (50-70) de la División de Béisbol de las Pequeñas Ligas** es para jugadores de 11 a 13 años de edad. El programa se establece como un programa de transición para los jugadores de 11-13 años, con 50 pies de distancia para los lanzamientos y la distancia en las base de 70 pies; y ofrece una amplia gama de torneos, incluyendo una serie mundial.

**El Béisbol de la División Júnior y El Softbol de la División Júnior** fueron establecidos como programas de transición para jóvenes de 12 a 14 años de edad. Los programas unen las Divisiones de Pequeña y Senior y ofrecen una gama completa de juegos de torneos, incluyendo los torneos de Series Mundiales.

**El Béisbol de la División Senior y El Softbol de la División Senior** son para jugadores de 13 a 16 años de edad. Ambas Divisiones ofrecen una gama completa de juegos de torneos, incluyendo los torneos de Series Mundiales.

**El Béisbol de la División Big League y El Softbol de la División Big League** son programas para jugadores de 16 a 18 años de edad (Big League Softbol 14-18) quienes buscan un juego amateur de alto nivel. Cada una con una gama completa de juegos de torneos, incluyendo Series Mundiales.

**División de Retos (Challenger)** para jugadores entre 4 y 18 años de edad **con inhabilidades de desarrollo físicas e intelectuales**. Ello también incorpora otros niños en la liga como "amigos" para los jugadores de diferente incapacidades.

**Senior League Challenger Division** es para jugadores de 15 años de edad y con inhabilidades físicas intelectuales. Ello incorpora a otros participantes o voluntarios en la liga como "amigos" para los jugadores de la Challenger Division."

## **PAPEL DE LOS PADRES**

Los padres de millones de Jugadores de Pequeñas Ligas, conjuntamente con sus hijos, funcionarios de la liga, árbitros, dirigentes, entrenadores e incontables agencias de voluntarios, incluyendo patrocinadores, representan una muestra imponente de nuestro mundo. Los padres deben tomar la iniciativa de hacer que el programa local tenga éxito. Las Pequeñas Ligas no es un club, en el cual la membresía otorga beneficios de cuidado de niños y privilegios de entretenimiento.

Hablando prácticamente, las Pequeñas Ligas es un proyecto de adultos de trabajo voluntario, construido, supervisado y asistido por los padres que quieren extender este beneficio a sus niños. El padre que evade esta responsabilidad no puede, a cambio, esperar que otros asuman el peso de la carga.

Las Pequeñas Ligas desarrollaron recientemente "La Conexión de los Padres ([LittleLeague.org/Parens](http://LittleLeague.org/Parens)), que es un boletín electrónico mensual diseñado para informar y comprometer a las familias y los padres de las Pequeñas Ligas.

## **ELIGIBILIDAD DEL VOLUNTARIO**

**Como una condición para prestar servicio en la Liga, todo dirigente, entrenador o, directores y cualquier persona, voluntarios y trabajadores contratados, quienes prestan con regularidad servicio a la Liga y/o tiene acceso repetitivo continuo o contacto constante con jugadores o equipos, debe completar y entregar anualmente el documento oficial "Solicitud de Voluntario de Ligas Pequeñas" (Little League Volunteer Application) al Presidente de la Liga Local. Se debe de completar una revisión del historial anual antes de que el solicitante asuma sus deberes para la temporada vigente. Negarse a entregar anualmente completa la "Solicitud de Voluntario de Pequeñas Ligas" debe de resultar en una suspensión y retiro inmediatamente del individuo de la Liga Local. (Ver. Regulación 1 (b) y 1 (c), 8 y 9.)**

## **PROGRAMAS DE LÍDERES**

En los próximos años habrá millones de jóvenes jugando Béisbol de Pequeñas Ligas. Los Programas de entrenamiento de liderazgo ayudan a ampliar el ámbito y mejorar los estándares de liderazgo en todos los niveles.

## **DIRIGENTES Y ENTRENADORES**

No puede ser lo suficientemente enfatizado que adultos voluntarios calificados deben ser alistados como dirigentes y entrenadores. No es suficiente que los candidatos para estos papeles importantes tengan experiencia previa en el juego. Los dirigentes y entrenadores deben poseer habilidades de liderazgo y el conocimiento de cómo trabajar con niños. El entrenar a jugadores de las Pequeñas Ligas en los fundamentos de trabajo en equipo, buena deportividad y disciplina son las

metas a alcanzar y están disponibles por medio de publicaciones, vídeos, seminarios y clínicas producidas por y para las Pequeñas Ligas.

Las Pequeñas Ligas proporcionan una variedad de recursos para entrenar a los dirigentes y entrenadores de sus ligas.

El Little League Coach Resource Center ([LittleLeagueCoach.org](http://LittleLeagueCoach.org)), el Little League Coaches Toolkit ([LittleLeague.org/managersandcoaches/coachestoolkit.htm](http://LittleLeague.org/managersandcoaches/coachestoolkit.htm)) y el Coach's Box newsletter ([LittleLeague.org/Newsletters](http://LittleLeague.org/Newsletters)). El Little League Coach Resource Center, es un recurso sin costo, que proporciona asesoramiento de varios expertos, en entrenar diversos grupos de la misma edad de los jugadores del béisbol y del softbol, así como las herramientas que ayudan a mejorar los entrenadores y los que preparan sus equipos para jugar. El Little League Coaches Toolkit, está disponible con un valor nominal, dándoles a los dirigentes y a los entrenadores acceso a los manuales, a los libros y a los videos educativos del entrenamiento. The Coach's Box newsletter proporciona mensual publicación en los asuntos relacionados con el béisbol y el softbol

Las Pequeñas Ligas también ofrecen consejos en como su liga puede filtrar y calificar entrenadores e instructores a través del Programa de las Pequeñas Ligas para Protección de Niños. Cada Liga Local debe tener un proceso de filtración, incluyendo revisiones de antecedentes y planilla de solicitud de ingreso para trabajo voluntario para aquellos que tienen contacto con los niños. Una muestra de formato de solicitud de ingreso para trabajo voluntario está incluida en la publicación 'Un Año en la Vida de las Pequeñas Ligas de mi Ciudad Natal.

## **ÁRBITROS**

El arbitraje, a menudo un aspecto olvidado del programa de las Pequeñas Ligas, es uno de los más importantes. El árbitro voluntario es tanto parte de las Pequeñas Ligas como los dirigentes, entrenadores o trabajador de los puestos de concesionarios voluntarios:

No hay razón sólida para pagarles a los árbitros, o ninguna otra persona cuyos servicios deben ser proporcionados de forma voluntaria. Muchos Distritos y Ligas han encontrado formas exitosas para operar programas voluntarios de arbitraje, ayudando a costear los gastos que normalmente se pasarían a los padres.

Las Pequeñas Ligas pueden también ofrecer material de entrenamiento, clínicas y seminarios en educación para árbitros, al igual que el Registro de Árbitros de las Pequeñas Ligas. Este registro le permite a los árbitros voluntarios recibir de las Oficinas Principales correspondencia, con cierta frecuencia, sobre interpretación de reglas, actualizaciones, etc.

Las Pequeñas Ligas también se complacen en ofrecerles el "Umpire Resource Center", una herramienta en línea libre repleta de contenidos educativos y clips de vídeo en el Home Plate y la mecánica en las bases y artículos de noticias que proporcionarán una oportunidad para construir, reclutar, entrenar y mantener un programa de voluntarios. El centro de recursos también permitirá a los árbitros permanecer actualizados sobre las normas y reglamentos, intercambiar ideas y ofrecer sugerencias que mejoren continuamente su juego. Más información y registros en: [LittleLeagueUmpire.org](http://LittleLeagueUmpire.org).

Para más información de cómo obtener estos materiales, como inscribirse en el Registro de Árbitros, o sobre las clínicas y seminarios más cercanos a usted, comuníquese con su Oficina Principal Regional, indicadas en las páginas 4 y 5 de este libro o visite [LittleLeague.org](http://LittleLeague.org).

## **FUNCIONARIOS DE LA LIGA**

Las Pequeñas Ligas ofrecen clínicas, seminarios y materiales para entrenar a funcionarios de la Liga en todos los cargos. El folleto "Un Año en la Vida de las Pequeñas Ligas de mi Ciudad Natal" sigue a una liga ficticia a través de un año de operaciones, mostrando la manera correcta de resolver los problemas más comunes que surgen. Para información de cómo solicitar este folleto o de cómo asistir

a un seminario, comuníquese con su Oficina Principal Regional, **más cercana**.

## INICIATIVAS

Las Pequeñas Ligas son mucho más que bates y pelotas. Es también una parte de la vida de millones de personas cada año, por lo que es también importante educar a los jóvenes y adultos en otros aspectos de la vida. Información sobre estas iniciativas está disponible en su Oficina Principal Regional, indicadas en las páginas 4 y 5 de este manual.

**ASAP (Un Programa de Conciencia de Seguridad)**, diseñado para compartir las mejores ideas de seguridad provenientes de todo el mundo.

**Iniciativa Urbana de las Pequeñas Ligas**, una iniciativa para llevar el béisbol a los jóvenes de las ciudades del interior.

**Programa de las Pequeñas Ligas Contra del NO Fumar**, una iniciativa diseñada para advertir a los jóvenes sobre los peligros de No Fumar y de no consumir tabaco masticable (Manila.)

**Programa de las Pequeñas Ligas de Protección al Niño**, un programa para educar a los funcionarios locales de las Pequeñas Ligas, padres y jóvenes sobre las formas de mantenerse seguros y de cómo cerciorarse que las personas apropiadamente motivadas se involucren en el nivel local.

**El Programa de la División de Discapacitados (Challenger)**, Dos divisiones en el juego, para jugadores intelectuales y físicamente deteriorados.

## PREGUNTAS FRECUENTES

Aquí están algunas respuestas a las preguntas más comunes que nosotros recibimos en la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas cada año.

**P:** ¿Puede un programa de Pequeñas Ligas local alojar una página Web en Internet en la cual es usada cualquiera de las marcas registradas de las Pequeñas Ligas?

**R:** Sí, pero sólo recibiendo un permiso anual escrito de la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas, y sólo si ese sitio es hospedado en "myteam.com" (una facilidad aprobada por las Pequeñas Ligas de Béisbol.)

**P:** ¿Si un dirigente, entrenador o árbitro se está incorporando a su actividad del año anterior, tendrán ellos automáticamente el mismo puesto para el próximo año?

**R:** Los voluntarios en el programa de Las Pequeñas Ligas Local NO TIENEN TENENCIA, a pesar de los años de servicio. Para servir, un manager, coach o árbitro debe ser designado anualmente por el Presidente de la Liga y debe ser aprobado por la Junta de Directores de la Liga local. El servicio anterior NO garantiza una nueva designación.

**P:** ¿Puede una Pequeña Liga Local obviar sus derechos y permitir a un jugador que vive dentro de sus límites participar en otro programa de las Pequeñas Ligas?

**R:** Una Pequeña Liga Local no tiene la autoridad para obviar tales derechos. SOLAMENTE EL COMITÉ DE FRANQUICIAS EN WILLIAMSPORT TIENE ESTA AUTORIDAD (Ver "COMITÉ DE FRANQUICIA PARA OBIAR LA APLICACIÓN DE REGLAS Y las REGLAMENTACIONES" en la sección anterior). Si el Comité de Franquicias acuerda obviar la aplicación de reglas y regulaciones, se informará por escrito al Administrador de Distrito. El obviar la aplicación de las reglas y regulaciones, si se aprueba, es sólo para la temporada actual.

**P:** Puede un pelotero, quien no tiene residencia dentro de los límites de una liga jugar en esa liga solamente por la temporada regular, con tal de que él no sea elegible para participar en los Juegos de Torneo (entre-ligas - todos Estrellas)?

**R:** No. Sin embargo, la liga local puede solicitar obviar la aplicación de reglas y regulaciones, listando todas las circunstancias que soporten tal solicitud. Sólo el Comité de Franquicias en Williamsport puede tomar la decisión final. (Ver “COMITÉ DE FRANQUICIAS PARA OBVIAR LA APLICACIÓN DE REGLAS Y REGLAMENTACIONES” en la sección anterior). Si el Comité de Franquicias acuerda obviar la aplicación de reglas y regulaciones, se informará por escrito al Administrador de Distrito. El obviar la aplicación de reglas y regulaciones, si se aprueba, es sólo por la temporada actual.

**P:** ¿Si los padres o un representante firman una declaración notariada, donde ellos conceden la custodia temporal de un niño a un amigo o a otro familiar, puede usarse la residencia de ese amigo o familiar para inscribir al niño para jugar en Pequeña Liga?

**R:** La ÚNICA documentación aceptable con respecto a un cambio de custodia es una ORDEN JUDICIAL DE CUSTODIA, la cual es una sentencia emitida por un juez que tiene jurisdicción en la materia.

**P:** ¿Tiene el Administrador de Distrito la autoridad para permitir obviar la aplicación de las reglas o regulaciones? Ejemplo: ¿Podría el Administrador de Distrito dar el permiso para que una liga local inscriba a un jugador cuya residencia está fuera de los límites de la liga?

**R:** CUALQUIER renuncia (o el obviar) a la aplicación de una regla o regulación sólo puede ser hecha por el Comité de Franquicias en Williamsport. Ninguna otra persona o grupo tiene esta autoridad. Si el Comité de Franquicias acuerda obviar la aplicación de reglas y regulaciones, se informará por escrito al Administrador de Distrito. El obviar la aplicación de reglas y regulaciones, si se aprueba, es sólo para la temporada actual.

**P:** ¿Cuál es el método requerido para seleccionar los equipos de Torneo (todos Estrellas)?

**R:** No hay ningún método requerido. La Junta Directiva de la Liga local, decide anualmente el método de selección. Sin embargo, un método sugerido está incluido en la sección Lineamientos y Reglas de Torneo de este libro.

**P:** ¿Cuánto cuesta pertenecer a las Pequeñas Ligas?

**R:** El pago de la Cuota Anual por la Franquicia, por parte de la Junta Directiva en Las Pequeñas Ligas local, es \$10 por equipo. Se proporcionan libres de pago dos libros de Reglas por cada equipo registrado, aunque el presidente de la liga local o el funcionario designado pueden pedir libros de reglas adicionales a \$2 cada uno. Cada liga también debe proporcionar una cobertura adecuada de un seguro de accidentes. Si la liga compra el seguro a través de Las Pequeñas Ligas, el costo está entre \$23 y \$60 por equipo, por temporada, dependiendo en la ubicación y división de juego. Información detallada sobre el seguro de accidentes ofrecido a través de las Pequeñas Ligas está disponible en su Oficina Regional.

**P:** ¿Cuál es la diferencia entre la Temporada Regular y los Juegos de Torneo (todos Estrellas)?

**R:** Durante la Temporada Regular, a cada niño elegible en los límites de la liga le es dada la oportunidad de probar y participar en un equipo. Generalmente, la Temporada Regular empieza en la primavera y puede durar hasta septiembre, pero las fechas de inicio y finalización de la Temporada Regular varían. En los juegos de Torneo, una liga que tenga Franquicia, en las divisiones apropiadas, puede inscribir un equipo de torneo en hasta cinco divisiones de béisbol y cinco de sóftbol para jugar en los Torneos Internacionales. Los Juegos de Torneo empiezan alrededor del 1 de julio y terminan a finales de agosto con Torneos de Serie Mundial en ocho divisiones de béisbol y sóftbol. Muchas de las reglas y regulaciones son las mismas para la Temporada Regular y los Juegos de Torneo. Sin embargo, hay algunas excepciones, detalladas en la sección Lineamientos y Reglas de Torneo de este libro. Las Pequeñas Ligas también ofrece un programa para una “Segunda Temporada”, a veces

llamada "Pelota de Otoño" o "Liga de Invierno," con detalles disponibles en su Centro Regional, listados en las páginas 4 o 5 de este libro.

## REQUISITOS DE ELEGIBILIDAD DE RESIDENCIA

Cada Pequeña Liga Local determinará los límites geográficos reales del área dentro de la cual seleccionará los jugadores. Estos límites deben describirse en detalle y deben mostrarse en un mapa y con fecha al hacer la solicitud de la Franquicia para la Liga. Los jugadores serán elegibles para jugar con esa liga solamente si ellos residen o la escuela donde estudian está ubicada dentro de los límites proporcionados y aprobados por las Pequeñas Ligas de Béisbol, Incorporada.

- I. Se determinará que un jugador reside dentro de los límites de la Liga sí:
  - A. Sus padres están viviendo juntos y residiendo dentro de tales límites de la liga, o;
  - B. Ninguno de los padres del jugador (o su custodio legal, designado por un tribunal) resida dentro de esos límites. No es aceptable si un padre se muda dentro los límites de una liga con el propósito de cualificar para participar en los torneos. Como se detalla más adelante en estas reglas, la penalidad por la infracción de esta regla en Little League Baseball, Inc., puede, provocar la descalificación de un jugador, equipo o toda liga desde la temporada regular y juegos de torneo.

"La residencia," "resida" y "residiendo" se refiere a un lugar de habitación continua, real y legal. El lugar de residencia una vez establecido, no será considerado cambiado a menos que los padres, o el custodio legal cambien de residencia de una forma real, verdadera y legal.

La residencia deberá ser establecida y apoyada por documentos, o en vigor entre el **01 de febrero de 2014** (año anterior) y el **01 de febrero de 2015** (año actual), de tres o más de las siguientes categorías para determinar la residencia del padres o tutor:

1. Licencia de conducir
2. Tarjeta Electoral (Tarjeta de Votar)
3. Record escolares
4. Record de beneficencia/custodia
5. Record federales
6. Record gobierno
7. Record municipal
8. Record de evidencia de pagos
9. Record de la casa de habitación propia o alquilada
10. Recibos de servicios públicos ( gas, electricidad, agua/drenaje, teléfono, celular, calefacción, basura)
11. Record de préstamo, crédito, inversiones, etc.
12. Seguros
13. Record médicos
14. Record militares
15. Record de internet, cable o satélite
16. Record de vehículos
17. Record de empleado

NOTA: Ejemplo – Tres recibos de servicios públicos (tres comprobantes del #10 de arriba) constituyen solamente UN documento. Los documentos presentados como prueba o residencia debe demostrar la continua presencia bonafide según la discreción determinada por Little League Baseball, Inc.

- II. Un jugador se considerará que asiste a la escuela dentro de los límites de la liga si:

- A. La ubicación física de la escuela donde asisten a clases está dentro de los límites establecidos por la liga local. Nota: Esto excluye las “escuelas en el hogar”, escuelas cibernéticas, escuelas deportivas, academias deportivas o pre-escolar o escuela de tutoría, donde un estudiante participa fuera de la escuela primaria de la cual el jugador está inscrito.

"La asistencia escolar" se refiere a la ubicación física (lugar) donde el jugador aludido asiste a la escuela durante el año académico regular. Una vez establecido un lugar de asistencia a la escuela, no se considerará cambio a menos que el niño esté inscrito y asiste a otra escuela, o ya no está inscrito en la escuela anterior.

Asistencia escolar será establecida y apoyada por un documento indicando la inscripción para el año académico actual, fechada antes de 01 de octubre de 2013 y con la ubicación física de la escuela, de una de las siguientes categorías para determinar la asistencia escolar por jugador (es):

1. Registro de inscripción escolar oficial/certificado
2. Escuela emite Informe o registro de desempeño
3. Una Pequeña Liga prepara un documento de asistencia escolar emitido por el director, o asistente del director o administrador.

Se recomienda que la Liga solicite o requiera alguna prueba de residencia dentro de los límites de la Liga en el momento de la inscripción del jugador. Debe advertirse a los jugadores y sus padres que una declaración falsa de residencia lo hacen inelegible para jugar Béisbol o Softbol de las Pequeñas Ligas. Bajo NINGUNA circunstancia persona ALGUNA tiene la autoridad para conceder un permiso o dispensa (waiver) que le permita a un niño jugar en un programa de las Pequeñas Ligas Local EN CUALQUIER DIVISION, cuando ese niño no califica bajo éstos requisitos de residencia. Cualquier liga que acepta jugadores fuera de sus límites y falla en documentar el requisito de la "residencia" o "asistencia escolar" con el requisito de elegibilidad del jugador, y obtener una dispensa (waiver) a través del Comité de Franquicia puede, provocar la descalificación de un jugador, equipo o toda liga desde la temporada regular y juegos de torneo.

Si la prueba de residencia o la asistencia escolar está protestada, el material suministrado debe presentarse a Little League Baseball Incorporated, con una declaración jurada de la residencia o de la asistencia escolar de los padres o tutores. Pequeñas Ligas de Béisbol, Incorporada tendrá derecho de solicitar Los padres o tutor legal deberán proporcionar esta documentación para poder obtener la elegibilidad. Pequeñas Ligas de Béisbol, Incorporada decidirán el problema, y la decisión será final e inapelable. Los documentos de residencia, o asistencia escolar deben demostrar que la residencia o asistencia escolar (como se define anteriormente) estaba dentro de los límites de la Liga para la temporada regular (antes de 15 de junio del año en cuestión).

En el caso de la Forma de Dispensa (Waiver Form) de la Regulación II (d), o la Forma de Dispensa (Waiver Form) de la Regulación IV (h), de la prueba de residencia anterior de los padres que estaba dentro de la zona actual deberá

**presentarse. La prueba de residencia deberá ser respaldada con la misma documentación como se indica arriba.**

**Requisitos de Torneo para Ciudadanos No-Residentes del País:** *Un participante que no es un ciudadano del país en el cual él / ella desea jugar, pero que reúne los requisitos de residencia como están definidos por las Pequeñas Ligas, puede participar en ese país sí;*

1. Su visa le permite a este participante, permanecer en el país por un período de por lo menos un año o;
2. Las leyes vigentes le permiten a este participante permanecer en el país por lo menos un año, o,
3. El participante ha establecido una residencia fija en ese país por lo menos dos años antes del inicio de la temporada regular.

Las excepciones sólo pueden ser hechas por acción del Comité de Franquicia (Charter) en Williamsport. Cualquier petición para revisar la elegibilidad de un jugador, tiene que ser sometida por escrito, por el Presidente de la Liga través del Administrador de Distrito, al Director de Región no más tarde de la fecha establecida en la Regulación IV (j.) Peticiones sometidas después de esta fecha no serán consideradas.

### **REQUISITOS DE PRUEBA DE EDAD DOCUMENTOS ACEPTABLES QUE PRUEBAN LA FECHA DE NACIMIENTO**

1. Un documento original de la prueba de edad es el emitido por el Registro Demográfico de Nacional en la cual está participando el jugador de las Pequeñas Ligas.
2. Si el país de participación es diferente al país del documento de prueba de edad, un documento original de la prueba de edad emitido por el registro demográfico federal, estatal o provincial o oficinas locales de eso, es aceptable como prueba de edad, con tal de que el documento fue archivado, registrado o emitido dentro del primer (1) año del nacimiento del niño.
3. Un documento original emitido por las Oficina del Registro Demográfico Nacional, estatal, municipal, indicando la fecha de nacimiento, con referencia a la ubicación y emisión de la fecha del certificado original de nacimiento, es aceptable. (El certificado original de nacimiento referido debe haber sido archivado, registrado o emitido dentro del primer (1) año de haber nacido el niño.) También emitidos por estas oficinas son fotocopias del certificado de nacimiento con la certificación fotocopiada, incluyendo la firma y el sello. Tales documentos pudieran ser aceptables sin "la firma original", siempre y cuando el archivo, registro o la fecha de emisión original del certificado de nacimiento esté dentro del primer (1) año del nacimiento del niño.
4. Para los niños nacidos en el extranjero de un padre o padres que son ciudadanos de los Estados Unidos, es aceptable cualquier documento oficial emitido por la Agencia Federal del Gobierno de los Estados Unidos. Para las dependencias militares, el Departamento de Defensa la tarjeta de identificación y los certificados de hospitales militares son aceptables. Éstos deben ser originales, no copias siempre y cuando el archivo, registro o la fecha de emisión original del certificado de nacimiento esté dentro del primer (1) año del nacimiento del niño.
5. Una "Declaración o documento en sustitución de la Prueba Aceptable de Nacimiento" emitida por un Administrador de Distrito es aceptable.

**NO SON ACEPTABLES COMO PRUEBA DE NACIMIENTO:** Certificado de Bautismo; Certificado de Bendición, Certificado de Dedicación; Certificado de Circuncisión, etc.; Certificado del Hospital; fotocopia de documentos; pasaporte.

**NOTA:** Las Pequeñas Ligas Internacionales han autorizado a los Directores de la Región Latinoamérica, Europa (incluyendo el Medio Este y África), y Asia/Pacífico, a adoptar un política que excluye el punto No. 1 de arriba. Las Pequeñas Ligas Locales y Distritos serán informados de la política regional.



## CÓMO SE OBTIENEN LOS DOCUMENTOS ACEPTABLES DE PRUEBA DE NACIMIENTO

Puede obtenerse copia certificada del registro de nacimiento, del Registro Demográfico Nacional de cada estado, municipio u oficina local dónde nació el niño. Para las personas nacidas en EE.UU., las direcciones de estas oficinas o negociados, y cualquier otra información pertinente es proporcionada por el Departamento de Salud y Recursos Humanos (National Center for Health Statistics.) Una base de datos indicando el método para obtener los registros de nacimiento en cualquier estado o territorio de EE.UU. está disponible en la siguiente dirección de Internet:

**[cdc.gov/nchs/w2w/w2.htm](http://cdc.gov/nchs/w2w/w2.htm)**

Los países individualmente también pueden tener instrucciones en línea sobre cómo obtener “rápidamente” registros de nacimiento. Para encontrar los últimos requisitos de un país relacionados con los registros de nacimiento, vaya al sitio de Internet listado abajo y escriba “**birth records**” en el campo de búsqueda, indique el país apropiado, entonces haga clic en “**SUBMIT.**”

**[usa.gov](http://usa.gov)**

Las personas en EE.UU. que necesiten una copia del registro de nacimiento de una persona no norteamericana deben contactar la Embajada o el Consulado más cercano del país en donde ocurrió el nacimiento. Las direcciones y números telefónicos de esas oficinas aparecen en la Publicación 7846, “Foreign Consular Offices in the United States,” del Departamento de Estado de los Estados Unidos, la cual está disponible en muchas bibliotecas locales. También se pueden comprar copias de esta publicación en U.S.A. Government Printing Office, Washington, DC 20402. Tales registros de prueba de nacimiento deben cumplir los criterios de documentos aceptables señalados anteriormente.

### CÓMO OBTENER UNA “DECLARACIÓN O DOCUMENTO EN SUSTITUCIÓN DE LA PRUEBA ACEPTABLE DE NACIMIENTO”

Cuando una “Prueba de Nacimiento es Aceptable” como se describió anteriormente no esté disponible, entonces es apropiado en cada **UNO** de estos **CUATRO** grupos es requeridos para que el participante pueda obtener el “Documento en Sustitución de la Prueba Aceptable de Nacimiento,” que se requiera para que tal participante sea elegible para la temporada regular o torneos.

**Grupo 1:** Uno (1) de los siguientes requisitos, con tal de que se indique la fecha de nacimiento emitido por el Departamento de Justicia de los Estados Unidos; fotocopia del certificado de nacimiento; certificado de nacimiento original o registro de nacimiento gubernamental que esté archivado, registrado o emitido dentro del primer (1) año del nacimiento del niño; pasaporte; Más...

**Grupo 2:** Dos (2) de los siguientes requisitos, con tal de que se indique la fecha de nacimiento: Certificado de Bautismo; Certificado de Bendición; Certificado de Dedicación; Certificado de Circuncisión; o cualquier otro certificado religioso relacionado; Certificado del Hospital; Registro Escolar (deberá tener fecha y la fecha de emisión deberá ser por lo menos de dos años antes del inicio de la temporada actual); documento del Seguro Social; documento del Departamento de Asistencia Pública; registro de adopción. Cualquier documento de este grupo debe ser un documento original, no una copia; MÁS...

**Grupo 3:** Dos (2) de cualquiera de las siguientes: Una declaración escrita, firmada y notariada del:  
.... doctor que recibió al niño;  
.... administración del hospital dónde nació el niño;  
.... principal o director del colegio al cual el niño estudia;  
.... trabajador social con conocimiento personal de la fecha de nacimiento del niño;

.... Sacerdote, Rabino, Pastor, Mullah, u otra figura con título religioso que tenga conocimiento personal de la fecha de nacimiento del niño;  
.... pediatra del niño o el doctor de la familia.

**NOTA:** En cada declaración en el Grupo 3, quien la escribe debe describir sus responsabilidades o su relación con el niño(a), y deberá testificar de su conocimiento personal de que el niño nació en la fecha indicada; **MÁS...**

**Grupo 4:** Una declaración escrita, firmada y notariada de uno o ambos padres, o el custodio legal (designado por un tribunal), testificando la fecha de nacimiento indicada.

El Presidente de la Liga enviará las evidencias anteriores al Administrador de Distrito (o, si el equipo está viajando al Director del Torneo.) Si en la opinión del Administrador de Distrito la evidencia es satisfactoria, se emitirá una "Declaración Jurada y la Prueba Aceptable de Edad. De aquí en adelante, se considerará que esta declaración es la prueba aceptable de edad, a lo largo de la permanencia del niño en las Pequeñas Ligas, siempre y cuando toda la información suministrada es correcta. **(Nota:** Si el Administrador Distrito no está apto para revisar los documentos, estos serán enviados a la Oficina Regional)

**NOTA:** Situaciones dónde jugadores usen el nombre de una familia adoptada o el nombre de la familia con quien ellos viven, pero cuyos nacimientos están registrados bajo el apellido del padre o la madre biológica, se manejarán como sigue: El Presidente de la Liga obtendrá de los padres o custodio legal, un documento que califique bajo Documentos Aceptables de Prueba de Nacimiento, así como una copia de los papeles de adopción (sí el jugador ha sido legalmente adoptado. Si el jugador no ha sido adoptado, una declaración notariada de la madre y/o padre o custodio legal (designado por un tribunal), diciendo que el jugador que vive bajo uno u otro de sus apellidos es el mismo jugador para quien se emitió el certificado de nacimiento) también es requerida.

Estos documentos serán sometidos al Administrador de Distrito. Si los documentos se encuentran aceptables, se emitirá una declaración de "Documentos Aceptables de Prueba de Nacimiento" y se devolverán todos los documentos originales. La información suministrada se mantendrá confidencial.

## REGLAMENTACIÓN OFICIAL

### **SOFTBOL DE PEQUEÑAS LIGAS (MAJOR), MINOR LEAGUE SOFTBOL, TEE BALL LEAGUE SOFTBOL, JUNIOR LEAGUE SOFTBOL, SENIOR LEAGUE SOFTBOL, BIG LEAGUE SOFTBOL**

Estas reglamentaciones rigen la conducta y operación de las Pequeñas Ligas con Franquicia en el programa de Softbol

#### **REGULACIÓN I: LAS LIGAS**

(a) La Liga es la única entidad de organización.

1. Las Pequeñas Ligas de Softbol en la División Mayor es para atender participantes con edades liga de 9 - 12 años.
2. La División Minor es una extensión de la Pequeña Liga Local para atender a participantes con edades ligas de 7 - 12 años.
3. La división T Ball, es una extensión de la liga local, para acomodar participantes de las edades de 4-7 años y pueden utilizar el pedestal para batear o la bola lanzada (por un entrenador). La liga puede optar entre un número asignado de lanzamientos a toda la alineación y después se utiliza T Ball en caso de necesidad.

**NOTA 1:** Jugadores de 7 años pueden participar en la División Minor o Tee Ball, dependiendo la estructura de la Liga Local y la capacidad de los jugadores.

**NOTA 2:** Las jugadoras no podrán participar en más de una división.

**NOTA 3:** Las participantes de edad liga de 5 y 6 años se le permite subir a la Liga Minor (Pre-Major) con los lanzamientos del entrenador después de haber participado un año en la División Tee Ball.

(b) **La Liga será gobernada por una Directiva elegidos entre y por la membrecía, compuesta de personal voluntario. Como una condición para prestar servicio en la Liga, todo dirigente, entrenador, directores y cualquier otras personas, voluntarias y trabajadores contratados, quienes prestan con regularidad servicio a la Liga y/o tienen acceso repetitivo continuo o contacto constante con jugadores o equipos, deben completar y entregar anualmente el documento oficial “Solicitud de Voluntario de Pequeñas Ligas” (Little League Volunteer Application) al Presidente de la Liga Local. Se debe de completar una revisión anual del historial, antes de que el solicitante asuma sus deberes para la temporada vigente. Negarse anualmente a entregar completa la “Solicitud de Voluntario de las Pequeñas Ligas” debe de resultar en una despedida inmediata del individuo de la Liga Local. (Ver la Regulación 1(c), 8 y 9.)**

Los directivos serán elegidos por la Junta de Directores (i.e.: Presidente, uno o más Vicepresidentes, Secretario, Tesorero, Funcionario de Seguridad y Agente de Jugador o Agentes). El Presidente puede ser dirigente, entrenador o árbitro con la condición de que él/ella no sean miembros del Comité de Protestas, **ni estará como dirigente o entrenador en el Equipo de Torneo.** El presidente no servirá en calidad de Administrador del Distrito. *El presidente en funciones o cualquier persona que asuma la posición y funciones del presidente, al o después del 1 de enero del año en curso, no es elegible para ser dirigente o entrenador de un Equipo de Torneo.* Los Vicepresidente pueden ser dirigente, entrenador o árbitro, siempre y cuando no sean miembros del Comité de Protesta.

El Presidente, con la aprobación de la Junta de Directores, nombrará anualmente los dirigentes, entrenadores y árbitros. La representación de dirigentes/entrenadores en la Junta de Directores no excederá una minoría. **NOTA:** Todos los miembros de la Junta de Directores de la Liga Local, al igual que los dirigentes y entrenadores, cuyas actividades en otros programas de béisbol/softbol

para jóvenes sean perjudiciales o engañosas a las operaciones de la Liga Local, pueden ser removidos por el voto mayoritario de la Junta de Directores. **Además, la junta de directores de la liga local tiene el derecho DE NO nombrar a una persona como dirigente o entrenador de un equipo para el torneo.**

(c) Cada Liga:

1. Preparará, adoptará y someterá a la Oficina Principal de las Ligas Pequeñas una constitución consistente con todas las reglas, regulaciones, políticas y filosofía de las Ligas Pequeñas de Béisbol, Incorporada.
2. Será considerada como separada y no como una división de la misma liga.
3. Solicitará y, de serle aprobado, se le emitirá un certificado de franquicia (charter) separado.
4. Tenga límites separados en la manera prevista para la Regulación II.
5. Adoptará y jugará un calendario de juegos por separado, como se estipula en la Regulación VII. Los Juegos de Entre-ligas y prácticas con otra liga(s) son **permitidos durante la temporada regular con la aprobación del Administrador de Distrito. El Administrador de Distrito debe verificar que todas las ligas participantes en los Juegos de entre-ligas tienen su propia franquicia (charter) y están aseguradas. Juegos entre ligas durante la temporada regular, entre equipos de dos Distritos diferentes, deben ser aprobados por la Oficina Regional. Las ligas en juegos de Entre-ligas tendrán su propio equipo para los torneos por separados. Los jugadores no se transferirán de una liga a otra. Solicitudes para combinar para juego en torneos deben ser sometidos al Distrito y a la Oficina Regional para su aprobación de acuerdo con las normas establecidas por Ligas Pequeñas de Béisbol. Los Distritos tendrán que someter la forma de Juegos de Entre-Ligas con todas las reclamaciones del seguro que resulten de jugar en entre-Ligas.**
6. Proveerá a todos los jugadores de uniforme convencional. Para la Liga Menor, la Tee Ball, se recomiendan franelas (T-Shirts) y gorras, pero los uniformes usados se pueden utilizar si así lo aprueba la Junta local. (El Parcho Oficial de las Pequeñas Ligas para el hombro, debe ser fijado en la manga superior izquierda de la camisa del uniforme en todos juegos de las divisiones.)
7. Obtendrá seguro de Accidentes y de Responsabilidad Pública.
  - A. La cubierta de seguro de accidentes es obligatoria para todos los jugadores que estén en las listas, al igual que para los dirigentes, entrenadores y árbitros.
  - B. El seguro de Responsabilidad Pública es obligatorio para la liga incluyendo sus voluntarios. La póliza debe tener una cobertura mínima de 1 millón de dólares de límite simple de lesión corporal y daños a la propiedad. **La póliza debe incluir cobertura para reclamaciones concernientes a cada uno de los siguientes: 1) por deportistas participantes, y 2) abusos sexuales y hostigamiento.**  
Si el seguro es comprado localmente, una copia de la póliza debe ser enviada a la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas junto con su planilla "Solicitud de Franquicia e Inscripción del Seguro".
8. **Requerirá que las siguientes personas sometan anualmente al presidente de la liga local el Little League Volunteer Application antes de asumir sus responsabilidades durante la temporada actual: dirigentes, entrenadores, miembros de la junta de directores y cualquier otra persona, voluntarios o personal contratado, que provean servicio con regularidad a la liga o tengan acceso continuo, o contacto con los jugadores o equipos. Si alguna liga rehúsa cumplir con estas regulaciones puede ser suspendida o se le pueden revocar los privilegios del torneo y perder la acreditación como liga por orden del Comité de Franquicias en Williamsport.**
9. **Llevar a cabo una revisión anual del historial de todo el personal que está obligados a completar la "Solicitud Oficial de Voluntario de Pequeñas Ligas" antes de que el solicitante asuma sus deberes para la temporada vigente. Ninguna Liga Local**

permitirá que persona alguna participe de cualquier manera, cuyo historial revisado revele que haya sido convicta o sea declarado culpable **por un crimen** que envuelva a un **menor**. Una Liga Local le puede prohibir a cualquier persona de participar, como un voluntario o un trabajador contratado, si la Liga considera al individuo impropio para trabajar con menores. Una liga local debe conducir una búsqueda a nivel nacional que contengan datos aplicables en el registro de los delincuentes de sexo del gobierno.

**Las Ligas locales requieren que se determine si son aplicables y cumplen con las leyes y las reglas administrativas, regulaciones, ordenanzas, del Estado local y Municipal. Incluyendo previos cotejos pero no limitado a chequeo de registros de ofensores sexuales, registro criminal, huellas digitales, certificación u otros requerimientos asociados con voluntarios, entrenadores participantes y o empleados. No cumplir con esta regulación puede ser suspendida o revocar los privilegios de torneo y perder la acreditación como liga por acción del Comité de Franquicia (Charter) o Torneo en Williamsport.**

**Desde Nov. 17 2014 en pocos Estados era mandatorio los cotejos a las actividades no escolares donde se llevaban a cabo deportes juveniles y atléticos. A partir de esa fecha las regulaciones y cotejos (arriba mencionadas) son requeridas. Los siguientes. Estados están pendientes de llevar a cabo los cotejos para cumplir con la ordenanza: Alabama, California, Florida, Massachusetts, New Hampshire, Pensilvania.**

**Para referencias de lo requerido por cada Estado, está disponible en [littleLeague.org](http://littleLeague.org)**

**NOTA1: Cada año, las Pequeñas Ligas Internacional proporcionan un trasfondo del listado de 125 criminales. La información sobre cómo utilizar esta ventaja, tan bien como cómo conducir chequeo de fondo, se puede encontrar en la siguiente página: [Little League.org/childprotectionprogram](http://Little League.org/childprotectionprogram).**

**NOTA 2: The National Sex Offender Registry es gratis y está disponible en el Departamento de Justicia de los Estados Unidos, Die visión de delitos sexuales [nsopwr.gov](http://nsopwr.gov).\***

**Si no existe un registro de violadores sexuales en un estado/provincia o país fuera de Estados Unidos de América, la liga local debe llevar a cabo una extensiva revisión historial criminal en un país, estado/provincia o ciudad con la agencia de gobierno apropiada a menos que esté prohibido por ley.**

**No cumplir con esta regulación puede ser suspendida o revocar los privilegios de torneo y perder la acreditación como liga por acción del Comité de Franquicia (Charter) o Torneo en Williamsport. Si una Liga Local se da cuenta de información, de cualquier manera que sea, de que un individuo, incluyendo, pero no limitado a, voluntarios, jugadores y trabajadores, ha sido convicto o se declaró culpable de un crimen implicando o envuelva un menor, la Liga Local debe hacer contacto con la agencia de gobierno apropiada para confirmar la precisión de la información. A la confirmación de una convicción por, o una declaración de culpable a, un crimen a o envolviendo a un menor, la Liga Local no permitirá al individuo participar en ninguna capacidad.**

**NOTA: Información con respecto a revisiones historiales está disponible en [littleleague.org](http://littleleague.org).**

- (d) La División Major puede estar compuesta por no más diez (10) equipos, si se requieren más de 10 equipos, una solicitud para un formato divisional debe ser hecha ante el Comité de Franquicias a través del Administrador del Distrito. Si es aprobada, cada división o parte deberá programar un equipo para Juegos de Torneo.
- (e) No se permitirá que más de una liga sea operada bajo la misma gerencia, sin la recomendación expresa del Administrador de Distrito a la Oficina Principal de la Pequeñas Ligas y sujeta a la aprobación final del Comité de Franquicias.
- (f) Las fusiones, donde halla suficiente inscripciones para mantener las franquicias separadas, requerirán de una recomendación del Administrador de Distrito a la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas Internacional y estarán sujetas a la aprobación final del Comité de Franquicias.
- (g) No se permitirá a una Pequeña Liga local que patrocine, administre, asuma responsabilidad financiera o de otra forma a ningún equipo o equipos, a ninguna persona o grupo, con el propósito de participar en un evento o programa de béisbol de otra organización que no sea Pequeñas Ligas de Béisbol Inc. Esta violación puede resultar en la revocación de los privilegios del torneo y/o la acreditación como liga. Las Pequeñas Ligas no recomiendan ni apoyan la participación en más de un programa de béisbol, ésta no prohíbe a una persona que juega en una Pequeña Liga local acreditada, o un grupo de personas que participen en otro programa de béisbol que no sea Pequeñas Ligas; sujetos a las cláusulas del Reglamento IV (a) **Nota 2**, y las cláusulas de las Directrices y Reglas del Torneo con relación a la participación en otros programas.
- (h) **Puede emitirse una solicitud de franquicia para una Pequeña Liga de Softbol, donde no hay franquicia de Pequeñas Ligas de Béisbol, proporcionando a la liga de softbol que no traspase los límites de zona de las Pequeñas Ligas de béisbol con carta constitutiva, a menos que la liga solicite y obtenga la aprobación del Comité de Franquicia (Charter Committee.)**

## **REGULACIÓN I LAS LIGAS JÚNIOR/SENIOR/BIG LEAGUE**

- a) La Liga Júnior es una extensión de la Pequeña Liga local que acomoda a jovencitos de la edad de la liga de 13 y 14 años; Liga Senior es una extensión de la Pequeña Liga local que acomoda a jovencitos de la edad de la liga de 13-16 años; la Big League es una extensión de la Pequeña Liga local que acomoda a jovencitos de la edad de la liga de 14-18 años.  
**NOTA 1:** Las jugadoras de la Liga Júnior/Senior/Big League pueden participar en otros programas de softbol durante la temporada regular y torneo sujetos a las cláusulas del Reglamento IV.

### **Senior/Big League:**

Los equipos de una o más ligas en un distrito que actualmente tengan una franquicia pueden unirse para formar una liga de Big League. Cualquier distrito que pueda presentar cuatro (4) equipos, debe formar su propia liga. Cuando un distrito no puede presentar cuatro (4) equipos, las ligas en los distritos cercanos pueden combinarse para formar una Big League que no sobrepase los diez (10) equipos, con la aprobación del Comité de Franquicias.

**EXCEPCIÓN:** La Big League puede ser un programa operado por el distrito, supervisado por el Administrador de Distrito. Tal programa ampliado de distrito puede escoger participantes desde dentro de los límites de cada liga con franquicia distrito. Sin embargo, cada Liga Local que desee hacerlo así puede retener su propia estructura de equipo/liga. **Nota:** A los

Administradores de Distrito, aun cuando ellos operen un programa ampliado de distrito de Big League, no les está permitido votar en la elección del Administrador de Distrito.

- b) Las Divisiones de la Liga Senior y Liga Júnior serán controladas por la Junta Directiva de la Pequeña Liga local. La Junta Directiva de la Pequeña Liga local elegirá a un Representante y un Vicepresidente para cada división y aprobará la designación de sus dirigentes y entrenadores anualmente. ***El presidente en funciones o cualquier persona que asuma la posición y funciones del presidente al, o después del 1 de enero del año en curso, no es elegible para ser dirigente o entrenador de un Equipo de Torneo.*** El Agente Pelotero no administrará, entrenará o arbitrará en su respectiva división. El Vicepresidente puede administrar, entrenar o arbitrar, siempre y cuando no preste servicios en el Comité de Protestas.

