

CAMBIOS Y COMENTARIOS A LAS REGLAS DE JUEGO 2006-2009

Efectivo a partir del 1º de Enero del 2006

Regla 1, Sec. 1:

Agregar un segundo párrafo a esta sub-sección para cubrir el grabado” en un bate de metal.

BATE ALTERADO:

Una marca de “ID” grabada solamente en el pomo de un bate de metal no es considerado como un bate alterado. Marca de “ID” para identificación, grabada en la parte superior del barril de un bate de metal, es considerado como un bate alterado. Marca de Láser para propósitos de identificación en cualquier parte del bate, no es considerado como un bate alterado.

COMENTARIOS:

Los bates de metal son de alto costo y se les permite a los dueños grabar su nombre o iniciales al final del pomo del bate. Si se usa una grabación en láser, siempre y cuando el eje del grabado sea liso, el mismo puede ser ubicado sobre el final del barril y no será considerado como alteración. Ejes rústicos de un grabado regular, puede dañar una bola de softbol y son inelegibles, a excepción del pomo.

Regla 1, Sec. 2:

Agregar en Excepción bajo “2-a”: **Un Jugador Reemplazante o Jurador Retirado (igualmente saliendo o regresando a la alineación bajo la Regla de Sangre) y que no ha sido reportado al árbitro, puede ser hecho en cualquier momento mientras el jugador todavía está en el juego.**

COMENTARIOS:

Un “Sustituto Ilegal” y un “Reingreso Ilegal” debe ser apelado mientras ellos todavía están dentro del juego, y esto incluye en esta lista al “jugador reemplazante” y al “jugador extraído” en la regla de Sangre. Otras apelaciones deben ser hechas antes del siguiente lanzamiento (legal o ilegal), antes de que el equipo defensivo abandone el terreno, o antes de que los árbitros salgan del terreno al final del juego.

Regla 1, Sec. 3:

COMPRESIÓN DE LA BOLA:

Nueva definición que diga:

La compresión es la “fuerza de carga” en kilogramos (libras) requeridas para comprimir una bola de softbol 6.5mm (0.25 pulgadas), cuando es medida de acuerdo con el método de prueba de ASTM (Estándares establecidos para la Sociedad Americana para Pruebas y Materiales), para medir el desplazamiento-compresión de las bolas de softbol.

COMENTARIOS:

La compresión que mide la dureza de la bola de softbol, está ligada a la vivacidad en la actividad de una bola bateada.

Regla 1, Sec. 4:
C.O.R. DE LA BOLA

Nueva definición que diga:

El Coeficiente de Restitución de una bola de softbol, cuando es medido con el método de prueba del ASTM (Estándares establecidos para la Sociedad Americana para Pruebas y Materiales), para medir el Coeficiente de Restitución de Softbol de la ASTM (Sociedad Americana de Pruebas de Medidas).

COMENTARIOS

El COR mide la dureza de la actividad de una bola de softbol, relacionada a la velocidad de entrada y salida junto con la velocidad del swing del bateador.

Regla 1, Sec. 5:
LÍNEA DE BASE:

Nueva definición que diga:

Una Línea de Base es una línea recta entre las bases.

COMENTARIOS:

La línea de base es una línea recta entre dos bases, mientras que el paso a la base es el camino y dirección tomado por un corredor hacia una base. Una línea de base puede ser el paso a la base cuando se está robando una base.

Regla, 1, Sec. 6:
BASE POR BOLAS:

Agregar a la definición existente que una base por bolas intencional es permitido en lanzamiento rápido y en lanzamiento lento, para que diga: **Si el lanzador desea darle base por bola intencional, puede hacerlo notificando esto al árbitro de “home”, quien debe concederle al bateador la primera base. La notificación del lanzador al árbitro deberá ser considerada como un lanzamiento.**

COMENTARIOS

La base por bolas intencional fue aprobada para agilizar el juego, no teniendo que lanzar cuatro lanzamientos al bateador. Ahora, en lanzamiento rápido no hay oportunidad de que la bola vaya lejos del receptor, permitiendo a otros corredores avanzar. La base por bolas intencional puede ser usada en cualquier momento, no importando la