#### **SENIOR/BIG LEAGUE:**

Una Liga Local que organice un programa de **Senior/Big League** de cuatro (4) o más equipos serán gobernados por la Junta de Directores de esa Liga. Donde equipos de más de una Liga Local en un distrito formen una liga **Senior/Big League**, tal liga será gobernada por una Junta de Delegados de las ligas participantes. (El presidente y el Agente de Jugadoras de la Liga Local no podrán dirigir, entrenar o arbitrar. El Vicepresidente puede dirigir, entrenar o arbitrar siempre que no esté en el Comité de Protestas). En este último caso, el Director de Distrito servirá como Presidente y designará a un asistente para administrar la liga.

**Como una condición de servicio a la liga, todo dirigente, entrenador, director y cualquier otras personas, voluntarios y trabajadores contratados, quienes prestan con regularidad servicio a la liga y/o tiene acceso repetitivo continuo, o contacto con jugadoras o equipos, debe completar y entregar anualmente el documento oficial “Solicitud de Voluntario de Pequeñas Ligas” al Presidente de la liga local. Se debe de completar una revisión anual del historial antes de que el solicitante asuma sus deberes para la temporada vigente. Negarse a entregar anualmente llena la “Solicitud Voluntario de Pequeñas Ligas” debe de resultar en una despidida inmediata del individuo de la liga local.**

- c) Cada división operará bajo la constitución de la liga local, la cual es la única unidad de organización. (Excepción **Senior/Big League** como mencionado anteriormente.)

#### **Senior/Big League:**

Cada Pequeña Liga local y/o Distrito participante:

- 1) Seleccionará dirigentes y entrenadores para sus equipos;
- 2) Seleccionará sus jugadoras desde dentro de los límites de Las Pequeñas Ligas local, o desde dentro de los límites de las ligas con franquicia, participantes en el programa ampliado de Distrito de Liga juvenil.
- 3) Obtendrá seguro de Accidentes y de Responsabilidad Pública.
  - A La cobertura de seguro de accidentes es obligatoria para todos los jugadores que aparecen en las listas, al igual que para los dirigentes, entrenadores y árbitros. El seguro de Responsabilidad Pública es obligatorio para la liga incluyendo sus voluntarios. La póliza debe tener una cobertura mínima de \$1.000.000 de límite simple de lesión corporal y daños a la propiedad.
  - B El seguro de Responsabilidad Pública es obligatorio para la liga incluyendo sus voluntarios. La póliza debe tener una cobertura mínima de \$1.000.000 de límite de lesión corporal simple y daños a la propiedad. La póliza debe incluir cobertura por reclamos originados: (1) por deportistas participantes, y (2) abusos sexuales y hostigamiento. Si el seguro es comprado localmente, una copia de la póliza nombrando a "Little League Baseball Incorporado" como un asegurado adicional

deberá presentarse a Little League Internacional con su "Solicitud de Franquicia" o formulario de inscripción.

- 4) Suministrará uniformes, bates y equipos de juego para su(s) equipo(s) y contribuirá con los costos prorrateados de bolas, equipos y funcionamiento del programa.
- 5) **Requerirá que todo el siguiente personal haya presentado anualmente una "Solicitud oficial de Voluntario de la Pequeña Liga" debidamente completada al presidente de la liga local, antes que el solicitante asuma sus obligaciones: Managers, Entrenadores, miembros de la Junta Directiva y cualquier otra persona, voluntarios o trabajadores contratados, que proporcionen servicios regulares a la liga y/o tengan un acceso repetitivo, o tengan contacto con los jugadores o equipos. La "Solicitud de Voluntario de la Pequeñas Ligas" de todo el personal nombrado anteriormente tiene que ser guardada por el presidente de la junta de directores de la liga local; mínimo, durante toda la duración de sus servicios con la liga para el año en que esté participando. El incumplimiento de este reglamento puede resultar en la suspensión o revocación de los privilegios del torneo y/o perder la acreditación como liga por orden del Comité de Franquicias en Williamsport.**
- 6) Anualmente hará investigaciones de cada persona que someta dicha aplicación antes de que asuma sus responsabilidades durante la temporada que va a empezar. Ninguna liga local permitirá que persona alguna que hay sido convicta de algún crimen que envuelva a menores participe en el torneo. La liga local puede prohibir a cualquier persona que considera no apta para trabajar con menores que lo haga. La liga local debe verificar el registro estatal de ofensores sexuales. Si no existe un registro, la liga local debe hacer una investigación criminal en el ámbito estatal a través de las agencias pertinentes a menos que las leyes locales lo prohíban. Si alguna liga rehúsa cumplir con estas regulaciones puede ser suspendida o se le pueden revocar los privilegios del torneo y perder la acreditación como liga por orden del Comité de Franquicias en Williamsport.

**Las Ligas locales requieren que se determine si son aplicables y cumplen con las leyes y las reglas administrativas, regulaciones, ordenanzas, del Estado local y Municipal. Incluyendo previos cotejos pero no limitado a chequeo de registros de ofensores sexuales, registro criminal, huellas digitales, certificación u otros requerimientos asociados con voluntarios, entrenadores participantes y o empleados. No cumplir con esta regulación puede ser suspendida o revocar los privilegios de torneo y perder la acreditación como liga por acción del Comité de Franquicia (Charter) o Torneo en Williamsport.**

**Desde Nov. 17 2014 en pocos Estados era mandatorio los cotejos a las actividades no escolares donde se llevaban a cabo deportes juveniles y atléticos. A partir de esa fecha las regulaciones y cotejos (arriba mencionadas) son requeridas. Los siguientes Estados están pendientes de llevar a cabo los cotejos para cumplir con la ordenanza: Alabama, California, Florida, Massachusetts, New Hampshire, Pensilvania.**  
**Para referencias de lo requerido por cada Estado, está disponible en [littleLeague.org](http://littleLeague.org)**

**NOTA1: Cada año, las Pequeñas Ligas Internacional proporcionan un trasfondo del listado de 125 criminales. La información sobre cómo utilizar esta ventaja, tan bien como cómo conducir chequeo de fondo, se puede encontrar en la siguiente página:**

**[Little League.org/childprotectionprogram](http://Little League.org/childprotectionprogram).**



**NOTA 2: The National Sex Offender Registry es gratis y está disponible en el Departamento de Justicia de los Estados Unidos, Die visión de delitos sexuales nsopwr.gov.\***

Si no existe un registro de violadores sexuales en un estado/provincia o país fuera de Estados Unidos de América, la liga local debe llevar a cabo una extensiva revisión historial criminal en un país, estado/provincia o ciudad con la agencia de gobierno apropiada a menos que esté prohibido por ley.

No cumplir con esta regulación puede ser suspendida o revocar los privilegios de torneo y perder la acreditación como liga por acción del Comité de Franquicia (Charter) o Torneo en Williamsport. Si una Liga Local se da cuenta de información, de cualquier manera que sea, de que un individuo, incluyendo, pero no limitado a, voluntarios, jugadores y trabajadores, ha sido convicto **o se declaró culpable** de un crimen implicando o envuelva **un menor**, la Liga Local debe hacer contacto con la agencia de gobierno apropiada para confirmar la precisión de la información. A la confirmación de una convicción por, **o una declaración de culpable a**, un crimen a o envolviendo a **un menor**, la Liga Local no permitirá al individuo participar en ninguna capacidad.

**NOTA: Información con respecto a revisiones historiales está disponible en [littleleague.org/background](http://littleleague.org/background).**

- (d) Toda división estará compuesta de no más de 10 equipos.
- (e) En o antes del 15 de abril, la Pequeña Liga con franquicia solicitará y, si se le aprueba, se le otorgará un permiso para operar un programa de Liga Júnior, Liga Senior y/o Big League para el año. En o antes del 15 de abril, el Distrito solicitará y, si se le aprueba, se le otorgará un permiso para operar un programa de Big League para el año.
- (f) Los límites para la selección de jugadoras son los mismos de Las Pequeñas Ligas local. Las excepciones para la Senior/Big League, son las observadas en la Reglamentación I (a.)
- (g) Cada división adoptará y jugará un programa separado de juegos, tal como se establece en la Regla VII. Los programas entrecruzados, los juegos o prácticas entre ligas no están permitidos ni las jugadoras serán transferidas de una liga a otra, excepto por lo establecido en la Regla VII.
- (h) No se permitirá que más de una Liga Junior o Liga Senior opere bajo la misma Pequeña Liga local. Sin embargo, donde exista falta de suficiente personal de jugadoras y con la recomendación del Administrador de Distrito y la aprobación del Comité de Franquicias, dos o más Pequeñas Ligas adyacentes con franquicia, comprendiendo no más de 40.000 personas del mismo distrito, pueden combinarse para formar una Liga Junior y/o Liga Senior. Donde dos o más ligas se hayan combinado para formar una Liga Junior y/o Liga Senior, se debe escoger un equipo de torneo de cada liga, a menos que el Comité de Franquicias apruebe una excepción.
- (i) Donde dos o más ligas Junior y/o Senior se combinen, cada una hará una solicitud de franquicia, indicando allí el número de equipos que cada una de ellas aportará y la necesidad de la operación conjunta. Se podrán mezclar jugadoras de más de una liga con el propósito de organizar equipos Junior y/o Senior, con la aprobación del Comité de Franquicias.

- (j) Donde dos o más Ligas Junior y/o Ligas Senior se combinen, la operación será gobernada conjuntamente por las Juntas Directivas de las Ligas locales. Cada una de ellas elegirá un Vicepresidente y un Agente de Jugadores para que se encarguen de la(s) liga (s.)
- (k) Los Vicepresidentes administrarán el programa combinado de Liga Junior y/o Senior sujetos al acuerdo entre sus Juntas Directivas y se alternarán cada año como Vicepresidente Senior a cargo del programa. El Vicepresidente que esté fuera de servicio, servirá como asistente del Vicepresidente a cargo.
- (l) Cada Liga Junior seleccionará dirigentes y entrenadores para sus equipos.
- (m) Cada Liga Junior suministrará un número prorrateado de personal adulto, incluyendo árbitros voluntarios.
- (n) Cada Liga Junior suministrará uniformes, bates y equipo de juego para sus equipos y contribuirá proporcionalmente con el costo de las bolas, suministros y el mantenimiento del (los) campo(s) de juego(s). Cuando cada Liga tenga un campo de juego, cada una mantendrá el suyo.
- (o) Cada Liga Junior pagará su parte prorrateada de los seguros de accidentes de jugadores y de responsabilidad pública para voluntarios.
- (p) Se puede emitir una franquicia "charter" para las Ligas Júnior, Senior y Big League Softbol donde no existe una franquicia "charter" de Pequeñas Ligas de Softbol, siempre y cuando los límites de la zona no interfieren con los límites de una Pequeña Liga de Softbol con franquicia "charter".

## REGULACIÓN II LIMITES DE LA LIGA

- a) Cada liga determinará los LÍMITES reales del área DENTRO de la cual seleccionará las jugadoras. Solamente aquellas participantes cuyas residencias estén dentro de los límites de la liga son elegibles para participar. La residencia para los propósitos de esta regulación, está definida en "Requisitos de Elegibilidad de Residencia" en la primera sección de este libro.  
**NOTA: Cualquier jugadora que no resida DENTRO de los límites del área de la Liga debe de tener un permiso (waiver) aprobado y emitido por el Comité de Franquicia (Charter) de las Pequeñas Ligas Internacional. Todos los permisos (waivers) solicitados al Comité de Franquicia (Charter) deben ser sometidos por escrito por el presidente de la Liga antes de que inicie la temporada regular de la Liga o el 3 de Junio lo que ocurra primero. La petición debe ser sometida por el Administrador de Distrito al Director de la Región. Fallar al no conseguir correctamente el documento de conformidad con los "requisitos de elegibilidad de residencia" u obtener a través de un permiso (waiver) del Comité de Franquicia puede resultar en la descalificación de una jugadora, equipo o toda la liga en la temporada regular y juegos de torneo. Los límites DEBEN ser descritos en detalle y mostrados en un mapa cuando se solicite la franquicia. Los límites de la liga local serán los límites de la liga Junior/Senior/Big league. Excepción para la operación de distrito de Senior/Big League en la Regulación I**
- b) Cuando haya dos (2) o más ligas dentro de una localidad, cada una debe tener LIMITES separados, detallados en un mapa. No se hará ninguna excepción a esta disposición sin la aprobación escrita de la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas.

- c) LIMITES de equipos pueden ser permitidos donde las comunidades que forman una liga estén ampliamente separadas, con solicitud hecha ante y aprobada por la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas.
- d) La Junta de Directores de la Liga Local, con el consentimiento del jugador envuelto, se reserva el derecho de mantener activo como jugador cualquier persona (1) cuya residencia dentro del límite allá cambiado fuera de la zona o, (2) que vive fuera de los límites de la zona por causa de una revisión a dichos límites, aun cuando el joven vive dentro del territorio de otra liga. Solamente jugadores en la Liga Major, Minor League o Tee Ball que tengan hermano o hermana en un equipo según el criterio bajo II (d) puede ser reserva. En reunión con los jugadores (1) o (2) permitirá retener a él o ella en su carrera, incluyendo a la Liga Major, Senior y Big League en competencias. **NOTA:** Un jugador que cualifica para lo antes expuesto y elige no participar en una temporada de juego, no será elegible para ser reserva en las subsiguientes temporadas.

#### Regulación II (d)- Manejos del Procedimiento

*El presidente de la liga local, procesara el formulario II (d.) Una vez el presidente complete el formulario, él/ella debe compilar una verificación de los “Requisitos de Elegibilidad de Residencia” de todos los jóvenes para estar seguros que reúnen los requisitos del II (d) mencionado arriba. El presidente de la Liga presentará esta verificación al Administrador de Distrito para que la revise. Una vez que el Administrador verifica que la documentación reúne los requisitos correspondientes, firmara el formulario II (d) para aprobarlo. La liga y el Administrador mantendrán una copia del formulario y documentación en sus archivos. El proceso de verificación solo se requiere una sola vez durante la participación del jugador.*

*La Liga debe mantener copia del formulario y la documentación del jugador durante su carrera en la liga, hasta que se gradúe del programa o hasta que abandone la liga. Los jugadores que participan en el torneo tienen que llevar una copia del formulario mientras dure dicho torneo. Si alguien protesta su elegibilidad durante el torneo, la liga debe presentar los documentos originales. Además, si se determina en una fecha futura que un jugador no reúne las condiciones del II (d), el jugador se vuelve inelegible y no puede jugar más. En situaciones cuando la documentación no esté disponible, el caso debe ser referido al Comité de Franquicias a través de la Oficina Regional para que se tome una decisión. La decisión del Comité de Franquicias es final y decisiva*

- e) **Esta regulación ha sido intencionalmente cancelada.**
- f) Los límites aprobados por la Oficina Principal de Las Pequeñas Ligas para una liga con franquicia serán protegidos. Ninguna otra liga tendrá franquicia para aceptar candidatos a jugador de todo o de parte del mismo territorio para ese año calendario. Cuando sea necesario, el Administrador de Distrito tendrá la autoridad para ajustar los límites de la liga y estará sujeto a revisión y aprobación por el Comité de Franquicias.
- g) **Con la aprobación de la Junta de Directores Internacional, las zonas de cada Pequeña Liga local serán “congelados” en su estado actual. “Congelado” significa, que cada liga continuará operando según sus zonas actuales. La liga limitará sus zonas y obtendrá sus jugadores de un área aprobada por el Administrador del Distrito y el Director Regional. Los mapas de zonas de las ligas deben ser firmados y con fechas por el Presidente de la Liga y el Administrador del Distrito y se enviarán una copia a la Oficina Regional. El mapa aprobado registrado en la Oficina Regional es el mapa “oficial”, siempre y cuando no traspase las zonas de ninguna otra Pequeña Liga con franquicia. El Comité de Franquicia se reserva el derecho de otorgar exenciones y ajustar las zonas**

cuando sea necesario. Todas las solicitudes para consorcios y para expandir los límites de la liga añadiendo territorio adicional tienen que ser suministradas al Comité de Franquicia a través del Administrador del Distrito y por el Director Regional. La decisión del Comité de Franquicia sobre estas solicitudes es final e inapelable

**Nota 1:** Toda liga tendrá que tener un mapa de zona actualizado, aprobado por el Administrador del Distrito, en los archivos de la Oficina Regional. Esto será requerido para la acreditación del torneo para la temporada actual.

**Nota 2:** Todas las ligas que operan actualmente bajo un formato divisional tienen que continuar operando según este método. Solamente el Comité de Franquicia en Williamsport puede realizar excepciones del formato divisional.

**Nota 3:** Cualquier solicitud para las ligas recién acreditadas será revisada por el Comité de Franquicia según este reglamento antes que se otorgue la franquicia. La decisión del Comité de Franquicia es final e inapelable.

### REGULACIÓN III LOS EQUIPOS

- (a) La liga establecerá, por lo menos 10 días antes del primer juego regular, establecerá el número de jugadores en cada equipo. Ningún equipo puede tener más de 15 jugadores (**18 para Big League**) ni menos de 12. **Liga Menor y Tee Ball: No habrá un mínimo o un máximo establecido el nivel de la Liga Menor y de la Tee Ball.** **NOTA:** Si una liga local decide registrar menos de nueve (9) jugadores en los niveles de la Liga Menor y/o Tee Ball, las reglas 3.03 Nota 2, 4.16 y 4.17 no aplican. El dirigente de un equipo debe presentar, la lista del equipo regular, por lo menos cinco días antes del primer juego normalmente programado. Todos los equipos en una liga particular deben de tener el mismo número de jugadores en sus listas.
- (b) No más del número de jugadores establecidos por la liga bajo la Regulación III, Sección (a) puede estar uniformado durante cualquier juego. Los carga-bates varones y/o niñas no son permitidos.
- (c) **División Mayor:** La Liga local debe establecer la estructura de edad para la División Mayor de Las Pequeñas Ligas. En ningún momento un equipo tendrá en su lista más de ocho jugadores cuya edad liga sea 12 años. El resto de la lista del equipo estará compuesto de jugadores cuya edad liga sea de 9, 10 u 11 años. Para la Liga Júnior/Senior/Big League, se recomienda que la Pequeña Liga local (o distrito, si la **Senior/Big League** es administrada como una operación del distrito) establezca un número máximo y/o mínimo de participantes de una edad particular de la liga. (Ejemplo: Si la liga tiene a todos sus jugadores de 15 y 16 años en su División de la Liga Senior, puede tener una regla local que indique que cada equipo tiene que tener entre cuatro y ocho jugadores de la edad de la liga de 16.)  
**Liga Menor:** La Liga local debe establecer la estructura de edades para la División de Liga Menor. La Liga Menor puede estar subdividida en las divisiones de Liga Menor de Lanzamiento por el Entrenador, Liga Menor de Lanzamiento por Máquina y/o Liga Menor de Lanzamiento por un Jugador, con el método de división aprobado por la Junta Directiva de Las Pequeñas Ligas local. Un jugador incluido en la lista de jugadores de la División Mayor no se le permitirá jugar en un equipo de Liga Menor.  
**Tee Ball:** La Liga local debe establecer la estructura de edades para la División de Tee Ball. Los jugadores de edad liga 4 años son elegibles SOLAMENTE para Tee Ball. **Excepción:** Participantes de edad liga 5 - 6 años son permitida a avanzar a la Liga Menor de Lanzamiento por el Entrenador, después de haber participado por un año en el Tee Ball. Un jugador incluido en la lista de Tee Ball no se le será permitirá jugar en un equipo de Liga Menor.
- (d) Si un equipo pierde jugador(es) de su nómina durante la temporada en curso por causa de enfermedad, lesión, cambio de dirección, u otra razón justificable (sujeto a la aprobación de la

junta), otro jugador será obtenido a través del agente de jugadores para reemplazar los jugadores perdidos. La habilidad de juego del joven no será considerada como una razón justificable para su reemplazo. El reemplazo debe ser de edad liga para cumplir con la Sección (c) de esta Regulación y debe ser elegible bajo todas las secciones de la Regulación IV. La liga local (*o el Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito*) debe especificar en sus reglas locales el número de días permitidos a un dirigente para cumplir con la selección de un reemplazo. Cuando se deseen cambios, el siguiente procedimiento debe ser seguido:

1. El dirigente pondrá al corriente a la junta directiva de la liga local (*o del Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito*) sobre las condiciones que hacen necesaria la solicitud de un reemplazo.
2. Si la mayoría de la junta directiva (o del Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito) está de acuerdo que las razones son justificables, el dirigente puede llamar a un reemplazo que sea elegible bajo la Regulación III (c) y todas las secciones de la Regulación IV.

**NOTA 1:** Una liga (*o Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito*) puede adoptar una regla local prohibiendo reemplazos del programa de Liga Menor en la División Mayor durante las dos últimas semanas del calendario de la temporada regular.

**NOTA 2:** Cuando un jugador pierda más de siete (7) días continuos de participación por enfermedad o lesión, un médico u otro profesional médico acreditado debe dar un permiso escrito para el retorno a la actividad completa del béisbol.

**Nota 3: Si un profesional en medicina, el árbitro principal, entrenador del equipo, dirigente del jugador o los padres del jugador han determinado que un jugador puede tener una posible conmoción cerebral, el jugador debe, con mínimo, sacarse del juego o la práctica por el resto de ese día. La liga también debe ser consciente de sus respectivas leyes estatal/provincial y municipales con respecto a conmociones cerebrales y exigir documentos adicionales según sea necesario. Su regreso a la participación completa está sujeta a:**

- 1) la adhesión de la Liga con las respectivas leyes estatales/provinciales/municipales,
- 2) una evaluación y una recomendación por escrito de un médico u otro médico acreditado y
- 3) seguimiento por escrito de los padres.

Little League internacional exhortan a todas las ligas y equipos no sólo que cumplan con las leyes aplicables del Estado/provincia y municipal, sino también, para revisar la información y materiales de capacitación sobre conmociones que están disponibles de forma gratuita en la página [LittleLeague.org/concussions](http://LittleLeague.org/concussions) de los centros para el Control de la enfermedad, accesible en el enlace de más abajo. Este enlace proporciona información de todos los 50 Estados de conmoción cerebral.

- (e) Los dirigentes pueden dejar libres a jugadores por cualquier razón justificable (como en la letra (d), sujeto a la aprobación de la Junta) entre la conclusión de una temporada y siete (7) días antes de la sesión de pruebas (tryouts), pero no después de la reunión de selección o reclutamiento de jugadores para la temporada subsiguiente. En el caso que un jugador sea dejado libre, el Presidente de la liga (*o del Distrito, si la Senior/Big League es administrada como una operación de distrito*) notificará por escrito al agente de jugadores y al jugador. Tal notificación escrita de su liberación será dada con tiempo suficiente para que el jugador cualifique para pruebas y selección en otro equipo.

**Liga Menor y Tee Ball:** Si un dirigente de equipo pierde a cualquier jugador(es) de la lista durante la temporada en curso por enfermedad, lesión, cambio de dirección u otra razón justificable (sujeto a la aprobación de la Junta), otro jugador dentro de esa División puede ser transferido, a través del agente de jugadores, para reemplazar al perdido, o, un jugador puede

ser obtenido, a través del agente de jugadores, de una lista de niños que se inscribieron después que los equipos fueron formados.

**Nota 1:** Los jugadores de Liga Menor y de Tee Ball pueden ser reasignados a discreción de la Junta Directiva de la Liga local y del agente de jugadores para proporcionar un programa de entrenamiento balanceado.

**Nota 2:** Los equipos de Liga Menor y de Tee Ball deben ser disueltos al final de la temporada actual, con todos los jugadores retornados a un grupo común (pool) de jugadores.

- (f) ***En la temporada regular, juegos especiales en el torneo en todas las divisiones en el softbol deberán ser compuestos de: 1) todas femeninas o 2) todos hombres. (Dirigentes y entrenadores pueden ser de cualquier género.)***

## **REGULACIÓN IV LOS JUGADORES**

- (a) **División Mayor:** Cualquier candidato que llegue a la edad de 9 años antes del 1ro de Enero y que no llegue a la edad de 13 años antes del 1ro de Enero del año en curso, será elegible para participar en el Softbol de Liga Mayor (sujeto a las normas de la Junta de Directores de la Liga Local, para esta división.) Esto significa que un joven que tendrá 13 años de edad el 1ro de Enero o después, es elegible para jugar ese año; un joven que tendrá 13 años de edad el 31 de Diciembre o antes, no será elegible para cualquier juego de Liga Local o juego de torneo en ningún momento durante el año calendario en curso.

**NOTA: Edad liga de 12 años podrán participar en la División Menor bajo ciertas circunstancias.**

**División de Liga Menor:** Cualquier candidato que llegue a la edad de 7 años antes del 1ro de Enero y que no llegue a la edad de 13 años antes del 1ro de Enero del año en curso, será elegible para participar en la División de Liga Menor de Softbol (sujeto a las normas de la Junta de Directores de la Liga Local, para esta división.) Esto significa que un joven que tendrá 13 años de edad el 1ro de Enero o después, es elegible para jugar ese año; un joven que tendrá 13 años de edad el 31 de Diciembre o antes, no será elegible para cualquier juego de Liga Local o juego de torneo en ningún momento durante el año calendario en curso.

**División de Tee Ball:** Cualquier candidato que llegue a la edad de 5 años antes del 1ro de enero y que no llegue a la edad de 9 años antes del 1ro de enero del año en curso, será elegible para participar en la División de Tee Ball de Softbol (sujeto a las normas de la Junta de Directores de la Liga Local, para esta división.) Esto significa que un joven que tendrá 8 años de edad el 1ro de enero o después, es elegible para jugar ese año; un joven que tendrá 9 años de edad el 31 de diciembre o antes, no será elegible para cualquier juego de Liga Local o juego de torneo en ningún momento durante el año calendario en curso.

**NOTA: Si la liga elige operar solamente el programa de T-Ball de Softbol deberán utilizar la fecha de la edad liga, según la determinación de la Regulación.**

**Liga Junior:** Cualquier jugador que cumpla la edad de 13 años antes del 1ro de enero y que no llegue a la edad de 15 años antes del 1ro de enero del año en curso, será elegible para participar. Esto significa que un joven que cumpla 15 años el 1ro de enero o más tarde es elegible para jugar ese año; un joven que cumpla 15 años el 31 de diciembre o antes, no será elegible para jugar tanto en la Liga local como en juegos de torneo en la liga Junior en cualquier momento durante el año calendario en curso.

***Un jugador de doce (12) años que cualifique bajo todas las condiciones será elegible para ser seleccionado para el equipo de Torneo de la División Mayor o de la División Junior. Sin embargo la Junta de Directores de la liga local puede decidir si ese jugador de edad de liga***



**de 12 años no juegue para el equipo de la División Junior y será solamente elegible para la División Mayor o Minor.**

**Una jugadora puede ser elegida para participar en uno o más juegos en la temporada regular en un equipo de la División Mayor y/o un equipo de la División Júnior. Si una jugadora participa en un sesenta (60) por ciento de los juegos de la temporada regular en cada división al 15 de Junio, ella será inelegible desde ese punto en adelante para participar en la División Mayor o en la División Junior en los juegos de la temporada regular o torneo.**

**Si una jugadora únicamente participa en el sesenta (60) por ciento de los juegos de la temporada regular en una división (Mayor o Junior) al 15 de Junio, ella es únicamente elegible para participar en esa división en particular desde ese punto en adelante en juego en la temporada regular o torneo.**

**Una jugadora únicamente podrá ser elegida y participar en un (1) equipo de torneo.**

**Cualquier jugadora, que es de edad liga 12 años, debe ser permitida a jugar en la División Mayor. La liga local no puede obligar a ninguna jugadora, quien es de edad liga 12 años, a jugar en la división Júnior.**

**Liga Senior:** Cualquier jugador que cumpla la edad de 14 años antes del 1ro de enero y que no llegue a la edad de 17 años antes del 1ro de enero del año en curso, será elegible para participar. Esto significa que un joven que cumpla 17 años el 1ro de enero o más tarde es elegible para jugar ese año; un joven que cumpla 17 años el 31 de diciembre o antes, no será elegible para jugar tanto en la Liga local como en juegos de torneo en la liga Senior en cualquier momento durante el año calendario en curso.

**Big League:** Cualquier jugador con estatus de amateur que cumpla la edad de 16 años antes del 1ro de enero y que no llegue a la edad de 19 años antes del 1ro de mayo del año en curso, será elegible para participar. Esto significa que un joven que cumpla 19 años enero el 1ro de enero o más tarde es elegible para jugar ese año; un joven que cumpla 19 años el 31 de diciembre o antes, no será elegible para jugar tanto en la Liga local como en juegos de torneo en la Big League: en cualquier momento durante el año calendario en curso.

**NOTA:** El seguro de accidentes cubre solamente aquellas actividades aprobadas o justificadas por Las Pequeñas Ligas de Béisbol Inc.

Un equipo unitario de Liga Mayor, Liga Menor, Tee Ball, o Liga Junior/Senior/Big League no participará como equipo de Liga Mayor, Liga Menor, Tee Ball, o Liga Junior/ Senior/Big League en juegos con otros equipos de otros programas o en torneos, excepto aquellos autorizados por las Pequeñas Ligas de Béisbol.

Los jugadores de Liga Mayor, Liga Menor, Tee Ball, o Liga Junior/Senior/Big League pueden participar en otros programas durante la temporada regular y de torneo de Liga Mayor, Liga Menor, Tee Ball, o Liga Junior/Senior/Big League, siempre que tal participación no perjudique a su equipo de temporada o de torneo de Liga Mayor, Liga Menor, Tee Ball, o Junior / Senior / Big League.

**NOTA 1: Ver la Regla de Torneo en la Página T-4 (Participación en otros Programas), tocante a la participación en otros programas que no son Pequeñas Ligas mientras duren los Torneos Internacionales (Las Selecciones de Equipos)**

**NOTA 2:** Consistente con la habilidad de un dirigente de conducir los asuntos de su equipo, el dirigente puede retirar a un jugador del equipo, sujeto a la aprobación de la Junta Directiva (o del Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito), por la temporada en

curso, si el jugador repetidamente pierde prácticas o juegos. Si un jugador está repetidamente perdiendo prácticas o juegos, el dirigente debe notificar inmediatamente de la situación a la Junta Directiva de la Liga Local.

- (b) Cada candidato debe presentar una prueba aceptable de edad al Presidente de la Liga (o al Administrador de Distrito, si la **Senior/Big League** es administrada como una operación de distrito), por lo menos 48 horas antes que el plan de selección de jugadores sea puesto en operación. En caso de que dicha prueba formal de edad no esté disponible, el Presidente de la Liga recopilará tanta evidencia documentada como sea posible y la remitirá rápidamente a la Oficina Regional. Si, en opinión de la Oficina Regional, tal evidencia es satisfactoria, una declaración al respecto será enviada al Presidente de la Liga (o al Administrador de Distrito, si la **Senior/Big League** es administrada como una operación de distrito), la cual será aceptable en sustitución del certificado de nacimiento.
- (c) El Presidente de la Liga Local (o el Administrador de Distrito, si la **Senior/Big League** es administrada como una operación de distrito), DEBE certificar y ser responsable por la elegibilidad de cada candidato, previo a la selección de jugadores. **Nota 1:** En el momento de inscripción, el jugador debe decidir si él/ella intentarán cualificar para béisbol o softbol. Ningún jugador puede estar en la lista de más de un equipo en el programa de Pequeñas Ligas. **Nota 2:** Excepto como se indica en la Regulación IV (a).
- (d) La “Edad Liga” de cada candidato será registrada y anunciada en la selección de jugadores para guiar a los dirigentes al hacer sus selecciones.
- (e) La “Edad Liga” es aquella edad cumplida antes de 1ro de enero de cualquier temporada dada. Así, un joven que cumpla 12 años el 31 de diciembre o antes, tiene una Edad Liga de 12 años. Un joven que cumpla 12 años el 1ro de enero o más tarde, tiene una Edad Liga de 11 años. Este principio se aplica sea cual sea la edad.
- (f) **División Major/Liga Junior/Senior/Big League:** Cualquier candidato que falle en atender por lo menos el 50 por ciento de las sesiones de prácticas (tryout) de la temporada de primavera, perderá su elegibilidad ante la Liga, a menos que presente una justificación que sea aceptada por la mayoría de la Junta Directiva.  
**Liga Menor y Tee Ball:** Cualquier jugador elegible que cualifique y esté disponible después de la asignación de jugadores, deberá ser asignado a un equipo.  
**NOTA:** Una Liga Local debe aceptar inscripciones hasta el momento de la selección de jugadores. Después de lo cual, las inscripciones deben ser cerradas.
- (g) **Jugador, dirigente y entrenador deberán suministrar sus datos anualmente a Little League International. Las ligas pueden enviar su información para registrarse el 01 de abril de 2015.** Los jugadores retenidos bajo las Regulación II (d) y/o IV (h) deben ser declarados anualmente en las formas disponibles en la Oficinas Principales de las Pequeñas Ligas. Es altamente recomendable Se recomienda **suministrar datos electrónicamente en formatos aprobados** a la **Oficina Central de Datos de Little League**. Busque información relacionada en línea en [littleleague.org/DataVenter](http://littleleague.org/DataVenter)
- (h) **Si una persona vivió previamente dentro de los límites de la zona de su liga por dos (2) años o más mientras trabaja para esa liga en la capacidad de dirigente, entrenador, o como miembro de la Junta de Directores de la Liga Local por dos años o más, sus hijos y/ hijas de esas personas son elegibles para tomar las pruebas de participación y ser seleccionados por los equipos de esa liga (1) si aún continúa ofreciendo sus servicios a esa liga de la cual se mudó (2) sujeto a un acuerdo escrito de la liga en cuya zona reside al presente y (3) y aprobado por el Administrador de Distrito.**



## Regulación IV (h) – Manejo de los Procedimientos

*El presidente de la liga local, procesara el formulario IV (h.) Una vez el presidente complete el formulario, debe compilar una verificación de los Requisitos de Elegibilidad de Residencia de todos los jóvenes para estar seguros que reúnen los requisitos del IV (h) mencionado arriba. El presidente de la Liga presentará esta verificación al Administrador de Distrito para que la revise. Una vez que el Administrador verifica que la documentación reúne los requisitos correspondientes, firmara el formulario II (d) para aprobarlo. La liga y el Administrador mantendrán una copia del formulario y documentación en sus archivos. El proceso de verificación solo se requiere una sola vez durante la participación del jugador.*

*La Liga debe mantener copia del formulario y la documentación del jugador durante su carrera en la liga, hasta que se gradúe del programa o hasta que abandone la liga. Los jugadores que participen en el torneo tienen que llevar una copia del formulario mientras dure dicho torneo. Si alguien protesta su elegibilidad durante el torneo, la liga debe presentar los documentos originales. Además, si se determina en una fecha futura que un jugador no reúne las condiciones del II (d), el jugador se vuelve inelegible y no puede jugar más. En situaciones cuando la documentación no esté disponible, el caso debe ser referido al Comité de Franquicias a través de la oficina regional para que se tome una decisión. La decisión del Comité de Franquicias es final e inapelable.*

- (i) **Juego Mandatario:** Cada jugador en la alineación presente al inicio del juego participará en cada juego un minimum de seis (6) outs a la defensiva y un (1) turno al bate. *Para el propósito de esta regla, se define como: el jugador entra al terreno de juego en una de las nueve posiciones defensivas, cuando su equipo está a la defensiva y ocupa tal posición en lo que ocurren seis (6) outs; "batear cuando menos una (1) vez" se define como: el jugador entra a la caja de bateo sin ninguna cuenta y completa ese turno al bate cuando es puesto out, lo declara out el árbitro o llega a base quieto.*

**PENALIDAD:** El jugador(es) afectados comenzará el siguiente juego programado, jugarán cualquier requerimiento no completado de la Sección (i) y los requerimientos para este juego, antes de ser sustituidos

El dirigente por la:

**A. Primera Ocasión:** recibirá una amonestación escrita.

**B. Segunda Ocasión:** una suspensión por el siguiente juego programado.

**C. Tercera Ocasión:** una suspensión por el resto de la temporada.

**NOTA 1:** Si se determina que la violación fue intencional, se puede imponer una penalidad más severa por la junta de directores. Sin embargo, la confiscación del partido no puede ser aplicada.

**NOTA 2:** No hay ninguna excepción a esta regla a menos que el partido sea un juego acortado por cualquier motivo, la liga local, en cualquier momento puede determinar no imponer una sanción al dirigente o entrenador. Sin embargo, no se puede reducir la penalidad de este Reglamento con relación a un jugador que no alcanzó el juego mandatario o un permiso por el juego acortado.

**NOTA 3:** En la categoría "Minor" si una media entrada termina por la imposición del límite de las cinco (5) carreras de la "Regla 2:00- Inning", y un jugador a la defensiva ha jugado la media entrada completa, ese jugador será considerado como que ha jugado los 3 outs consecutivos, para el propósito de esta regla. Sin embargo, si el jugador no ha jugado a la defensiva durante la entrada completa, a ese jugador le serán acreditados haber jugado sólo los outs que ocurrieron mientras ese jugador haya sido utilizado a la defensiva.

**Big League:** El juego mandatario no aplica. **NOTA:** Los jugadores deben tener los requisitos conforme "a la elegibilidad del jugador del torneo" para ser elegibles en la selección del equipo de la Big League.

**Minor League y TeeBall:** Si una liga utiliza listas de 15 a 20 jugadores, puede reducir la Regla de Juego Mandatario a tres (3) outs defensivos y una (1) vez al bate por juego. .

**A.R. —Un Jugador/bateador es declarado out por los árbitros por usar un bate ilegal o por violación de la regla 6.07, la violación se anotará como al bate para el propósito de esta regla.**

- (j) Cualquier requerimiento o solicitud relativa a obviar la elegibilidad de un jugador debe ser sometida por escrito, por el Presidente de Las Pequeñas Ligas Local a través del Administrador de Distrito, a su respectivo Director Regional antes del **3 de Junio** del año en curso. Los requerimientos o solicitudes sometidas después de esta fecha no serán considerados.

**CLASIFICACIÓN DE LAS EDADES: LIGA JUNIOR, SENIOR Y BIG LEAGUE**

La estructura de edad en las categorías Junior League, Liga Senior y Big League de Softbol, permite una mayor flexibilidad en estas divisiones y está destinada a aumentar la participación.

Los objetivos son: 1. para permitir que las ligas con personal suficiente para tener una estructura de edad de dos años, mientras que las ligas menores podrían conservar una estructura de tres años de edad Liga Senior y/o Big League, y; 2. para ayudar a la retención de jugadores en todos los grupos de edad, particularmente 13 y 16 años de edad.

Bajo la nueva estructura, Big League softbol estará disponible para 14, 15, 16, 17 y 18 años. Sin embargo, con los niños de 14-16 años siendo la edad movable, una liga PODRÍA estructurar su programa de varias maneras.

La siguiente tabla da a cada uno las posibles combinaciones permitidas bajo las nuevas regulaciones.

	Liga Junior	Liga Senior	BigLeague
Liga A	13,14	15,16	17,18
Liga B	13,14	14,15,16	17,18
Liga C	13,14	14,15,16	16,17,18
Liga D	13,14	14,15	16,17,18
Liga E	13,14	15,16	16,17,18
Liga F	13	14,15, 16	16,17,18
Liga G	13	14,15, 16	17,18
Liga H	13	14,15	16,17,18
Liga I	13	13,14,15,16	15,16,17,18
Liga J	13		14,15,16,17,18

**NOTE 1:** Un jugador de edad liga de 12 años es elegible para la división de la Liga Junior con la opción de la junta de directores de la liga local. Cualquier jugador de la edad liga de 12 años, y quien participa en uno o más juegos de la temporada regular al nivel de la Liga Junior, es elegible únicamente para ser seleccionado en la Selección de la Liga Junior.

La estructura para los Juegos de Torneo es: 9-10 Años; 10-11 Años; 11-12 Años "Major"; Años Liga Junior 12-13-14; Liga Senior 13-14-15-16; Big League 15- 16-17-18.

**NOTE 2:** Las Pequeñas Ligas Internacional, requieren de cada liga local que determinen y evalúen a los jugadores participantes por grupo antes de estructurar las categorías Junior, Senior y Big League.

## REGULACIÓN V SELECCIÓN DE JUGADORES

- (a) La selección de jugadores para los diversos equipos en una liga se hará de acuerdo al Sistema de Selección de Pequeñas Ligas, como se detalla en el Manual de Operaciones. **NOTA:** Todos aquellos candidatos que son de edad doce (12) de la liga, deberán ser inscritos en un equipo de la división Mayor de las Pequeñas Ligas, o a un equipo de la liga Junior. Las excepciones se pueden efectuar, solamente con la aprobación escrita del **Administrador del Distrito**, y si son aprobadas por la junta de directores de la liga local y con el consentimiento de los padres del candidato.
- (b) Cuando una liga decida sustituir el sistema de selección sugerido por las Pequeñas Ligas de Béisbol Inc.; por otro sistema de selección, una descripción completa de dicho sistema sustituido DEBE SER PRESENTADO por escrito PARA SU APROBACIÓN, cuando se solicite la franquicia de la liga.

(c) **Método alternativo de operar**

Para ayudar a las ligas que tienen problemas para conseguir suficientes jugadores para sus equipos de temporada regular, la siguiente opción está disponible:

Del conjunto de jugadores existentes en los equipos de la temporada regular, se puede crear una lista de jugadores que deseen participar en juegos extras durante la temporada regular cuando los equipos tengan pocos jugadores en su lista para los juego de temporada regular.

**Ideas de Guías:**

1. El Agente de Jugadores de la liga formará y manejará la lista. El Agente de Jugadores de la liga usará la lista para asignar jugadores (rotándolos) a los equipos que presenten pocos jugadores.
  2. Los *dirigentes o entrenadores* **no** tienen derecho a seleccionar, al azar, jugadores del listado.
  3. Los jugadores seleccionados de la lista no podrán lanzar, excepto en aquellos juegos donde su equipo original está programado para jugar en la temporada regular.
  4. Los jugadores de la lista que se llamen a jugar y se presenten al terreno de juego deberán tener una participación de por lo menos nueve (9) *outs* consecutivos a la defensiva y consumir un turno al bate.
- (d) Equipos que no son de Pequeñas Ligas no pueden participar en el programa de Little League intacto, o casi intactos. En ningún momento será un equipo o un grupo de jugadores, que no jugó en ese equipo en la temporada anterior, en la misma división en una de las ligas locales con franquicia. Esos jugadores deben tramitarse a través del sistema de selección de jugadores como se señala en el presente Reglamento.

## REGULACIÓN VI LANZADORES

Cualquier jugador

- (a) Cualquier jugadora en el "roster" de un equipo puede lanzar. **Excepción:** Una jugadora quien tiene la edad liga de doce (12) no es elegible para lanzar en la división Menor.
- (b) **Little League (Minors) Division:** Una lanzadora puede lanzar hasta un máximo de doce (12) entradas en un juego. **Si** una lanzadora lanza en más de siete (7) entradas en un día, un (1) día de calendario de descanso es mandatorio. Él envió de un solo lanzamiento constituye haber lanzado una entrada.

**LITTLE LEAGUE (MAJOR) y MINOR DIVISION EJEMPLO:**

Si un jugador lanza en siete (7) o más entradas según (columna A), esa jugadora puede lanzar otra vez según (columna B):

Columna A	Columna B
Domingo	Martes
Lunes	Miércoles
Martes	Jueves
Miércoles	Viernes
Jueves	Sábado
Viernes	Domingo
Sábado	Lunes

**Junior/Senior/Big League:** Ningunas restricciones de lanzamientos se aplican.

**NOTA:** La Junta de Directores de la liga o el distrito puede imponer limitaciones adicionales al lanzador durante el Torneo Regular y los de interleague.

### **Restricciones de lanzamiento de Softbol para 12 años participantes de Major y Junior**

Para uno de 12 años de edad que participa en la División Major y Junior, las cuales son permitidas por virtud de la Regulación IV, de las reglas y regulaciones de lanzamientos, se deberán observar los días de descanso pertinentes a un juego de la división en la cual se utiliza el lanzador. Previamente las entradas lanzadas en las divisiones se tienen que tomar en cuenta al determinar la elegibilidad de la lanzadora un juego en particular, con respecto a los días de descanso y el número de entradas disponibles.

**Ejemplo 1:** Una jugadora lanza siete entradas en un juego de la División Junior el domingo. El lunes, tiene un juego programado en la División Major. Ella no es elegible para lanzar en ese juego porque el Reglamento de la División Major exige tener un día de descanso, como resultado de lanzamiento en más de una entrada el día anterior.

**Ejemplo 2:** Una jugadora lanza nueve entradas en un juego en la División Major el domingo. El lunes, ella tiene un juego programado en la División Junior, y ella sería elegible para lanzar en ese juego porque la División Junior no tiene ninguna restricción de lanzamientos

**Ejemplo 3:** Una jugadora lanza en siete entradas en un juego de la División Junior, jugado el domingo y tiene un juego importante de la División Major el mismo día. Limitarían a la jugadora a cinco entradas en el juego de la División Major. (para un total de 12 entradas en un día en la División Major).

(c) Una lanzadora que permanece en el juego, pero es cambiada a otra posición, puede regresar como lanzadora en cualquier momento en el transcurso del partido, pero solamente una vez en la misma entrada en que fue removida.

(d) **Pequeña Liga Mayors/Júnior/Senior/Big League:** No se utilizarán más de cinco (5) lanzadoras por equipo en un juego.

**EXCEPCION:** En el caso de lesión o enfermedad de la quinta lanzadora, una lanzadora adicional se puede utilizar.

(e) La violación de cualquier sección de esta Regulación, puede resultar en la protesta del juego en la cual ocurra. La protesta se hará con acuerdo a la Regla de Juego 4.19.

### **NOTAS:**

1. El retirar a una lanzadora inelegible después de ser anunciado, pero antes de que se lance una bola, no se considerará una violación. Los directores de Pequeñas Ligas son urgidos a tomar precauciones para evitar las protestas. Cuando una situación de protesta sea inminente, el ofensor potencial debe ser notificado inmediatamente.

2. Las entradas lanzadas en juegos declarados "Juegos Legales Empatados" o "Juegos Suspendidos", serán cargadas contra la elegibilidad de la lanzadora para esa semana. **NOTA 1:** En juegos suspendidos y reanudados al día siguiente, las lanzadoras registradas en el momento en que el juego fue detenido pueden continuar lanzando hasta completar su elegibilidad para ese día,
3. **Minors/Major Divisions:** Si se juegan doble juegos, la limitación de doce (12) entradas en un día calendario se aplicaría a cada lanzadora. Una lanzadora quien lanza en el primer juego puede lanzar en el segundo juego siempre y cuando esta lanzadora todavía es elegible.
4. No hay límite en el número de lanzadoras de un grupo particular con la edad liga en un equipo que puedan ser usadas. **Excepción:** Una jugadora quien ha obtenido la edad liga de doce (12) años no es elegible para lanzar en la División Menor.

## REGULACIÓN VII ITINERARIOS

- (a) El itinerario de juegos para la temporada regular será preparado por la Junta de Directores de la liga (**o del Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito**) y debe proveer para no menos de doce (12) juegos por equipo, para la temporada regular, excluyendo los juegos de desempate (playoff) y los juegos de torneo.
- (b) El itinerario debe proveer para no menos de dos (2) juegos por semana, por equipo. **Liga Junior y Liga Senior:** Los juegos entre-ligas están permitidos, siempre que las listas de jugadores sean sometidas al Director Regional a través del Administrador de Distrito para su aprobación. **Senior/Big League:** Los juegos entre-ligas están permitidos dentro del distrito.
- (c) Donde hay dos (2) o más ligas en una localidad, los equipos de una liga no jugarán con equipos de otra liga, sin la autorización del Administrador de Distrito, del Director Regional y del Comité de Franquicias (ver Regulación I (c) 5).
- (d) **Minors /División Major League:** Un equipo puede jugar doble juego en un periodo de siete (7) días. Ningún equipo jugará tres partidos en un día. (Excepto bajo condición de la Regla 4.12.) **Liga Menor y Tee Ball:** Ningún equipo será programado jugar dos partidos en un mismo día (ver la Regla 4.12.) **Liga Junior / Senior / Big League:** **Un equipo puede jugar tres (3) juegos en un día.** Si dos juegos que comprenden cuatro equipos, son jugados el mismo día y en el mismo terreno, el primer partido debe ser completado antes de que se comience el segundo partido (excepción bajo condición de la Regla 4.12.)
- (e) Cuando el tamaño de la Liga tiene una disponibilidad limitada de terreno de juego se requiere que la Liga programe más de un partido en la misma noche y en el mismo terreno de juego, permitiéndole a la Liga imponer un **tiempo limitado a los partidos**. Sin embargo, el partido tiene que reunir los requisitos de la Regla 4.10 o 4.11 para poder ser un partido oficial.
- (f) El itinerario se hará de forma tal de manera de que por lo menos la mitad de los partidos estén programados antes del 15 de Junio.
- (g) **División Major, División Junior / Senior / Big League:** Se recomienda que el itinerario sea programado para una temporada dividida en dos partes, con un playoff entre los ganadores de la primera y segunda posición, para poder determinar el campeón de la liga.

- (h) Todos los juegos deberán haber finalizado para la fecha de apertura del semestre escolar de otoño, pero no más tarde del 1ro de Septiembre, a no ser que se le haya concedido un Programa de Entrenamiento y Desarrollo.
- (i) **División Mayor:** No habrá límite de tiempo en los juegos (excepción bajo la Regulación X (c.))
- (j) **Liga Menor y Tee Ball:** La Liga Local le puede fijar un tiempo limitado a los juegos, sin tener en cuenta el número de entradas jugadas. Se recomienda que no se mantenga ningún registro de las posiciones de los equipos participantes y que no se realicen partidos para determinar un equipo campeón.
- (k) Cuando se le otorgue la aprobación a dos o más Ligas - que comprenden no más de 40,000 habitantes - para formar una **División** Junior como se prevé en la Regulación I (h), se preparará un itinerario para la temporada regular, compuesto por un comité conjunto de las dos o más Ligas.
- (l) ***Equipos femeninos de softbol no jugaran con equipos masculinos de softbol.***

### REGULACIÓN VIII LIGAS MINOR

(No aplica en Junior / Senior / Big League)

- (a) El propósito del programa de la Liga Menor es proveer adiestramiento e instrucción para esas candidatas, quienes por razón de edad u otros factores no cualifican para ser seleccionadas en la temporada regular de la Categoría Mayor.  
**Nota: La edad liga de 12 años de edad, sólo podrán participar en las menores bajo ciertas circunstancias.**
- (b) El programa de Liga Menor es responsabilidad y es parte integral de las Pequeñas Ligas que tengan una Franquicia. No es, y no podrá ser administrada como una entidad separada. Debe ser limitada a los límites de zona de la Liga Local y sus jugadoras están sujetas a ser seleccionadas por reclutamiento, o sorteo, por cualquier equipo de la Liga Mayor de la liga local. La negativa de una jugadora a obedecer puede resultar en la pérdida de elegibilidad en el actual torneo de la Categoría Mayor.  
**Nota:** Las Ligas Locales deben establecer una política, aprobada por la Junta de Directores, refiriéndose a las jugadoras que declinen subir a un equipo de liga Mayor. Dicha política debe ser circulada en el momento de la inscripción y/o prácticas.
- (c) Ninguna jugadora o equipo puede ser considerado propiedad de, o bajo la jurisdicción o control de un equipo particular en la Liga Local.
- (d) La Liga Local puede elegir el utilizar un adulto como lanzador (“Los lanzamientos por el Entrenador en la Liga Menor”) o el de una máquina de lanzar por (“Los Lanzamientos por Máquina”) en los juegos de Liga Menor donde participan jugadoras de edad liga de 7 a 12 años. Las maquinas de lanzar, si se utilizan, deben estar en buenas condiciones y deben ser operadas por dirigentes, entrenadores, árbitros o cualquier adulto aprobado por la liga local.  
**Nota:** Participantes de Edad Liga de 5 - 6 años son permitidos a subir a la Liga Menor donde el Entrenador es el Lanzador o las maquinas de lanzar después de haber participado en la categoría Tee Ball un año.

### REGULACIÓN IX JUEGOS ESPECIALES

- (a) Los Juegos Especiales se definen como juegos que:

- 1) no son juegos de la temporada regular, y
- 2) no son juegos de Torneos Internacionales, y
- 3) son equipos de Pequeñas Ligas con franquicias, y
- 4) han sido aprobados por escrito por la oficina regional.

**Excepción: Liga Junior:** Hasta seis (6) juegos se podrán jugar bajo el sistema de Juegos Especiales contra equipos de Pequeñas Ligas, que se puedan contar para el Itinerario de la Temporada Regular. **Liga Senior/Big League:** Hasta doce (12) juegos se podrán jugar bajo el sistema de Juegos Especiales contra equipos de Pequeñas Ligas, que se puedan contar para el Itinerario de la Temporada Regular.

- (b) A menos que sean expresamente autorizados bajo las condiciones de esta Regulación, los juegos efectuados para cualquier otro propósito que no sea el de establecer un campeón de la liga (o un campeón de Distrito, si la **Senior/ Big League** es administrada como una operación de distrito) o como parte de un Torneo Internacional están prohibidos. La violación puede resultar en la revocatoria de la franquicia y/o la suspensión de los privilegios de Torneo.
- (c) Con la aprobación del Comité de Franquicias de la Oficina Central de las Pequeñas Ligas y con la recomendación del Director Regional y el Administrador de Distrito, ligas con franquicias pueden participar en Juegos Especiales durante y después de la temporada regular, pero antes del inicio del semestre escolar o el 1ro de septiembre, cualquiera que sea primero.
- (d) Los Juegos Especiales se pueden jugar entre:
  1. Equipos de temporada regular o;
  2. Equipos Todos-Estrellas utilizando reglas de la temporada regular o las del torneo, pero no en combinación.
- (e) Los equipos que participan en Juegos Especiales durante la temporada regular serán equipos únicamente de la temporada regular. Equipos de Torneo, de la temporada regular y de Ligas Menores que envuelvan jugadoras menores de edad liga de 11 años, deben seguir las reglas de torneo de la División 9-10 años.
- (f) **Los equipos de Torneo pueden participar en Juegos Especiales después del 15 de junio o dos semanas antes del comienzo del torneo internacional dentro de su respectiva división, o la anterior. (En PR únicamente si han sido eliminados del Torneo Internacional).**
- (g) El Presidente de la liga tendrá la responsabilidad de conducir los Juegos Especiales bajo todas las reglas, regulaciones y política de las Pequeñas Ligas de Softbol.
- (h) Esta regla no prohíbe juegos de práctica de pre-temporada entre equipos de la misma división en la misma liga o la práctica del equipo de torneo (Selección) de la liga, contra otros jugadores de la misma división en la misma liga, siempre y cuando dicha práctica se efectúe sin uniforme.
- (i) **Tee Ball:** Los Juegos Especiales están permitidos únicamente con equipos de la temporada regular. Sin embargo, estos no son recomendados por la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas. Juegos de Selección no están autorizados.

## REGULACIÓN X -JUEGOS NOCTURNOS

- (a) Los juegos de **División Major, Liga Menor, Tee Ball, y Liga Junior/Senior/Big League** pueden ser jugados en la noche, usando alumbrado eléctrico. Esta responsabilidad descansará en la Liga Local. En todo caso, ninguna entrada comenzará después de las 10:00 de la noche, hora prevaleciente (9:00 p.m. para **Tee Ball**); **Junior y Senior:** No se comenzará una entrada

después de las 10:30 p.m. hora prevaleciente; **Big League:** No se comenzará una entrada después de las 11:00 p.m. hora prevaleciente. Será considerado que una entrada comienza en el momento que se realice el tercer "out" completando la entrada anterior.

- (b) El alumbrado eléctrico para juegos de Pequeñas Ligas debe cumplir con los requisitos mínimos aprobados por "Little League Baseball" (Ver los requisitos del Manual de Operaciones.)
- (c) Cuando el tamaño de la Liga y la disponibilidad de parques es limitada, se requerirá más juegos programados para la misma noche y en el mismo parque; le será permitido a la Liga imponer un tiempo límite al primer partido. No obstante, el partido debe cumplir los requisitos de la Regla 4.10 o 4.11 para poder ser oficial.

## **REGULACIÓN XI ADMISIÓN A LOS JUEGOS**

No se cobrará por entrar a ningún juego de la División Major, Liga Menor o Tee Ball. Se permitirán aportaciones voluntarias.

**Junior/Senior/Big League:** Está permitido cobrar en la entrada.

## **REGULACIÓN XII PREMIACIONES**

- (a) El valor de los premios y los materiales regalados a jugadores individuales debe ser de acuerdo a las reglas prevalecientes de la Asociación Atlética de Escuela Superior del estado donde el jugador participa.
- (b) Ningún premio será otorgado a jugadoras por sus destrezas o logros. **NOTA:** Certificados de Reconocimiento, fotos del equipo, medallas no costosas o prendedores brindan un reconocimiento adecuado y proporcionan recuerdos perdurables de las Pequeñas Ligas.

## **REGULACIÓN XIII COMERCIALIZACIÓN**

- a) La explotación de las Pequeñas Ligas en cualquier forma o para cualquier propósito, está prohibida.
- b) La solicitud para reunir fondos con jugadores de División Major, Liga Menor, TeeBall, **División Intermedia (50-70)** / la Liga Junior/Senior/Big League con o sin uniformes están prohibidas, excepto para un proyecto anual de reunir fondos, bajo la supervisión de adultos.
- c) Un cargo razonable puede ser impuesto como una obligación de los padres para asegurar la continuidad operacional de La Pequeña Liga local. Aunque se recomienda no cobrar cuota alguna. **EN NINGÚN MOMENTO EL PAGO DE CUALQUIER CUOTA SERÁ UN PRE-REQUISITO PARA PARTICIPAR EN CUALQUIER NIVEL DEL PROGRAMA DE LAS PEQUEÑAS LIGAS.** Se recomienda, que los padres que no puedan pagar una cuota, de participación, sean orientados a contribuir con su tiempo libre en la liga.
- d) Ningún voluntario de Little League, empleado o participante, mientras esté actuando en esta calidad, deberá ejecutar un contrato o acuerdo, aceptar compensación personal o remuneración por el uso de, o para promover el uso de cualquier producto o servicio.



- e) Una Liga Local o de Distrito, no podrá exigirle a cualquier jugador utilizar una marca/fabricante específico de equipo, con el fin de la Liga recibir indemnización (incluida la compensación diferida) por ello.
- f) Una Liga Local podrá permitir que un equipo en la Temporada Regular y/o Equipo de Torneo incluya el nombre del patrocinador en el uniforme, la liga local puede recibir una remuneración por dicho patrocinio. El patrocinio provisto no deberá confluir con cualquier regla de Pequeñas Ligas, Regulaciones y/o política. Tal patrocinador no tendrá ninguna autoridad con respecto a la composición o la operación del equipo, su administrador y/o entrenadores. **NOTA:** Una vez que un Equipo de Torneo juegue su primer partido en el Torneo Internacional, haciendo referencia a una empresa, producto o servicio (incluyendo, pero no limitado a, un lema, una consigna o logotipo) no se añadirá a ningún uniforme del equipo de torneo o equipo.
- g) Violación a cualquier parte de esta Regulación puede resultar en penalidades desde e incluyendo remoción del programa de Pequeñas Ligas y/o la revocación de la Carta de la Liga (Charter) o la confiscación de los juegos del Torneo Internacional.

#### **REGULACIÓN XIV DECORO EN EL TERRENO**

- a) Las acciones de jugadores, dirigentes, entrenadores, árbitros y directivos de la liga deben ser irreprochables. Cualquier jugador, dirigente, entrenador, árbitro o representante de la liga que se vea involucrado en un altercado verbal o físico, o en un incidente de conducta antideportiva, en algún lugar del partido o en cualquier otra actividad de las Pequeñas ligas, está sujeto a una acción disciplinaria por parte de la junta directiva de la liga local (**o del distrito, sí la Big League es administrada por el distrito.**)
- b) Jugadores uniformados, fotógrafos de la prensa, dirigentes, entrenadores y árbitros se permitirán solamente dentro de los predios del terreno de juego, antes y durante el desarrollo de los partidos. El carga bate, niño o niña, no están permitidos en este nivel de juego. Con excepción del bateador, los corredores en las bases, los entrenadores en la primera y tercera base, el resto de los jugadores deberán permanecer en sus bancos, (dugouts), o en el área donde calientan los lanzadores, cuando su equipo está bateando. Cuando el equipo está a la defensiva, todos los jugadores de reserva estarán en sus bancos o en el área donde calienta los lanzadores. **Excepción: La posición en el círculo de espera se permite en la División Junior League, Liga Senior y Big League.**
- c) Dos adultos serán permitidos en las bases, como entrenadores.
- d) El dirigente o entrenador no saldrá del banco (dugout), excepto para conferenciar con un jugador o con el árbitro y esto solo luego de haber sido autorizado por el árbitro. (**Excepción:** En Liga Menor y TeeBall, los dirigentes o entrenadores pueden estar en el terreno de juego para propósitos de brindar instrucciones, pero no ayudarán a los corredores, ni tocarán ninguna pelota que esté en juego. Por lo menos un adulto, dirigente o entrenador deberá estar en el dugout en todo momento.)
- e) El uso de tabaco y bebidas alcohólicas en cualquier forma, está prohibido en el terreno de juego, bancos (dugout). El uso del alcohol está prohibido en los alrededores del juego. **Está prohibido el uso de cigarrillos e inhalantes en el campo de juego, los bancos o "dugouts"**
- f) Los dirigentes o entrenadores no pueden calentar a los lanzadores.

## **REGULACIÓN XV**

### **PRESENTACIÓN DE JUGADORES DE PEQUEÑAS LIGAS EN LOS MEDIOS**

- a) La presentación de jugadoras en uniforme en anuncios de cualquier índole o en programas comerciales en la televisión o en películas sin el consentimiento escrito de las Oficinas Centrales de Pequeñas Ligas está prohibido.
- b) Está permitido las noticias y reportajes en programas de televisión.
- c) Está permitido la transmisión por televisión de los juegos de la temporada regular, juegos especiales de Torneos Internacionales con la presentación de un contrato (disponible a los Administradores de Distrito y a los directores de torneo) y un permiso escrito por parte de las Pequeñas Ligas Internacionales, autorizando la transmisión por televisión de los juegos específicos o torneos.
- d) Están permitido las transmisiones por radio de los juegos de la temporada regular y de juegos especiales con la presentación de un “Contrato de Radio de la Temporada Regular de Pequeñas Ligas” (disponible a los Administradores de Distrito) por los juegos específicos. El contrato debe ser completado correctamente y guardado en las ligas locales.
- e) Están permitido las transmisiones por radio de los juegos de Torneo con la presentación de un “Contrato de Radio para el Torneo de Pequeñas Ligas Internacional” (disponible a los Administradores de Distrito y a los directores de torneo) por los juegos específicos. El contrato debe ser completado correctamente y guardado en el distrito.
- f) Está permitido enviar las transmisiones por la red interna (internet) de los juegos de la temporada regular y los juegos especiales con la presentación de un “Little League Regular Season Internet Web Cast Contract” (disponible a los Administradores de Distrito) por los juegos específicos. El contrato debe ser completado correctamente y guardado en las ligas locales.
- g) Está permitido enviar las transmisiones por la red interna (internet) de los juegos de Torneos Internacionales con la presentación de un “Little League Regular Season Internet Web Cast Contract” (disponible a los Administradores de Distrito y los directores de torneo) por los juegos específicos. El contrato debe ser completado correctamente y guardado en el distrito.

## **REGULACIÓN XVI**

### **USO DEL NOMBRE Y LOGO DE PEQUEÑAS LIGAS**

El uso del Logo Oficial “LL”, “LLB” y/o las palabras “Pequeñas Ligas”, “Pequeñas Ligas de Béisbol”, “Béisbol de Pequeñas Ligas”, “de las Pequeñas Ligas”, “Junior League Baseball”, “Senior League Baseball”, “Big League Baseball”, “Challenger División”, etc. (registradas bajo Certificado Federal en la Oficina de Patentes de los EE.UU), es concedido a las ligas con franquicia y no pueden ser extendido por las Ligas Locales a ninguna otra organización para ningún propósito, sea cual fuese. Estas marcas están todas protegidas tanto por una Ley Especial del Congreso y registradas en la Oficina de Patentes y Marcas de Fábrica de los EE.UU. Todos los derechos sobre y para cualquiera de estas marcas de las Pequeñas Ligas de Béisbol Inc. están reservados.

## **REGULACIÓN XVII**

### **JUEGOS DE TORNEO (Selección)**

Esta regulación se aplica a los Torneos Internacionales, los cuales incluyen el Torneo de la División 9 - 10 Años, **División de 10-11 Años**, la División Major, la Junior, Senior y Big League.

- (a) Las prácticas de equipo de torneo o pruebas serán especificadas por el Comité de Torneo.
- (b) Las practicas del equipo de Torneo de la liga contra otros jugadores en la misma división, en la misma liga es permitido, siempre y cuando dicha práctica se efectúe sin uniforme.

- (c)** Las Reglas de torneo están publicadas en este libro.
- (d)** A menos que sea notificada oficialmente de lo contrario, cada liga asume la responsabilidad total de los gastos incurridos en las competencias de torneo.
- (e)** La estructura para los juegos de Softbol es la siguiente: 9-10 División; 10-11; División Major (11-12); División Junior (12-13-14); División Senior (13-14-15-16); y Big League (14-15-16-17-18).

**2012 REGLAS OFICIALES DE JUEGO DE SOFTBOL**  
**SOFTBOL DE PEQUEÑAS LIGAS (DIVISIÓN MAJOR), PRE-MAJOR,**  
**TEE BALL, JUNIOR, SENIOR, Y BIG LEAGUE**

**1.00 - OBJETIVOS DEL JUEGO**

- 1.01-** El Softbol de las Pequeñas Ligas en todas sus categorías es un juego entre dos equipos de nueve jugadores cada uno, bajo la dirección de un dirigente y no más de dos entrenadores, jugado en un campo reglamentario de Pequeñas Ligas, de acuerdo a estas reglas, bajo la autoridad de uno o más árbitros. **Tee Ball y Minor League es una División de Instrucción cuando se encuentran dos equipos, bajo la dirección de un dirigente y no más de dos (2) entrenadores, los jugadores estarán regulados por las reglas que rigen los parques de Las Pequeñas Ligas bajo la jurisdicción de uno o más árbitros.** Nota: **La competencia de las ligas menores para poder efectuarse tiene que tener nueve jugadores a la defensiva. Ver la Reglas 4.16 y 4.17.**
- 1.02-** El objetivo de cada equipo es ganar anotando más carreras que el contrario. (**Tee Ball:** se recomienda no llevar anotación.)
- 1.03-** El ganador del juego será aquel equipo que haya anotado, de acuerdo con estas reglas, el mayor número de carreras hasta el final de un juego reglamentario.
- 1.04- EL TERRENO DE JUEGO.** El terreno será marcado de acuerdo a las instrucciones suplementadas por los Diagramas en el manual de reglas en español en las páginas 40 y 41. El cuadro interior será un cuadrado de 60 pies. (**Tee Ball Opción:** El cuadro interior puede ser un cuadrado de 50 pies).  
El campo exterior será el área entre las dos líneas de "foul", formadas extendiendo dos lados del cuadrado, como en el Diagrama No. 1. La distancia desde la base del "home" a la cerca, grada u otra obstrucción más cercana en territorio bueno "fair" debe ser de 200 pies o más. Se recomienda una distancia de 200 pies o más a lo largo de las líneas de "foul" y hacia el jardín central. El cuadro interior será nivelado de manera tal que las líneas de bases y el "home" plate queden a un mismo nivel.  
La goma de la lanzadora estará sobre el nivel del "home". El cuadro exterior y el cuadro interior, incluyendo las líneas divisorias, son terreno bueno "fair" y toda otra área es terreno malo "foul".  
Es deseable que la línea que parte del "home", a través de la goma de la lanzadora, hacia la segunda base, siga una trayectoria de dirección Este - Noreste.  
Se recomienda que la distancia desde el "home" al "backstop" y las líneas de bases a las gradas u otra obstrucción más cercana en territorio "foul", deba ser de 25 pies o más. Ver Diagramas No. 1.  
Cuando se decida la localización del "home", con una cinta métrica mida 84 pies y 10 pulgadas en la dirección deseada para establecer la segunda base. Desde el "home", mida 60 pies hacia la primera base; desde la segunda base mida 60 pies hacia la primera base; la intersección de estas líneas establece la primera base. Desde el "home", mida 60 pies hacia la tercera base; desde la segunda base mida 60 pies hacia la tercera base; la intersección de estas líneas establece la tercera base. La distancia entre la primera base y la tercera base es de 84 pies y 10 pulgadas. Todas las medidas desde el "home" serán tomadas desde el punto donde las líneas de primera y tercera base se cruzan.  
La caja de la receptora (catcher), la caja de las bateadoras, las cajas de los entrenadores en las bases y la línea de las corredoras serán trazadas como se demuestra en los Diagramas No. 1 y No. 2.  
La caja de la receptora (catcher) se extiende aproximadamente 6 pies y 4 3/8 pulgadas hacia la parte trasera del "home". Se determina extendiendo cada línea de "foul" 9 pies más lejos del

punto posterior del "home". **Júnior/Senior/Big League:** La caja de la receptora (catcher) será de 10 pies de longitud desde de los rincones de la parte posterior y de afuera de la caja de la bateadora y será de un ancho de 8 pies y 5 pulgadas.

La caja de la bateadora será rectangular 7 pies x 3 pies. La línea interna, si se utiliza, será paralela a, y tendrá 4 pulgadas (6 pulgadas para **Júnior/Senior/Big League**) retirada del lado del "home". Se extenderá hacia el centro del "home" 4 pies hacia la parte posterior 3 pies.

Las cajas de los "dirigentes" en las bases serán de 4 pies x 8 pies y no estará a más de 6 pies de las líneas de "foul".

Las líneas de "foul" y todas las demás líneas de juego indicadas en los diagramas con líneas negras sólidas, serán marcadas con tiza u otro material blanco. No se usarán líneas de cal cáustica.

Las líneas de grama y las dimensiones mostradas en los diagramas son las usadas en muchos terrenos de juego, pero no son mandatorias. Cada liga determinará en su terreno de juego el tamaño y formas de las áreas con grama y las áreas sin grama.

**1.05 -** La base del plato "home-plate" será marcada por medio de una plancha de goma blanca de cinco lados. Será un cuadrado de 17 pulgadas con dos de las esquinas configuradas, de tal manera que una orilla es de 17 pulgadas de largo, dos de 8 ½ pulgadas y los dos de 12 pulgadas. Deberá ser colocada en el terreno con el punto en la intersección de las líneas que se extienden desde el plato (home) a la primera base y la tercera base; con el lado de 17 pulgadas de frente a la goma del lanzador y los dos de 12 pulgadas coincidiendo con las líneas de primera base y tercera base. Los bordes superiores del home serán biselados y la base deberá fijarse en el terreno a nivel con la superficie del terreno. El borde negro biselado, si lo tiene, no se considerará parte del plato (home plate.)

**1.06 -** La base primera, segunda y tercera bases serán marcadas con lona blanca o almohadillas cubiertas de caucho, fijadas con seguridad al suelo. Las almohadillas de la primera y tercera base estarán colocadas dentro del terreno de juego. La almohadilla para la segunda base será colocada como la segunda base. Las almohadillas de la base no serán un cuadrado de menos de catorce (14) ni más de quince (15) pulgadas y los bordes externos no serán de más de dos y un cuarto (2¼) de pulgada de grosor y rellenas con un material suave. **Las ligas tienen que asegurar que la primera, segunda y tercera base se desenganche de su anclaje.**

**NOTA 1:** Si una base se zafa de su posición durante una jugada, esa corredora en la misma jugada se considerará como que ha alcanzado la base, si a juicio del árbitro, esa corredora toca o ocupa la base zafada o el punto marcado por la ubicación original de la base zafada.

**NOTA 2: El uso de "Primera Base Doble" es permisible en todos los niveles del juego. Ver Regla 7.15.**

**1.07 -** La goma del lanzador será una losa rectangular de goma blanqueada de 24 pulgadas x 9 pulgadas. Deberá ser colocada en el terreno como se demuestra en los Diagramas, de manera que la distancia entre la parte que queda el lado del frente del lanzador y el plato "home plate" (la punta de la parte posterior) sea de 40 pies **Pequeña Liga Mayor y Junior**; para **Pequeñas Ligas Menores** sea de 35 pies y para **Senior/Big League** sea 43 pies.

Diagrama No. 1

Diagrama mostrando la disposición de un campo de juego para Softbol de Pequeñas Ligas Mayor/ Menor / Júnior / Senior / Big League.

Todas las dimensiones son obligatorias, a menos que estén marcadas "opcional" o "recomendada".

**NOTA 1:** El círculo de ocho pies (8') de radio será propiamente marcada – medida del centro del lado de enfrente de la goma de la lanzadora.

**NOTA 2:** Tee Ball; La distancia de la base puede ser de 50 pies.

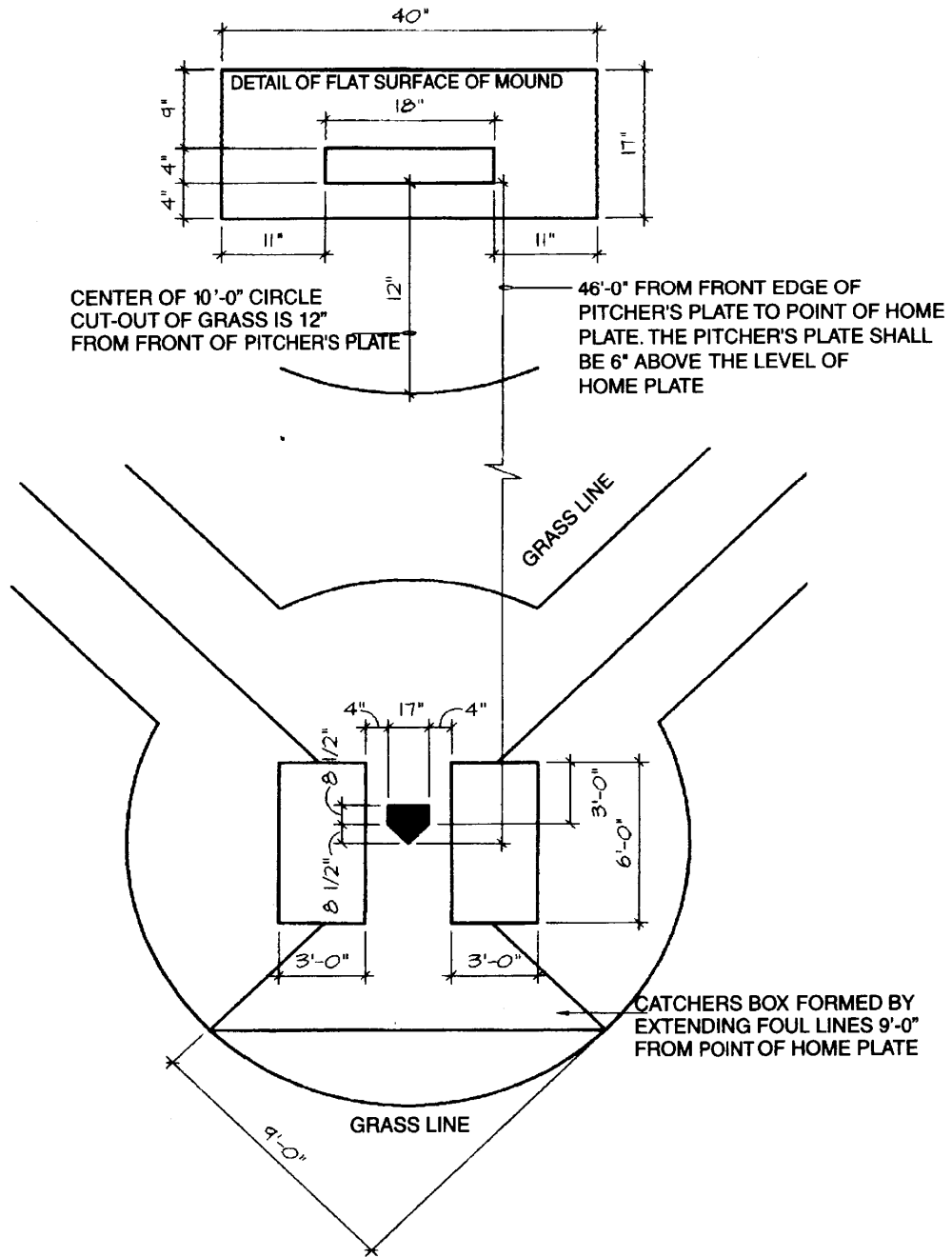
**NOTA 3:** La distancia de la goma de lanzar para Menor es de 35 pies.

**NOTA 4:** La distancia de la goma de lanzar para la división Senior y Big League es de 43 pies.



Diagram No. 2

Diagram showing layout of batter's box and compulsory dimensions.



- 1.08 - La liga proporcionará los bancos de jugadores, uno para el equipo local y otro para los equipos visitantes. Dichos bancos deberán estar a no menos de 25 pies de las líneas de bases. Estarán protegidos por una cerca de alambre.

**NOTA 1:** Los círculos de espera no están permitidos para las jugadoras en las categorías Tee Ball, Menor y Mayor.

AR--Cercar-de áreas NO PUEDE ser utilizado para un bateador en el círculo de espera.

**NOTA 2:** Únicamente la primera bateadora de cada entrada, es la que estará permitida estar fuera del banco (dugout) al comenzar cada entrada en las categorías Tee Ball, Liga Menor y Liga Mayor.

A.R. - El siguiente bateador debe estar listo con su casco protector, pero él/ella no pueden tomar el bate hasta que sea su turno al bate.

- 1.09 - **La bola que se utilice debe reunir las especificaciones y normas de las Pequeñas Ligas. Deberá medir no menos de 11 7/8” ni más de 12 1/8” de circunferencia y pesará no menos de 6 ¼, ni más de 7 onzas. Menor/Tee Ball; la pelota medirá no menos de 10 7/8 pulgadas y no más de 11 1/8 pulgadas de circunferencia y pesará no menos de 5 ½ onzas y no más de 6 onzas.**

A.R Amarillo óptico, el blanco u otros colores en el softbol, son legales para ser usados durante el torneo regular y el Torneo. Estatal.

- 1.10 El bate tiene que ser un bate de softbol que cumpla con los estándares y especificaciones de la Pequeña Liga según lo indicado en esta regla. Será un palo suave, redondeado y hecho de madera o de un material y color comprobado y aceptable según los estándares de las Pequeñas Ligas. El bate no tendrá más de treinta y tres (33) pulgadas (34 pulgadas para **Júnior/Senior/Big League**) de longitud, ni más de dos y un cuarto (2 ¼ ) pulgadas de diámetro y si es de madera, no menos de quince dieciseisavos (15/16) pulgadas de diámetro (7/8 para bates menos de 30 pulgadas) en su parte más pequeña. El mango del bate, no más de 16 pulgadas del extremo más pequeño, puede ser cubierto o tratado con cualquier material para mejorar el agarre. Un bate ilegal debe ser retirado. No se usará el bate laminado. Bates coloreados son aceptables. Un bate que no sea de madera tiene que tener un agarre de goma, cinta o material compuesto, y se tiene que extenderse un mínimo de 10 pulgadas desde el extremo pequeño. Está prohibida la cinta resbaladiza o material similar. **Un bate ilegal o alterado deberá ser retirado. Penalidad.** Ver Regla 6.06 (d)

A.R. Si las marcas de la especificación en un bate no son legibles, ese bate no puede ser utilizado y será retirado del juego.

**NOTA 1:** No es permitida la tradicional "dona" o contrapeso para el bate.

**NOTA 2:** El bate puede tener la marca "Little League Tee Ball."

**NOTA 3:** Los bates (no de madera) pueden relevar abolladuras. Bates que no pasan por la argolla aprobada por "Little League" deben de ser retirados para siempre. La argolla de 2 ¼ es para los bates para todas las divisiones de Softbol.

1.11 -

- (a) (1) Todas las jugadoras de un equipo usarán uniformes numerados, idénticos en color, ribetes y estilo. El uso de gorras o viseras es opcional para cada jugadora mientras está a la defensiva.

- (2) El Parcho Oficial de Hombro de las Pequeñas Ligas tiene que estar cosido en la parte superior de la manga izquierda de la camisa (blusa) del uniforme. El parcho se colocará 3 pulgadas debajo de la costura del hombro izquierdo. En las



camisas sin mangas se colocará en el lado izquierdo del pecho a 1 pulgada debajo de la clavícula.

- (3) Cualquier parte de una camiseta interior de la lanzadora, expuesta a la vista, será de un color sólido. Una lanzadora no puede usar ningún artículo en sus manos, muñecas o brazos que puedan distraer a la bateadora.
- (b) Una liga tiene que proporcionar a cada equipo con un uniforme distintivo. Los uniformes son propiedad de la liga. Para **Liga Menor y Tee Ball**: se recomienda suéter (T-shirts) y gorras, pero se pueden utilizar uniformes usados, que estén en buenas condiciones.
  - (c) El largo de las mangas podrá variar para cada jugadora individual, pero la manga de cada jugadora deberá de ser del mismo largo aproximado. Ninguna jugadora usará mangas cortadas, deshilachadas o rasgadas.
  - (d) Ninguna jugadora pegará a su uniforme cinta u otro material de un color diferente al del uniforme.
  - (e) Ninguna parte del uniforme incluirá un diseño que imite o sugiera la forma de una bola de béisbol o softbol.
  - (f) Botones de cristal o de metal pulido no serán usados en el uniforme.
  - (g) Ninguna jugadora pegará nada al talón o punta del zapato, que no sea el protector para la punta del zapato.
  - (h) No están permitidos zapatos con ganchos (spikes) o clavos de metal. Zapatos con tacos de caucho moldeados sí están permitidos (**Liga Junior/Senior/Big League**: Zapatos con ganchos (spikes) o clavos de metal están permitidos.)

**A.R. Tee Ball/Minors/Majors: Se permiten los puntos o las grapas desprendibles si, cuando están quitado, ningún metal está expuesto.**

- (i) Los dirigentes y entrenadores no deben usar el uniforme o zapatos convencionales de béisbol, pero pueden usar la gorra, pantalón y camisa (**Liga Junior/Senior/ Big League**: Los dirigentes y entrenadores pueden usar el uniforme o zapatos convencionales de béisbol. Ellos no pueden usar los zapatos con ganchos (spikes) o clavos de metal.)
- (j) Las jugadoras no deben usar prendas como es, pero no limitado a, sortijas, relojes, pantallas, broches, collares, ningún cosmético/decorativo artículo duro. Esta regla aplica sin hacer caso de la composición de tal joyería, artículos cosméticos duros o artículos decorativos duros. (**EXCEPCION**: Se permiten prendas que avisen al personal médico de una condición física específica).

**A.R. Los dirigentes, entrenadores, jugadores y árbitros no pueden usar artículos del metal en sus uniformes.**

- (k) Ninguna jugadora ni árbitro podrá usar inmovilizadores (yesos) de fracturas durante los partidos. **NOTA**: Las personas que tengan inmovilizadores (yesos), incluyendo dirigentes y entrenadores, deben permanecer en el banco (dugout) durante el partido.

**1.12 -** El receptor debe usar un guante especial para receptores (no una mascota de primera base ni un guante de jugador del campo) de cualquier forma, tamaño o peso consistente con la protección de la mano.

1.13 - La jugadora de primera base debe usar un guante de cualquier peso con las siguientes especificaciones:

- A. El guante no debe ser más de 14 pulgadas de largo (medido directamente desde la parte inferior de la palma de la mano hasta la parte más alta del guante), y
- B. no más de ocho pulgadas de ancho a través de la palma de la mano (medido en línea horizontal desde la parte inferior del tejido del guante (webbing) del dedo pulgar hasta el dedo índice), y
- C. el tejido del guante (webbing) no debe ser más de 5¾ pulgadas de ancho (medido en la parte de arriba (superior) o a lo largo de la parte de arriba). Vea diagrama No. 5.

1.14 - Cada jugadora de la defensiva (que no sea la primera base o el receptor), deberán estandarizar el tamaño de los guantes y el máximo de las especificaciones escritas en la Regla 1.13.

1.15 –

(a) El guante de la lanzadora será de un solo color sólido que no sea ni blanco, gris o amarillo óptico, o si es de varios colores, el blanco, gris o amarillo óptico, no serán incluidos estos colores. Un guante, al cual es considerado una distracción, es ilegal.

A.R. Los guantes multicolores se permiten para ser usados por la lanzadora que incluye, el cordón del fabricante, o la etiqueta del guante a menos que, a juicio del árbitro, éstas distrajeran a la bateadora. El árbitro puede retirar del juego un guante, si determina que el guante de él/ella es una distracción al bateador

(b) Ningún lanzador pegará al guante ningún material extraño de un color diferente al del guante. El lanzador puede usar un guante de batear en la mano donde se coloca el guante, pero no en la mano de lanzar ni tampoco puede ser blanco, gris o amarillo óptico.

(c) Ningún lanzador él/ella usará bandas para el sudor en las muñecas.

(d) Un lanzador no puede usar el guante del receptor ni el de la primera base.

1.16 Cada liga proporcionará en el dugout o banco del equipo a la ofensiva, seis (6) cascos (siete (7) para **División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League béisbol**) protectores, los cuales tienen que reunir las especificaciones y normas de NOCSAE. El uso del casco para el bateador, todos los corredores en base y los entrenadores son mandatorio. El uso del casco para un dirigente adulto de base es opcional. Cada casco tendrá una etiqueta de advertencia por fuera. Los cascos que provee cada liga deben llenar las especificaciones de NOCSAE y llevar el sello de NOCSAE (National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment), además de una etiqueta de advertencia según indica arriba. Los cascos deben tener una superficie que no sea deslumbrante ni pueden ser como espejos naturales.. Cualquier alteración a los cascos, incluyendo pintura o calcomanías puede invalidar la garantía del casco. Los cascos no deberán estar re-pintados ni tener cintas o calcomanías a menos que estén aprobadas por escrito por el fabricante o su representante autorizado.

A.R. - Si una jugadora, durante juego, se quita su casco o él/ella hace que su casco se caiga, a él/ella se le advertirá y no se le dirá en voz alta, que no se quite intencionalmente su casco y, si continúa, la jugadora puede ser expulsada por conducta anti-deportista, porque ésta puede causar una condición insegura.

**1.17 -** Cada jugador varón debe usar protectores atléticos. Los receptores varones tienen que usar la copa protectora de metal, fibra o plástico y un protector de pecho (peto) largo. Las receptoras femeninas deben usar protector de pecho largo o corto. Los receptores deben usar petos con collar para el cuello, protector de garganta, rodilleras y casco protector para receptores, todos los cuales deben cumplir con las especificaciones y normas de las Pequeñas Ligas. El casco del receptor debe cumplir con las especificaciones y normas NOCSAE. Los receptores tienen que usar careta, protector para la garganta tipo colgante y casco de receptor durante las prácticas, calentamiento de lanzadores y los juegos. **NOTA:** No se permiten gorras en la cabeza con el casco protector.. **ADVERTENCIA:** Fabricantes han avisado que alterar los cascos de cualquier manera es peligroso. Alterar los cascos de cualquier manera, incluyendo pintar o poner etiqueta (por cualquiera que no sea el fabricante o distribuidor autorizado) puede violar la garantía del casco. Los cascos no deben estar pintados ni deben tener cintas o calcomanías a menos que estén aprobadas por escrito por el manufacturero o comerciante autorizado.

A.R.-- Usar casco de receptor con careta y el protector de la garganta que cuelga (aunque la máscara tiene una extensión del alambre) se requiere durante los juegos, prácticas del lanzador y en cualquier lugar en el terreno donde se practica. "El casco del estilo del hockey" se autoriza para el uso en todos los niveles del juego. El protector de la garganta "que cuelga" debe ser colocado correctamente.

## 2.00 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

(Todas las definiciones en las Reglas 2:00 están en orden alfabético)

**(ADJUDED) - APRECIACIÓN:** es una decisión basada en el criterio de un árbitro.

(An **APPEAL**) - Una **APELACIÓN:** es el acto de una jugadora defensiva al reclamar violación de las reglas por el equipo a la ofensiva.

An **AT-BAT,-EL BATEADOR** para el propósito de cumplir con los requisitos de Juego Mandatorio (si aplica), es cuando el bateador asume la posición de bateador sin cuenta de bola o strikes y es retirado o llega a base. Un bateador para el anotador oficial/estadísticos es definido en la publicación, "What is the Score?" (¿Cuál es la Anotación?)

(A **BACKSTOP**) - Una **MALLA DE PROTECCIÓN:** es la barrera erigida detrás del receptor, para poder permitir recuperar fácilmente las pelotas que no pudo atrapar.

(A **BALL**) - **BOLA:** es un lanzamiento que no entra en la zona buena y a la que el bateador no le pega. (**NOTA:** Si el lanzamiento toca la tierra y rebota a través de la zona buena, es una bola. Si ese lanzamiento toca a la bateadora, se le otorgará la primera base. Si la bateadora trata de hacer contacto con la bola y la abanica, es un "strike". **Béisbol Liga Junior/Senior/Big League:** Si la bateadora trata de pegarle a la bola y falla después de dos strikes, y la bola no ha sido atrapada para los propósitos de la regla 6.05 (c) y 6.09 (b). Si el bateador conecta ese lanzamiento la acción siguiente es la misma como si el bateador le hubiese hecho contacto a la bola en el aire.)

(A **BASE**) -**BASE:** es uno de los cuatro puntos que debe tocar el corredor para poder anotar una carrera; aplicado usualmente a las almohadillas de lona y al plato (home), que marcan los puntos de las bases.

(A **BASE COACH**) - **DIRIGENTE DE BASE:** un miembro del equipo en uniforme o un dirigente o entrenador adulto, quien está colocado en el cajón de dirigir en la primera o tercera base, para dirigir al

bateador y a los corredores. **Nota:** En todos los niveles se permitirán dos (2) dirigentes adultos en las bases. El segundo entrenador puede ser de 16 años o mayor. Ver la Regla 4.05 (2) para las restricciones.

(A **BASE ON BALLS**) - **BASE POR BOLAS:** es una concesión de la primera base otorgada a una jugadora, quien en su turno al bate, recibe cuatro lanzamientos fuera de la zona buena.

(A **BATTER**) - **BATEADOR:** es una jugadora de la ofensiva quien toma posición en la caja del bateador.

(**BATTER-RUNNER**) - **BATEADOR-CORREDOR:** es un término que identifica a la jugadora de la ofensiva, quién hace un momento acaba de finalizar su turno al bate, hasta que esa jugadora sea puesto fuera o hasta que la jugada en la cual la jugadora se convirtió en corredor, termina.

(The **BATTER'S BOX**) - **EI CAJÓN DEL BATEADOR:** es el área dentro de la cual la bateadora debe pararse durante su turno al bate.

(The **BATTERY**) - **La BATERIA:** es la combinación formada por la lanzadora y receptora.

(The **BATTING ORDER**) - **EI ORDEN DE BATE:** es la lista de los jugadores presente a la ofensiva (y la bateadora designada en **Big League**), en el orden en que van a ocupar el turno al bate. **Excepciones:** En todas las divisiones, la orden de bate puede incluir todas las jugadoras del equipo. En Tee Ball, el orden de bateo debe incluir a todas las jugadoras del equipo.

(**BENCH OR DUGOUT**) - **BANCO o CUEVA:** Son las facilidades disponibles para sentarse las jugadoras, sustitutas, un dirigente y no más de dos entrenadores cuando no estén ocupados activamente en el terreno de juego. No se permiten niños/niñas como carga bate.

A.R.-- **El banco o la caseta no están para los entrenadores o los anotadores adicionales**

(A **BUNT**) - **Un TOQUE:** es una bola bateada a la que no se le tira, pero intencionalmente se le toca con el bate y sale lentamente. Simplemente con tener el bate en la zona de "strike" es considerado un intento de toque. Con el fin de tomar un lanzamiento, la bateadora debe de retirar el bate hacia atrás alejándose de la trayectoria de la pelota. (**Tee Ball:** No se permiten los toques. No se les permite a los bateadores realizar un medio-intento (medio-swing.) Si el árbitro aprecia que el bateador le hizo un medio-intento (medio-swing), puede llamar de nuevo al bateador para que consuma un turno al bate nuevamente.)

(A **CALLED GAME**) - Un **JUEGO TERMINADO:** es uno el cual, por cualquier razón el árbitro principal termina el juego.

(A **CATCH**) - Una **ATRAPADA:** es la acción de una jugadora de la defensiva, de tener posesión segura en su mano o guante de una bola en el aire y reteniéndola firmemente antes de que toque el terreno, siempre y cuando esa jugadora no use la gorra, el protector, bolsillo o cualquier otra parte del uniforme al tomar posesión. Sin embargo, no es una atrapada si simultáneamente o inmediatamente después de hacer contacto con la bola, la jugadora de la defensiva choca con una jugadora, o con una verja, o si esa jugadora de la defensiva se cae y, como resultado de ese choque o caída, deja caer la bola. No es una atrapada si una jugadora de la defensiva toca una bola bateada en el aire, la cual golpea a un miembro del equipo a la ofensiva o a un árbitro y luego es atrapada por otra jugadora de la defensiva. Si la jugadora de la defensiva ha realizado la atrapada y luego se le cae la pelota mientras está en el momento de hacer un tiro después de atraparla, se apreciará que la bola fue atrapada. Al establecer la validez de la atrapada, la jugadora de la defensiva deberá retener la pelota por el tiempo suficiente para demostrar que tiene control completo de la bola y que al soltarla es un acto voluntario e intencional. Una atrapada es legal si la bola es finalmente atrapada por cualquier jugadora de la

defensiva, aun si la pelota se le cae del guante y es nuevamente atrapada por la misma jugadora de la defensiva, o si es atrapada y sostenida por otra jugadora de la defensiva antes de que toque el terreno. Las corredoras pueden salir de sus bases tan pronto la primera jugadora de la defensiva hace contacto con la bola.

(The **CATCHER**) - **EL RECEPTOR**: Es el jugador de la defensiva que toma la posición detrás del home.

(The **CATCHER BOX**) - La **CAJA DEL RECEPTOR**: Es el área dentro de la cual deberá permanecer la receptora hasta que la lanzadora envíe la bola (Ver Regla 4.03.)

(A **COACH**) - Un **ENTRENADOR**: es una persona adulta nombrada para realizar las tareas que el dirigente le asigne. Nota: Cuando hay dos (2) entrenadores inscritos, el segundo entrenador puede ser de 16 años o mayor.

**CROW HOP**: Se define como el acto de una lanzadora que camine, o se arrastre, o de saltos del frente de la goma de lanzar, mueve el pie del pivote, estableciendo un segundo punto de lanzar, se incline nuevamente desde el punto establecido y termina el lanzamiento. (Es lanzamiento ilegal- vea la regla 8.05}

(A **DEAD BALL**) - Una **BOLA MUERTA**: es una pelota fuera de juego, creada legalmente por una suspensión temporera en el juego.

(The **DEFENSE OR DEFENSIVE**) - La **DEFENSA o DEFENSIVA**: es el equipo, o cualquier jugadora del equipo en el terreno de juego.

(A **DOUBLE HEADER**) - Un **DOBLE JUEGO**: son dos juegos programados regularmente o pre programados en el itinerario, jugados en inmediatamente uno detrás del otro.

(A **DOUBLE PLAY**) - Una **DOBLE JUGADA o DOBLE PLAY**: es una jugada realizada por la defensa, en la cual dos jugadoras de la ofensiva son puestos "out" como resultado de una acción continua, siempre y cuando no haya error entre los "out".

(a) Una doble jugada (doble play) forzada es una en la cual los dos "outs" son completados en jugadas forzadas.

(b) Una doble jugada (doble play) forzada al inversa es una en la cual el primer "out" es hecho en cualquier base y el segundo "out" es echo tocando a una corredora que originalmente estaba forzada a dejar una base, antes de que la corredora toque la base a la cual estaba forzada a avanzar.

**DROPPED BALL**: La **BOLA CAÍDA** es una bola que se desliza de la mano de la lanzadora después de que la lanzadora toma posición en la goma de lanzar, o va de la mano de la lanzadora directamente a la tierra durante el movimiento de la lanzadora. Esto puede ser mientras la lanzadora está situada justo en la goma de lanzar, durante el movimiento de su cuerpo o hasta en él envió del lanzamiento con el movimiento de molinillo. Una caída es distinguida de un lanzamiento, en el cual el lanzamiento debe de tener elevación y estar más allá del lanzamiento cuando los resbalones con la cadera y de una caída de la mano y/o va derecho a la tierra. **Penalidad**: Vea la regla 8.07 (a).

(**DOGOUT**) - **CUEVA**: (Ver la definición de **BANCO**.)

(A **FAIR BALL**) - una **BOLA BUENA**: es una bola bateada que se asienta en terreno bueno (fair) entre el plato (home) y la primera base o entre el plato (home) y la tercera base, o que esté en, territorio

bueno (fair) cuando rebota a los jardines pasando más allá de la primera o tercera base, o que toca la primera, segunda o tercera base, o que caiga primero en terreno bueno (fair) sobre o más allá de primera o tercera base, o que, mientras esté en, o sobre territorio bueno (fair), toca la persona de un árbitro o jugador, o que, mientras está sobre territorio bueno (fair), salga por el aire fuera del terreno de juego.

**NOTA:** Un elevado bueno (fair fly) deberá ser declarado de acuerdo con la posición relativa de la bola y la línea de "foul", incluyendo el poste de "foul", y de acuerdo a la posición de la jugadora de la defensiva si se encuentra en territorio bueno (fair) o "foul" al momento de hacer contacto con la pelota.

**(FAIR TERRITORY) - TERRITORIO BUENO:** es esa parte dentro del terreno de juego, incluyendo las líneas de primera y tercera base, desde el home hasta el final de la verja del terreno de juego y perpendicularmente hacia arriba. El plato (home), la primera base, la tercera base y todas las líneas de "foul" están en territorio bueno (fair.)

**(A FIELDER) - Un JUGADOR AL CAMPO:** es cualquier jugadora a la defensiva.

**(FIELDER'S CHOICE) - JUGADA DE SELECCIÓN:** es la acción de una jugadora de la defensiva quién maneja una bola buena, bateada por la tierra y, que en vez de lanzarla hacia primera base para poner "out" a la bateadora-corredora, tira a otra base en un intento de retirar de "out" a una corredora precedente o más adelantada. Es también el término utilizado por los anotadores; (a) para registrar el avance de la bateadora-corredora quien toma una o más bases extras, cuando la jugadora de la defensiva maneja su batazo de "hit", trata de poner "out" a una corredora más adelantada; (b) para registrar el avance de un corredor (que no sea por base robada o error), mientras la jugadora de la defensiva está tratando de poner "out" a otra corredora y (c) para registrar el avance de una corredora, logrado únicamente por la indiferencia del equipo a la defensiva. (Robo no defendido.)

**(A FLY BALL) - Una PELOTA ELEVADA:** es una pelota bateada altamente al aire en su trayectoria.

**(A FORCE PLAY) - Una JUGADA FORZADA:** es una en la cual la corredora pierde legalmente el derecho a ocupar una base cuando la bateadora se convierte en corredora. **NOTA:** La confusión con respecto a esta jugada se aclara Recordando que frecuentemente la situación "forzada" es retirada durante la jugada. **Ejemplo:** Con un corredor en primera base, hay un "out", una bola es bateada por el suelo, la jugadora de la primera base, toca la base y la bateadora-corredora es "out". La bateadora-corredora (que es la que forzó la jugada) es retirada en ese momento y la corredora que avanza hacia la segunda base tiene que ser tocada con posesión de la bola. Si hubiese habido una corredora en segunda o en tercera base y si cualquiera de estas corredoras anota antes del "out" en la segunda, la(s) carrera(s) contaría (n.) Si la jugadora de primera base hubiese tirado a la segunda base y la bola le hubiese sido devuelta, la jugada en segunda sería "out" forzado, completando el segundo "out" y el tiro de regreso a la primera base hubiese completado el tercer "out". En tal caso, ninguna carrera anotaría.)

**A.R. Los corredores son obligados a avanzar, como resultado, el bateador-corredor se adjudica la primera base.**

**(A FORFEITED GAME) - Un JUEGO CONFISCADO:** es un juego declarado como terminado por el árbitro principal a favor del equipo afectado con marcador de 6 a 0 (**7 a 0 para Junior/Senior/Big League**), por violación de las reglas. (Tee Ball: no hay juegos confiscados)

**(A FOUL BALL) - Una PELOTA DE FOUL:** es una bola bateada que cae en territorio "foul" entre el plato (home) y la primera base, o entre el plato (home) y la tercera base, o que rebota más allá de la primera o la tercera base en, o sobre territorio de "foul", o que primero cae en territorio "foul"; más allá de la primera o tercera base, o que mientras está en, o sobre territorio "foul", toca la persona de un árbitro, jugadora o cualquier objeto extraño en el terreno.



**NOTA (1):** Un "foul" bateado de aire, deberá ser atrapado de acuerdo con la posición de la bola y la línea de "foul", incluyendo el poste de "foul", y no de acuerdo a la posición de la jugadora de la defensiva si se encuentra en territorio bueno o "foul" al momento de hacer contacto con la bola.

**NOTA (2):** En Tee Ball, la bola es considerada "foul" si viaja menos de 15 pies en territorio "fair" desde el plato (home.) La pelota también es "foul" si el bateador golpea el soporte (tee) con el bate.

**(FOUL TERRITORY) - TERRITORIO FOUL:** es aquella parte del terreno de juego fuera de las líneas de la primera y tercera bases, extendiéndose hasta la verja y perpendicularmente hacia arriba.

**(A FOUL TIP) - ROCE DE "FOUL":** es una bola bateada que va inmediata y directamente desde su contacto con el bate a las manos de la receptora y es legalmente atrapada. No es un roce de "foul" a menos que sea atrapada y todo roce de "foul" que sea atrapada es un "strike" y la pelota está en juego (viva.) No es una atrapada si es tomada de rebote, a menos que la pelota haya tocado primero la mascota o la mano del receptor.

**(A GROUND BALL) - Un BATAZO POR TIERRA:** es una bola bateada que rueda o rebota cerca del terreno.

**(The HOME TEAM) - EI EQUIPO LOCAL:** es el equipo que primero toma su posición en el terreno de juego al inicio del partido. Los calendarios aprobados determinarán cual equipo será el equipo local.

**(ILLEGAL OR ILLEGALLY) - ILEGAL O ILEGALMENTE:** es todo lo que sea contrario a estas reglas.

**An ILLEGAL BAT- BATE ILEGAL** es un bate que ha sido alterado o un bate que no esté autorizado para ser usado porque no cumple con las especificaciones con respecto a su longitud, peso, diámetro, etiquetado o estándar de rendimiento para la división en la que se utiliza. **Penalidad ver Regla 6.06 (d).**

**(An ILLEGAL PITH) - Un LANZAMIENTO ILEGAL:** es: (1) un lanzamiento enviado al bateador cuando la lanzadora no tiene su pie de pivote en contacto con la goma de lanzar; (2) cuando el lanzador hace el lanzamiento con una sustancia extraña aplicada a la pelota. La resina puede estar aplicada en la mano; (3) cuando una lanzadora devuelve rápidamente, (4) un lanzamiento no hecho conforme a la regla de lanzamiento. **Penalidad:** El lanzamiento será decretado bola, a menos que el bateador llega a primera base quieto, por un hit, un error, una base por bolas, un pelotazo al bateador, por jugada de selección o de otra índole y todos los corredores de base avanzaran seguros al menos una base, en cuyo caso el juego está detenido y el lanzamiento ilegal es anulado. **Junior/Senior/Big League:** El lanzamiento será decretado bola, a menos que el bateador llega a primera base quieto, por un hit, un error, una base por bolas, un pelotazo al bateador, por jugada de selección o de otra índole y todos los corredores de base avanzaran seguros al menos una base, en cuyo caso el juego está detenido y el lanzamiento ilegal es anulado. Los corredores son obligados a avanzar, como resultado, el bateador-corredor se adjudicó la primera base.

**(An ILLEGALLY BATTED BALL) - Una PELOTA BATEADA ILEGALMENTE:** es un batazo conectado por la bateadora con uno o ambos pies sobre el terreno, totalmente fuera del cajón del bateador, cuando hace contacto con la pelota.

**(INELIGIBLE PITCHER) - LANZADOR INELEGIBLE:** Se aplica la Reglamentación VI, en las violaciones de la temporada regular. (Véase también la Regla 4.19.)

**(INELIGIBLE PLAYER) - JUGADOR INELEGIBLE:** Se aplica a las violaciones en la temporada regular de las Reglas relacionadas con la edad liga, residencia (como la define las Pequeñas Ligas de Béisbol Inc.) Y la participación en el equipo adecuado en la liga local (ver también Regla 4.19.)

**(An INFIELDER) - Un JUGADOR DEL CUADRO INTERIOR:** Es una jugadora de la defensiva que ocupa una posición en el cuadro interior.

**(An INFIELD FLY) - Un BATAZO ELEVADO AL CUADRO DE AIRE:** es un elevado de “fair” (no incluye una línea o un intento de toque), el cual puede ser atrapado por un jugador del cuadro, mediante un esfuerzo ordinario, cuando la primera y segunda, o la primera, segunda y tercera bases están ocupadas, antes de dos “outs”. La lanzadora, la receptora y cualquier jugadora de la defensiva en los jardines, ubicado en el cuadro interior durante la jugada serán considerados jugadoras defensivas del cuadro para el propósito de esta regla.

Cuando parezca evidente que una bola bateada será un “elevado al cuadro”, el árbitro declarará inmediatamente “elevado al cuadro” para beneficio de los corredores. Si la bola está cerca de las líneas de bases, declarará “elevado al cuadro” sí la bola esta en terreno bueno.

La pelota está en juego (viva) y las corredoras pueden avanzar a riesgo de que la bola sea atrapada, o retocar la base y avanzar después que la bola sea tocada, al igual que con cualquier elevado al cuadro. Si el batazo se convierte en “foul”, será tratado como cualquier otro batazo de “foul”.

**NOTA (1):** Si un batazo declarado “elevado al cuadro” es dejado caer al terreno sin ser tocado, y rebota hacia el área de “foul” y permanece en esta zona antes de haber pasado la primera o tercera base, será un “foul”. Si un batazo declarado “elevado al cuadro” cae al terreno sin ser tocado, cayendo fuera de las líneas de base y rebota hacia territorio bueno antes de pasar la primera o tercera base, es un “elevado al cuadro”.

**NOTA (2):** La Regla del elevado al cuadro no aplica en la categoría Tee Ball.

A.R.-- **La distancia del jardín no forma una línea divisoria con la zona del cuadro con fines del infield fly.**

**(IN FLIGHT) - ELEVADO:** describe una pelota bateada, tirada por un jugador o por la lanzadora, la cual no ha tocado aun el terreno o algún otro objeto que no sea una jugadora de la defensiva. Si el lanzamiento toca el terreno y rebota a través de la zona de “strike” sin haber sido tocada por la bateadora, es una bola. Si dicho lanzamiento toca a la bateadora, le será concedida la primera base.

**Major/Junior/Senior/Big League:** Si la bateadora trata de hacer contacto con la bola y la abanica después de dos strikes, la bola se mantiene viva para los propósitos de la regla 6.05 (c) y 6.09 (b.) Si la bateadora conecta dicho lanzamiento, la acción siguiente será la misma como si la bola hubiese sido conectada al aire.

(In **JEOPARDY) - A RIESGO:** es un término indicando que la bola está en juego (viva) y que una jugadora de la ofensiva puede ser puesta fuera.

(An **INNING) - Una ENTRADA:** es esa porción de un partido en la cual los equipos se alternan en ofensiva y defensiva, y en la cual se realizan tres “out” por equipo. El tiempo que cada equipo está al bate es la mitad de una entrada. Será establecido que una entrada comienza en el momento que se realiza el tercer “out”, completando la entrada anterior. (**Liga Minor solamente** - cinco-carreras es el límite a ser impuesto, al terminar la mitad de la entrada.)

#### **(INTERFERENCE) - INTERFERENCIA**

(a) Una interferencia a la ofensiva, es una acción del equipo al bate, que interfiere con, obstruye, impide, estorba o confunde a cualquier jugadora de la defensiva que esté



intentando hacer una jugada. Si el árbitro declara “out” por interferencia a la bateadora, a la bateadora-corredora o a cualquier corredora, todas los demás corredores deberán regresar a la última base, que a juicio del árbitro, fue tocada legalmente al momento de la interferencia, a menos que lo contrario esté previsto por estas reglas.

(b) Interferencia a la defensiva es una acción de una jugadora de la defensiva, el cual estorba o impide a una bateadora conectar un lanzamiento.

(c) Interferencia de un árbitro ocurre: (1) cuando un árbitro estorba, impide o evita un tiro de la receptora que está tratando de evitar un robo de base, ó (2) cuando una pelota bateada en terreno bueno “fair” toca o golpea a un árbitro, antes de pasar a una jugadora del cuadro.

**A.R.—Únicamente el árbitro del plato puede interferir con el receptor y solamente en una atrapa limpia de la bola ó una pelota lanzada que no cause al receptor moverse de su posición. Si el receptor falla en atrapar la bola, el árbitro se considerará parte del campo y no hay resultados de interferencia.**

(d) La interferencia de un espectador ocurre cuando una persona del público alarga su brazo desde las gradas, o entra al terreno de juego y toca una bola en juego (viva).

(e) En cualquier interferencia, la bola queda muerta.

(The **LEAGUE**) - **La LIGA**: es un grupo de equipos que juegan entre ellos por el campeonato de la liga con un calendario de juegos preparados con antelación bajo estas reglas.

**(LEAPING)** es un acto del lanzador cuando ambos pies en el aire se convierten en el movimiento inicial y se empuja de la goma de la lanzar. (**Lanzamiento ilegal**, vea regla 8.05).

**(LEGAL or LEGALLY)** - **LEGAL o LEGALMENTE**: es todo lo que está de acuerdo con estas reglas.

(A **LINE DRIVE**) - **Una LÍNEA**: es una bola bateada que va inmediata y directamente desde el bate, a una jugadora de la defensiva sin tocar el terreno.

(A **LIVE BALL**) - **Una BOLA VIVA**: Es una bola que está en juego.

(The **MANAGER**) - **EI DIRIGENTE**: Es la persona nombrada por el Presidente de la liga local como responsable de las acciones del equipo en el terreno de juego y para representar al equipo en sus comunicaciones con los árbitros y el equipo contrario.

(a) El dirigente será siempre el responsable de la conducta de su equipo, por el acatamiento de las Reglas Oficiales y la deferencia hacia los árbitros.

(b) Si un dirigente abandona el terreno de juego, designará a un entrenador como su sustituto y dicho dirigente sustituto tendrá todos los deberes, derechos y responsabilidades del dirigente. Si ningún entrenador adulto está disponible, el árbitro principal deberá designar un entrenador adulto temporero. Si no hay disponible un adulto, quedarán restringidas las actividades de juego o del equipo. (Ver Regla 4.16).

**(OBSTRUCTION)** - **OBSTRUCCIÓN**: es la una acción de una jugadora de la defensiva quien sin tener posesión de la bola, impide el progreso de cualquier corredora. Fingir tocar a una corredora es considerado una obstrucción. (**NOTA: la obstrucción se cantará a una jugadora defensiva que bloquea una base, la línea de la corredora de base o el plato mientras no está en posesión de la bala.**)

**(OFFENSE)** - **OFENSIVA**: es el equipo, o cualquier jugador del equipo, al bate.

**(OFFICIAL RULES) - REGLAS OFICIALES:** Las Reglas contenidas en este libro.

**(OFFICIAL SCORER) - ANOTADOR OFICIAL:** Ver la Regla 10.00 en la publicación “Qué es la Anotación”.

Un “**Out**”, es una de las tres retiradas requeridas que deben hacerse a un equipo a la ofensiva, durante su turno al bate.

(An **OUTFIELD**) **El Jardín es esa porción del territorio de juego buena que es cubierta normalmente por jugadores de los bosques.**

(An **OUTFIELDER**) - **Un JARDINERO:** Es una jugadora de la defensiva que ocupa una posición en los jardines o el campo exterior (el cual es el campo de juego más distante del plato (home.)

**(OVERSLIDE o OVERSLIDING) - SOBREDESLIZAR o SOBREDESLIZAMIENTO:** Es el acto" de una jugadora de la defensiva cuando al deslizarse en una base, que no sea cuando esté avanzando del plato (home) a la primera base, lo hace con tanto ímpetu que la corredora pierde contacto con la base.

(A **PENALTY**) - Una **PENALIDAD:** es la aplicación de estas reglas después de una acción ilegal.

(The **PERSON**) - **La PERSONA** de una jugadora o de un árbitro: es cualquier parte de su cuerpo, ropa o indumentaria de su equipo.

(A **PITCH**) - **Un LANZAMIENTO:** es una bola lanzada a la bateadora por la lanzadora.

**(The Pitcher La lanzadora es la jugadora del cuadro señalada para enviar los lanzamientos a la bateadora.**

(The Pitcher’s **PIVOT FOOT**) - **PIE de PIVOTE del lanzador:** es el pie que está en contacto con la goma de la lanzadora, mientras se envía el lanzamiento.

**(“PLAY”) - “JUEGO”:** es la orden del árbitro para iniciar el juego o para reanudar la acción después de cualquier bola muerta.

(A **QUICK RETURN**) - **Un LANZAMIENTO SORPRESIVO:** es un lanzamiento hecho con la obvia intención de sorprender a la bateadora fuera de balance. Este es un lanzamiento ilegal (Ver Penalidad – 8.05).

**(REGULATION GAME) - JUEGO REGLAMENTA:** Vea las reglas 4.10 y 4.11.

(A **RETOUCH**) - **Un RETOQUE:** es la acción de una corredora regresando a una base como legalmente se requiera.

(A **RUN o SCORE**) - **Una CARRERA o ANOTACIÓN:** es la anotación hecha por una jugadora a la defensiva quien avanza de bateadora a corredora y pisa la primera, la segunda, la tercera base y el home en ese orden.

(A **RUNDOWN**) – **PERSEGUIMIENTO DEL CORREDOR:** Es el acto del equipo defensivo en un intento de poner fuera (out) a una corredora entre bases.

(A **RUNNER**) - **Un CORREDOR:** es una jugadora de la defensiva que está avanzando hacia, o tocando, o regresando a cualquier base.

(“SAFE”) - “QUIETO”: es la declaración del árbitro, en el sentido de que una corredora tiene derecho a la base, la cual, esa corredora estaba tratando de alcanzar.

(A **STRIKE**) - **Un STRIKE**: es un lanzamiento legal que reúne cualquiera de estas condiciones:

- (a) la bateadora le tira, sin tocar la pelota.
- (b) la bateadora no le tira y cualquier parte de la pelota pasa por cualquier parte de la zona de “strike”.
- (c) es golpeada de “foul” por la bateadora cuando hay menos de dos “strikes”.
- (d) es un “foul” en un intento de toque (la bateadora es out y la bola queda muerta, si la bateadora toca de foul teniendo dos strikes).
- (e) si toca la persona de la bateadora cuando ella le tira (bola muerta).
- (f) cuando toca a la bateadora de aire en la zona de “strike”; o
- (g) se convierte en un roce de bola (foul tip, la bola está viva y en juego.)

**NOTA: En Tee Ball, la liga local determinará si serán permitidos o no los ponches**

(The **STRIKE ZONE**) - **La ZONA DE STRIKE**: Es ése espacio sobre el plato (home), el cual está entre las axilas de la bateadora y la parte superior de las rodillas cuando ella, asume la posición natural para batear. El árbitro determinará la zona de “strike” de acuerdo con la postura normal de la bateadora, cuando esa bateadora le tira a un lanzamiento.

(**SUSPENDED GAME**) - **Un JUEGO SUSPENDIDO**: un juego detenido que será completado en una fecha posterior.

(A **TAG**) - **TOCAR**: Es la acción de una jugadora a la defensiva, tocar una base con el cuerpo, mientras sostiene la pelota segura y firmemente en su mano o en el guante, o tocando a una corredora con la pelota o con su mano o guante con la que está sosteniendo la pelota, segura y firmemente en la mano o en el guante.

(A **THROW**) - **Un TIRO**: Es la acción de impulsar la bola con la mano y brazo hacia un objetivo dado y siempre debe distinguirse de un lanzamiento.

(A **TIE GAME**) - **Un JUEGO EMPATADO**: es un partido reglamentario, donde cada equipo tiene el mismo número de carreras anotadas.

(“TIME”) - “TIEMPO”: es el anuncio que hace el árbitro para una interrupción legal del juego, durante la cual la bola está muerta.

(**TOUCH**) - **TOCAR**: A una jugadora o árbitro, es tocar cualquier parte del cuerpo de una jugadora, o un árbitro, su ropa o su equipo.

(A **TRIPLE PLAY**) - **Una TRIPLE JUGADA**: es una jugada hecha por la defensiva, en la cual tres jugadoras de la ofensiva son puestos “out” como resultado de una acción continua, siempre que no se cometa error entre uno y otro “out”.

(A **WILD PITCH**) - **Un LANZAMIENTO DESCONTROLADO**: es uno que viene muy alto, o bajo, o muy fuera del palto (home), de manera que no puede ser atrapado mediante el esfuerzo ordinario de la receptora.

### 3.00- PRELIMINARES DEL JUEGO

**3.01** - Antes de que el juego comience, los árbitros deben:

- (a) exigir estricta observación de todas las reglas que regulan el personal que integra el equipo, los accesorios de juego y el equipo de los jugadores;
- (b) estar seguros de que todas las líneas de juego (líneas gruesas en los Diagramas No. 1 y No. 2) estén marcadas con cal que no sea cáustica, tiza u otro material blanco que se distinga fácilmente del terreno o la grama;
- (c) recibir de la liga un suministro de pelotas que reúnan las especificaciones y normas de Las Pequeñas Ligas. El árbitro será el único en determinar lo apropiado de la condición de las bolas a ser utilizadas en el juego;
- (d) se asegurará de que la liga tiene disponible para uso inmediatamente, bolas adicionales si fuera necesario;
- (e) tener consigo por lo menos dos bolas de béisbol de repuesto y requerir reposición de dicho suministro de bolas adicionales, como se necesiten durante el juego. Las bolas alternas serán puestas en juego cuando:
  - (1) una bola haya sido bateada fuera del campo de juego o al área de los espectadores;
  - (2) una bola se ha descolorado o no está apta para continuar siendo usada;
  - (3) el lanzador solicita cambio de bola.

**3.02** - Ninguna jugadora descolorará o dañará intencionalmente la bola frotándola con tierra, resina, parafina, regaliz, lima, papel de lija u otra sustancia extraña.

**PENALIDAD:** El árbitro exigirá la pelota y retirará del juego al ofensor. En el caso que el árbitro no pueda identificar al ofensor y si el lanzador envía al bateador la bola descolorada o dañada, el lanzador será retirado del juego de inmediato.

**3.03** - Cualquier jugadora en la alineación inicial y que haya sido removido por una sustituta puede retornar al juego una vez, en cualquier posición en el orden de bateo, siempre que:

- a) su sustituto haya completado una vez al bate y;
- b) haya jugado defensivamente por un mínimo de seis (6) outs consecutivos;
- c) Un lanzador que permanece en el partido, pero ha sido movido a otra posición diferente, puede volver como lanzador en cualquier momento en el transcurso del partido, pero solamente una vez en la misma entrada en que él/ella fue removido. **NOTA: Una lanzadora, retirada por un sustituto, puede volver a entrar al juego, pero no como lanzadora. EXCEPCIÓN: Una lanzadora puede regresar al juego como lanzadora, si es retirada por una bateadora emergente o corredora emergente, y entonces retomar al juego al comienzo de la próxima media entrada.**
- d) solamente un jugador en la alineación original puede reingresar al juego;
- e) un jugador de la alineación original (S1) regresando a juego como sustituto por otro jugador original (S2) deberá cumplir con todas las condiciones de un sustituto (una vez al

bate y seis “outs” a la defensiva) antes de que el jugador (S2) pueda entrar de nuevo al partido.

- f) Las sustituciones a la defensiva deberán ser realizadas mientras el equipo está a la defensiva. Las sustituciones a la ofensiva deberán ser realizadas en el momento que el jugador(a) a la ofensiva están en su turno de bateador(a) o corredor de base.

**NOTA (1)** Una sustituta no puede ser removida de juego mientras ella no haya cumplido la regla mandataria de juego requerida.

**NOTA (2):** Cuando dos o más jugadoras sustitutas del equipo a la defensiva entran al juego al mismo tiempo, el dirigente deberá, inmediatamente antes de que ellas ocupen sus posiciones en el terreno como jugadoras a la defensiva, comunicar al árbitro principal las posiciones de dichos jugadoras en el orden al bate del equipo y el árbitro principal así notificará al Anotador Oficial. El árbitro principal tendrá autoridad para designar la posición de las sustitutas en el orden de bateo, si esta información no es suministrada de inmediato.

**NOTA (3):** Si durante un juego un equipo no puede presentar nueve (9) jugadoras en el terreno de juego debido a enfermedad, lesión, expulsión, o inhabilitado para hacer una sustitución legal, el dirigente del equipo contrario seleccionará una jugadora previamente usada en la alineación para que entre de nuevo al juego, pero solamente si el uso de todas las jugadoras elegibles en la lista ha sido consumido. Una jugadora que ha sido expulsada de juego, no es elegible para regresar al juego.

### 3.03 - Big League

- (a) Cualquier jugadora en la alineación original, incluyendo a la bateadora designada, que ha sido removida por una sustituta puede regresar a juego una vez, siempre que esa jugadora ocupe la misma posición al bate que tenía en la alineación original.
- (b) Una lanzadora, retirada por una sustituta, no puede regresar al juego como lanzadora. (**EXCEPCIÓN:** Una lanzadora puede regresar al juego como lanzadora, si es retirada por una bateadora emergente o corredora emergente, y entonces retornar al juego al comienzo de la próxima media entrada.)
- (c) Una lanzadora que permanece en el partido, pero ha sido movida a una posición diferente, puede volver como lanzadora en cualquier momento en el resto del partido, pero solamente una vez por juego.
- (d) Una sustituta quien es removida no puede reingresar al juego. (**NOTA:** Esto quiere decir que la abridora y su sustituta no deben estar en el orden de bateo al mismo tiempo excepto a como se prevé en esta regla.)  
Las sustituciones a la defensiva deberán ser realizadas mientras el equipo está a la defensiva. Las sustituciones a la ofensiva deberán ser realizadas en el momento que el jugador(a) a la ofensiva están en su turno de bateador(a) o corredor de base.

**NOTA (1):** Cuando dos o más jugadoras sustitutas del equipo a la defensiva entran al juego al mismo tiempo, el dirigente deberá, inmediatamente antes de que ellas ocupen sus posiciones en el terreno como jugadoras a la defensiva, comunicar al árbitro principal las posiciones de dichos jugadoras en el orden al bate del equipo y el árbitro principal así notificará al Anotador Oficial. El árbitro principal tendrá autoridad para designar la posición de las sustitutas en el orden de bateo, si esta información no es suministrada de inmediato.

**NOTA (2):** Si durante un juego un equipo no puede presentar nueve (9) jugadoras en el terreno de juego debido a enfermedad, lesión o expulsión, el dirigente del equipo contrario seleccionará una jugadora previamente usada en la alineación para que entre

de nuevo al juego, pero solamente si el uso de todas las jugadoras elegibles en la lista ha sido consumido. Una jugadora que ha sido expulsada de juego, no es elegible para regresar al juego. Esta provisión no aplica a lesión, enfermedad o expulsión de la bateadora designada o a la jugadora por quien ella está bateando por lo cual el puesto de la bateadora designada se debe dar por terminado.

**Regla del Bateador Designado en la Senior/Big League:**

1. Al comenzar un partido, cada dirigente puede escribir en la alineación una jugadora como bateadora designada, para que sea bateadora a través del juego, por una jugadora designada en la alineación regular.
2. Solamente una jugadora que no esté en la alineación regular, puede ser usada como bateadora designada.
3. En el momento que un dirigente decida utilizar la bateadora designada como jugadora de la defensiva, la jugadora deberá permanecer en la misma posición del orden de bateo, a menos que sea reemplazada por una sustituta. Si es así, la jugadora por quien la bateadora designada estaba bateando deberá ser removida del juego. Dicha jugadora puede reingresar al juego una vez, pero solo en la posición del orden de bateo de la primera bateadora designada, quien deberá ser removida del partido.

**3.04 -** Una jugadora cuyo nombre aparece en la alineación del equipo no podrá convertirse en corredora sustituta por otra jugadora del equipo. No se permite como "Corredora de cortesía".

**3.05 -**

- (a) La lanzadora cuyo nombre aparece en el orden de bate entregada al árbitro principal, como está estipulado en las Reglas 4.01(a) y 4.01(b), le lanzará a la primera bateadora, o a cualquier bateadora sustituta, hasta que dicha bateadora o cualquier bateadora sustituta, sea puesto "out" o llegue a la primera base, a menos que la lanzadora sufra una lesión o enfermedad que, a juicio del Árbitro Principal, incapacite a la lanzadora para que posteriormente siga actuando como lanzadora.
- (b) Si la lanzadora es reemplazada, la lanzadora sustituta deberá lanzarle a la bateadora en turno, o a cualquier bateadora sustituta, hasta que dicha bateadora sea puesto "out" llegue a la primera base, o hasta que el equipo a la ofensiva sea puesto "out", a menos que la lanzadora sustituta sufra una lesión o enfermedad, la cual, a juicio del árbitro principal, la incapacite para continuar jugando como lanzador.

**3.06 -** El dirigente deberá notificar inmediatamente al árbitro principal de cualquier sustitución y dará a conocer al árbitro principal la posición en el orden de bateo de la sustituta.

**3.07 -** El árbitro principal, después de haber sido notificado, deberá anunciar inmediatamente, o hará que se anuncie, dicha sustitución.

**3.08 -**

- (a) Si no se hace el anuncio de una sustitución, la sustituta será considerada como que ha entrado al juego cuando –
  - (1) si es una lanzadora, el sustituto toma su posición en la goma de lanzar y envía un lanzamiento de calentamiento a la receptora;
  - (2) si es una bateadora, la sustituta toma su posición en la caja del bateador;
  - (3) si es una jugadora de la defensiva, cuando la sustituta llega a la posición usualmente ocupada por la jugadora de la defensiva, a quien reemplazó y se dará comienzo al juego;

(4) si es una corredora, la sustituta toma el lugar de la corredora siendo reemplazada.

(b) Cualquier jugada hecha por, o en, cualquiera de las sustitutas arriba mencionadas, como no anunciadas, será legal.

**3.09 -** Las Jugadoras, dirigentes o entrenadores de equipos participantes no deberán dirigirse, o mezclarse con los espectadores, ni sentarse en las gradas durante un juego en el que están participando. Los dirigentes o entrenadores no deberán calentar a una lanzadora en el plato (home), o en el área de calentar las lanzadoras (bull pen), o en ningún otro lugar en ningún momento. Sin embargo, ellos pueden, pararse a observar a la lanzadora mientras calienta en el área de calentar las lanzadoras.

**3.10 -**

(a) Los dirigentes de ambos equipos se pondrán de acuerdo sobre la condición adecuada del terreno de juego antes de que se inicie el partido. En el caso de que los dos dirigentes no puedan llegar a un acuerdo, el presidente o un representante delegado tomarán la decisión.

(b) El árbitro principal será el único juez sobre cuándo y si la acción se suspenderá durante un partido debido al mal tiempo o las malas condiciones del terreno de juego; si y cuándo se reanudará el partido después de dicha suspensión, y si y cuándo terminará el partido después de dicha suspensión. El árbitro no dictaminará sobre el juego hasta por lo menos treinta minutos después de que el juego haya sido suspendido. El árbitro puede extender la suspensión todo el tiempo que considere hasta que haya cualquier oportunidad de reanudar el juego.

**3.11 - Doble Juego:**

**Minor League/Liga Major** Un equipo puede jugar un doble juego en periodo de siete (7) días. Ningún equipo deberá jugar tres juegos en un mismo día. (Excepción de las condiciones expuestas en la Regla 4.12.)

**Tee Ball:** Ningún equipo le será programado jugar dos juegos en un día. (Ver la Regla 4.12.)

**Liga Junior/Senior/Big League:** Un equipo puede jugar tres (3) juegos en un día..

**3.12 -** Cuando el árbitro suspende el juego, cantará “Tiempo”. Al árbitro llamar a “Juego” (“Play Ball”), la suspensión es levantada y se reanuda el juego. Entre el anuncio de “Tiempo” y la llamada a “Juego”, la bola está muerta.

**3.13 -** La Liga Local establecerá las Reglas de Terreno que serán observadas por todos los equipos en la liga.

**A.R.--Las reglas del terreno de juego pertenecen a las situaciones locales, o a las condiciones particulares del campo, que no se cubren específicamente en el libro de reglas, pero nunca reemplazarán o cambiarán el libro de reglas.**

**3.14 -** Los miembros del equipo a la ofensiva llevarán todos los guantes y otros equipos fuera del campo y a la cueva (dugout), mientras su equipo esté al bate. Ningún tipo de equipo deberá dejarse en el campo, ya sea en el terreno bueno (fair) o malo (foul.)

- 3.15 -** A ninguna persona le será permitido estar en el terreno de juego durante un partido, exceptuando jugadoras uniformadas, dirigentes y entrenadores, árbitros y fotógrafos de prensa autorizados por la liga. En caso de interferencia intencional con las jugadas por cualquier persona autorizada para estar en el terreno de juego, la bola quedará muerta en el momento de la interferencia y ninguna de las corredoras en base puede avanzar. Si un tiro malo toca accidentalmente a una persona autorizada para estar en el terreno de juego, no será considerada interferencia y la pelota permanecerá viva.
- 3.16 -** Cuando hay interferencia de un espectador con cualquier pelota lanzada o bateada, la pelota quedará muerta en el momento mismo de la interferencia y el árbitro impondrá las penalidades que en su opinión anulen la acción de la interferencia.

**A.R.** Si la interferencia del espectador claramente evita que una jugadora de la defensiva atrape una pelota bateada de aire, el árbitro declarará "out" a la bateadora.

- 3.17 -** Las jugadoras y las sustitutas se sentarán en el banco o en la cueva de su equipo, a menos que estén participando en el partido o preparándose para entrar al juego. Nadie, a excepción de jugadoras elegibles en uniforme, un dirigente y no más de dos entrenadores ocuparán el banco o "dugout". Cuando las bateadoras o corredoras de bases son retiradas, deberán regresar de inmediato al banco o "dugout". No se permiten niños o niñas como carga-bates. El uso de equipos electrónicos de comunicación durante el juego está restringido. Ningún equipo puede utilizar equipos electrónicos de comunicación, incluyendo teléfonos celulares o portátiles (walkie-talkies) etc., para cualquier comunicación con personal en el terreno, incluyendo al banco de jugadoras (dugout), área de calentar las lanzadoras. **Penalidad:** Si, a juicio del árbitro, cualquier jugadora, dirigente o entrenador utiliza un equipo electrónico de comunicaciones durante el juego, la penalidad es la expulsión del juego.
- NOTA:** Se le permite al dirigente o entrenador utilizar un equipo electrónico para llevar la anotación del juego y/o conteo de lanzamientos sin penalidad, siempre y cuando este equipo no se utilice para enviar mensajes de cualquier índole.
- 3.18 -** La liga local proporcionará la protección adecuada como para mantener el orden e impedir que los espectadores ingresen al terreno de juego. Cualquiera de los dos equipos puede negarse a jugar, hasta que el campo de juego haya sido despejado.

#### **4.00– COMENZANDO Y TERMINANDO EL JUEGO**

- 4.01 -** Los árbitros procederán directamente hacia el plato (home), donde se reunirán con los dirigentes de los equipos participantes, justamente antes de la hora establecida para iniciar el partido.
- En secuencia:
- a)** el dirigente del equipo local entregará su orden de bate duplicada al árbitro principal;
  - b)** seguidamente, el dirigente del equipo visitante entregará su orden de bate duplicada al árbitro principal;
  - c)** el árbitro principal se asegurará que los originales y las copias sean las mismas, luego entregará una copia de cada orden de bateo al dirigente contrario. La copia original será retenida por el árbitro principal y será el orden oficial de bate;
  - d)** tan pronto como el orden de bate del equipo local es entregado al árbitro principal, los árbitros están a cargo del terreno de juego y desde ese momento tendrán la autoridad absoluta para determinar cuando un partido debe terminarse, detenerse o suspenderse debido al mal del tiempo o por las malas condiciones del terreno de juego.



**NOTA 1:** En Tee Ball y las divisiones pequeñas, todos los jugadores en la alineación se le pueden dar una posición defensiva. Solamente un jugador puede ocupar la posición de receptor.

**NOTA 2:** Los jugadores del equipo que lleguen al terreno de juego después que el partido ha comenzado, pueden ser anotados en la alineación, si el dirigente así lo desea. Esto se aplica aun cuando un juego suspendido es reanudado en fecha posterior

- 4.02 -** Las jugadoras del equipo local ocuparán sus posiciones a la defensiva, la primera bateadora del equipo visitante ocupará su posición en la caja de los bateadores, el árbitro cantará "Play" y el partido se iniciará.
- 4.03 -** Cuando la bola sea puesta en juego al principio de, o durante un partido, todas las jugadoras a la defensiva, a excepción de la receptora, estarán en territorio bueno (fair.)
- (a) La receptora deberá colocarse en la caja del receptor. La receptora puede dejar su posición en cualquier momento para atrapar un lanzamiento o hacer una jugada, excepto que, cuando a una bateadora se le está concediendo una base por bolas intencional, la receptora debe estar parada con ambos pies dentro de las líneas de la caja del receptor hasta que la pelota salga de la mano de la lanzadora.  
**PENALIDAD:** No es lanzamiento.
- (b) La lanzadora, mientras está en el acto de enviar un lanzamiento a la bateadora, deberá asumir su posición legal.
- (c) Con la excepción de la lanzadora y receptora, cualquier jugador de la defensiva puede estar colocado en cualquier parte en terreno bueno (fair.)
- 4.04 -** El orden de bate será seguida durante todo el juego, a menos que una jugadora sea sustituida por otra. Las sustitutas deberán ocupar el lugar de la posición en el orden al bate que pertenecía a las jugadoras reemplazadas, excepto como está cubierto por la Regla 3.03. Una liga puede adoptar la política de tener un orden de bateo en forma continua, la cual incluirá a todas las jugadoras en el lista del equipo que esté presente para el comienzo del juego y bateando en orden. Si se adopta este método, se le exigirá cada jugadora batear según su posición en la orden de bateo. Sin embargo, una jugadora, puede entrar y/o entrar nuevamente defensivamente, en cualquier momento, en el juego, siempre y cuando cumpla con los requisitos obligatorios de participación en el juego. **NOTA 1:** El orden de bate continúa y es obligatorio para todas las Divisiones Minor y el T Ball. **NOTA 2:** Para el T Ball y Minor Division Si la jugadora lesionada, enferma o ausente regresa, ella, simplemente, se incorpora en su posición original en el orden de bateo y el juego continúa. También, si una niña llega tarde al juego y si el dirigente decide incluirla en la alineación, (Ver Regla 4.01 **NOTA**) él/ella se añadiría al final de la alineación actual.
- 4.05 -** El equipo a la ofensiva colocara dos entrenadores en el terreno durante su turno al bate, uno cerca de la primera base y otro cerca de la tercera base. Los entrenadores no dejarán sus respectivos *dugout* hasta que el lanzador(a), haya completado sus lanzamientos preparatorios con el receptor. Los entrenadores de base:
- a) Podrán ser jugadores elegibles vistiendo el uniforme de su equipo, o un (1) dirigente y entrenadores adulto. Ambos entrenadores de base pueden ser dirigentes y entrenadores adultos.
- b) Podrán ser un (1) dirigente y entrenador adulto solo si hay por lo menos un entrenador o dirigente adulto en el *dugout*.

- c) Permanecerán dentro de la caja del dirigente en todo momento, excepto como está previsto en la Regla 7.11.

**A.R.-- Una vez que una entrada comienza, los entrenadores no se cambiarán de la caja de entrenadores de la primera y tercera base.**

- d) Hablarán solamente con los miembros de su propio equipo.  
Un dirigente de base que viole estos reglamentos será sacado de la caja de dirigente.

**4.06 -** Ningún dirigente, entrenador o jugadora podrá en ningún momento, ya sea desde el banco, terreno de juego, o desde cualquier otro lugar-

- (1) Incitar, o tratar de incitar por palabras o señas, una demostración de parte de los espectadores;
- (2) Usar lenguaje, el cual en cualquier forma se refiera a, o se refleja en jugadoras contrarias, dirigentes o entrenadores, un árbitro o los espectadores;
- (3) Hace cualquier movimiento premeditado para provocar a la lanzadora cometer un lanzamiento ilegal;
- (4) Colocarse en la línea visual de una bateadora, con la intención deliberada de distraer a la bateadora.

El árbitro primero advierte a la jugadora, o entrenador, o dirigente. Si continúa, retira a la jugadora, y entrenador o dirigente. Si dicha acción provoca un lanzamiento ilegal será anulado.

**4.07-** Cuando un dirigente, entrenador o jugadora es expulsado de un partido, saldrán del terreno de juego inmediatamente y no podrán participar más en ese juego. No podrán sentarse en las gradas y no podrán ser llamadas de nuevo al juego. **El dirigente o el entrenador expulsado de un partido no pueden estar presentes físicamente en el sitio del partido.** Cualquier dirigente, entrenador o jugadora que sea expulsado de un juego estará suspendido para el próximo juego en que participe físicamente su equipo y no podrá asistir a dicho juego.

**4.08 -** Cuando las jugadoras que ocupan la banca muestran una reacción violenta por una decisión de un árbitro, el árbitro primero les hará una advertencia de que dicha acción desaprobatoria cese. Sí tal acción continua -

**PENALIDAD:** El árbitro ordenará a la ofensora que salga inmediatamente del terreno de juego y del área de los espectadores. Si el árbitro no puede determinar a la ofensora u ofensoras, él podrá ordenar que desalojen el banco de todas las jugadoras. El dirigente del equipo ofensor tendrá el privilegio de llamar de nuevo al terreno de juego, solamente a aquellas jugadoras necesarias para sustituciones en el juego.

#### **4.09 - COMO ANOTA UN EQUIPO**

- (a) Una carrera será anotada cada vez que una corredora avance legalmente a, y toque las bases de primera, segunda, tercera y el plato (home), antes de que tres jugadoras de la ofensiva sean puestas fuera (out) para terminar la entrada.

**EXCEPCIONES:** Una carrera no es anotada si la corredora avanza hacia el plato (home) durante una jugada en la cual se produce el tercer "out": (1) la bateadora-corredora antes de que toque primera base; (2) sobre cualquier corredor que esté siendo forzado; ó (3) una corredora anterior quien es declarada "out" porque esa corredora falló en tocar una de las bases (jugada de apelación.)

**A.R.--** Hay un "out", Jones corre en tercera, Smith corre en primera y Brown eleva un batazo al jardín derecho, para el segundo out. Jones hace pisa y corre y anota. Smith intenta regresar a la primera, pero el jugador del jardín derecho tira la pelota a primera base, lo cual completa el tercer "out". Pero Jones había anotado antes de que Smith fuese el tercer "out" en la primera base. Por lo tanto la carrera de Jones es válida. Esto no fue una jugada forzada

- (b) Cuando la carrera del triunfo sea anotada durante la última media entrada de un juego reglamentario, o en la última mitad de una entrada en tiempo adicional, como resultado de una base por bolas, una bateadora golpeada o cualquier otra jugada con las bases llenas que obligue a las corredoras a avanzar, el árbitro no declarará el juego terminado hasta que las corredoras forzadas a avanzar desde tercera base haya tocado el plato (home) y la bateadora-corredora haya pisado la primera base.

#### 4.10 -

- (a) Un juego reglamentario consiste de seis entradas (**Liga Junior/Senior/Big League** – siete entradas), a menos que se prolongue como resultado de un empate, o se acorte (1) porque el equipo local no necesita su mitad de la sexta entrada o solamente una fracción de ella; o (2) porque el árbitro da al partido por terminado.
- (b) Si la anotación está empatada después de seis (**Liga Junior/Senior/Big League** – siete) entradas completadas el juego continuará hasta que (1) el equipo visitante haya anotado en total más carreras que el equipo local de una entrada; o (2) el equipo local anota la carrera del triunfo en una entrada incompleta.
- (c) Si un juego es dado por terminado, es un juego reglamentario:
  - (1) si se han completado cuatro (**Liga Junior/Senior/Big League** – cinco) entradas;
  - (2) si el equipo local ha anotado más carreras, en tres y media (**Liga Junior/Senior/Big League** – cuatro y media) entradas, que el equipo visitante haya anotado en cuatro (**Liga Junior/Senior/Big League** – cinco) medias entradas completas;
  - (3) si el equipo local anota una o más carreras en su mitad de la cuarta (**Liga Junior/Senior/Big League** – quinta) entrada para empatar la anotación.
- (d) Si un juego es terminado antes que se haya convertido en un juego reglamentario, pero después que una (1) o más entradas hayan sido jugadas, será reanudado exactamente donde fue detenido. **NOTA:** Todos los registros, incluyendo los envíos de la lanzadora, serán registrados.
- (e) Si luego de cuatro (4) (**Liga Junior/Senior/Big League** – cinco) entradas, tres y media (**Liga Junior/Senior/Big League** – cuatro y media) entradas si el equipo local le lleva ventaja por diez (10) carreras o más, el manager del equipo con menos carreras le concederá la victoria al oponente. **NOTA:** (1) si el equipo visitante tiene una ventaja de diez (10) carreras o más, el equipo local tiene que batear en su mitad de la entrada. (2) La Liga Local puede adoptar la opción de no utilizar esta regla.
- (f) **Tee Ball:** La Liga Local puede determinar el tiempo adecuado de duración de los juegos, pero que no excedan de seis (6) entradas. Se recomienda que los partidos de Tee Ball sean de 4 entradas o con un límite de una hora y media (1 ½).

**4.11 –** La anotación de un juego reglamentario es el total de carreras anotadas por cada equipo al momento de finalizar el juego.

- (a) El juego termina cuando el equipo visitante completa su mitad de la sexta (**Liga Junior/Senior Big League / – séptima**) entrada si el equipo local le lleva ventaja.
- (b) El juego termina cuando la sexta (**Liga Junior/Senior/Big League - séptima**) entrada concluye, si el equipo visitante lleva ventaja.
- (c) Si el equipo local anota la carrera del triunfo en su mitad de la sexta (**Liga Junior/Senior/Big League - séptima**) entrada (o su mitad de una entrada adicional luego de un empate), el partido termina inmediatamente que se anota la carrera de la victoria.

**NOTA:** Una vez el juego se ha convertido en oficial y se da por terminado con el equipo local en ventaja en una entrada incompleta, el juego termina con el equipo local como ganador.

**EXCEPCIÓN:** Si la última bateadora en un juego batea un cuadrangular fuera del campo de juego, al bateador-corredor y a todas las corredoras en base les es permitido anotar, de acuerdo con las reglas de correr las bases y el juego concluye cuando el bateador-corredor toca el plato (home.)

**A R. \_\_** La bateadora conecta un cuadrangular fuera del terreno de juego para ganar el juego en la última mitad de la sexta entrada, (**Liga Junior/ Senior Big League: siete entradas**) o en una entrada extra, pero se declara “out” por pasarle a una corredora que le precedía. El juego termina inmediatamente que la carrera ganadora anota.

- (d) Un juego es dado por terminado en el momento que el árbitro termine la jugada.  
**EXCEPCIÓN:** Si el juego es dado por terminado durante una entrada incompleta, el juego terminará al final de la última entrada completada en cualquiera de las siguientes situaciones:
  - (1) El equipo visitante anota una o más carreras para empatar la anotación en la entrada incompleta y el equipo local no anota en la entrada incompleta.
  - (2) El equipo visitante anota una o más carreras para tomar la ventaja en la entrada incompleta y el equipo local no empata la anotación o vuelve a tomar la ventaja en la entrada incompleta.
- (e) Un juego reglamentario que se empate luego de cuatro (**Liga Junior/ Senior Big League: cinco entradas**) o más entrada completadas y es suspendido por el árbitro, será reanudado en el punto exacto que fue detenido. El juego continuará de acuerdo a las Reglas 4.10 (a) y 4.10 (b.)

**NOTA:** Cuando un juego EMPATADO es suspendido, el lanzador a quien se le lleva el record de anotaciones, puede continuar lanzando el mismo partido en cualquier fecha subsiguiente, siempre y cuando haya observado los días de descanso requeridos para él/ella según su determinada edad en la categoría y es elegible para lanzar en la semana calendario en la cual, el partido se reanudará. Para propósitos de anotaciones, se considerará como el mismo juego y todo bateo, atrapado y lanzamientos contarán.

**Ejemplo Liga Major y Minor:**

Regla 4.11

<b>EQUIPOS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>VISITANTE</b>	0	0	0	4	1	
<b>LOCAL</b>	0	0	0	5		

Juego suspendido en la 5ta entrada por lluvia. La anotación vuelve a la última entrada completada (Cuarta (4ta) entrada) y el equipo local es el ganador 5 a 4.

**Ejemplo Liga Junior/Senior/ Big League:**

Regla 4.11

EQUIPOS	1	2	3	4	5	6
VISITANTE	0	0	0	0	4	1
LOCAL	0	0	0	0	5	

Juego suspendido en la 6ta entrada por lluvia. La anotación vuelve a la última entrada completada (Quinta (5ta) entrada) y el equipo local es el ganador 5 a 4.

**4.12** Los juegos EMPATADOS suspendidos debido al mal tiempo, por toque de queda o fallas eléctricas se reanudarán desde el punto exacto en el que se detuvo el juego original. Puede ser completada antes del próximo partido programado entre ambos equipos. Una lanzadora puede lanzar en ambos juegos en el mismo día conforme a la regulación VI (b). La alineación y el orden de bate de ambos equipos será igual que la alineación y el orden de bateo en el momento del juego ser detenido, conforme a las reglas que gobiernan la sustitución. Cualquier jugador puede ser substituido por un jugador que no estaba en el juego antes de parar el juego original.

Ningún jugador removido antes de haber detenido el juego puede volver a la alineación a menos que esté cubierto por la Regla 3:03.

**NOTA:** Cuando un partido EMPATADO es suspendido, el lanzador a quien se le lleva el registro puede continuar lanzando el mismo juego en cualquier fecha subsiguiente, siempre y cuando haya observado los días de descanso requeridos y es elegible para lanzar en la cual el partido se reanuda. Para propósitos de anotaciones se considerará como el mismo juego y de bateo, atrapadas y lanzamientos contarán.

**4.13- Ejemplo Liga Mayor, Minor:**

Regla 4.12

Los juegos suspendidos debido al mal tiempo, por toque de queda o fallas eléctricas se reanudarán desde el punto exacto en que se detuvo el juego original.

EQUIPOS	1	2	3	4	5	6
VISITANTE	0	0	0	0	4	5
LOCAL	0	0	0	0	4	

Juego detenido en la parte alta de la 6ta entrada, el equipo visitante batea con dos “out”, ningún corredor en base, esté es un juego empatado. Se reanuda el partido en la primera parte de la 6ta entrada, con el equipo visitante al bate, con dos “out”.

**Ejemplo Liga Junior/Senior/Big League:**

Regla 4.12

Los juegos detenidos debido al mal tiempo, por toque de queda o fallas eléctricas se reanudarán desde el punto exacto en que se detuvo el juego original.

EQUIPOS	1	2	3	4	5	6	7
VISITANTE	0	0	0	0	0	4	5
LOCAL	0	0	0	0	0	4	

Juego detenido en la parte alta de la 7ma entrada, el equipo visitante batea con dos “out”, ningún corredor en base, esté es un juego empatado. Se reanuda el partido en la primera parte de la 7ma. Entrada, con el equipo visitante al bate y dos “out”.

#### 4.13 - Doble juegos

**Liga Menor y Liga Major:** Un equipo puede jugar (2) doble juego en un periodo de siete (7) días. Ningún equipo deberá jugar tres partidos en un día. (**Excepción**, bajo las condiciones de la Regla 4.12.)

**Tee Ball:** A ningún equipo se le programarán dos juegos en un día. (Vea la Regla 4. 12.)

**Liga Junior/Senior/Big League:** Un equipo puede jugar tres (3) juegos en un día.

4.14 - El árbitro principal ordenará que se enciendan las luces en el campo de juego cuando, en su opinión, la oscuridad hace peligroso él continuar jugando con la luz del día.

4.15 - Un juego puede ser confiscado por el árbitro principal del partido en progreso en beneficio a favor del equipo contrario cuando el equipo:

- (1) estando en el terreno de juego, rehúsa comenzar el partido 10 minutos después de la hora programada para el inicio del mismo, a menos que dicho retraso a juicio del árbitro, sea inevitable;
- (2) rehúsa continuar el juego a menos que el partido haya sido terminado por el árbitro;
- (3) falla en reanudar el juego, luego que el mismo fue detenido por el árbitro, dentro de un minuto después que el árbitro haya llamado a juego (“Play”);
- (4) falla en obedecer dentro de un término razonable las órdenes del árbitro de sacar un jugador del juego;
- (5) luego de ser advertido por el árbitro, intencional y persistentemente viola cualquier regla del juego;
- (6) emplea tácticas dirigidas a demorar o acortar el juego.

4.16 - Un partido no puede jugarse debido a inhabilidad de cualquiera de los equipos de:

- (1) de colocar nueve jugadores en el terreno antes de que comenzar el juego, y/o,
- (2) colocar al menos un adulto en el banco (dugout) como dirigente o un dirigente interino, esto no será motivo de confiscación automática pero se remitirá a la Junta de Directores para una decisión.

**NOTA:** Un juego no se puede iniciar con menos de nueve (9) jugadores de cada equipo, ni sin al menos un dirigente adulto o un dirigente interino.

4.17 - Si durante un juego cualquier equipo es incapaz de presentar nueve (9) jugadores en el terreno debido a lesión o expulsión, el dirigente del equipo contrario seleccionará un jugador para que regrese a la alineación. Un jugador expulsado de juego no es elegible para regresar al mismo juego. Si no hay jugadores disponibles para regresar, o si un equipo sé rehúsa colocar nueve (9) jugadores en el terreno, esto no será causa para una confiscación automática, pero será referido a la Junta de Directores para una decisión. **Nota:** Un partido no puede continuar con menos de nueve (9) jugadores en cada uno de los equipos.

4.18 - Los juegos declarados a favor del equipo contrario (confiscados) serán registrados en el libro de anotaciones y será firmado por el árbitro principal. Un reporte escrito detallando la razón de la confiscación será enviado al presidente de la liga dentro de 24 horas, pero de fallar el árbitro en enviar el reporte, no afectará el fallo otorgando al equipo contrario.

#### 4.19 - PROTESTANDO UN JUEGO

- (a) Se considerará una protesta solamente cuando está basada en la violación o interpretación de las Reglas de Juego o por el uso de un jugador inelegible. No se considerará ninguna protesta basada en una decisión que envuelva el juicio de un

- árbitro. El equipo de juego que no reúna las especificaciones debe ser removido del juego. **Excepción:** El uso del Bate Ilegal (Ver Regla 6.06 (d))
- (b) Solamente los dirigentes de los equipos contendientes tendrán el derecho a protestar un juego (o en su ausencia los entrenadores.) Sin embargo, el dirigente o dirigente sustituto no podrán abandonar el banco (dugout) sin antes haber recibido permiso de un árbitro.
- (c) Las protestas serán efectuadas como sigue
- (1) El dirigente que protesta, inmediatamente y antes de que cualquiera jugada subsiguiente comience, notificará al árbitro que el juego se está jugado bajo protesta.
  - (2) Luego de este aviso el árbitro consultará con los árbitros asociados. Si el árbitro está convencido que la decisión estará en conflicto con las reglas, el árbitro revocará esta decisión. Si al contrario, luego de consultar, el árbitro está convencido que dicha decisión no está en conflicto con las reglas, dicho árbitro anunciará que el juego se está jugado bajo protesta. Si el árbitro falla en hacer dicho anuncio, no afectará la validez de la protesta.
- (d) Las protestas hechas debido al uso de un lanzador inelegible, o un jugador inelegible puede considerasen solo si se le hace al árbitro antes de que el o los árbitros abandonen el terreno de juego después que haya finalizado el juego. Cuando se descubre que un lanzador o un jugador inelegible, está participando dicho lanzador será removido del montículo o dicho jugador será retirado del juego y el partido continúa bajo protesta o no, según lo decida el dirigente que ha protestado.
- (e) Cualquier protesta por cualquier razón debe ser sometida por el dirigente, primero al árbitro principal y luego por escrito al presidente de la Liga Local dentro de las 24 horas. El árbitro principal también someterá un informe inmediatamente.
- (f) Un comité compuesto por el presidente, agente de jugadores, el jefe de árbitros de la liga y uno o más oficiales o directores que no sean dirigentes o árbitros escucharán y resolverán cualquier protesta como la indicada anteriormente, incluyendo reglas del juego. Si la protesta es admitida, se reanudará el partido desde el punto exacto donde ocurrió la infracción.
- NOTA: (1)** Esta regla no se relaciona con acusaciones de infracciones de reglamentaciones, como la de decoro en el terreno, o acciones del personal de la liga o de espectadores, las cuales deben ser consideradas y resueltas por la Junta Directiva.
- NOTA(2):** Todos los funcionarios de Las Pequeñas Ligas son instados a tomar medidas para prevenir protestas. Cuando, una situación de protesta es inminente, los ofensores potenciales serán notificados inmediatamente. **Ejemplo:** si un dirigente, anotador oficial, funcionario de la liga o árbitro descubre que un lanzador es inelegible al inicio del partido, o será inelegible durante el partido, o al comienzo de la siguiente entrada del juego, ese hecho debe ser informado al manager del equipo envuelto. Dicha acción no debe demorarse hasta que la infracción ocurra. Sin embargo, la falla del personal en notificar al dirigente sobre la infracción no afecta el resultado de la protesta.
- A.R. Una lanzadora substituta que es inelegible **NO TIENE** que lanzarle a un bateador. No es una violación hasta que la lanzadora inelegible efectuó un lanzamiento según lo definido en la Regla 2.00
- (g) **Liga Menor:** La Liga Local debería implantar adoptar una regla donde determine que las protestas pueden ser resueltas antes del próximo lanzamiento o jugada.

(h) No hay protestas en Tee Ball.

## 5.00 - PONIENDO LA BOLA EN JUEGO - BOLA VIVA

- 5.01** - A la hora señalada para comenzar el juego, el árbitro principal ordenará al equipo local que tome sus posiciones defensivas y al primer bateador del equipo visitante, que tome su posición en la caja de bateo. Tan pronto como todos los jugadores estén en posición, el árbitro principal llamará juego.
- 5.02** - Después que el árbitro llame a juego, la bola está viva, permanece viva y en juego hasta que por una causa legal, o que el árbitro decreta "tiempo" suspendiendo una jugada la pelota está muerta. Mientras la pelota está muerta, ningún jugador puede ser puesto "out", no se correrán bases y no se anotarán carreras, excepto que los corredores puedan avanzar una o más bases como resultado de los actos ocurridos mientras la pelota estaba viva (tales como, pero no limitados a, un envío ilegal del lanzador, en liga **Junior/Senior/Big League** - Balk, un mal tiro, una interferencia, o un cuadrangular u otro batazo de "hit" fuera del campo de juego.)
- 5.03** - El lanzador enviará el lanzamiento al bateador quien puede elegir batear la pelota o no, hacer el intento de tirarle, según elija el bateador.
- 5.04** - El objetivo del equipo de la ofensiva es que su bateador se convierta en corredor y que sus corredores avancen.
- 5.05** - El objetivo del equipo de la defensiva es evitar que los jugadores del equipo de la ofensiva se conviertan en corredores y evitar que avancen en las bases.
- 5.06** - Cuando un bateador se convierte en corredor y toca legalmente todas las bases, se anotará una carrera para el equipo de la ofensiva.
- 5.07** - Cuando tres jugadores de la ofensiva son legalmente puestos "outs", ese equipo toma posición en el terreno de juego y el equipo contrario se convierte en el equipo de la ofensiva (se retira el equipo.) (**Liga menor:** el equipo se retira cuando tres jugadores ofensivos son legalmente puestos out, o cuando todos los jugadores en la lista han bateado una vez en la mitad de la entrada; o cuando todo jugador en la lista han bateado una vez en la mitad de la entrada, o cuando la ofensiva anota cinco (5) carreras en una entrada. (**Opción:** la Junta de Directores de la liga local podrá adoptar la regla de cinco carreras en la última mitad de entrada para cada equipo). **Tee Ball:** Se hace el cambio cuando tres jugadores a la ofensiva son legalmente puestos "outs" o cuando todos los jugadores de la alineación hallan bateado una vez en la media entrada.)
- 5.08** - Si una pelota tirada toca por accidente a un entrenador de base, o una pelota lanzada por el lanzador o tirada golpea a un árbitro, la pelota está viva y en juego. Sin embargo, si el entrenador de base interfiere con una pelota tirada, el corredor es "out".
- 5.09** - La pelota queda muerta y los corredores avanzan una base, o regresan a sus bases, sin riesgo de ser puestos out, cuando –
- (a) Una bola lanzada toca al bateador, o la ropa del bateador, mientras se encuentra en posición legal para batear; los corredores, si son obligados, avanzan (ver la Regla 6.08);



- (b) El árbitro del plato interfiere con el tiro del receptor (cuando el tiro es en un intento por retirar un corredor); los corredores regresan. Si el tiro del receptor es de out al corredor, él out, se mantiene.  
No es interferencia de árbitro.
- (c) **Un lanzamiento ilegal es realizado (véase la pena 8.05). La bola al final está muerta y regresa al lanzador,**
- (d) Una pelota es bateada ilegalmente, ya sea en territorio bueno o malo; los corredores regresan;
- (e) Una pelota bateada de foul no es atrapada, los corredores regresan. El árbitro no pondrá la pelota en juego hasta que todos los corredores hayan retocado sus bases:
- (f) una pelota en territorio bueno toca un corredor o un árbitro en territorio bueno antes de que toque un jugador del cuadro, incluyendo el lanzador, o toca un árbitro antes que haya pasado un jugador del cuadro, que no sea el lanzador. El corredor golpeado por la pelota bateada en territorio bueno es “out”;  
**NOTA:** Si una pelota buena pasa a través de, o por el lado de un jugador del cuadro y toca un jugador inmediatamente detrás de dicho jugador del cuadro, o toca a un corredor luego de haber sido desviada por un jugador del cuadro, la pelota está en juego y el árbitro no declarará el corredor “out”. Al tomar dicha decisión, el árbitro debe estar convencido que la pelota pasó a través de o por el lado de un jugador del cuadro y que ningún otro jugador del cuadro tuvo oportunidad de realizar jugada con la pelota; los corredores avanzan si son forzados;
- (g) Una pelota lanzada se aloja en la careta del receptor o árbitro o en sus indumentarias, los corredores avanzan.

A.R. —Una pelota lanzada se aloja en la careta del receptor, o árbitro, o en sus indumentarias, y permanece fuera de juego, en el tercer strike (**Little League (Majors)/Junior/ Senior/Big League**) o la cuarta bola, el bateador tiene derecho a la primera base y todos los corredores avanzan una base. Si la cuenta en el bateador es de tres bolas o menos, los corredores avanzan una base.

**5.10 -** La pelota queda muerta cuando un árbitro canta “Tiempo”. El árbitro principal cantará “Tiempo”-

- (a) Cuando a su juicio, el mal tiempo, la oscuridad o condiciones similares imposibilitan que se continúe jugando:
- (b) Cuando un fallo del alumbrado dificultan o imposibilitan que los árbitros sigan el juego:  
**NOTA:** Una liga podrá adoptar sus propias reglamentaciones que regulen interrupciones por fallas en el alumbrado.
- (c) Cuando un accidente incapacita un jugador o un árbitro:
  - (1) Si un accidente a un corredor es de tal magnitud que impide que dicho corredor proceda a la base que le correspondía, como un cuadrangular bateado fuera del campo de juego, o la concesión de una o más bases, le será permitido a un sustituto completar la jugada.
- (d) cuando un dirigente solicita “Tiempo” para una sustitución, o para una conferencia con uno de los jugadores; (**NOTA:** Solo se permitirá un tiempo a la ofensiva por entrada, con el propósito de una visita o conferencia.)

- (e) cuando el árbitro desea examinar la pelota, consultar con cualquiera de los dirigentes, o por cualquier causa similar;
- (f) cuando un jugador de la defensiva, después de atrapar una pelota de aire, cae en un banco, gradas o cae sobre las cuerdas del público cuando los espectadores están en el campo, u otra área donde bola queda muerta. En lo que respecta a los corredores, la Regla 7.04 (b) debe prevalecer. Si un jugador de la defensiva, después de atrapar la pelota, se para en un área donde bola está muerta, pero no se cae, la pelota está en juego y los corredores pueden avanzar a su propio riesgo.
- (g) cuando un árbitro ordena que un jugador u cualquier otra persona sea retirada del campo de juego;
- (h) excepto en los casos mencionados en los párrafos (b) y (c) (1) de esta regla, ningún árbitro cantará "Tiempo" mientras haya una jugada en progreso.
- (i) la bala sigue viva hasta que el árbitro pida "Tiempo".

**5.11 -** Después que la bola está muerta, el juego se reanudará cuando el lanzador toma posición en la goma del lanzador con una bola nueva, o con la misma bola en posesión de dicho lanzador y el árbitro principal cante juego "Play". El árbitro principal llamará a juego tan pronto como el lanzador toma posición en la goma de lanzar con posesión de la pelota.

## **6.00 - EL BATEADOR**

### **6.01 -**

- (a) Cada jugador del equipo a la ofensiva bateará en el orden que su nombre aparece en la orden de bateo de su equipo.
- (b) El primer bateador en cada entrada después de la primera entrada, será el jugador cuyo nombre sigue al del último jugador que legalmente haya completado su turno al bate en la entrada anterior.  
**NOTA:** En la eventualidad que mientras el bateador está en la caja de bateo, el tercer "out" de una entrada se hace a un corredor de base, el jugador al bate en ese momento, será el primer bateador de la próxima entrada y el conteo de bolas y strikes comenzará de nuevo.

### **6.02 -**

- (a) El bateador tomará posición en la caja de bateo rápidamente cuando sea el turno de dicho bateador al bate.
  - (a) El bateador no abandonará su posición en la caja de bateo después que el lanzador se coloca en la Posición Fija (Set Position), o comienza sus movimientos para lanzar (windup.)  
**PENALIDAD:** Si el lanzador efectúa el lanzamiento, el árbitro cantará "Bola" o "Strike", según sea el caso.
- (c) Si el bateador se niega a tomar posición en la caja de bateo durante su turno al bate, el árbitro, le cantará al bateador un "strike" sin la necesidad del lanzador hacer un lanzamiento. La bola es muerta, y ningún corredor puede avanzar. Después de la penalidad, el bateador deberá tomar su posición adecuada y la cuenta regular de bola y "strike" continuará, pero si el bateador no toma su posición correcta antes de que se canten tres (3) "strike", ese bateador será declarado "out".

6.03 - La posición legal del bateador será con ambos pies dentro de la caja de bateo.

A.R. — Las líneas que definen la caja están dentro de la caja de bateo.

6.04 - Un bateador ha completado legalmente su turno al bate cuando él/ella es retirado o se convierte en corredor.

6.05 - Un bateador es out cuando -

- (a) un batazo de aire en territorio bueno (fair) o foul (que no sea un foul tip) es atrapada legalmente por un jugador de la defensiva;

A.R. — Un jardinero puede alcanzar, pero no poner un paso dentro banco (dugout) para hacer una atrapada, y si él/ella mantiene la pelota, se acepta la atrapada. Un jardinero, con el fin de hacer una buena atrapada, con una bola de “foul” cerca de un área del banco (dugout), o en otra área hacia fuera de juego (como las gradas), debe tener uno o ambos pies en o sobre la superficie de juego (incluyendo la caseta (dugout) y ninguno de los dos pies en el suelo dentro de la caseta(dugout) o en cualquier otra área fuera del campo de juego. La bola está en juego, a menos que el jardinero, después de hacer una atrapada legal, cae dentro de la cueva (dugout) o en otra área del campo de juego, en cuyo caso la bola queda muerta.

- (b) **Liga Major/Junior/Senior/ Big League:**

- (1) un tercer strike es legalmente atrapado por el receptor;  
(2) en un tercer “strike” no es atrapado por el receptor, y la primera base está ocupada con dos “outs”); **Liga Minor y Tee Ball:** Un tercer “strike” es o no capturado por el receptor.

A.R. — Cuando el bateador se convierte en corredor cuando el tercer strike no es atrapado y comienza entrar al banco o a su posición, él/ella como bateador puede avanzar hacia la primera base en cualquier momento antes de entrar a la caseta (dugout) o en cualquier otra área donde pelota está muerta. Para poner out al bateador, la defensa debe tocar al bateador o a la primera base antes de que ese bateador toque la primera base.

- (c) toqué de “foul” con dos “strikes”;

- (d) se declara un elevado al cuadro (Infield Fly);

- (e) el bateador intenta conectar un tercer strikes y es tocado por la pelota;

- (f) una pelota buena “fair” toca a dicho bateador antes de tocar a un jugador de la defensiva;

- (g) después de haber bateado o tocado una pelota en territorio “fair”, mientras sostiene el bate, el bate golpea la pelota por segunda vez en territorio fair. La pelota queda muerta y ninguno de los corredores pueden avanzar. Si al bateador-corredor se le cae el bate y la pelota rueda contra el bate en territorio bueno (fair) y, según el juicio del árbitro, no hubo intención de interferir con el curso de la pelota, la bola está viva y en juego;

A.R. — Si un bate es arrojado en territorio fair o foul e interfiere con un jugador defensivo tratando de hacer una jugada, será declarado interferencia, ya sea intencional o no.

- (h) después de haber bateado o tocado una pelota de foul, el bateador-corredor intencionalmente desvía el curso de la pelota, mientras corre hacia la primera base. La pelota está muerta y ningún corredor puede avanzar;
- (i) después de haber bateado una pelota a territorio bueno (fair), el bateador-corredor o la primera base son tocado con antes de que dicho bateador-corredor toque la primera base; o (**Liga Major/Junior/Senior/ Big League:** Después de un tercer strike como se define en la Regla 6.09 (b), el bateador-corredor o la primera base es tocada antes que dicho bateador-corredor toque la primera base);
- (j) Al estar corriendo la última mitad de distancia desde el plato (home) a la primera base, mientras la pelota está siendo atrapada en la primera base, el bateador-corredor corre fuera de (a la derecha de) la línea de tres pies, o dentro de (hacia la izquierda de) la línea de "foul", y a juicio del árbitro, al hacer esto interfiere para que el jugador de la defensiva intente un envío de pelota a la primera base; excepto que el bateador-corredor puede correr fuera de (a la derecha de) la línea de tres pies, o dentro de (a la izquierda de) la línea de "foul" para evitar no estorbar un jugador de la defensiva intentando atrapar una bola bateada;

Las líneas que marcan el carril de tres pies, son parte del camino del bateador-corredor y es necesario tener ambos pies dentro de ese carril de tres pies o en las líneas del carril que lo marcan.

- (k) un jugador de la defensiva del cuadro, intencionalmente deja caer un elevado de aire en terreno bueno (fair) o una línea, con la primera; la primera y segunda; la primera y tercera; la primera, segunda y tercera bases llenas antes de que hayan dos "outs". La pelota está muerta y el corredor o corredores regresarán a su(s) base(s) original(es);  
A.R. — En esta situación, el bateador no es out, si el jugador de la defensiva del cuadro permite que la pelota se caiga al terreno sin ser tocada, excepto cuando la **Regla del Elevado al Cuadro (Infield Fly)**, se aplica
- (l) un jugador que precede al bateador/corredor, a juicio del árbitro, interfiere intencionalmente con un jugador defensivo que está tratando de coger la bola que le ha sido lanzada o que está en el intento de tirar la bola en un intento de hacer una jugada.

**6.06 -** Un bateador es "out" por acción ilegal cuando –

- (b) batea la pelota con uno o ambos pies completamente fuera de la caja de bateo;  
A.R. — En esta situación, el bateador no es out, si el jugador de la defensiva del cuadro permite que la pelota se caiga al terreno sin ser tocada, excepto cuando la **Regla del Elevado al Cuadro (Infield Fly)**, se aplica
- (b) se pasa de una caja del bateo a la otra mientras el lanzador está en posición listo para lanzar;
- (c) interfiere con el receptor en su acción de atrapar o tirar la pelota por:;
  - 1. al salirse de la caja de bateo, o;
  - 2. haciendo cualquier otro movimiento que estorbe la jugada del receptor en el plato (home.), o el receptor intenta una jugada con un corredor, o;
  - 3. pudiendo hacer un esfuerzo razonable para desalojar un área congestionada cuando hay un tiro al plato y hay tiempo porque el bateador está fuera.

**EXCEPCIÓN:** El bateador no es “out” si cualquier corredor intentando avanzar es retirado o si un corredor que está tratando de anotar es declarado out por interferencia al bateador.

- (c) El bateador entra al cajón del bateador con uno o ambos pies colocados completamente en la tierra con un bate ilegal (ver regla 1.10 especificaciones del bate) o es descubierto por haber utilizado un bate ilegal antes de que el siguiente jugador entre al cajón del bateador.

**A.R. — Cuando un bate ilegal es descubierto TIENE que ser sacado del juego en el momento.**

**NOTA:** Si la infracción es descubierta antes de que el siguiente jugador entre al cajón del bateador siguiendo el turno en el orden de bateo, al jugador que utilice el bate ilegal:

- 1) El dirigente a la defensiva puede avisarle al árbitro principal de su decisión de declinar la penalidad y aceptar la jugada. Su elección será hecha inmediatamente al terminar la jugada.
- 2) Tras la primera violación, el equipo en la ofensiva perderá un entrenador adulto elegible (*que se desempeña en las líneas*) por la duración del resto del juego.

**A.R. — Ninguno de los tres adultos en el banco (dugout) puede utilizarse como un entrenador de base adulto por la duración del juego.**

- 3) Tras la segunda violación, el Dirigente del equipo será expulsado del juego. Cualquier violación subsiguiente provocará la expulsión del que haya sido designado “dirigente” del equipo.

## 6.07 - BATEANDO FUERA DE TURNO

- (a) Un bateador será declarado “out”, por apelación al fallar en batear en su propio turno, y otro bateador completa el turno al bate en lugar del bateador correspondiente:
- (1) El bateador correcto puede tomar posición en la caja de bateo en cualquier momento antes de que el bateador fuera de turno se convierta en corredor o sea declarado “out” y cualquier bola o “strikes” serán cargadas al bateador correcto en su turno al bate.
- (b) Cuando el bateador fuera de turno se convierte en corredor, o es declarado “out” y el equipo de la defensiva apela al árbitro antes del primer lanzamiento al siguiente bateador de cualquiera de los dos equipos, o antes de cualquier jugada, o intento de jugada, el árbitro deberá:
- (1) declarar “out” al bateador que le corresponde el turno; y
  - (2) anular cualquier avance, o anotación como resultado de una pelota bateada por el bateador fuera de turno, o porque el bateador fuera de turno avance en un hit, un error, una base por bolas, bateador golpeado, o cualquier otra causa.
- NOTA:** Si un corredor avanza, mientras el bateador fuera de turno está bateando, un robo de base, un lanzamiento descontrolado o una bola que se le pasa al receptor, el adelanto es legal.
- (c) Cuando un bateador fuera de turno se convierte en corredor o es puesto “out” y se ha hecho un lanzamiento al bateador siguiente de cualquier equipo antes de que la apelación sea hecha, el bateador fuera de turno por lo tanto se convierte en el bateador de turno y los resultados de su turno al bate se convierten en legales.

- (d) (1) Cuando el bateador de turno es declarado “out” por fallar de batear en su turno, el siguiente bateador será aquel cuyo nombre sigue al bateador de turno que fue declarado “out”;
- (2) Cuando un bateador fuera de turno se convierte en bateador de turno por qué no se hizo ninguna apelación antes del próximo lanzamiento, el siguiente bateador será aquel cuyo nombre sigue al bateador fuera de turno legalizado. El momento que un bateador fuera de turno es legalizado, el orden de bateo continúa con el nombre que le sigue al bateador fuera de turno legalizado.

**RESOLUCIONES APROBADAS BATEADOR FUERA DE TURNO** Para ilustrar varias situaciones presentadas cuando se batea fuera de turno, suponga una orden de bateo de una primera entrada como sigue:

**Ann - Becky – Dianne - Cher – Erin - Fran – Ginny - Heather – Irene:**

*JUGADA (1):* Becky batea. Con la cuenta de 2 bolas y 1 strike, (a) el equipo de la ofensiva descubre el error o (b) el equipo de la defensiva apela.

**DECISIÓN:** En cualquiera de los casos, Ann reemplaza a Becky con la cuenta de 2 bolas y 1 “strike”

*JUGADA (2):* Becky batea y conecta un doble. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) luego del un lanzamiento a Cher.

**DECISIÓN:** (a) Ann es declarado out y Becky es el bateador de turno; (b) Becky se queda en la segunda base y Cher es el bateador de turno.

*JUGADA (3):* Ann recibe base por bolas. Becky recibe base por bolas. Cher obliga a Becky, Erin batea en el turno de Dianne. Mientras Erin está al bate, Ann anota y Cher va a segunda base en un lanzamiento descontrolado (wild pitch.) Erin batea por el suelo y es declarado “out”, enviando a Cher a la tercera base. El equipo de la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) después de un lanzamiento a Dianne.

**DECISIÓN:** (a) La carrera de Ann cuenta y Cher tiene derecho a la segunda base ya que estos avances no fueron hechos debido a un bateador fuera de turno bateando una pelota o avanzando a primera base. Cher debe regresar a segunda base porque el avance a tercera base resultó de un bateador fuera de turno bateando la pelota. Dianne es declarado “out” y Erin es el bateador de turno; (b) el turno de Ann cuenta y Cher permanece en tercera. El bateador de turno es Fran.

*JUGADA (4):* Con las bases llenas y dos “out”, Heather batea en el turno de Fran’s, y conecta un triple, anotando tres carreras. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) después de un lanzamiento a Ginny.

**DECISIÓN:** (a) Fran es declarado “out” y no se anota ninguna carrera. Ginny es el bateador de turno para abrir la segunda entrada, (b) Heather permanece en tercera y anotan tres carreras. Irene es el bateador de turno.

*JUGADA (5):* Después de la jugada (4) (b) que acontece, Ginny continúa al bate. (a) Heather es atrapado fuera de la tercera base para el tercer “out”, o (b) Ginny batea un elevado y es “out” y no se hace apelación. ¿Quién es el bateador de turno que abrirá la segunda entrada?

**DECISIÓN:** (a) Irene sé convirtió en el bateador de turno tan pronto como el primer lanzamiento a Ginny legalizó el triple de Heather; (b) Heather. Al no haber apelación, el primer lanzamiento al bateador que abrió del equipo contrario, legalizó el turno al bate de Ginny’s.

*JUGADA (6):* Dianne recibe base por bolas y Ann viene a batear. Dianne había sido un bateador fuera de turno y si no hay una apelación antes del primer lanzamiento a Ann, Ann es

“out”. Dianne es retirado de la base y Becky es el bateador de turno. No hay apelación y el lanzamiento se le hace a Ann. La base por bolas de Dianne’s ha sido legalizada y Erin, se convierte en el bateador de turno. Erin puede reemplazar a Ann en cualquier momento, antes de que Ann sea declarado “out”, o se convierta en corredor. Erin no lo hace. Ann batea un elevado que es atrapado, y Becky viene al bate. Ann había sido un bateador fuera de turno, y si hay una apelación antes del primer lanzamiento a Becky, Erin es “out”, y el bateador de turno es Fran. No hay apelación, y se le hace un lanzamiento a Becky. Él “out” de Ann está legalizado y el bateador de turno es Becky. Becky recibe base por bolas. Cher es el bateador de turno. Cher batea un elevado de “out”. Ahora Dianne es un bateador de turno, pero Dianne está en segunda base. ¿Quién es el bateador de turno?

**DECISIÓN:** El bateador de turno es Erin. Cuando el bateador de turno está en base, ese bateador es pasado por alto y el siguiente bateador se convierte en el bateador de turno.

**(NOTA:** El árbitro y el anotador oficial no deben llamar la atención a ninguna persona sobre la presencia de un bateador fuera de turno en la caja del bateador. Esta regla está diseñada para requerir una vigilancia constante por parte de los jugadores y los dirigentes de ambos equipos. Hay dos cosas fundamentales a tener en cuenta: 1. Cuando un jugador batea fuera de turno, el bateador de turno es “out”. 2. Si un bateador batea fuera de turno y llega a una base o es declarado “out” y no se hace ninguna apelación antes del lanzamiento al siguiente bateador, o antes de que surja jugada o intento de jugada, ese bateador fuera de turno se considera que bateó en su turno legal y se establece el orden que se ha de seguir.)

**Tee Ball:** El anotador oficial informará al entrenador que un jugador ha bateado fuera de turno. No habrá consecuencias y ese jugador no tendrá que volver a batear, pero asumirá su posición normal en su próximo turno al bate.

**6.08 -** El bateador se convierte en corredor y tiene derecho a primera base sin riesgo de ser puesto “out” (siempre y cuando dicho corredor avance hacia y toque la primera base) cuando –

- (a) cuatro “bolas” han sido cantadas por el árbitro y los corredores de base avanzan;
- (b) el bateador es tocado por un lanzamiento al cual el bateador no está tratando de batear, a menos que **(1)** La pelota se encuentre en la zona de “strike”, al tocar el bateador; o **(2)** el bateador no hace ningún intento para evitar ser tocado por la pelota:

**NOTA:** Si la pelota se encuentra en la zona de “strike”, al tocar el bateador, será declarada “strike”, ya sea que el bateador trate de evitarlo o no. Si la pelota está fuera de la zona de “strike”, al tocar el bateador, será declarada “bola” si ese bateador no hace ningún intento por evitar ser tocado por la pelota.

**A.R. —** Cuando el bateador es tocado por un lanzamiento que no le da derecho a ese bateador a ocupar la primera base, la pelota queda muerta y ninguno de los corredores pueden avanzar.

- (d) el receptor o cualquier jugador de la defensiva interfiere con el bateador. Si una jugada sigue a la interferencia, el manager de la ofensiva puede informar al árbitro principal de una decisión de rechazar la sanción de la interferencia y aceptar la jugada. Dicha elección se hará inmediatamente al finalizar la jugada. Sin embargo, si el bateador llega a primera base por un “hit”, un error, una base por bolas, un golpe a un bateador o de otra manera y todos los otros corredores avanzan por una base, la jugada procede sin hacer referencia a la interferencia.
- (d) una pelota buena “fair” toca un árbitro o a un corredor en terreno bueno “fair” antes de tocar un jugador de la defensiva.

**A.R. — La bola está muerta. Los corredores que son forzados avanzar y cualquier corredor no forzado al momento del lanzamiento volverán a sus bases.**



**NOTA:** Si una bola buena “fair” toca un árbitro luego de haber pasado a un jugador de la defensiva, que no sea el lanzador, o haber tocado a un jugador de la defensiva, incluyendo el lanzador, la bola está en juego.

**6.09 -** El bateador se convierte en corredor cuando –

- (a) se batea una bola de “hit”;
- (b) **Liga Major/Junior/Senior/Big League:** El tercer “strike” cantado por el árbitro no es atrapado, siempre que **(1)** la primera base no esté ocupada o **(2)** la primera base esté ocupada con dos “outs” (**NOTA:** Un bateador forzado él/ella pierde su oportunidad de llegar a primera base cuando entra al “dugout” u otra área donde es bola muerta);
- (c) una pelota buena “fair”, después de haber pasado a un jugador de la defensiva que no sea el lanzador, o después de haber sido tocada por un jugador de la defensiva, incluyendo el lanzador, toque a un árbitro o corredor en terreno bueno “fair”;
- (d) una pelota buena “fair” de aire pasa sobre una cerca o cae hacia las gradas a una distancia del plato “home” de 165 pies o más. Dicho batazo da derecho al bateador a un cuadrangular cuando todas las bases hayan sido pisadas legalmente. Un elevado bueno “fair” que pasa fuera del terreno de juego en un punto menor de 165 pies del plato “home” dará derecho al bateador a avanzar a segunda base solamente.
- (e) Una pelota buena “fair”, después de tocar el suelo, rebota a las gradas, o pasa a través, o sobre, o por debajo de una cerca, o a través de, o por debajo de una pizarra de anotaciones, o a través de, o por debajo de arbustos, o enredaderas en la cerca, en cuyo caso el bateador y los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;
- (f) Cualquier pelota buena “fair” la cual, ya sea antes o después de tocar el suelo, pase a través de, o por debajo de una cerca, o a través de, o por debajo de la pizarra de anotaciones, o a través de cualquier roto en la cerca o la pizarra de anotaciones, o a través de, o por debajo de arbustos o enredaderas en la cerca, o quede atrapada en una cerca o una pizarra de anotaciones, en cuyo caso el bateador y los corredores tendrán derecho de avanzar dos bases;
- (g) Cualquier pelota buena “fair” desviada por un jugador de la defensiva hacia las gradas, o sobre, o bajo una cerca en terreno bueno (fair) o malo (foul), en cualquier caso el bateador y todos los corredores tendrán derecho a dos bases;
- (h) Cualquier pelota buena (fair) elevada sea desviada por el jugador de la defensiva hacia las gradas, o por encima de la cerca hacia territorio malo (foul), en cuyo caso el bateador tendrá derecho a avanzar hasta la segunda base, pero si la bola es desviada hacia dentro de las gradas o sobre la cerca en terreno bueno (fair), el bateador tendrá derecho a un cuadrangular. Sin embargo, si dicho elevado es bueno (fair) fuera desviado en un punto menos de 165 pies del plato “home”, el bateador tendrá derecho a dos bases solamente.

## **7.00 - EL CORREDOR**

**7.01 -** Un corredor adquiere el derecho a una base desocupada cuando el corredor la toca antes de ser **retirado**. Al corredor se le da derecho a estar en esta, hasta que sea **retirado** o forzado a desocuparla para otro corredor legalmente con derecho a esa base. Si el corredor



tiene legalmente derecho a esa base, y el lanzador asume su posición en la goma de lanzar, el corredor no puede regresar a la base previamente ocupada.

**7.02 -** Al avanzar, un corredor tocará la primera, segunda, tercera y el plato (home), Si es obligado a regresar, el corredor tocará de nuevo todas las bases en el orden inverso, a menos que la pelota esté muerta, bajo cualquier disposición de la Regla 5.09. En cuyo caso, el corredor puede ir directamente a su base original.

**7.03 -** Dos corredores no podrán ocupar una base, pero si mientras la pelota está viva, dos corredores están tocando una base, el siguiente corredor será declarado "out" cuando sea tocado. El corredor precedente tiene derecho a la base.

**7.04 -** Cada corredor, otro que no sea el bateador, puede, sin riesgo a ser puesto "out", avanzar una base cuando –

a) el bateador avance sin riesgo de ser declarado "out", obliga al corredor a dejar vacante una base, o cuando el bateador conecta una bola buena (fair) que golpea a otro corredor, o al árbitro, antes de que dicha pelota haya sido tocada por, o haya pasado a un jugador de la defensiva, si el corredor es forzado a avanzar;

(b) Un jugador de la defensiva, después de atrapar una pelota de aire, se cae sobre las gradas, o cae sobre las sogas cuando hay espectadores en el campo, o cae en otra área donde la bola está muerta:

**NOTA:** Cuando a un corredor le pertenezca una base sin penalidad de ser puesto "out", mientras la bola esté en juego, o bajo cualquier regla en la cual la bola esté en juego después que el corredor alcance una base que le pertenezca, y no toque la mencionada base antes de intentar avanzar a la próxima base, perderá la excepción a la penalización de ser puesto "out" y podrá serlo al tocar la base con la bola o al tocar al corredor antes de que retorne a la base no tocada.

**A.R. — Un corredor forzado avanzar sin la responsabilidad de ser retirado, puede avanzar más allá de la base a la cual él/ella puede avanzar a su propio riesgo.**

(d) una lanzadora hace un lanzamiento ilegal, le proporciona al dirigente de la ofensiva no tomar el resultado de la jugada. Vea la **Penalidad** de la regla 8.01.

(c) **Liga Major/Junior/Senior/Big League:** Mientras un corredor está tratando de robarse una base, el bateador es interferido por el receptor o cualquier jugador de la ofensiva.

(d) **Junior/Senior/Big League:** Un lanzador hace un lanzamiento ilegal, proporcionando que el dirigente de la ofensiva no acepte el resultado de la jugada. Ver Regla 8.01 **Penalidad.**

**7.05 -** Cada corredor, incluyendo el bateador-corredor puede, sin riesgo a ser declarado "out", avanzar –

(a) al plato (home) anotando una carrera, si una pelota buena (fair) sale del campo de juego de aire y el corredor toca todas las bases legalmente; o si una buena (fair), a juicio, del árbitro, se hubiera salido del campo de juego por el aire (165 pies desde el plato "home"), es desviada por el jugador de la defensiva al tirar el guante, gorra o cualquier artículo de su indumentaria:

(b) tres bases, si el jugador de la defensiva deliberadamente toca una pelota buena (fair) con una gorra, careta, o cualquier pieza del uniforme de ese jugador de la defensiva que

- haya sido removida de la persona de dicho jugador de la defensiva. La pelota está en juego y el bateador puede avanzar al plato (home) a su propio riesgo;
- (c) tres bases, si el jugador de la defensiva deliberadamente arroja un guante y toca una pelota buena (fair). La pelota está en juego y el bateador puede avanzar hasta al plato (home) a su propio riesgo;
  - (d) dos bases, si un jugador de la defensiva deliberadamente toca una pelota lanzada al arrojar una gorra, careta, o cualquier pieza del uniforme de ese jugador de la defensiva de la persona de dicho jugador de la defensiva. La pelota está en juego;
  - (e) dos bases, si un jugador de la defensiva deliberadamente arroja un guante y toca una pelota lanzada. La pelota está en juego,
  - (f) dos bases, si una pelota buena (fair) rebota o es desviada hacia las gradas fuera de la línea de "foul" de la primera o tercera base; o si pasa a través de, o debajo de una verja del campo, o a través de, o debajo de una pizarra de anotaciones, o a través de o por debajo de unos arbustos o enredaderas; o si se incrusta en dicha cerca, pizarra de anotaciones, arbustos o enredaderas;
  - (g) dos bases cuando, no habiendo espectadores en el campo de juego, una pelota lanzada cae dentro de las gradas, o dentro de un banco (dugout) (rebota o no la pelota en el campo de juego), o sobre o por debajo, o a través de una cerca del campo de juego, o en una parte inclinada de la malla sobre el "backstop", o se queda atrapada en las mallas de tela metálica que protege a los espectadores. La pelota está muerta. Cuando dicho tiro descontrolado es la primera jugada de un jugador de la defensiva del cuadro, el árbitro, al conceder dichas bases, se regirá por la posición de los corredores al momento de la pelota ser lanzada; en todos los demás casos, el árbitro se dejará llevar por la posición de los corredores al momento que la bola descontrolada fue lanzada:

A.R.-- Si todos los corredores, incluyendo al bateador-corredor han avanzado por los menos una base cuando un jugador del cuadro tiró en la posición de los corredores cuando el tiro descontrolado se realizó.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------
  - (h) una base, si una pelota, lanzada al bateador, o lanzada por el lanzador desde su posición en la goma de lanzar, a una base para atrapar un corredor, se va hacia las gradas o un banco, o sobre o a través de una cerca del campo o del "backstop". La pelota está muerta,
  - (i) una base, si el bateador se convierte en corredor en la cuarta bola, cuando el lanzamiento pasa al receptor y se aloja en la careta del árbitro o en su indumentaria.  
**NOTA (1):** Si el bateador se convierte en corredor en un lanzamiento descontrolado, el cual le da derecho a los corredores a avanzar una base, el bateador-corredor tendrá derecho a primera base solamente, pero puede avanzar más allá de primera base a su propio riesgo, si la pelota se mantiene en juego.  
**NOTA (2):** En Tee Ball, al corredor o a los corredores se les permitirá avanzar a su propio riesgo por un tiro descontrolado no más de una base siempre que permanezca en juego;
  - (j) Una base, si un jugador de campo, toca deliberadamente una bola lanzada, con la gorra del/ella, careta o cualquier parte de su uniforme colocado en su lugar apropiado de su persona. La bola está en juego, y se hace la concesión basado en la posición del corredor en el momento que la bola fue tocada.

**7.06 -** Cuando ocurre una interferencia, el árbitro cantará o señalará “Interferencia”:

- (a) si se está haciendo una jugada sobre el corredor interferido, o si el bateador-corredor es interferido antes de tocar la primera base, la pelota queda muerta y todos los corredores avanzarán sin riesgo de ser declarados “out”, a las bases que hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, de no haber habido dicha interferencia. Al corredor interferido le será concedida por lo menos una base más allá de la última que tocó legalmente dicho corredor, antes de la interferencia. Cualquiera de los corredores precedentes obligados a avanzar por la concesión de bases como penalidad por la interferencia, avanzará sin riesgo a ser declarados “out”;
- (b) de no estarse llevando a cabo una jugada con el corredor interferido, el juego continuará hasta que no pueda haber más acción. Entonces el árbitro cantará “Tiempo” e impondrá las sanciones, si las hubiese según su juicio, anularán dicho acto de la interferencia. **(NOTA 1:** Cuando la pelota no está muerta en la interferencia y el corredor interferido avanza más allá de la base que, a juicio del árbitro, le habría sido concedida por la interferencia, él/ella lo hace a su propio riesgo y puede ser declarado “out”. Esta decisión es de apreciación. **NOTA 2:** Se marcará obstrucción si el jugador defensivo bloquea claramente la base, el plato (home) o la línea de base sin tener posesión de la pelota. El corredor es quieto y se determina bola muerta.

**7.07 - NO SE APLICA EN SOFTBOL**

**7.08 -** Cualquier corredor es “out” cuando –

- (a)
  - (1) al correr más de tres pies fuera de la línea de cal para él/ella para evitar ser tocado, a menos que sea para evitar interferencia con un jugador del cuadro tratando de atrapar una bola bateada. La línea de base de un corredor se establece cuando ocurre el intento de tocarlo, y es una línea recta para el corredor a la base, la cual él/ella están procurando alcanzar; o
  - (2) después de haber tocado la primera base, el corredor sale de la línea de bases, evidentemente abandonando todo esfuerzo para tocar la siguiente base; o
  - (3) el corredor no se desliza, o intenta correr alrededor un jugador de la defensiva quien tiene posesión de la pelota y está esperando tocar al corredor;
  - (4) el corredor se desliza primero de cabeza mientras avanza. (**solamente en la Liga Mayor, Liga Menor y Tee Ball**); o
  - (5) (a) **Mayor/Júnior/Senior/Big League**, la corredora no mantiene contacto con la base a la cual tiene derecho hasta que la bola ha sido enviada por la lanzadora. **NOTA:** Una liga puede adoptar una regla la cual requiere que la corredora mantenga el contacto con la base a la cual tiene derecho hasta que la bola ha sido bateada o le llegue a la bateadora o se decrete out.  
(b) **Minor League/Tee Ball:** la corredora no mantiene contacto con la base a la cual tiene derecho hasta que la bola ha sido bateada o le llegue a la bateadora.

**NOTA 1:** Si la pelota se le cae de la mano a la lanzadora antes, durante o hasta el envío de un lanzamiento, la bola estará en juego y la corredora(s) puede avanzar a su propio riesgo (ver 8.07(a) Pelota Caída). Cuando una corredora no está pisando la base después de un lanzamiento o por un resultado de una bateadora que está completando su turno al bate, y mientras la lanzadora tiene la bola dentro del círculo de ocho (8) pies, la corredora debe de inmediato intentar avanzar a la siguiente base o regresar a la base a la cual tiene derecho.

**NOTA 2:** Si la lanzadora tiene posesión de la bola dentro del círculo de la lanzadora, y no está haciendo una jugada (un tiro de sorprender se considera una jugada), corredoras sin

estar haciendo contacto con sus bases deben de inmediato hacer el intento de avanzar o regresar a base.

**PENALIDAD:** La bola está muerta. Se declara "No hay Lanzamiento" y la corredora es out. El círculo de ocho (8) pies debe estar marcada correctamente.

**A.R. -- Después de tomar una decisión, el corredor debe detenerse otra vez si está realizando un juego antes de llegar a la base, él/ella será declarado out. La responsabilidad de los corredores avanzar o regresar es eliminada si el lanzador intenta una jugada sobre otro corredor.**

- (b) intencionalmente interfiere con un tiro de pelota; o estorbe a un jugador de la defensiva que está intentando hacer una jugada en una pelota bateada. **(NOTA:** Un corredor a quien se le acusa de haber interferido con un jugador de la defensiva el cual estaba tratando de hacer una jugada en una pelota bateada, es out, fuese intencional o no.)
- (c) el corredor es tocado cuando la pelota está viva, mientras él está fuera de la base, **EXCEPCIÓN:** Un bateador-corredor no puede ser puesto "out" luego de pasar corriendo o deslizándose sobre la primera base, si dicho bateador-corredor regresa inmediatamente a la base.

A.R.-- (1) Si el impacto de un corredor desprende una base de su posición, no se puede hacer ninguna jugada en ese corredor en esa base si el corredor había llegado quieto a esa base.

**A.R.--Si el impacto de un corredor desata una base desde su posición, no puede hacerse jugada con ese corredor en esa base, si el corredor había llegado seguro a la base.**

A.R.-- (2) Si una base es desprendida de su posición durante un juego, cualquier corredor que sigue en el mismo juego será considerado como tocado u ocupando la base si, a juicio del árbitro, ese corredor toca u ocupa el punto marcado por la base desprendida.

- (d) Falla en retocar la base después de un elevado bueno (fair) o "foul", es legalmente atrapado antes que ese corredor o la base, sea tocada por un jugador de la defensiva. El corredor no será declarado "out" por omitir retocar la base después del primer lanzamiento siguiente, o cualquier jugada, o intento de jugada. Esta es una jugada de apelación.  
**NOTA:** Los corredores en bases puede retocar su base una vez una pelota buena (fair) por el aire ha sido tocada y avanzar a su propio riesgo, también pueden avanzar si una pelota buena (fair) o "foul" es atrapada.
- (e) Falla en llegar a la próxima base, antes de que el jugador de la defensiva toque a dicho corredor, o la base, después de que ese corredor ha sido forzado a avanzar, por motivo de que el bateador se ha convertido en corredor. Sin embargo, si un corredor siguiente es declarado "out" en jugada forzada, la jugada forzada desaparece y el corredor debe ser tocado para ser declarado "out". La jugada forzada desaparece tan pronto como el corredor toca la base a la cual ese corredor es obligado a avanzar y si se pasa la base deslizándose, o corriendo el corredor debe ser tocado para ser declarado "out". Sin embargo, si el corredor forzado, luego de tocar la base, se regresa a la base que había ocupado últimamente, se restablece la jugada forzada y el corredor puede ser declarado "out", otra vez que el equipo de la defensiva toca la base a la cual ese corredor está forzado a avanzar.
- (f) Es tocado por una pelota buena (fair) en territorio bueno (fair) o antes de que la pelota haya tocado o pasado a un jugador del cuadro. La pelota queda muerta y ningún corredor puede anotar, ni avanzar, excepto corredores forzados a avanzar;

**EXCEPCIÓN:** Si un corredor está tocando una base cuando es alcanzado por una bola bateada como elevado al cuadro (Infield Fly), ese corredor no es “out”, aunque cuando el bateador es out.

**NOTA 1:** Si un corredor es tocado por un elevado cuadro (Infield Fly) cuando no está tocando una base, ambos, el corredor y el bateador son declarados “outs”.

**NOTA 2:** Si dos corredores son tocados por la misma pelota buena (fair), únicamente el primero de ellos es “out”, ya que la pelota al instante queda muerta.

- (g) Está intentando anotar en una jugada en la cual el bateador interfiere con la jugada en el plato (home) antes de dos “outs”. Con dos “out”, en la interferencia se declara “out” al bateador y ninguna anotación cuenta;
- (h) Él le pasa a un corredor precedente antes de que dicho corredor sea declarado “out”;
- (i) Después de adquirir posesión legal de una base, el corredor corre las bases en sentido contrario con el propósito de confundir al equipo de la defensiva, o de hacer una parodia del juego. El árbitro inmediatamente deberá cantar “Tiempo” y declarar “out” al corredor;
- (j) Ha fallado en regresar inmediatamente a primera base después de pasarse corriendo, o deslizarse sobre esa base. Si está intentando correr a la segunda base, el corredor será declarado “out” al ser tocado. Si después de pasarse corriendo o deslizarse sobre primera base, el corredor se dirige hacia el banco (dugout), o hacia una posición y falla en regresar a primera base inmediatamente, ese corredor es declarado “out”, en apelación, cuando dicho corredor, o la base sean tocados;
- (k) Al estar corriendo, o deslizándose en el plato (home), el corredor falla en tocar el plato (home), y no hace intento de regresar a la base, cuando un jugador de la defensiva tiene la pelota en su mano, mientras está tocando el plato (home) y apela al árbitro por la decisión. (**NOTA:** Esta regla se aplica únicamente cuando el corredor está camino al banco y un jugador de la defensiva sigue al corredor para tocarlo. Esto no se aplica en una jugada ordinaria cuando el corredor omite tocar el plato (home) e inmediatamente hace un esfuerzo por tocar el plato (home) antes de ser tocado. En este caso, el corredor debe ser tocado.)

**7.09 -** Es interferencia por un bateador o por un corredor cuando -

- (a) el bateador estorba al receptor en su intento de atrapar la pelota;
- (b) El bateador intencionalmente desvía, el curso de una pelota mala (foul), en cualquier forma.
- (c) Antes de que haya dos “outs” y con corredor en tercera base, el bateador estorba a un jugador de la defensiva al hacer una jugada en el plato (home), el corredor es declarado “out”;
- (d) Cualquier miembro o miembros del equipo de la ofensiva se para(n) o se reúne(n) alrededor de cualquier base, a la que un corredor está avanzando, para confundir, estorbar o aumentar la dificultad para los jugadores de la defensiva. Dicho corredor será declarado “out” por la interferencia de su compañero o compañeros de equipo;
- (e) Cualquier bateador, o corredor quien acaba de ser declarado “out” estorbe o impide cualquier jugada subsiguiente que se está efectuando sobre un corredor. Dicho corredor será declarado “out” por la interferencia de un compañero de equipo;
- (f) Si, a juicio del árbitro un corredor de bases intencionalmente y a propósito interfiere con una pelota bateada o con un jugador de la defensiva en el acto de atrapar una pelota bateada, con la evidente intención de romper una doble jugada (double play), la pelota queda muerta. El árbitro cantará “out” el corredor por interferencia y también cantará “out”

al bateador-corredor luego de esta acción por parte del corredor. En ningún caso podrán correr bases o anotarse carreras, debido a la acción de un corredor;

- (g) Si, a juicio del árbitro, un bateador-corredor deliberadamente y a propósito interfiere con una pelota bateada, o con un jugador de la defensiva en el acto de atrapar una pelota bateada, con la evidente intención de romper una doble jugada (double play), la pelota queda muerta. El árbitro declarará "out" al bateador- corredor, por interferencia y además, declarará "out" al corredor quien había avanzado más cerca del plato (home), sin importar dónde hubiera sido posible la doble jugada (double play.) En ningún caso podrán correr bases debido a dichas interferencias:
- (h) A juicio del árbitro, el entrenador de tercera base, o de primera base, toca o aguanta al corredor, físicamente ayudando a ese corredor a regresar o a abandonar tercera o primera base;

A.R.-- Cuando una jugada se está realizando con un corredor emergente, el corredor es out y todos los corredores regresan a las bases ocupadas en el momento de la interferencia (la bola es muerta). Si no hay jugada realizándose con el corredor emergente, el corredor es out y el juego continúa (la bola es decretada muerta).

- (i) Con un corredor en tercera base, el entrenador de base abandona la caja y actúa de cualquier manera para atraer un tiro del jugador de la defensiva;
- (j) El corredor falla en evitar contacto con un jugador de la defensiva que está intentando atrapar una pelota bateada, o intencionalmente interfiere con un tiro de bola, siempre y cuando dos o más jugadores de la defensiva intentan atrapar una pelota bateada y el corredor hace contacto con uno o más de ellos, el árbitro determinará cual jugador de la defensiva tiene derecho a los beneficios de esta regla y no declarará out al corredor por haber hecho contacto con un jugador de la defensiva nadie más que aquel quien el arbitro determine tiene derecho a atrapar la pelota;
- (k) Una pelota buena (fair) toca el bateador, o el corredor en territorio bueno (fair) antes de tocar a un jugador de la defensiva. Si una pelota buena "fair" pasa por o través de un jugador de la defensiva del cuadro o toca a un corredor que está inmediatamente detrás de dicho jugador del cuadro o toca al corredor después de haber sido desviada por un jugador de la defensiva, el árbitro no declarará "out" al corredor por haber sido tocado por una pelota bateada. Al tomar dicha decisión, el árbitro deberá estar convencido de que la pelota pasa a través de, o por el lado del jugador de la defensiva del cuadro y que ningún otro jugador de la defensiva del cuadro tenía oportunidad de hacer una jugada con la pelota. Si, a juicio del árbitro, el corredor deliberada e intencionalmente pateo dicha pelota bateada, con la cual el jugador de la defensiva del cuadro había fallado la jugada, entonces el corredor será declarado "out" por interferencia.

**PENALIDAD POR INTERFERENCIA:** El corredor es declarado "out" y la pelota queda muerta.

**7.10 -** Cualquier corredor será declarado "out" en apelación cuando:

- (a) Después que una pelota bateada por el aire es atrapada, el corredor falla en retocar la base antes que dicho corredor o la base es tocada. (**NOTA:** "Re-tocar" en esta regla significa tocar y salir de la base después que la pelota es atrapada. A un corredor no le está permitido iniciar una carrera desde una posición detrás de y sin tocar la base);
- (b) Con la pelota en juego, mientras avanza hacia, o se regresa a una base, el corredor falla en tocar cada base en su orden antes de que dicho corredor, o una base pasada por alto, sean tocadas;

**A.R.-- (1)** Ningún corredor puede regresar a tocar una base que falló en tocar después de que un siguiente corredor haya anotado. **(2)** Cuando la pelota está muerta, ningún corredor puede regresar a tocar una base que omitió tocar o a una que dejó después que dicho corredor haya avanzado a, y tocado una base más allá de la base que falló tocar.

**Jugada A:** Un bateador saca la pelota fuera del parque, o conecta un doble por reglas de terreno, y no pisa la primera base (la pelota está muerta.) El/la corredor(a) puede regresar a la primera base para corregir el error antes de tocar la segunda base. Pero si el corredor toca la segunda base, no puede regresar a la primera y si el equipo de la defensiva hace una apelación, el corredor es declarado "out" (**Jugada de apelación.**)

**Jugada B:** El bateador batea por el suelo hacia el campo-corto, quien tira sin control hacia las gradas (la pelota está muerta.) El bateador-corredor omite pisar la primera base, pero le es concedida la segunda base por el tiro descontrolado. Aun cuando el árbitro le haya concedido al corredor la segunda base por el tiro descontrolado, el corredor tiene que tocar la primera base antes de proceder hacia la segunda base (**Jugada de apelación.**)

- (c) el corredor se pasa o sobre desliza en la primera base y falla en regresar a la base inmediatamente y dicho corredor o la base son tocados;
- (d) el corredor falla en tocar el plato (home) y no hace intento alguno por regresar a esa base y el plato (home) es tocado. **NOTA:** Un jugador él/ella pierde la oportunidad de regresar al plato (home) cuando él/ella entra al "dugout" o a otra área donde bola está muerta.

Cualquier apelación bajo esta regla debe hacerse antes del siguiente lanzamiento, o cualquier otra jugada, jugada intentada. Ninguna apelación puede ser hecha si la pelota está muerta. Si la violación ocurre durante una jugada que termina la media entrada, la apelación debe hacerse antes de que los jugadores de la defensiva hayan salido del terreno de juego.

Una apelación no debe ser interpretada como una jugada o un intento de jugada.

Al estar haciendo una apelación, la lanzadora no tirara a ninguna base mientras su pies están en contacto con la goma de lanzar. Al poner la bola en juego, después de tomar la posición de lanzar, la lanzadora tomara un paso hacia atrás de la goma de lanzar (con el pie de pivote primero) para iniciar la apelación. **PENALIDAD:** Lanzamiento ilegal (8.05 (e)).

No podrán hacerse apelaciones sucesivas sobre un jugador en la misma base. Si el equipo de la defensiva se equivoca en su primera apelación, una petición para una segunda apelación sobre el mismo corredor en la misma base no será permitida por el árbitro. (El significado que se intenta por la palabra "equivocarse" es que el equipo de la defensiva, al hacer la apelación, tira la pelota fuera de juego. Por ejemplo, si el lanzador tiró a la primera base en jugada de apelación y el tiro de la pelota cayó en las gradas ninguna segunda apelación será permitida.)

**NOTA (1):** Las jugadas de apelación pueden requerir que un árbitro reconozca un aparente "cuarto out". Si el tercer "out" es hecho durante una jugada, en la cual una apelación de juego es aprobada en otro corredor, la decisión de apelación toma precedencia al determinar él "out". Si hay más de una apelación durante una jugada que finaliza una media-entrada, la defensiva puede elegir aceptar él "out" que le da la ventaja. Para el propósito de esta regla, el equipo de la defensiva ha "abandonado el terreno de juego" cuando todos los jugadores han abandonado el terreno bueno (fair), en su regreso al banco o "dugout". **Excepción:** Si de alguna manera, se está haciendo una apelación de una jugador y tiene que ir a terreno de foul por la bola, para poder hacer la apelación o si la apelación se está haciendo por el receptor (quien nunca pudo haber estado en el terreno de fair), la apelación se tomará como que fue trabajada apropiadamente.

**NOTA (2):** Una apelación debe de ser claramente entendida como una apelación, por requerimiento verbal del jugador o un acto que indudablemente indique una apelación al árbitro. Un jugador, inadvertidamente parado sobre una base con la pelota en la mano, no podrá constituir una apelación. La pelota tiene que estar viva (en juego) para ser una apelación.

**7.11-** Los jugadores, entrenadores o cualquier miembro de un equipo de la ofensiva desocuparán cualquier espacio (incluyendo ambos “dugouts”) necesitado por un jugador de la defensiva que está intentando atrapar una pelota bateada, o tirada.

**DECISIÓN:** Se cantará interferencia y el bateador, o corredor en quien se está haciendo la jugada será declarado “out”.

**7.12 -** A menos que haya dos “out”, la condición (estatus) de un corredor siguiente no es afectada por la omisión de un corredor anterior de tocar o retocar una base. Si, después de una apelación, el corredor anterior es el tercer “out”, los corredores que sigan a este corredor no podrán anotar. Si dicho tercer “out” es el resultado de una jugada forzada, ni los corredores anteriores ni los que siguen podrán anotar.

**7.13 - Major, Junior y Senior/Big League:** Cuando un lanzador está en el círculo de ocho (8) pies y en posesión de la bola, los corredores en base no saldrán de sus bases hasta que la bola lanzada haya sido bateada o pase del bateador. **Ver Regla 7.08 (a)** para la decisión.

**Nota 1: Minor League:** Cuando un lanzador esta en el círculo de ocho (8) pies y en posesión de la bola, los corredores en base no saldrán de sus bases hasta que la bola lanzada haya sido bateada o pase del bateador. **Ver Regla 7.08 (a)** para la decisión. La liga local puede adoptar esta regla para la División de Major.

**Nota 2: En Tee Ball,** los corredores que están en las bases deben quedarse en la base hasta que la bola sea bateada. Cuando los jugadores hayan avanzado tan lejos como sea posible sin haber sido declarados “out” o sin haber sido retirados, el árbitro cantará “Tiempo” y colocará la pelota en el soporte (tee.)

**7.14 -** Una vez en cada entrada, un jugador que no aparece en la orden de bate puede ser usado como un corredor especial, por cualquier jugador de la ofensiva. Un jugador puede ser sustituido por un corredor especial, solamente una vez durante el juego. El jugador por quien corre, el corredor especial, no está sujeto a ser cambiado de la alineación. Si el corredor especial permanece en el juego como un jugador, o bateador de la ofensiva sustituto, el jugador no puede ser usado como un corredor especial mientras permanezca en la alineación de juego. Sin embargo, si dicho jugador es sustituido por otro, ese jugador o cualquier otro que no esté en la alineación, vuelve a ser elegible para usarse como corredor emergente.

**NOTA: No aplica si la liga local adopta el orden de bateo continuo. Ver Regla 4.04.**

**7.15** Procedimientos para el uso de una Primera Base Doble: La doble base debe usarse en la primera almohadilla solamente. Debe ser rectangular, con dos (2) lados de no menor de 14”y no mayor de 15” y los otros dos (2) lados no menor de 29” y no mayor de 30”. Los lados más largos deben situarse de frente al plato (home plate) y a la esquina del jardín derecho. Las orillas no deben medir más de 2 ¼” de espesor, rellena con material suave y cubiertas de lona o goma. La mitad de la base debe ser blanca (sobre territorio bueno), y la otra mitad de color anaranjado o verde (justamente sobre territorio fuera de la línea de juego.) Cuando se utilice la primera base doble, las siguientes reglas deberán observarse:

a) Una bola bateada toca la parte blanca de la primera base doble, debe declararse buena. La bola bateada que toca la sección (verde o anaranjada) sin primero haber tocado la sección blanca debe declararse mala (foul.)

b) Cuando se haga una jugada con el bateador-corredor, la defensa debe tocar la sección blanca de la primera base doble. **NOTA 1:** Si hay jugada con el bateador-corredor cuando él o ella están tratando de tocar la primera base mientras la defensa está



- tratando de retirar a él o ella de su base. **NOTA 2:** Si se le hace una jugada al bateador-corredor, y el bateador-corredor toca únicamente la porción blanca y la defensa apela antes de que el bateador-corredor regrese a primera base, se trata como que no piso la base. Penalidad: Bateador-corredor es "out".
- c) Cuando se está efectuando una jugada con el bateador-corredor, el bateador-corredor debe usar la sección (verde o anaranjada) en su primer intento del/ella tocar la primera base. **NOTA:** Bolas bateadas en extra bases, u otras bolas bateadas a los jardines cuando no hay posibilidad de jugada en la primera base doble, el bateador-corredor puede tocar la sección blanca o la anaranjado. Si el bateador-corredor llega y se sale de la primera base, él o ella pueden regresar solo a la sección blanca de la base. **DECISIÓN:** Si existe un juego con el bateador-corredor, y el bateador-corredor toca sólo la parte blanca que divide las secciones y la defensa apela antes de que el bateador-corredor retorne a la primera base, ello se tratará igual como si hubiera perdido la base. Si la apelación se hace correctamente, el bateador-corredor es declarado out.
- d) Cuando se comienza a correr con una bola elevada, la parte blanca de la base debe usarse por el corredor. Un pie es permitido colocarlo detrás o en la base en territorio fuera (foul), siempre y cuando el pie al frente esté tocando la sección blanca de la base. **DECISIÓN:** Si se apela adecuadamente, el corredor será out.
- e) Cuando se despegue de la base por la bola lanzada en Pequeñas Ligas ( Major hacia abajo) el corredor debe mantener contacto con la sección blanca de la base hasta que la bola haya llegado a la zona del bateador. Los corredores pueden extender un pie detrás de la parte blanca de la base, pero debe mantener contacto con la sección blanca hasta que la bola haya llegado a la zona del bateador. **DECISIÓN:** Vea la Regla 7.08 (a) (5).
- f) En jugada de sorpresa, el corredor debe regresar a la Sección blanca de la base solamente, esto incluye un lanzamiento hecho por el lanzador, el receptor, o cualquier otro jugador, en un intento de retirar al corredor en la primera base doble.
- g) **En Majors, Junior, Senior y Big League, Cuando el bateador se convierte en un corredor en una tercera strike, por el receptor no atraparla, el bateador-corredor y el jugador defensivo pueden utilizar cualquiera coloreados (verde o anaranjada) o la sección blanca:**
1. En cualquier "our" forzado, procure tocar el lado foul de la primera base, o;
  2. En cualquier tiro errante, la defensa de la base se quita del territorio foul, o;
  3. Cuando el jugador defensivo utilizó la porción coloreada de la base doble, el bateador-corredor puede correr en territorio bueno cuando el tiro está viniendo del lado foul de la primera base, y si es golpeado por la bola lanzada, no es interferencia. Si la interferencia fue intencional es regla, el corredor es "out".
- h) El uso de la primera base doble no cambia ninguna otra regla con relación a interferencia u obstrucción en la primera base. (Un lanzamiento errado por la línea de tres pies puede aún resultar en una jugada de obstrucción. También el bateador-corredor debe aún evitar la interferencia con el jugador del cuadro tratando de realizar la jugada.)

## 8.00 - EL LANZADOR

### 8.01 -

- (a) Un envío de un lanzamiento legal será una bola lanzada al bateador en un movimiento por debajo.

- (b) Los dos pies deben de estar en el piso dentro de la longitud de 24 pulgadas de la goma de lanzador.
- (c) Los hombros estarán en línea con la primera y tercera base.
- (d) El lanzador tomará una posición cuando él/ella tenga su pie de pivote en contacto con la goma de lanzar. Este contacto debe de estar en o parcialmente en la superficie de la goma de lanzar. El pie, que no es el de pivote, debe estar en o atrás de la goma de lanzar.
- (e) Mientras esté en la goma de lanzar, el lanzador tomará la señal o aparenta estar tomando la señal con las manos separadas. La bola debe estar en el guante o en la mano de lanzar.
- (f) El lanzador mantendrá la bola en una o ambas manos enfrente del cuerpo por no menos de un segundo ni más de 10 segundos antes de de iniciar el lanzamiento.
- (g) Se puede tomar un paso hacia atrás antes o simultaneo al juntar las manos. El pie de pivote debe de estar en contacto con la goma de lanzar todo el tiempo antes del paso hacia enfrente.

A.R. — Si las manos están juntas mientras está en la posición de lanzar, la lanzadora puede no caminar hacia atrás

- (h) En el acto de enviar la bola, el lanzador debe de tomar un paso con el pie de no-pivotear simultáneo al soltar la bola. El paso debe ser hacia delante y hacia el bateador dentro de la longitud de 24 pulgadas de la goma de lanzar. **NOTA:** No es un paso si el lanzador desliza el pie de pivote por la goma de lanzar hacia el bateador o si el pie de pivote voltea o se desliza para empujarse en la goma de lanzar, siempre y cuando se mantiene contacto con la goma. Levantando el pie del la goma de lanzar y regresándolo a la goma creando un movimiento de desbalance y es un acto ilegal.
- (i) El lanzador no se considera en posición de lanzar a menos que el receptor esté en posición de recibir el lanzamiento.

A.R. — El receptor se considera estar en la posición para recibir un lanzamiento cuando él/ella, su careta está colocada y la cara está frente a la lanzadora. No es necesario estar en una posición poniéndose en cuclillas.

- (j) El lanzador no puede tomar la posición de lanzar en la goma sin tener la bola en su posesión.
- (k) El lanzamiento se inicia cuando se le quita una mano a la bola cuando las manos han sido colocadas juntas.
- (l) El lanzador no debe hacer ningún movimiento para lanzar la bola sin antes enviar inmediatamente el lanzamiento al bateador.
- (m) El lanzador no debe usar un movimiento de lanzar en el cual, después de tener la bola en ambas manos en la posición de lanzar, el remueve una mano en la bola y regresa la pelota a ambas manos en el frente de su cuerpo.
- (n) El lanzador no debe hacer un alto o regresar hacia delante después de separar las manos.
- (o) El lanzador no debe hacer dos vueltas del brazo en el movimiento de molinillo (“windmill”). Un lanzador puede dejar caer el brazo a su lado y hacia atrás antes de iniciar el movimiento de molinillo (“windmill”). Si no se usa el movimiento de molinillo (“windmill”), la bola se debe de enviar al “home plate” en el primer giro del brazo de lanzar pasando por la cadera.
- (p) El envió debe ser un movimiento por debajo con la mano abajo de la cadera y la muñeca no mas lejos del cuerpo que el codo.
- (q) El soltar la bola y seguir a través de, la mano y la muñeca debe ser hacia delante y pasado de la línea recta del cuerpo.

- (r) Impulsándose con el pie de pivote de un lugar que no sea de la goma de lanzar es ilegal. Esto incluye una premeditación como está definido en Regla 2.00.
- (s) El pie de pivote se debe mantener en contacto con o empujado de y arrastrándolo de la goma de lanzar antes de que el pie de enfrente toca el suelo, en tanto el pie de pivote se mantenga en contacto con el terreno. Cuando el pie de pivote deja el suelo, se considera un brinco y se considera un lanzamiento ilegal. Ver definición en Regla 2.00.
- (t) El lanzador no debe efectuar otra vuelta después de soltar la bola.
- (u) El lanzador deliberadamente no dejará caer, rodar o rebotar la bola para tratar de prevenir que la bateadora le pegue.
- (v) El lanzador tiene 20 segundos para efectuar el próximo lanzamiento después de recibir la bola o después de que el árbitro indica Juego "Play Ball".

**PENALIDAD:** La penalidad impuesta por la violación de todas las sub secciones de la regla 8.01, con la excepción de la sub sección (i), es un lanzamiento ilegal. Violación de (i) es regla "No Lanzada". **Minor/ Major Divisions:** El lanzamiento será declarado bola. **Junior/Senior/Big League:** El lanzamiento será declarado bola y todos los corredores avanzan una base sin el riesgo de ser decretados "out". Si al lanzamiento ilegal le sigue una jugada, el dirigente ofensivo puede avisarle al Jefe de los Árbitros la decisión de declinar el lanzamiento ilegal y aceptar la jugada. Su decisión será hecha de inmediato al terminar la jugada. Sin embargo, si el bateador hace contacto con la bola y llega a primera base, y si todos las corredoras avanzan cuando menos una base como resultado del batazo, la jugada procede sin referencia al lanzamiento ilegal. **NOTA:** Un bateador golpeado por un lanzamiento se le dará la primera base sin referencia al lanzamiento ilegal.

#### 8.02 - El lanzador no deberá –

- (a) (1) el aplicar una sustancia extraña de cualquier clase a la pelota, a la mano de lanzar o a los dedos. Con la supervisión del árbitro se puede utilizar para secar las manos la resina de polvo (powder rosin); **NOTA:** Un lanzador puede utilizar la bolsa de resina de polvo con el propósito de aplicar la resina a la mano sin guante o las manos. Ni el lanzador ni ningún otro jugador puede empolvar la bola con la bolsa de resina de polvo; ni la lanzadora ni ningún otro jugador está permitido aplicar resina de la bolsa a su guante o empolvar cualquier parte del uniforme con la bolsa de resina de polvo.
  - (2) usar una banda para el sudor, brazaletes o algo similar en la muñeca o en cualquiera de los antebrazos.
  - (3) el dañar la bola en cualquier forma
- (b) Intencionalmente demorar el juego, al tirar la pelota a otros jugadores, que no sea el receptor, cuando el bateador está en posición, excepto en un intento de retirar a un corredor.

**PENALIDAD:** Si después de la advertencia hecha por un árbitro, dicha acción dilatoria se repite, el lanzador puede ser retirado del partido.

#### 8.03 -

- (a) Al inicio de cada entrada o cuando un lanzador releva a otro lanzador, no se puede utilizar más que un minuto para lanzar, ni más de ocho lanzamientos de preparación al receptor u otro jugador del equipo que actúe en la capacidad de receptor.

A.R. — Si en el juego sucede una emergencia repentina, la lanzadora no tendrá oportunidad de hacer calentamiento en ese momento, el árbitro-en-jefe no le prohibirá a la lanzadora hacer lanzamientos tantos como el árbitro juzga necesario.

- (b) El receptor devolverá la pelota directamente al lanzador después de cada lanzamiento, a excepción después de un ponche o un out por el receptor, o una jugada a un corredor.

- (c) Si un lanzador decide otorgarle la base por bolas intencional a un bateador, todos los lanzamientos deben ser hechos legalmente al bateador.

**8.04** - Será declarado “No Lanzamiento” y la bola queda muerta cuando –

- (a) el lanzador lanza durante un juego detenido;
- (b) el corredor es cantado out por salir de la base antes de tiempo;
- (c) un pie (ambos) del receptor no están dentro del cajón de receptor mientras el lanzador tiene la bola y está listo para lanzar. Una vez que la pelota es lanzada, el receptor puede pisar fuera del cajón.

**8.05**- Un lanzamiento ilegal es-

- (a) el pie de pivotar puede estar en contacto con, o impulsado, o arrastrar en la goma de lanzar antes de que el otro pie toque el terreno, mientras el pie de pivotar sigue en contacto con el terreno y dentro de una longitud de 24 pulgadas. Impulsarse con el pie pivote de cualquier otro lugar que no sea la goma de lanzar es ilegal.
- (b) cuando un lanzador envía un lanzamiento con una extraña sustancia aplicada a la bola; (Resina se puede aplicar a la mano)
- (c) el lanzador hace un lanzamiento rápido. Los árbitros determinarán si el lanzamiento rápido es igual al enviado anterior sin que el bateador esté colocado en la caja del bateador.
- (d) un lanzamiento hecho, no de acuerdo con las reglas de lanzar.
- (e) un tiro a una base mientras el pie pivote está en contacto con la goma de lanzar.

**PENALIDAD: Menor/ Major Divisions:** El lanzamiento será declarado bola.  
**Junior/Senior/Big League:** El lanzamiento será declarado bola y todos los corredores avanzan una base sin el riesgo de ser decretados “out”. El envío será declarado bola, si una jugada surge luego del lanzamiento ilegal, el dirigente del equipo de la ofensiva puede avisar al árbitro del plato (home) la decisión de declinar la penalidad del lanzamiento ilegal y aceptar la jugada. Dicha elección debe ser notificada inmediatamente al terminar la jugada. Sin embargo, si el bateador conecta la pelota y llega quieto a la primera base, y si todos los corredores de las bases avanzan por lo menos una base por el resultado de la pelota bateada, la jugada procede sin consecuencia del lanzamiento ilegal. **NOTA 1:** Un bateador golpeado por dicho lanzamiento se le otorgará la primera base sin consecuencia del lanzamiento ilegal. **NOTA 2:** No hay “balk” en Softbol.

**8.06** - Esta regla, la cual aplica a cada lanzador que entra al juego, regula las visitas del dirigente o el entrenador al lanzador en el montículo.

- a) Un dirigente o entrenador puede visitar a un lanzador dos (2) veces en una misma entrada, pero en la tercera visita el jugador debe ser removido como lanzador. **Ejemplo:** Si un dirigente visita al **lanzador A** una vez en la primera entrada, y entonces hace un cambio de lanzador en la misma entrada, al **lanzador B** se le permitirá dos visitas en esa entrada antes de ser removido como lanzador en la tercera visita;
- b) Un dirigente o entrenador puede visitar a lanzador hasta tres veces en un juego, pero en la cuarta visita el jugador debe ser removido como lanzador. **Ejemplo:** Si un dirigente visita al **lanzador A** dos veces en las primeras tres entradas, y entonces hace un cambio de lanzador en la cuarta entrada, al **lanzador B** se le permitirá tres visitas en el juego antes de ser removido como lanzador en la cuarta visita, sujeto al límite en (a) arriba.
- c) Al dirigente o entrenador se le prohíbe hacer una tercera visita mientras el mismo bateador esté al bate.

- d) Un dirigente o entrenador puede conferenciar con cualquier jugador de la defensiva incluyendo al receptor mientras dure la visita al lanzador.

A.R.1-- En el momento en que un lanzador es retirado, no debe anotarse una visita al nuevo lanzador.

A.R.2--Una conferencia con el lanzador o cualquier otro jugador de campo para evaluar la condición del jugador después de una lesión, no será considerado como una visita a los efectos de esta regla. El dirigente o entrenador deben informar al árbitro de dicha conferencia y el árbitro deberá supervisar la misma

## 9.00 - EL ÁRBITRO

### 9.01 -

- a) El presidente de la liga nombrará uno o más árbitros adultos para ejercer las funciones en cada juego de la liga. Los árbitros serán responsables de conducir el juego de acuerdo a estas reglas oficiales y de mantener la disciplina y el orden en el terreno de juego durante el partido.
- NOTA 1:** Se recomienda realmente, que todos los árbitros le pongan un protector de garganta tipo "colgante" a su careta.
- NOTA 2:** El árbitro principal deberá usar careta, rodilleras y protector de pecho. Árbitros masculinos tiene que usar copa protectora.
- NOTA 3:** El árbitro principal femenino trabajando el juego atrás de "home plate" debe utilizar careta y peto.
- NOTA 4:** El uso de rodilleras protectoras es recomendado como una precaución para árbitros tanto hombres como mujeres, cuando trabajan detrás del plato "home plate."
- b) Cada árbitro es el representante de la liga y de Las Pequeñas Ligas de Béisbol y está autorizado y por ende requerido a hacer cumplir todas estas Regias. Cada árbitro tiene la autoridad de ordenar a un jugador, dirigente, entrenador, y directivos de la liga a que haga o dejen de hacer cualquier cosa que afecte la aplicación estas reglas e imponer las penalidades ordenadas (pre-escritas.)
- c) Cada árbitro tiene la autoridad para decidir sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto en estas reglas.
- d) Cada árbitro tiene autoridad para descalificar a cualquier jugador, dirigente, entrenador, o sustituto por objetar las decisiones o por una conducta o un lenguaje anti-deportivo y para expulsar a dichas personas del terreno de juego. Si un árbitro descalifica a un jugador durante el desarrollo de una jugada, la descalificación no tendrá efecto, hasta que ninguna otra acción sea posible, en esa jugada.
- e) Todos los árbitros tienen la autoridad, a su discreción, para expulsar del terreno de juego (1) a cualquier persona cuyas obligaciones permitan su presencia en el terreno, tales como miembros de la brigada de mantenimiento del terreno, fotógrafos, periodistas, miembros del personal de transmisión de radiodifusión, etc. y (2) cualquier espectador, u otra persona que no esté autorizada para estar en el terreno de juego.
- f) **Cada árbitro tiene la autoridad para ordenar a ambos equipos a regresar al banco (dogouts) mientras los representantes de la Liga controlan a los fanáticos que están fuera de control. Si los representantes de la Liga no pueden controlar a los fanáticos el juego puede ser suspendido y reasignado para jugarse en otro día.**

### 9.02 -

- (a) Cualquier decisión de un árbitro que implique criterio o apreciación, tal como, pero no limitado a, si una pelota bateada es buena (fair) o mala (foul), si un lanzamiento es bola o "strike", o que si un jugador es quieto o es declarado "out", es definitiva. Ningún jugador, dirigente, entrenador o emergente, objetará cualquiera de las decisiones, o jugadas de apreciación como tales.

- (b) Si existe una duda razonable de que una decisión de un árbitro puede estar en conflicto con las Reglas, el dirigente puede apelar la decisión y solicitar que se dé una decisión correcta.  
Dicha apelación será hecha solamente al árbitro que toma la decisión protestada.
- (c) Si una decisión es apelada, el árbitro que tomó la decisión puede solicitar al otro árbitro información, antes de tomar una decisión final. Ningún árbitro criticará, buscará revocar o interferir con la decisión de otro árbitro, a menos que el árbitro que tomó la decisión así se lo solicite.
- (d) Ningún árbitro puede ser reemplazado durante un partido a menos que sufra una lesión, o se enferme.

### 9.03 -

- a) Si solamente hay un árbitro, deberá ser un adulto, ese árbitro tendrá jurisdicción completa en la aplicación de las reglas. Este árbitro podrá tomar cualquier posición en el terreno de juego, la cual le permita a dicho árbitro el desempeño de todas sus funciones (usualmente detrás del receptor, pero algunas veces detrás del lanzador, sí hay corredores.)
- b) Si hay dos o más árbitros, uno de ellos será designado árbitro principal y los otros serán árbitros de campo o árbitros de base.
- c) El árbitro principal puede estar en el plato (home-plate) o en el terreno. Además de las responsabilidades del terreno o del plato, las responsabilidades del árbitro principal, deberán ser:
  - 1) Estar a cargo totalmente y ser responsable por la conducta correcta del juego.
  - 2) Tomar las decisiones en el juego excepto aquellas que le pertenecen a los árbitros de base o del terreno.
  - 3) Decidir cuando un juego se declara confiscado;
  - 4) Anunciar cualquier cambio que surja a las reglas del terreno.
- d) Si ningún árbitro adulto está disponible para un juego, y los árbitros no son adultos, se utilizan exclusivamente para el juego, la Liga Local deberá asignar a un adulto como Coordinador de Juego o el partido no se podrá jugar. El Coordinador de Juego no debe ser un dirigente o entrenador del equipo en el juego y se asignan como Coordinador de Juego para más de un juego a la vez. Las funciones del Coordinador de Juego serán:
  - 1) Antes de comenzar el partido habrá una reunión como se señala en la regla 4.01.
  - 2) Permanecerá en el partido todo el tiempo, podrá tomar cualquier posición en el terreno de juego, la cual le permita a dicho árbitro el desempeño de todas sus funciones (usualmente detrás del receptor, pero algunas veces detrás del lanzador, sí hay corredores.) Si, por alguna razón, el Coordinador del juego no está presente o él/ella no pueden realizar sus funciones por cualquier razón, el juego deberá ser suspendido hasta que haya un Coordinador de Juego, o hasta que un nuevo adulto esté presente y sea Coordinador de Juego para asumir las funciones de Coordinador de Juego para el resto del partido;
  - 3) Para supervisar la conducta de todos los jugadores, dirigentes, entrenadores y árbitros en el juego;
  - 4) Tiene autoridad para descalificar a cualquier jugador, dirigente, entrenador, o sustituto por objetar las decisiones o por una conducta o un lenguaje anti-deportivo o por cualquiera de los motivos enumerados en estas reglas de juego y para expulsar a dichas personas del terreno de juego. Si el Coordinador de Juego descalifica a un jugador durante el desarrollo de una jugada, la descalificación no tendrá efecto, hasta que ninguna otra acción sea posible, en esa jugada;
  - 5) Tener la capacidad única de determinar cómo y cuándo se suspenderá un partido debido a las malas condiciones del tiempo o las malas condiciones del terreno de

juego; y cuando se reanuda el partido después de dicha suspensión, y cuándo terminará el partido después de dicha suspensión. Dicho Coordinador de Juego no dictaminará sobre el juego hasta por lo menos varios minutos después de que el juego haya sido suspendido. El Coordinador de Juego puede extender la suspensión todo el tiempo que considere hasta que haya cualquier oportunidad de reanudar el juego. (Esto reemplaza la Regla 3.10).

A.R. — El Coordinador del Juego no debe interrumpir o parar un juego hasta que todas las jugadas y la acción del juego terminen. En ese momento, el Coordinador del Juego, puede alertar al árbitro del plato, para detener el juego, y en ese momento hacer cumplir cualquier parte de la Regla 9.03 (d)

#### 9.04 -

- (a) El árbitro del plato se colocará detrás del receptor. Este árbitro es generalmente llamado árbitro principal (home.) Los deberes del árbitro principal serán:
1. canta y cuenta, las bolas y los “strikes”.
  2. canta y declara los batazos buenos (fair) y los malos (foul), exceptuando aquellos comúnmente cantados por los árbitros de campo;
  3. toma todas las decisiones, excepto aquellas comúnmente reservadas el árbitro principal o para los árbitros de campo;
  4. informa al anotador oficial de la orden oficial de bate; y de cualquier cambio en las alienaciones y orden de bateo, cuando le sea requerido.
- (b) Un árbitro de terreno podrá situarse en cualquier posición (ver el Manual del Arbitro de las Pequeñas Ligas) en el terreno de juego, que considere más apropiada para tomar decisiones próximas en las bases. Sus obligaciones serán:
- 1) el tomar todas las decisiones en las bases, excepto aquellas específicamente reservadas para el árbitro principal,
  - 2) el tomar jurisdicción común con el árbitro principal, para cantar “Tiempo” (time), lanzamientos ilegales, o deterioro, o decoloración de la bola por de cualquier jugador;
  - 3) asistir al árbitro principal, en cualquier forma, para hacer cumplir estas Reglas y, excepto el poder de confiscar el juego, tendrán igual autoridad a la del árbitro principal para administrar y hacer cumplir las reglas y mantener la disciplina.
- (c) Si diferentes decisiones son tomadas por árbitros diferentes, sobre una misma jugada, el árbitro principal deberá llamar a consulta a todos los árbitros, sin la presencia de dirigentes o jugadores. Después de la consulta, el árbitro principal (a menos que otro árbitro haya sido designado por el Presidente de la liga) determinará cual decisión prevalecerá, basado sobre cuál de los árbitros estaba en la mejor posición y cual decisión lucía más correcta. La jugada proseguirá como si solamente haya sido tomada la decisión final.

#### 9.05 -

- (a) El árbitro reportará al presidente de la liga, dentro de las veinticuatro (24) horas después de terminado un partido, todas las violaciones de las Reglas y otros incidentes que valga la pena comentar, incluyendo la descalificación de cualquier dirigente, entrenador o jugador y las razones para ello.
- (b) Cuando cualquier dirigente, entrenador o jugador es expulsado por una ofensa escandalosa, tal como el uso de lenguaje obsceno o indecente, o por agresión a un árbitro, dirigente, entrenador, o jugador, el árbitro enviará amplios detalles sobre el particular al Presidente de la Liga dentro de veinticuatro (24) horas después de terminado el partido.

- (c) Después de haber recibido el informe del árbitro, de que un dirigente, entrenador, o jugador, ha sido expulsado, el Presidente de la Liga requerirá que dicho dirigente, entrenador o jugador comparezca, ante por lo menos tres miembros de la Junta de Directores para explicar su conducta. En el caso de un jugador, el dirigente se presentará con el jugador en carácter de consejero. **NOTA:** Los miembros de la Junta presentes en la reunión impondrán la sanción que consideren justificada, pero no aplicaran los requisitos de la Regla 4.07.

**9.06-** Los árbitros no usarán zapatos con clavos (spikes) o tacos de metal.

### **IMPORTANTE**

*Lleve consigo su Libro de Reglas. Es mejor consultar las Reglas y detener el juego para decidir un problema difícil de resolver, en lugar de tener un juego protestado y posiblemente tener que repetirlo.*

**EN AQUELLOS CASOS DONDE EXISTA DUDA EN LA INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS, PREVALECERÁN LAS REGLAS EN INGLÉS.**



**2015** REGLAS DE TORNEO Y GUIAS  
PARA SOFTBOL DE PEQUEÑAS LIGAS  
DIVISIÓN: 9 - 10 AÑOS, 10-11 AÑOS, JUNIOR, SENIOR Y  
BIG LEAGUE

***Los Puntos Enfatizados están en letras Negras (Bold)***

Los juegos de torneo comenzaron en Las Pequeñas Ligas en 1947. La dirección de los juegos de torneo por parte de los Administradores de Distrito comenzó en 1956, después del primer Congreso Internacional de las Pequeñas Ligas. Hoy, la responsabilidad de la programación y la supervisión de todos los juegos de torneo de los distritos están bajo la jurisdicción de los Administradores de Distritos. La Oficina Principal tiene el derecho de nombrar Directores de Torneo en otros niveles de juegos de torneo.

Los Torneos de las Pequeñas Ligas han crecido año tras año, hasta convertirse hoy en lo más sobresaliente, de hecho, es la única exposición que la mayoría del público ve. En muchos casos, ellos forman el criterio por medio del cual Las Pequeñas Ligas es juzgada. Una conducta apropiada durante los torneos impone una gran responsabilidad a todos los participantes. El buen juicio y disciplina ejemplar son requerido si los torneos de las Pequeñas Ligas del futuro han de permanecer enteramente en la estima del público.

El Torneo de Las Pequeñas Ligas de Softbol (11-12), el Torneo de Softbol de la División de 9-10 Años, Los Torneos de Liga Junior, Liga Senior y Big League de Softbol, están autorizados por la Junta de Directores Internacionales. Las Ligas que ejercen la opción de participar en los Juegos de Torneo deben comprometerse que lo hacen con el total conocimiento de las reglas y con el acuerdo que las reglas serán respetadas. En caso de violaciones a las reglas, los privilegios de campeonatos pueden ser revocados, pero solo por el Comité de Torneos en Williamsport.

**Reglas:** Excepto en donde se indique en estos Reglamentos y Reglas de Torneo, las Regulaciones y Reglas Oficiales de Juego del Softbol de Pequeña Liga serán utilizadas para conducir el Torneo de Softbol de la División 9-10 Años, el Torneo del Softbol de Pequeña Liga 10- 11 Años, El Torneo de Pequeñas Ligas de Softbol, el Torneo de la Liga Junior Softbol, el Torneo de la Liga Senior Softbol, y el Torneo de la Big League Softbol.

**División: 9-10 Años y 10-11 Años:** El objetivo del Torneo de Béisbol de la División 9-10 años y la División de 10-11 años, es el de proporcionar a los jugadores de 9-10 años y de 10- 11 años la oportunidad de participar, al concluir la temporada regular, en un torneo de béisbol en el ámbito del Distrito, Sección y Nacional. Las Ligas son firmemente orientadas a utilizar el máximo número de jugadores (14) en el Afidávit de Elegibilidad del Torneo, dándoles así a más jóvenes la oportunidad de participar.

### **Responsabilidad y Cadena de Mando**

Debe ser claramente entendido por los Directores de Torneo y los Presidentes de Ligas que la operación de los torneos anuales en Las Pequeñas Ligas están bajo una jurisdicción y autoridad diferente de la normalmente observada durante la temporada regular de juegos. Esto es, de hecho, un nuevo juego de béisbol. Una vez que la temporada de torneo comienza, la autoridad está investida únicamente en el Comité de Torneo en Williamsport.

No se obviará la aplicación de reglamentaciones y reglas ni se recurrirá a reglas locales ni otras variaciones, a menos que ello sea concedido explícitamente desde Williamsport. Para administrar el torneo adecuadamente y reducir miles de equipos a dos finalistas en el tiempo limitado disponible para la temporada de torneo es una empresa que requiere disciplinas considerables. Una vez que el torneo se inicia, él debe proceder sin interrupción. Si ocurren protestas o disputas que no puedan ser

dirimidas por los árbitros o el Director de Torneo por medio de la aplicación inmediata y concisa de las reglas, la apelación debe ser, hecha al Comité de Torneo; a través de los canales apropiados para prevenir una mayor obstrucción o pérdida de tiempo.

La revocación de los privilegios de torneo o la confiscación de un juego de torneo solo puede ser decidida por el Comité de Torneo en Williamsport. De surgir un problema que no pueda ser resuelto mientras el juego está en progreso, el juego debe ser suspendido por el árbitro principal y el problema debe ser inmediatamente referido al Director de Torneo. Si no se resuelve, debe ser referido al Director Regional. Si no se resuelve, debe ser referido al Comité de Torneo en Williamsport. Si el Comité del Torneo considera que un jugador no es elegible, por la edad de la liga, residencia, participación en otros programas, o la participación en menos de la mitad de los sesenta (60%) de los partidos de la temporada regular, puede resultar en la confiscación del partido(s) del torneo, y/o suspensión o destitución de personas del torneo, y/o suspensión o destitución del personal o equipos del resto de actividades de las Pequeñas Ligas, y/o suspensión o revocación de la franquicia de la liga local. Solamente el Comité del Torneo en Williamsport está autorizado a revocarle a una liga el privilegio de participación en juegos de torneo.

El Comité de Torneo y los Directores Regionales individuales pueden designar agentes para actuar en su nombre y cualquier persona así nombrada tendrá la autoridad para actuar como, y ejercer los deberes del Comité de Torneo o de los Directores Regionales individuales.

**El Comité del Torneo también se reserva el derecho de imponer cualquiera de las sanciones anteriores si, a su discreción, cualquier jugador, dirigente o entrenador muestra una conducta antideportiva durante el partido, en el lugar del partido, o en cualquier evento relacionado con el Torneo Internacional. El comité se reserva el derecho de imponer penalidades que el comité estime apropiadas o puede tomar acción que el comité determine para corregir una situación sin importar la fuente de la información. La decisión del Comité del Torneo es definitiva e inapelable.**

El conocimiento de las reglas debe estar garantizado antes de que un Director de Torneo sea declarado como calificado para el cargo. Todos los Directores de Torneo asistirán a sesiones instructivas completas antes de tomar posesión de sus cargos, debe significarse que ellos entienden las reglas, e independientemente de sus sentimientos personales, ellos están de total acuerdo con ellas y pueden interpretarlas apropiadamente. En el momento de la reunión del torneo de distrito, se requerirá que cada presidente de liga o el representante presente manifieste que la liga y el personal dirigiendo el equipo de torneo tienen pleno conocimiento de las Reglas de Torneo y están de total acuerdo con estas condiciones.

### **Selección del Equipo de Torneo (Método Recomendado)**

Las Pequeñas Ligas ganarían inmensurablemente en la estima del público si todos los equipos de torneo fuesen seleccionados por los mismos jugadores. Los jugadores disfrutan el reto de la competencia, pero su ansiedad por sobresalir está en balance con un respeto y admiración intuitiva por igual por los compañeros de equipo y los oponentes que demuestran habilidades y destrezas superiores.

1. No se requiere que los jugadores sean seleccionados para la posición que ellos ocupan durante la temporada regular. Por ejemplo, un lanzador que es también un buen jardinero o jugador del cuadro puede ser colocado en el afidávit y utilizado en cualquier posición que el dirigente considere conveniente.
2. Los candidatos al equipo de torneo deben ser seleccionados por su habilidad de juego, elegibilidad y disponibilidad. El equipo debe incluir suficiente fuerza de lanzadores para cumplir los calendarios del torneo.
3. El siguiente plan fue presentado al Congreso Internacional, en Washington, DC, en 1965, como una guía, tomado de la experiencia del Consejo Asesor Internacional. El principio es lograr que todos los componentes de una liga determinen y participen en la selección limpia y democrática del equipo de torneo. Esto eliminaría muchas de las quejas, abusos, presiones y acusaciones de favoritismo que van dirigidas al presidente de la liga. Cada uno de los siguientes grupos debe seleccionar su equipo de torneo:

- Grupo 1: Jugadores
- Grupo 2: Funcionarios de la Liga
- Grupo 3: Dirigente de los Equipos
- Grupo 4: Entrenador de los Equipos
- Grupo 5: Árbitros Voluntarios

Cada jugador de los equipos elegibles tiene derecho a votar. Cada grupo presenta su lista de jugadores en una reunión de la Junta de Directores de la liga. Los nombres en cada uno de los grupos serán leídos y contados, y los jugadores, en el orden del total de votos recibidos, se convertirán en elegibles para el equipo de torneo. Cuando más de un jugador tengan igual cantidad de votos para calificar para la última posición o posiciones, la selección final debe ser hecha por una mayoría de votos de la Junta Directiva en el momento de la reunión.

**NOTA: El método de selección será determinado por la Junta de Directores de la Liga Local.**

## ORGANIZACIÓN DEL TORNEO

### Equipos

Cada liga con franquicia será elegible para inscribir un equipo. Sustitutos no están autorizados.

**(NOTA:** En la División 9-10 años y la división de 10-11 años, una liga puede inscribir más de un equipo de torneo con la aprobación del Administrador de Distrito.)

Donde dos o más ligas con franquicia se hayan combinado para formar un solo programa. Cada liga con franquicia debe elegir un equipo de torneo, compuesto de jugadores dentro de su propia área. Las excepciones solamente pueden ser hechas por el Comité de Franquicias.

Los equipos del torneo y la Afidávit de Elegibilidad consistirán en, y se deben limitar a, un máximo de catorce (14) jugadores, un (1) dirigente y un máximo de dos (2) entrenadores.

**Senior:** Los equipos de Torneo pueden elegirse de todos los equipos de las ligas en el distrito o puede ser un solo equipo de la temporada regular.

**Big League:** Los equipos de Torneo pueden elegirse de todos los equipos de las ligas del distrito o puede ser un solo equipo de la temporada regular. Los Equipos y la Afidávit de Elegibilidad consistirá de, y se limitará a, un máximo de quince (15) jugadores, un (1) dirigente y un máximo de dos (2) entrenadores.

### Dirigentes y Entrenadores

El presidente de una Liga, el Administrador de Distrito o los funcionarios del Distrito no actuarán como dirigente o entrenador.

**Liga Mayor:** El dirigente y los entrenadores serán dirigentes y/o entrenadores de los equipos de la temporada regular de Las Pequeñas Ligas de Softbol División (Mayor)

**Divisiones 9-10 Años y 10-11 Años:** El dirigente y los entrenadores serán dirigentes y entrenadores de los equipos de la temporada regular de Las Pequeñas Ligas de Softbol División (Mayor) o División de Liga Menor.

**Liga Junior:** El dirigente y los entrenadores serán dirigentes y/o entrenadores de los equipos de la temporada regular de la División Junior o División Senior.

**Liga Senior:** El dirigente y los entrenadores serán dirigentes y entrenadores de los equipos de la temporada regular de la División Junior, División Senior o Big League.

**Big League:** El dirigente y los entrenadores serán dirigentes y entrenadores de los equipos de la temporada regular de la División Senior o Big League.

### Árbitros

El Director de Torneo tendrá la total responsabilidad de proporcionar árbitros voluntarios de las Pequeñas Ligas para los juegos de torneo. Los árbitros de las ligas participantes, no deberían ser asignados para ese juego. El Administrador de Distrito no arbitrará.

Debe haber por los menos dos árbitros en cada juego. Se recomiendan más cuando estén disponibles. El Árbitro Principal designado deberá ser un adulto.

### **Afidávit de Elegibilidad del Torneo**

Es responsabilidad del presidente de la liga revisar y aprobar los certificados de nacimiento (edad liga) y la residencia (como está definida por las Pequeñas Ligas de Béisbol Inc) de todos los jugadores. Cuando la liga finalmente decida la formación del equipo, los nombres deben ser escritos en el Afidávit de Elegibilidad de la liga. Una vez que el Administrador de Distrito aprueba la Afidávit, se requiere que el equipo de torneo tenga en su poder:

1. el afidávit del torneo
2. copias (originales no son necesarios) de los registros usados para verificar la fecha de nacimiento de todos los jugadores en el afidávit.
3. un mapa mostrando los límites actuales de la liga, con marcas indicando la residencia de los padres o custodio legal (designado por un tribunal) de cada participante nombrado en el afidávit.
4. Tres documentos o más que verifiquen la residencia del padre(s) o custodio de cada jugador que aparece en el afidávit del torneo
5. **Renuncia “Waivers” (i. e. II (d), IV (h), (Comité de Credenciales)**  
**IMPORTANTE: Los jugadores alternos no están permitidos. No acompañaran al equipo y no aparecerán en la lista de la Afidávit de Elegibilidad.**

El Afidávit de Elegibilidad debe ser aprobado por el Administrador de Distrito o su representante autorizado y presentado por el dirigente del equipo al Director de Torneo antes de cada juego. **NOTA:** El Afidávit de Elegibilidad se convierte en oficial una vez que el equipo juegue su primer partido de torneo.

### **Participación en Otros Programas**

Se permite la participación en otros programas durante el Torneo Internacional, sujeta a las cláusulas del Reglamento IV (a) Nota 2.

### **Publicación de los Nombres**

La publicación de los nombres de los jugadores seleccionados para el equipo de torneo no será hecha antes del 15 de Junio y no hasta que la disponibilidad y elegibilidad de todos los posibles miembros del equipo hayan sido establecidas. (El seguro de accidentes de Las Pequeñas Ligas para los equipos de torneo no entra en vigencia hasta el 15 de Junio, o cuando se anuncien los nombres de los miembros del Equipo de Torneo, lo que ocurra más tarde.

***La violación de esta regla puede ser causa para la revocación del privilegio de torneo por el Comité de Torneo.***

### **Elegibilidad de la Liga**

Para que un programa de Pequeñas Ligas sea elegible de registrar un equipo o equipos en el Torneo Internacional (incluyendo la División de 9-10 y la División de 10-11 años), tiene que cumplir con los siguientes requisitos:

- 1) Las ligas deberán tener franquicias en las divisiones donde quieren inscribir equipos para el torneo a más tardar del **8 de junio de 2015**. Ejemplo: Franquicias en Pequeñas Ligas “Major” para registrar un equipo en la División Major (11-12 años); Franquicia en la Liga Senior para registrar un equipo en la División Senior, etc.;
- 2) La liga deberá haber programado y jugado, un torneo regular con un mínimo, de doce (12) juegos por equipo, para la temporada regular, excluyendo los juegos de desempate (playoff) y los juegos de torneo. Ver Reg. VII. El itinerario debe ser arreglado de manera que se hayan programado por lo menos la mitad de los juegos antes de **15 de junio de 2015**.
- 3) Todas las solicitudes de concesiones (de la Liga, equipo, jugador, dirigente y entrenador) de cualquier tipo deben ser presentadas y aprobadas a más tardar el **3 de junio de 2015**.
- 4) La revisión del número de equipos y el pago incurridos de las ligas deberá estar pagado en su totalidad antes del **3 de junio de 2015**.

- 5) Todas las solicitudes de participación en juegos combinados y juegos entre-ligas (inter-league) que pueden implicar juegos del torneo, se deben someter y aprobar no más tarde del **3 de junio de 2015**.

El incumplimiento de alguno de los requisitos establecido podría resultar que un equipo o equipos sean declarados inelegibles por el Comité de Credenciales de las Pequeñas Ligas de Béisbol Internacional.

### **Elegibilidad de jugadores**

Los jugadores son elegibles para Juegos de Torneo, siempre y cuando ellos cumplan con los criterios establecidos por Las Pequeñas Ligas en “Requisitos de Elegibilidad de Residencia”, “Participación en Otros Programas” y los siguientes:

**División 9-10 Años** - Cualquier jugador de Edad Liga 9 ó 10 años que haya participado como jugador elegible en un sesenta (60%) por ciento de la temporada regular para el 15 de Junio, con excepción de la temporada de softbol escolar, en un:

1. Equipo de Softbol de las Pequeñas Ligas (División Mayor), o;
2. Equipo de Softbol de Liga Menor.

**10-11 Años** - Cualquier jugador de Edad Liga 10-11 años que haya participado como jugador elegible en un sesenta por ciento (60%) de la temporada regular para el 15 de Junio, con excepción de la temporada de softbol escolar, en un:

1. Equipo de Softbol de las Pequeñas Ligas (División Mayor), o;
2. Equipo de Softbol de Liga Menor.

**Pequeña Liga (División Mayor)** - Cualquier jugador de Edad Liga 11 ó 12 años que haya participado como jugador elegible en un sesenta (60%) por ciento de la temporada regular para el 15 de Junio en un equipo de las Pequeñas Ligas de Softbol (División Mayor), con la excepción de la temporada de softbol escolar.

**Liga Junior** - Cualquier jugador de Edad Liga 12, 13 ay 14 años, que haya participado como jugador elegible en un sesenta por ciento (60%) de la temporada regular, regla **(Los juegos especiales se pueden contar para este requisito – vea la Regulación IX)**, para el 15 de Junio, con excepción de la temporada de softbol del curso escolar en un:

- 1) Equipo de Softboll de Liga Junior, o;
- 2) Equipo de Béisbol de Liga Senior, o,
- 3) Equipo de Softbol de la Big League

**Liga Senior** - Cualquier jugador de Edad Liga 13-14-15 o 16 años con estatus de amateur, que haya participado como jugador elegible un sesenta por ciento (60%) de la temporada regular, regla **(Los juegos especiales se pueden contar para este requisito – vea la Regulación IX)**, para el 15 de Junio, con excepción de la temporada de softbol del curso escolar en un:

- 1) Equipo de Softbol de Junior, o;
- 2) Equipo de Softbol de Liga Senior, o;
- 3) Equipo de Softbol de Liga Big League

**Big League** - Cualquier jugador de Edad Liga 14-15-16, 17 y 18 años, con estatus de amateur, que aparezca en la lista como jugador elegible en un **cuarenta por ciento (40%)** por ciento de la temporada regular, **(Los juegos especiales se pueden contar para este requisito – vea la Regulación IX)**, para el comienzo de los Juegos de Torneo en su respectivo Distrito, con excepción de la temporada de softbol del curso escolar o la universidad en un:

- 1) Equipo de Softbol de Junior, o;
- 2) Equipo de Softbol de Liga Senior, o;
- 3) Equipo de Softbol de Liga Big League.

**NOTA: Para los propósitos de la clasificación de un equipo del Torneo Internacional de la Big League bajo esta regla, la participación se considera como si ha terminado uno o más de lo siguiente:**

1. **batear cuando menos una (1) vez" se define como: el jugador entra a la caja de bateadores sin ninguna cuenta y completa ese turno al bate cuando es retirado o llega a base quieto; o**
2. **el jugador entra al terreno de juego en una de las nueve posiciones defensivas, y ocupa tal posición en lo que ocurre un (1) out o un (1) turno al bate, o**
3. **el jugador que es entrado por un corredor especial, es retirado cuando anota, por tres "outs", por cierre de la entrada.**

**EXCEPCIÓN:** La Junta de Directores de la liga local le puede permitir a un jugador ser elegible para la selección, porque no cumple con el requisito de 60 por ciento (60%), **(la Big League es cuarenta por ciento (40%))**, si proporcionan certificado de un médico que documentan una lesión o enfermedad antes o durante la temporada actual, que prohíbe su participación y dicha nota libera el jugador por el resto de la Temporada Regular y permita Jugar el Torneo.

**Nota 1:** Consistente con la habilidad del dirigente para conducir los asuntos de él/ella en su equipo, un dirigente puede descalificar a un jugador del equipo para la temporada en curso, sujeto a la aprobación de la Junta Directiva, si el jugador repetidamente pierde prácticas o juegos.

**Nota 2:** Los Torneos de Softbol de Big League, Liga Senior y Liga Junior están divididos por edad, sin importar la división de temporada regular en la cual el jugador participe, como se estableció arriba.

**CONDICIÓN 1:** La participación debe ser en la liga con franquicia/**distrito** nombrada en el Afidávit de Elegibilidad **salvo con la autorización por escrito respectivamente, es otorgada por el Director Regional y Comité de Franquicia.**

**CONDICIÓN 2:** Un jugador que no pueda participar en un número de juegos de la temporada regular de la liga local, debido a que participa en un programa de béisbol escolar, recibirá un ajuste en el número mínimo de juegos requeridos bajo esta regla.

**EJEMPLO:** Si, para cualquier división dada, el Equipo A participó en 20 juegos de temporada regular antes del 15 de Junio, y si un jugador no participó en 10 juegos debido a que participa en un programa de béisbol escolar, se le requiere a ese jugador haber participado en solamente seis (6) juegos de la temporada regular para ser elegible para el Equipo del Torneo.

**CONDICIÓN 3:** Un jugador puede ser colocado en la lista del, y practicar con, únicamente UN Equipo de Torneo Internacional de Pequeña Liga. Una vez que el afidávit es firmado por el presidente de la liga local y por el Administrador de Distrito (o sus representantes), el jugador inscrito en el afidávit no es elegible para participar en cualquier otro Torneo Internacional de Pequeña Liga para el año actual.

**Los jugadores de softbol de edad liga de 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16 pueden ser elegibles para la selección de múltiples equipos de torneo. Estos jugadores pueden ser seleccionados solamente para un equipo de torneo. De ninguna manera estos jugadores pueden ser escogidos por, practicar con o participar en más de un equipo de torneo.**

*La violación de esta regla puede ser causa para la revocación del privilegio del torneo por el Comité del Torneo.*

## **Requisitos de Torneo para los No Son Ciudadanos del País**

*Un participante que no es un ciudadano del país en el cual él/ella desea jugar, pero reúne los requisitos de residencia como están definidos por Las Pequeñas Ligas, puede participar en ese país sí:*



1. su visa le permite a ese(a) participante permanecer en ese país por un período de por lo menos un año, o;
2. las leyes vigentes le permiten a ese(a) participante permanecer en ese país durante por lo menos un año, o,
3. el participante ha establecido una residencia fija y continua de “bona fide” (real y legal) en ese país por lo menos dos años antes del comienzo de la temporada regular. Excepciones sólo pueden ser hechas por acción del Comité de Franquicias en Williamsport.

## Seguro

**Accidentes:** Una liga o equipo de Distrito de **Senior/Big League** no será aceptado en juegos de torneo a menos que esté cubierto con un seguro de accidentes, el cual incluya juegos de torneo. Se recomienda enfáticamente que el dirigente del equipo lleve una certificación médica para cada jugador en el Afidávit verificada por el dirigente del equipo.

**Responsabilidad Pública:** Un Seguro de Responsabilidad Pública debe ser adquirido por la liga en cuyo campo se juegue un torneo, así como también por todas las ligas que participen en el torneo. Cobertura mínima de \$1.000.000 de límite simple de lesión corporal y daños a la propiedad. La póliza debe incluir cobertura por reclamos originados por participantes atléticos.

***Si el seguro es comprado localmente, una copia de la póliza debe estar en los archivos de la Oficina Internacional de Las Pequeñas Ligas.***

## Cambio de Jugador, Dirigente o Entrenador:

Cualquier jugador, dirigente, entrenador incluido en el Afidávit de Elegibilidad, que no pueda participar debido a una lesión, enfermedad, vacaciones u otra causa justificada, puede ser sustituido por otra persona elegible. Si un jugador, dirigente, entrenador es sustituido, esa persona no puede regresar al Afidávit del Torneo. Las sustituciones permanentes tienen que ser de los equipos de la temporada regular y serán inscritos y aprobados por el Administrador de Distrito o el Director de Torneo en el espacio de la **parte posterior** en el Afidávit de Elegibilidad. **Excepción:** Si un dirigente, entrenador no puede participar en un juego por una causa justificada, el Director de Torneo podría aprobar un sustituto temporero. El sustituto temporero de un dirigente o entrenador no necesita ser registrado en el Afidávit. **Un dirigente o entrenador que ha sido expulsado de un partido no puede ser reemplazado para el siguiente partido cuando su equipo esté jugando físicamente. (Ver Regla 4.07)**

## Equipos y artículos de Juego

Las dimensiones y otras especificaciones relacionadas con el equipo de juego a ser utilizado, debe de estar de acuerdo con lo establecido en las Reglas Oficiales de Juego de la Liga Major, Liga Junior, Liga Senior, Big League, excepto aquellas que se indiquen más adelante:

Cada miembro del equipo debe vestir un uniforme convencional, el cual incluye camisa, pantalón, medias y gorra. Estos pueden ser uniformes de la temporada regular.

**NOTA:** El uso de gorras o viseras es opcional para cada jugador al estar a la defensiva.

Cada equipo debe proporcionar por lo menos seis (6) **(7 para béisbol de Liga Junior/Senior/Big League)** cascos de seguridad aprobados NOCSAE con etiquetas de advertencia. El bateador, los corredores de bases (el bateador en espera para la **Liga Junior/Senior/Big League**) y los entrenadores de base que sean jugadores deberán usar cascos aprobados.

Todos los jugadores masculinos deberán usar suspensorios atléticos. Los receptores masculinos deberán utilizar copa de metal, de fibra o plástica.

Los receptores varones tienen que usar la copa protectora de metal, fibra o plástico y un protector de pecho (peto) largo. Las receptoras femeninas deben usar protector de pecho largo o corto. Los receptores deben usar petos con collar para el cuello, protector de garganta, rodilleras y casco protector para receptores, todos los cuales deben cumplir con las especificaciones y normas de las Pequeñas Ligas. El casco del receptor debe cumplir con las especificaciones y normas NOCSAE. Los

receptores tienen que usar careta, protector para la garganta tipo colgante y casco de receptor durante las prácticas, calentamiento de lanzadores y los juegos. Los zapatos con ganchos de metal, no serán utilizados por jugadores, dirigente, entrenador o árbitros. **Liga Junior/Senior Big League:** los jugadores pueden usar zapatos con ganchos de metal.

### **Itinerarios**

Cada Administrador de Distrito deberá concluir el itinerario de juegos antes de comenzar el torneo el 15 de junio (lo que ocurra primero). Los itinerarios para cada nivel (Distrito, Sección, División, Estado, Regional) deben ser de eliminación sencilla o eliminación doble, o un formato aprobado según los formatos de juego de todos contra todos observado al final de este panfleto. El resto de los formatos del torneo se deben aprobar por el Comité del Torneo.

**División 9-10 y 10-11 Años y Major:** Un equipo puede jugar dos partidos en un día con la aprobación del Director Regional.

**Liga Junior/Senior/Big League:** Los equipos pueden participar en un máximo de dos partidos en un día.

**NOTA 1:** Las condiciones climatológicas inapropiadas pueden ser una justificación para cambiar a eliminación sencilla, con el propósito de completar a tiempo el torneo, con la aprobación del Director Regional.

**NOTA 2:** La División 9-10 y 10-11 Años avanza únicamente hasta nivel estatal.

**NOTA 3:** Consulte los itinerarios aprobados para fechas específicas. Las fechas de torneo pueden variar.

### **Prácticas del Equipo de Torneo**

**Béisbol de Liga Major/Junior/Senior/Big League:** Las prácticas (Tryouts) de los equipos de torneo no comenzarán antes del 15 de Junio. . Prácticas del equipo de torneo sólo pueden realizarse contra equipos dentro de la misma liga, o de otros distritos dentro de la misma división, siempre que dichas prácticas sean hechas sin el uniforme. (El seguro de accidentes de Las Pequeñas Ligas para los equipos de torneo no entra en vigencia hasta el 15 de Junio, o cuando se anuncien los nombres de los miembros del Equipo de Torneo, lo que ocurra más tarde.)

**División 9-10 y 10-11 Años:** Las prácticas (Tryouts) de los equipos de torneo no comenzarán antes del 15 de Junio, o dos semanas antes del inicio del torneo, lo que ocurra primero. . Prácticas del equipo de torneo sólo pueden realizarse contra equipos dentro de la misma liga, o de otros distritos dentro de la misma división, siempre que dichas prácticas sean hechas sin el uniforme. (El seguro de accidentes de Las Pequeñas Ligas para los equipos de torneo no entra en vigencia hasta el 15 de Junio, o cuando se anuncien los nombres de los miembros del Equipo de Torneo, lo que ocurra primero).

***La violación de esta regla puede ser causa para la revocación del privilegio de torneo por el Comité de Torneo.***

La Liga local seleccionará los terrenos de juego en donde se jugará la Sección, la Estatal, (Serie Latinoamericana) y la Serie Mundial y tendrá un plan de seguridad aprobado por ASAP.

Todos los juegos serán jugados en parques de las Pequeñas Ligas aprobados por el Director de Torneo. Excepción a esta regla solamente puede ser hecha con el consentimiento del Director Regional.

Los parques deben ser cerrados con una verja en los jardines. La verja de los jardines para la **categoría Major (11-12 años)** deberá tener una máximo de 225 pies de distancia desde el plato (home) y un mínimo de 195 pies; para la **categoría de 9-10 años y 10-11 años**, el máximo es 225 pies y un mínimo de 180 pies; **División Intermedia (50-70)**, el máximo es 275 pies y un mínimo de 225



pies; para la **categoría Junior**, el máximo es 350 pies y un mínimo de 250 pies; para la **categoría Senior y la Big League**, el máximo es de 420 pies y un mínimo de 280 pies. Los Directores de Torneos no permitirán verjas portátiles en los jardines que excedan los 200 pies (250 pies para la **División Intermedia (50-70), 300 pies para béisbol de Liga Junior/Senior/ Big League.**) La loma convencional de barro está permitida para los juegos de torneo. Para el uso de la loma artificial en los juegos de torneo, se debe someter una solicitud al Comité de Torneo en Williamsport (por medio del Director de Torneo/Administrador de Distrito y el Director Regional.) La loma artificial no deberá ser usada hasta no tener la aprobación escrita del Comité de Torneo, con las especificaciones para el tamaño del torneo, el nivel y solo por el presente año. El Director de Torneo o el asistente determinarán la condición del terreno de juego antes de que inicie el partido.

**División 9-10 Años, 10-11 Años y 11-12 Años:** No se permite el bateador en el círculo de espera.

NOTA: Para información adicional sobre la selección de los parques de juego lea la página **T-20** de este manual en español o la página T-22 del Manual de Reglas en Inglés "Physical Conditions".

### **Juegos con Alumbrado Eléctrico**

Los juegos con alumbrado eléctrico pueden ser programados en todos los niveles de juegos de torneo. El Administrador de Distrito que tenga jurisdicción debe determinar si el alumbrado eléctrico cumple con las normas mínimas aprobadas por la Oficina Principal de Las Pequeñas Ligas.

### **Toque de Queda (Curfew)**

Ninguna entrada comenzará después del tiempo establecido de media noche (12:30 am para Liga Junior; 1:00 am para Senior/ Big League.) **NOTA:** Una entrada comienza en el momento que se hace el tercer out, completando la entrada anterior.

**NOTA:** Ni Directores ni Oficiales de Torneos, ni equipos de torneos están permitidos a evitar el toque de queda establecido anteriormente con continuar, suspender y reiniciar o iniciando un juego después de que el toque de queda se cumplió y se requiere terminar el partido. Si el toque de queda señalado se produce durante un juego suspendido de conformidad con la regla 11 de torneo, ese juego no debe continuar después del toque de queda. Se debe ser reanudado un día posterior, o declarado terminado, según lo determinado por la regla.

### **A partir del tiempo de juegos**

No se iniciará un juego a menos que el Director del torneo o su Director Asistente determinen que hay tiempo suficiente para completar el juego antes de que oscurezca o del toque de queda.

### **Cobro de Entrada**

No habrá cobro por entrar a los juegos de Torneo de la Liga Major o en el Torneo la de División 9–10 y 10-11 años. Está permitido cobrar por entrar a liga **Junior/Senior/ Big League.**

### **Protestas**

Esta regla reemplaza a la Regla 4.19.

No se considerará ninguna protesta sobre una decisión que implique la apreciación de un árbitro. El equipo que no cumpla con las especificaciones debe ser retirado del partido.

**Las protestas solo serán consideradas cuando estén basadas en:**

#### **A) La violación o interpretación de una regla de juego;**

Cuando un dirigente reclame que una decisión es una violación a las reglas de juego, los siguientes pasos deberán ser tomados:

1. Una protesta formal (verbal) debe ser hecha de inmediato ante el árbitro principal por parte del dirigente o entrenador.

2. El árbitro principal inmediatamente llamará a conferencia a todos los árbitros trabajando en el juego.
3. Si el problema no puede ser resuelto a satisfacción de los dirigentes, el árbitro principal será requerido a consultar al Director de Torneo o al Administrador de Distrito.
4. Si los dirigentes no aceptan la decisión del Director de Torneo, cualquier dirigente puede elegir, sin penalidad, no continuar el juego hasta que el asunto sea referido a la Oficina Regional. En ese momento, cualquiera, el árbitro principal, el Director de Torneo o el Administrador de Distrito llamarán a la Oficina Regional.
5. Si los dirigentes no aceptan la decisión del Director Regional (o su agente designado), cualquiera de ellos puede insistir en que el asunto sea referido al Comité de Torneo en Williamsport. La decisión del Comité de Torneo será final e inapelable.

**NOTA 1 - LAS PROTESTAS RELACIONADAS CON LAS REGLAS DE JUEGO NO EFECTUADAS ANTES DEL PRÓXIMO LANZAMIENTO O LA SIGUIENTE JUGADA NO SERÁN CONSIDERADAS.**

**NOTA 2 - LOS ÁRBITROS, DIRECTORES DE TORNEO Y ADMINISTRADORES DE DISTRITO NO TIENEN AUTORIDAD PARA DECLARAR UNA CONFISCACIÓN BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA.**

#### **B) El uso de un lanzador inelegible;**

La ilegibilidad en esta regla se aplica a las violaciones de la Regla 4 de Juegos de Torneo. Si un lanzador inelegible envía uno o más lanzamientos a un bateador, ese juego está sujeto a la protesta y la acción del Comité de Torneo en Williamsport.

**NOTE: Junior/Senior/Big League:** No aplica

- 1) Si se establece el conocimiento de los hechos o se verifica que es un lanzador inelegible **DURANTE** el partido, y el lanzador inelegible participa en el juego, está sujeto a las siguientes condiciones:
  - a) Una protesta podrá ser presentada por el dirigente o el entrenador ante el árbitro principal, quien deberá consultar inmediatamente al Director de Torneo o al Administrador de Distrito.
  - b) El Director de Torneo o El Administrador de Distrito se comunicará con el Director Regional (o su agente designado), quien se comunicará con el Comité de Torneo en Williamsport. La decisión del Comité de Torneo será final e inapelable.
- 2) Si los hechos que establezcan o verifiquen la inelegibilidad de un lanzador se llegan a conocer **DESPUÉS** de un juego, y el lanzador inelegible participó durante el juego, está sujeto a las siguientes condiciones:
  - a) Una protesta podrá ser presentada por el dirigente o el entrenador al Director del Torneo o al Administrador del Distrito. Dicha protesta debe hacerse antes que cualquiera de los equipos afectados por la protesta comience otro juego.
  - b) El Director del Torneo o el Administrador de Distrito debe comunicarse con el Director Regional (o su agente designado), quien se comunicará con el Comité de Torneo en Williamsport para una decisión. La decisión del Comité de Torneo será final e inapelable.

#### **C. El uso de un jugador inelegible.**

La ilegibilidad en esta regla aplica a la edad liga, la residencia **o la escuela que asista** (como se define en las Pequeñas Ligas de Béisbol Inc), participación en otros programas, y la participación de un jugador elegible en el sesenta (60) por ciento (**la Big**

**League es cuarenta por ciento (40%)** de la temporada regular en la división correspondiente o la violación a la Regulación I - XVII.

- 1) Si los hechos estableciendo o verificando la ilegibilidad de un jugador son reconocidos para el reclamante **ANTES** del juego, los siguientes pasos deben ser tomados:
  - a) El reclamante presentará el asunto ante el Director de Torneo y/o Administrador de Distrito.
  - b) El asunto **SERA** resuelto con el Director Regional y, a través del Director Regional y el Comité de Torneo **ANTES** del primer lanzamiento del juego. La decisión del Comité de Torneo será final e inapelable.
- 2) Si los hechos estableciendo o verificando la ilegibilidad de un jugador son conocidos **DURANTE** un juego y el jugador inelegible participa en el juego, el partido en cuestión le será confiscado a ese equipo, sujeto a las siguientes condiciones:
  - a) Una protesta puede ser presentada por el dirigente o entrenador ante el árbitro principal, quien consultará al Director de Torneo o Administrador de Distrito.
  - b) El Director de Torneo o Administrador de Distrito debe comunicarse con el Director Regional (o su agente designado), quien se comunicará con el Comité de Torneo para una decisión. La decisión del Comité de Torneo será final e inapelable.
- 3) Si los hechos estableciendo o verificando la ilegibilidad de un jugador se llegan a conocer **DESPUÉS** de un juego y el jugador inelegible participó en el juego, el partido en cuestión le será confiscado a ese equipo, sujeto a las siguientes condiciones:
  - a) Una protesta puede ser presentada por el dirigente o entrenador ante el Director de Torneo o Administrador de Distrito. Dicha protesta debe ser hecha antes de que cualquiera de los equipos afectados por la protesta inicie otro juego.
  - b) El Director de Torneo o Administrador de Distrito debe comunicarse con el Director Regional (o su agente designado), quien se comunicará con el Comité de Torneo para una decisión. La decisión del Comité de Torneo será final e inapelable.

Además de las sanciones descritas en A, B y C, el Comité del Torneo puede descalificar a un jugador, un equipo o toda la liga de los Juegos de Torneo. El Comité del Torneo puede actuar como resultado de la protesta o por iniciativa propia. La descalificación de un equipo o un jugador y/o la confiscación de un partido debe ser decisión del Comité de Torneo en Williamsport y tales decisiones se harán antes de continuar los equipos afectados o jugadores en el torneo por jugar.

**NOTA 1:** Todos los funcionarios, incluyendo a todos los dirigentes, entrenadores, anotadores, árbitros, Directores de Torneo, los Administradores de Distrito, etc., deben hacer todo lo posible para evitar una situación que podría resultar en la confiscación de un juego o suspensión de los privilegios del torneo. Sin embargo, la falla del personal en notificar sobre la infracción no afecta el resultado de la protesta.

### **Debe Jugar Para Avanzar**

Un equipo no puede avanzar de un nivel del torneo a otro nivel más alto de juegos de torneo sin haber competido contra y derrotado a un oponente programado en el mismo nivel del torneo donde ese equipo aspira a avanzar. Cualquier equipo avanzando sin jugar debe hacerlo solo con la aprobación del Director Regional.

## REGLAS DE JUEGOS DE TORNEO

Las Reglas Oficiales de Juego en el Softbol de la División Major, Junior, Senior y Big League regirán los Juegos de Torneo, excepto como se indica más abajo:

- 1) **Softbol:** Para el Softbol de las Categorías Major, 10-11, Junior/Senior/Big League la bola a utilizarse debe cumplir con las especificaciones de Pequeñas Ligas de 12 “pulgadas. La bola de softbol para ser utilizada en la categoría de 9-10 años es de 11”pulgadas.  
*NOTA: La bola de preferencia para juego de Torneo es la bola Little League con licencia marca Dudley. Modelos específicos para juego de Torneo se pueden localizar en: [www.littleleague.org/tournamentballs](http://www.littleleague.org/tournamentballs).*  
**(En Puerto Rico la bola recomendada por la Junta de Directores es la Bola Wilson)**
- 2) **PARQUES:** Todos los parques son considerados neutrales. El equipo local será determinado por el lanzamiento de una moneda, teniendo el ganador la oportunidad de escoger. La distancia oficial del lanzador será de: **(1) División 9-10 años:** 35 pies; **(2) División 10-11 años/Major/Junior:** 40 pies; **(3) Senior/Big League:** 43 pies.
- 3) **REGLAS DE JUEGO:** Las Reglas Oficiales de Juego de Pequeña Liga, las Regulaciones y Guías de Torneo, deben estar disponibles para cada vez que se juegue. Las reglas de terreno, deberán estar escritas en distintos sitios de juego durante el torneo, establecidas por el Director de Torneo o su asistente, deberán ser revisadas con ambos dirigentes y el árbitro principal, por lo menos, diez (10) minutos antes del inicio del juego. Esta es la responsabilidad del Director de Torneo. Se sugiere que las mismas estén disponibles para los medios de comunicación, si lo solicitan.
  - a. En todos los niveles de torneo y divisiones, la penalidad por el uso de un Bate Ilegal [ver regla 6.06 (d)], si la infracción es descubierta antes de que el siguiente jugador entre al cajón del bateador siguiendo el turno en el orden de bateo, al jugador que utilice el bate ilegal:
    - i. el bateador es out (**NOTA:** El dirigente a la defensiva puede avisarle al árbitro principal de su decisión de declinar la penalidad y aceptar la jugada. Su elección será hecha inmediatamente al terminar la jugada) y;
    - ii. el Dirigente del equipo será expulsado del juego. El bateador que violó la regla será expulsado del juego y el equipo a la defensiva perderá un adulto elegible en las bases por el resto del partido.
  - b. **Torneo de la División 10-11 Años:** el bateador puede avanzar en un tercer strike cuando el receptor no la puede retener (ver 6.05; 6.09). Esta regla no se aplicará para la división del torneo de 9-10 Años.
  - c. **10-11 Year Old Division:** Los corredores deben mantenerse en contacto con la base en la cual tienen derecho hasta que la bola haya sido lanzada por la lanzadora en el lanzamiento [(7.08 (a) (5)]. **9-10 Year Old Division:** Los corredores deben mantenerse en contacto con la base en la cual tienen derecho hasta que la bola haya sido bateada o el bateador llegue a la base
- 4) **REGLAS DE LANZADORES: 11-12 Años (Major), 9-10 Años, 10–11 Años:**  
Estas reglas sustituyen las reglas para lanzadores de la temporada regular. *La violación de estas reglas del lanzador está sujeta a protestas y acción del Comité de Torneo en Williamsport, si lo protestado es conducido por acción del Comité de Torneo.*
  - a) Cualquier jugador de un equipo de torneo puede lanzar. (**NOTA: No hay límite para el número de lanzadores que puede utilizar un equipo del torneo en un juego.**)
  - b) Un lanzador en el Torneo no puede lanzar en juegos de la temporada regular o Juegos Especiales, mientras el equipo está participando en el Torneo.

- c) El envío de un solo lanzamiento, constituye haber lanzado una entrada.
- d) Un lanzador que permanece en el juego, pero es colocado en otra posición, puede regresar a la posición de lanzador en cualquier momento en el transcurso del juego, pero solo una vez en la misma entrada en que él/ella fue removido.
- e) Un (1) día de descanso se debe observar después de la temporada regular o juego en Juegos Especiales y entre los niveles de Juegos de Torneo. **Si la jugadora lanzó en siete (7) entradas o más el Día de Calendario.**
- f) Un jugador no puede lanzar en más de **doce (12)** entradas en un juego.
- g) **Si la jugadora** lanzó en menos de siete (7) entradas en **el Día de Calendario, no necesita el día de descanso.**
- h) Si un jugador lanza **más de siete (7)** entradas en **el Día de Calendario, se requiere un (1) día de descanso. Esto también se aplica a los juegos de la temporada regular después de la eliminación del Torneo o Juegos Especiales después del Torneo.**

**EJEMPLO 1:** Un jugador puede lanzar el sábado en la temporada regular y después de un (1) día de descanso, puede lanzar el lunes del siguiente nivel de juego en el Torneo.

**EJEMPLO 2:** Un jugador puede lanzar el sábado en el juego final del distrito y después de un (1) día de descanso, puede lanzar el lunes del siguiente nivel de juego en el Torneo

**EXCEPCIONES:**

- (1) Un jugador puede lanzar en días calendarios consecutivos, si lanzó menos **siete (7) entradas previo al Día de Calendario.**
- (2) En juegos suspendidos por obscuridad, mal tiempo, o por otras causas y reanudados en otro día, los lanzadores registrados en el momento en que el juego fue detenido, puede continuar lanzando hasta completar su elegibilidad, que el jugador tuviese al día previo. Aun así, por ninguna razón puede un lanzador lanzar más de **doce (12) entradas** en un juego.
- i) La falta de sacar un lanzador que ha alcanzado su número máximo de los lanzamientos requeridos por la edad de la liga o uso de un lanzador inelegible es base para una protesta. La violación de una protesta antes de que los árbitros dejen el campo de juego, dará lugar (por la acción del Tournament Committee) a la suspensión del dirigente del equipo, para los dos juegos programados en la continuación del torneo, incluso si esos partidos se juegan en el siguiente nivel del torneo. Las penalidades adicionales (hasta e incluyendo confiscación de un partido y/o de una descalificación del equipo, de los dirigentes o de los entrenadores de la participación adicional del torneo) pueden ser impuestas si, según la opinión del Tournament Committee:
  - 1) un dirigente o un entrenador toma cualquier acción que den lugar a hacer una mofa del partido,
  - 2) un equipo no puede ser suspendido por los requisitos de esta regla en más de una ocasión durante el torneo internacional, que comienza con el primer juego del distrito hasta finalizar la serie mundial (Los niveles son Distrito, Sección, Estado 9-10 y 10-11), o;
  - 3) un dirigente voluntarioso e intencionalmente, hace caso omiso de los requisitos de esta regla.

Un dirigente o un entrenador suspendido por cualquier razón no se le permitirán estar en el lugar del juego y no deberán tomar parte en el juego, ni tendrán cualquier tipo de comunicación con cualquier persona en el lugar del juego. **Esto incluye actividades antes y durante el juego.** La violación puede resultar, por acción del Comité de Torneo, en una suspensión adicional, la confiscación de un partido o de la descalificación del equipo, de los dirigentes/entrenadores en la participación adicional del torneo.

## JUNIO/SENIOR/BIG LEAGUE:

- a) Cualquier jugador de un equipo de torneo puede lanzar. **(NOTA: No hay límite para el número de lanzadores que puede utilizar un equipo del torneo en un juego.)**
  - b) Un lanzador en el Torneo no puede lanzar en juegos de la temporada regular o Juegos Especiales, mientras el equipo está participando en el Torneo.
  - c) El envío de un solo lanzamiento, constituye haber lanzado una entrada.
  - d) Un lanzador que permanece en el juego, pero es colocado en otra posición, puede regresar a la posición de lanzador en cualquier momento en el transcurso del juego, pero solo una vez en la misma entrada en que él/ella fue removido.
  - e) **Esta restricción no aplica a los lanzadores.**
- 5) **CONFISCACIONES:** Ningún juego puede ser confiscado o un equipo descalificado sin la autorización del Comité de Torneo. Las violaciones que pudiesen resultar en confiscaciones o descalificaciones deben ser reportadas inmediatamente al Director Regional antes de que se continúe un juego que involucre a un equipo o unos equipos afectados por dicha acción.
- 6) **BANCO/DUGOUT:** Nadie, excepto los jugadores, dirigentes y entrenadores, ocuparán el banco o dugout durante un juego. Los entrenadores de bases pueden ser jugadores, o se permiten adultos, como entrenadores de base. Dos (2) adultos son permitidos como entrenadores en las bases en todos los niveles conforme a la regla de juego 4.05 (2).
- 7) **VISITAS:** El dirigente o entrenador no puede salir del banco (dugout) por ninguna razón sin recibir el permiso de un árbitro. El dirigente o entrenador pueden ser expulsados del terreno de juego por el resto del partido por la violación de esta regla. Cuando se le ha otorgado el permiso al dirigente o entrenador, se le permitirá ir al montículo para conferenciar con el lanzador. Un dirigente o entrenador puede conferenciar con cualquier jugador de la defensiva incluyendo al receptor mientras dure la visita al lanzador. El dirigente o entrenador puede salir dos veces en una entrada para visitar al lanzador, pero a la tercera vez que salga, el jugador debe ser retirado como lanzador. El dirigente o entrenador puede salir tres veces en un juego para visitar al lanzador, pero a la cuarta vez que salga, el jugador debe ser retirado como lanzador. Esta regla se aplica para cada lanzador que ingrese al juego. entrada.  
**NOTA:** Solo se permitirá un tiempo a la ofensiva en cada
- 8) **LESIONES-ENFERMEDADES:** Si un jugador se lesiona o se enferma durante un partido, la decisión de un médico (si está presente) o del personal médico será final para determinar si el jugador puede continuar participando o no en el partido.
- 9) **JUEGO MANDATARIO: 9-10 Años, 10-11 Años, Liga Major (11-12 Años) y Junior:**  
Si un equipo del torneo tiene trece (13) o más jugadores elegibles en uniforme en el juego, a continuación, cada jugador en la alineación del equipo, deberá participar en cada juego para un mínimo de tres (3) outs consecutivos a la defensiva y al menos tener un (1) turno al bate. Si en el Torneo tiene doce (12) o menos jugadores elegibles en uniforme en ese juego, cada jugador en la alineación deberá participar un mínimo de seis (6) outs consecutivos y al menos tener un (1) turno bate.
- a. Dirigentes son responsables por el cumplimiento de los requisitos de la participación mandataria.
  - b. No hay excepción a esta regla, a menos que el partido sea acortado por cualquier razón. **NOTA:** El partido no se considera acortado si el equipo local no completa el turno ofensivo de la sexta o séptima entrada (o cualquier entrada extra), necesarias para ganar el juego.

- c. El incumplimiento de los requisitos del juego obligatorio según esta regla es base para una protesta. Si uno o más jugadores en la lista del equipo no cumplen con este requisito y si es protestado o se envía a la atención del Comité del Torneo, resultará en la suspensión del dirigente del equipo por los próximos dos juegos que estén programados en el Torneo (por acción de la Comité de Torneo), incluso si los partidos se juegan en el siguiente nivel del torneo. Pueden imponerse penalidades adicionales (hasta e incluyendo la confiscación de un juego y la descalificación del equipo, dirigentes o entrenadores de seguir participando del torneo) si esa es la opinión del Comité de Torneo:

- 1) un dirigente o entrenador tomen cual quiere acción que resulte en hacer un parodia del juego, que cause que los jugadores intencionalmente se desempeñen con un nivel de juego bajo con el propósito de extender o acortar el juego, o
- 2) un equipo no cumple con este requisito de la regla en más de una ocasión durante el Torneo Internacional, el cual inicia con el juego de Distrito y termina en la Serie Mundial, (9-10 al nivel Latinoamericano y 10-11 al nivel local) o;
- 3) un dirigente voluntarioso e intencionalmente desatiende con conocimiento los requisitos de esta regla.

Un dirigente o entrenador suspendido por cualquier razón no está permitido permanecer en los alrededores del juego, no deberá participar en nada del partido, ni tener cualquier tipo de comunicación con las personas en del partido. Esta violación puede resultar en una suspensión más grave, por acción del Comité del Torneo, en una posible suspensión, confiscación del juego y/o descalificación del equipo, del dirigente o entrenador de continuar participando del Torneo.

- d. Para el propósito de esta regla, seis (6)/“tres (3) “outs” consecutivos a la defensiva” se define como: Un jugador que entra al terreno de juego en una de las nueve posiciones a la defensiva cuando él/ella está a la defensiva y ocupa esa posición mientras se hacen seis/tres outs consecutivos; “batear al menos una (1) vez” se define como: Un jugador que entra a la caja del bateador, sin el conteo de bolas ni “strikes” y completa su turno al bate al ser declarado “out” o llega quieto a una base.

## 10) SUSTITUCIONES/ REINGRESO:

Esta regla de torneo reemplaza la Regla 3.03 (re-ingreso) de la temporada regular a todos los niveles de juego del torneo.

- a. Si la enfermedad, lesión o expulsión de un jugador, impide a un equipo colocar nueve (9) jugadores en el terreno de juego, un jugador que haya sido utilizado anteriormente puede ser utilizado nuevamente, pero solo si no hay otro jugador elegible disponible. El dirigente del equipo contrario seleccionará al jugador que regresará a la alineación. Un jugador que ha sido expulsado del juego no es elegible para regresar a juego.
- b. Cualquier jugador que ha sido removido por un sustituto puede regresar al juego, en la **MISMA** posición en el orden al bate.
- c. **Un sustituto que entra al juego por primera vez no puede ser sustituido hasta que él/ella hayan cumplido con los requisitos del juego mandatario.**



**NOTA 1:** Ver las definiciones en la Regla 9-d arriba sobre el cumplimiento de esta regla defensiva y ofensivamente. La Regla del Torneo 10 c, no aplica en las categorías Senior y Big League.

**NOTA 2:** Un jugador que ha cumplido con los requisitos mandatorios del juego, y es lanzador él/ella en el momento de la sustitución, puede ser sustituido por un bateador sustituto y regresar al partido como lanzador una vez, siempre que el lanzador no haya sido reemplazado físicamente del montículo. **EXCEPCIÓN: No se aplica al softbol de la Senior y de la Big League.**

**EJEMPLO:** El jugador A es un jugador regular, pero no es lanzador, el jugador B substituye en el partido al jugador A. Ambos jugadores han cumplido con el juego mandatorio, de un turno al bate y los tres (3) outs consecutivos y ambos están en la misma alineación de bateo. En la quinta entrada, el jugador del turno A se convierte en el lanzador y es asignado en el sexto turno al bate, pero los turnos al bate del jugador B son para el jugador A. Ambos jugadores han cumplido con los requisitos mandatorios del juego y no substituyeron al jugador A físicamente en el montículo como un lanzador, por lo tanto, el jugador A puede volver a lanzar en la sexta entrada.

- d. Las substituciones defensivas deben ser hechas mientras que el equipo está en la defensiva. Las substituciones ofensivas deben ser hechas cuando el jugador a la ofensiva, él/ella tiene su turno al bate o están en bases.
- e. Un jugador de la alineación original y su sustituto no pueden estar en la alineación al mismo tiempo, excepto como está estipulado en la Regla 10-a.
- f. Substituciones incorrectas son motivos de protestas. Las protestas envueltas en substituciones incorrectas y no resueltas antes del próximo lanzamiento o jugada, no serán consideradas.
- g. La Regla 7.14, Corredor Emergente de Cortesía, se aplicara durante el Torneo
- h. **Senior/Big League solamente:** La Regla 3.03 del Bateador Designado, **APLICA** durante el Torneo.
- i. **SENIOR y BIG LEAGUE Softbol:** Cualquier jugador en la alineación original, incluyendo el bateador designado, el cual se ha sido removido por un sustituto, puede volver a entrar al juego **UNA VEZ**, con tal de que ese jugador ocupe la misma posición que tenía al bate cuando él/ella estaban en la alineación original. Un sustituto (no original) puede no regresar de nuevo al partido en cualquier posición una vez que quitan al jugador de la alineación.

## 11) JUEGOS SUSPENDIDOS:

Cualquier juego en el cual no se pueda determinar un ganador de conformidad con las reglas de juego, debe ser reanudado desde el punto exacto en que fue suspendido, sin importar el número de entradas jugadas.

**EXCEPCIÓN:** En el caso que la primera entrada no se haya completado, el partido será jugado desde el principio y todo el record, incluyendo los del lanzador, serán ignorados. Los juegos incompletos (no-reglamentarios) o los empatados son considerados juegos suspendidos.

**NOTA:** Un encuentro decidido por confiscación no constituye un “juego” para los propósitos de esta regla, a menos que un jugador haya completado un turno físicamente antes de que el partido fuera confiscado. (Las confiscaciones solamente están permitidas al Comité de Torneo en Williamsport)

## 12) REGLA DE LAS DIEZ CARRERAS:

Si al final de un juego reglamentario un equipo tiene una ventaja de diez (10) carreras o más, el dirigente del equipo con menos carreras le concederá la victoria a su oponente. **NOTA:** Si el



equipo visitante tiene una ventaja de diez (10) carreras o más, el equipo local deberá batear en su mitad de la entrada.

### **13) JUEGO REGLAMENTARIO:**

Cada juego de torneo debe ser jugado hasta el punto de convertirse en un juego oficial:

- a. Los juegos oficiales son de cuatro o más entradas (cinco (5) o más entradas para la Liga **Junior/Senior/Big League**) entradas en las cuales un equipo ha anotado más carreras que el otro (tres y media (3½) (cuatro y media (4½) para béisbol de **Liga Junior/Senior/Big League**) entradas, si el equipo local está al frente.)
- b. Regulaciones de Juegos (cuando se puede determinar un equipo ganador) terminado por las inclemencias del tiempo, oscuridad o toque de queda, debe reanudarse si el equipo visitante empata el juego o toma la delantera en la mitad de su entrada y el equipo local no completa su turno al bate o toma la delantera en una entrada incompleta. Esto no se refiere a un juego suspendido o demorado por las inclemencias del tiempo, si todavía se puede reanudar antes de la oscuridad o del toque de queda (como se define en las Reglas de Torneo y Directrices-Toque de Queda) del mismo día.
- c. Si dos juegos están programados en el mismo terreno de juego, no se puede imponer "límite de tiempo" al primer juego.

### **14) REPETICIÓN DE JUEGOS:**

Ningún juego de torneo puede ser jugado de nuevo sin la aprobación específica del Comité de Torneo en Williamsport.

### **15. ACUERDOS NO AUTORIZADOS:**

Ningún acuerdo que sea contrario a las Reglas de Torneo se hará entre los dirigentes y/o Directores de Torneos y/o árbitros.

### **16. ALTERCADOS:**

Cualquier jugador, dirigente, entrenador o funcionario que se vea envuelto en un altercado físico o verbal en el campo de juego puede ser suspendido o expulsado de los juegos de torneo por el Comité de Torneo.

### **17. EXPULSIÓN:**

Esto incluye actividades del pre-juegos y después del juego. Las expulsiones serán anotadas en la hoja de la affidávit del equipo en el Torneo en el encasillado Record de Expulsiones en la página 4. La anotación debe incluir el nombre y la fecha de la persona expulsada, y debe de estar firmada por el Director del Torneo o el Administrador del Distrito.

## **FUNCIONARIOS**

### **Anotadores**

El Director de Torneo que tenga jurisdicción nombrará y proporcionará un anotador oficial para cada juego.

El anotador oficial registrará, inmediatamente después de cada juego, en el Affidavit de Elegibilidad de cada equipo, lo siguiente:

1. Fecha del juego.
2. Nombre de cada jugador que haya actuado como lanzador.
3. Número de entradas lanzadas.
4. Nombre del equipo contrario.
5. Anotación final del juego.
6. Firma del Director de Torneo o el asistente. Este registro debe ser aceptado como oficial.

### **RESPONSABILIDAD FINANCIERA**

A menos que sea notificada oficialmente de lo contrario por Williamsport, cada liga asumirá total responsabilidad por los gastos en que incurra en las competencias de torneo. Los equipos participantes que opten por no aceptar el alojamiento y/o manutención ofrecidas por el anfitrión deberán alojarse y efectuar sus comidas en el sitio de su preferencia a sus propias expensas y serán responsables por su propia transportación local.

Una compensación para sufragar los gastos de viaje de los equipos que viajen más allá de la competencia del distrito, será pagada por la Corporación Pequeña Liga de Béisbol, a las Ligas Locales, mediante un crédito para los pagos del año siguiente. (Ligas en USA) solamente)

NOTA: Un máximo de un viaje de ida y vuelta será compensado, por lugar de torneo, en cada nivel de juego. Las planillas de recorrido (mileage forms) deben ser completadas y remitidas a la Oficina Principal Internacional de Las Pequeñas Ligas antes del 15 de Septiembre de 2009, para que el reembolso sea cancelado. EXCEPCION: El presidente de la Liga Local puede requerir, por escrito, que el reembolso sea efectuado mediante un cheque. Esta solicitud debe ir acompañada de la planilla de reembolso por millas recorridas.

La compensación por millas recorridas es de \$1 por milla. La Oficina Principal Internacional de Las Pequeñas Ligas, en Williamsport, Pennsylvania, hará todos los arreglos y reservaciones para transportar a los campeones regionales hasta y desde las Series Mundiales.

### **GUIAS PARA LA DIRECCION DEL TORNEO**

Los siguientes estándares para la conducción de los juegos de torneo son una guía e información para los Directores de Torneo y las ligas participantes. La experiencia de cientos de directores de campo, responsables por la conducción de los torneos a todos los niveles por muchos años está reflejada en estas guías las cuales deben ser estudiadas cuidadosamente y totalmente aplicadas para asegurar el desempeño exitoso de los varios niveles de juego.

#### **Administradores de Distrito**

Los Administradores de Distrito, o sus asistentes designados dirigirán los torneos. Esta responsabilidad no puede ser delegada a una Liga Local. El Director de Torneo conduce o supervisa los juegos, inclusive hasta el juego final, de ese nivel; recauda o dirige la recaudación de todos los fondos pertenecientes al torneo; paga o dirige los pagos de dinero así recaudados o recibidos y elabora los reportes requeridos para las ligas involucradas y para el Centro Regional.

La liga o ligas que sean anfitrionas de torneos no pueden asumir la responsabilidad para, ni operar físicamente el torneo. La Liga o Ligas no pueden retener los ingresos de los torneos, ni pueden efectuar pagos a cuenta de ellos ni comprometerlos por ningún motivo.

En la reunión del torneo de distrito las Reglas del Torneo deberán ser repasadas para informar a los representantes de las ligas, árbitros y otras personas involucradas en el torneo. Antes de

asignar los juegos de torneo, los Administradores de Distrito inspeccionarán todos los terrenos de juego propuestos. No se puede enfatizar demasiado fuertemente que conseguir las mejores condiciones que sea posible para el juego en terrenos regulares es la obligación del Administrador de Distrito.

### Director de Torneo

- A. Los Directores de Torneo del Distrito, Sección, División o Región pueden otorgar insignias y broches apropiados a los equipos y jugadores participantes. Los trofeos, pelotas de cuadrangular u otro tipo de premios no están autorizados y no pueden ser entregados.
- B. Cada Director de Torneo deberá reportar como sigue:
  1. Notificará a cada liga participante de los calendarios y fecha y sitios de los juegos.
  2. Enviar por correo el calendario completado al Director Regional, mostrando los ganadores en cada nivel de juego.
  3. Pagar los gastos autorizados y distribuir el resto de los ingresos del torneo al Fondo del Distrito y/o a las ligas, sobre la base "por juego". Cuando uno o más equipos viajen más distancias que otros, puede pagarse una compensación por distancia recorrida antes de distribuir las alícuotas sobre la base "por juego".
  4. Enviará por correo el reporte financiero completo al Director Regional dentro de los diez (10 días) siguientes al juego final de cada nivel del torneo.

**NOTA: División 9–10 años y 10-11 años** solamente avanza hasta el nivel de estado:

### Condiciones Físicas (del parque)

Es esencial que las mejores condiciones posibles de juego sean provistas en cada nivel de juego de torneo. Se recomiendan las siguientes condiciones para los juegos de torneo:

1. Instalaciones:
  - a. Grama en el outfield (Torneos Regional, de División, Estatal y de Sección.)  
Grama en el infield (Torneos Regional, Estatal y de División.)
  - b. La cerca del outfield debe estar a un máximo de 225 pies (68,58 mts) del home, recomendándose 200 pies (60,96mts.). [Liga Junior/Senior/Juvenil la cerca del outfield estará a 300 pies (91,44mts) del home]
  - c. La cerca del outfield de construcción tipo-seguridad, debe tener una altura mínima de 4 pies (1,22mts), y altura máxima de 6 pies (1,22mts.)
  - d. La visión del bateador no debe ser menor a 24 pies (7,32mts) de ancho en el jardín central.
  - e. La cerca protectora (Backstop) detrás del receptor a no menos de 20 pies (6,10mts) del home. [Liga Junior/Senior/Juvenil: 35 pies (10,76mts)]
  - f. Un toldo de lona de 6 a 8 pies (1,83 a 2,44mts) detrás del home si no hay lugar para la prensa en esa zona.
  - g. Dos postes de foul de por lo menos 6 pies (1,83mts) sobre el tope de la cerca.
  - h. Una malla de protección enfrente de los dugouts.
  - i. La iluminación, si se usa, debe cumplir los estándares mínimos de Las Pequeñas Ligas.
  - j. Sólo los montículos de tierra convencionales han sido aprobados para juegos de torneo.
2. Servicios de mantenimiento del terreno:
  - a. Grama cortada a la altura adecuada. Sin huecos ni otras condiciones inseguras.
  - b. El infield rastrillado y en condiciones aptas para el juego.
  - c. El marcado de acuerdo con las regulaciones.
  - d. Las bases deben ser de tamaño reglamentario y fijado adecuadamente.

3. Instalaciones adicionales:
  - a. Sistema de altoparlantes y anunciador.
  - b. Pizarra y su(s) operador(es).
  - c. Número de asientos adecuados (Sección - 500; División/Estado - 1000; Región - 1500 mínimo)
  - d. Estacionamiento adecuado.
  - e. Vigilancia. Los departamentos de policía locales deben ser notificados del evento y requeridos a cooperar con el personal de la liga.
  - f. Primeros auxilios, servicio médico y ambulancias disponibles.
  - g. Baños Sanitarios.
  - h. Pelotas (Si no son proporcionadas por el Director de Torneo).
  - i. Cada liga involucrada debe proveer un seguro para los voluntarios adultos.

**NOTA 1: División 9-10 Años** avanzan únicamente a nivel estatal.

**NOTA 2:** Las ligas anfitrionas pueden retener los ingresos por concesiones

### **Asistentes y Comisiones**

Para asegurar un torneo exitoso, es deseable que el director (particularmente al nivel de sección, división, estado y región) designe asistentes y coordinadores de comisiones para que se encarguen de las diferentes funciones que son esenciales. Se sugieren las siguientes:

1. Finanzas: Para solicitar donaciones, supervisar recaudaciones en los juegos, venta de propaganda y programas, etc. Las ligas anfitrionas no pueden conducir proyectos de recaudación de fondos a menos que éstos sean aprobados por el Director de Torneo.
2. Alojamiento: Los jugadores pueden ser alojados en hogares en donde sea posible y no cause conflictos. La comisión deberá filtrar y seleccionar los hogares, instruir a los "padres adoptivos" acerca de la alimentación, recreación, límite de hora, requerimientos religiosos y horas de llegada a las prácticas y juegos, según los deseos de los dirigentes. Los jugadores, dirigentes, entrenadores y árbitros pueden ser ubicados en hoteles o moteles y tener una asignación para alimentación.
3. Publicidad: Obtener y hacer llegar a todos los medios noticiosos los nombres de los equipos y los jugadores, las horas y lugares de los juegos, resultados de los juegos, y cualquier otra información esencial a los medios noticiosos que sean de interés para la promoción del torneo. Las direcciones y/o números telefónicos de los jugadores no deben ser facilitados a nadie bajo ningún concepto.
4. Transporte: Arreglos para recibir a los equipos a su llegada y llevarlos a los puntos de partida. Arreglos para el transporte de los dirigentes y entrenadores.
5. Programa: Cuando un proyecto para recaudar fondos sea autorizado por el Director de Torneo, el Encargado de Programas debe trabajar junto con el Encargado de Finanzas para reunir el material, vender anuncios, etc. El Programa no debe ser publicado a menos que sea auto-financiable.
6. Estacionamiento y Atención Policial: De considerarse necesario, hacer arreglos para organizar el control del tráfico, de los estacionamientos y otras funciones relacionadas.
7. Asistencia Médica: Se recomienda tener a la disposición nombres y teléfonos de médicos, enfermeras, ambulancias y hospitales y arreglos hechos para cuando se requieran sus servicios. De ser posible debe tenerse un doctor y una enfermera a disposición.
8. Ceremonial: Arreglos para izamiento de banderas, bienvenida, presentaciones, etc. Estos deben ser breves y significativos.
9. Árbitros: Se recomienda un mínimo de dos, un máximo de seis. Estos servicios son voluntarios. Pueden proveerse de los gastos normales.
10. Anotadores Oficiales.

## Gastos

Los Directores de Torneo están autorizados a pagar, con los ingresos del torneo, los siguientes gastos:

1. Banderín del torneo.
2. Broches, aprobados por Las Pequeñas Ligas, para los jugadores, dirigentes, entrenadores (de todos los equipos) y árbitros.
3. Gastos postales, telefónicos y gastos menores.
4. Alojamiento y manutención de los jugadores, dirigentes, entrenadores y árbitros.

**NOTA:** El Director del Torneo debe asegurar, sin costo para el Torneo, el suministro de pelotas (si no son suministradas por la liga anfitriona), árbitros, anotadores y el alojamiento para los jugadores.

## Radio

Se permite la radiodifusión de los juegos de torneo con autorización del Director de Torneo. El patrocinio comercial debe ser consistente con la política de Las Pequeñas Ligas. Los estipendios o donaciones recibidas por los derechos de transmisión deben acumularse al fondo del torneo a ese nivel.

## Televisión

Sólo la Oficina Principal Internacional puede autorizar la televisión (en vivo o diferidos) de juegos de torneo. El Administrador de Distrito o el Director de Torneo pueden recomendar la aprobación, pero no pueden hacer compromisos ni firmar acuerdo o contrato alguno para la televisión de los juegos.

A más tardar, dos semanas antes del comienzo del torneo, al nivel a ser televisado, el Director que tenga jurisdicción deberá remitir por escrito los detalles completos de la proposición a la Oficina Principal Internacional de Las Pequeñas Ligas. La grabación de los juegos (Vídeo tape) está permitida siempre y cuando las cintas no se vendan ni sea usadas con fines comerciales.

Se permiten reportajes televisivos breves de los juegos de torneo en los programas de noticias.

## Programas

El Administrador de Distrito o Director de Torneo pueden autorizar la publicación de un programa o de una tarjeta de anotaciones como un medio de asegurar financiamiento adicional para el torneo a ese nivel. Sin embargo, no pueden ejecutar contratos u otros compromisos en nombre de, o como agentes de Las Pequeñas Ligas de Béisbol. Todos los fondos (netos) obtenidos de la propaganda y/o la venta de programas deben ser aplicados al fondo del torneo a ese nivel.

## ÍNDICE DE REGLAS DE TORNEO

Responsabilidad y cadena de mando.....	96
Selección del equipo de Torneo.....	97
Organización del Torneo.....	98
Árbitros.....	99
Affidávit de elegibilidad de Torneo.....	99
Participación en otros Programas.....	99
Elegibilidad.....	100
Requisitos de Torneo para No-Ciudadanos.....	101
Seguro, accidentes y responsabilidad Pública.....	102
Cambios de jugador, manager y coach.....	102

Equipos y artículos de juego.....	102
Itinerarios.....	103
Prácticas del equipo de Torneo.....	103
Selección de los campos de juego.....	103
Juego bajo Alumbrado Eléctrico.....	104
Toque de Queda (Curfew).....	104
Hora de inicio de los juegos.....	104
Cobro de Admisión.....	104
<b>Condiciones de Juego de Torneo</b> .....	104
Protestas.....	104
Lanzador inelegible.....	105
Jugador inelegible.....	105
Debe Jugar para Avanzar.....	106
<b>Reglas de Juego de Torneo 2009</b> .....	106
Béisbol.....	106
Parque.....	106
Reglas de Juego.....	106
Lanzadores 11-12; 9-10; 10-11; Junior .....	107
Lanzadores Senior y Big League .....	108
Confiscaciones.....	110
Banco (Dugout).....	110
Visitas.....	110
Lesiones y Enfermedades.....	111
Juego Obligatorio.....	111
Sustituciones.....	112
Juegos Suspendidos.....	113
Reglas de las Diez (10) Carreras.....	113
Juegos Reglamentarios.....	113
Repetición de Juegos.....	113
Acuerdos no Autorizados.....	113
Altercados.....	113
Expulsión.....	113
Funcionarios.....	114
Responsabilidad financiera.....	114
Guías para la Dirección de Torneo.....	114
Administradores de Distrito.....	114
Director de Torneo.....	115
Condiciones físicas (del Parque).....	115
Asistentes y Comisiones.....	116
Gastos.....	117
Radio – Televisión.....	117
Programas.....	117

### **DIRECTORES REGIONALES**

Los siguientes Directores Regionales o sus agentes designados deben ser contactados por el Director de Torneo cuando las protestas no puedan ser resueltas en el ámbito del Torneo.

U.S. EAST  
 Director - Don Soucy; Asistente del Director- Corey Wright  
 Director Asistente Asociado – Kim Varasconi  
 P.O. Box 2926; Bristol, CT 06011  
 TELEFONO: 860-585-4730

#### U.S. CENTRAL

Director - Steve Sorenson; Asistente del Director – J.P. Williams  
9802 E. Little League Drive; Indianapolis, IN 46235  
TELEFONO: 317-897-6127

#### U.S. SOUTH

Director - Ted Trivigño; Asistente del Director – Jennifer Colvin  
P.O. Box 13366; St. Petersburg, FL 33733  
TELEFONO: 727-344-2661

#### U.S. WEST

Director – Mike Legge; Director Asistente Asociado – Dave Bonham  
6707 Little League Drive; San Bernardino, CA 92407  
TELEFONO: 909-887-6444

#### U.S. SOUTHWEST

Director - Mike Witherwax; Asistente del Director – Daniel Velte  
P.O. Box 20127; Waco, TX 76702  
TELEFONO: 254-756-1816

### **CÓDIGO DE SEGURIDAD PARA LAS PEQUEÑAS LIGAS**

- La responsabilidad de los procedimientos de seguridad debe estar asignada a un miembro adulto de la liga local.
- Los arreglos para los servicios médicos de emergencia en todos los juegos y prácticas deben ser establecidos de antemano.
- Los dirigentes, entrenadores y árbitros deben tener algún entrenamiento en la prestación de primeros auxilios. Debe haber un equipo de primeros auxilios disponible en el terreno.
- No deben celebrarse juegos o prácticas cuando las condiciones climáticas o las condiciones del terreno no sean buenas, particularmente cuando la iluminación sea inadecuada.
- El área de juego debe ser inspeccionada con frecuencia para detectar hoyos, daños, vidrios u otros objetos extraños.
- Los dugouts y las estanterías para los bates deben estar protegidas por mallas.
- Durante los juegos y las sesiones de práctica, sólo se permite la permanencia en el campo de juego a los jugadores, dirigentes, entrenadores y árbitros.
- La responsabilidad de mantener los bates y otros equipos sueltos fuera del terreno de juego debe ser asignada a un jugador regular, seleccionado para dicha tarea.
- Debe establecerse un procedimiento para recuperar las pelotas bateadas de foul fuera del campo de juego.
- Durante los juegos y las sesiones de práctica, todos los jugadores deben estar alertas, observando al bateador en cada lanzamiento.
- En las sesiones de calentamiento, los jugadores deben mantener suficiente separación entre ellos para evitar ser golpeados por una pelota perdida.
- El equipo de juego debe ser inspeccionado con regularidad. Asegúrese que ajustan adecuadamente.
- Si se usan máquinas de lanzamientos, éstas deben estar en perfectas condiciones de funcionamiento (incluyendo los cables de extensión, enchufes, etc.) y sólo deben ser operadas por dirigentes y/o entrenadores adultos.
- Los bateadores deben usar cascos de protección de estándar NOCSAE durante las prácticas, al igual que en los juegos.

- Los receptores deben usar cascos de receptor (con máscara para la cara y protector de garganta), peto y protectores de espinilla. Los receptores de sexo masculino deben usar petos de modelo largo (divisiones debajo de liga Junior/Senior) y en todo momento suspensorios de protección y copa.
- Los deslizamientos de cabeza no están permitidos, excepto cuando el jugador retorna a una base. (Esta regla aplica a Little League(Mayors)/Minor y Tee Ball.)
- Durante las prácticas de deslizamiento, las almohadillas no deben estar ancladas.
- En ningún momento están permitidas las “payasadas” en el terreno de juego.
- Los padres de los jugadores que usan lentes deben ser motivados a dotarlos con “Anteojos de Seguridad”.
- Los jugadores no deben usar relojes, sortijas, cadenas, broches u objetos de metal durante el juego.
- Los receptores deben usar cascos de receptor, máscaras para la cara y protector de garganta, cuando estén calentando a los lanzadores. Esto se aplica al período entre entradas y a las prácticas en el área de calentamiento de los lanzadores. No está permitido el uso de gorros para el cráneo.
- Los cascos de los bateadores y los receptores no deben pintarse, a menos que lo apruebe el fabricante.
- Las regulaciones prohíben los bateadores en espera. Esto significa que ningún jugador debe manejar un bate, aun cuando esté en un recinto, hasta el momento de su oportunidad al bate. (Esta regla aplica a Little League (Mayors), Minor y Tee Ball.)

•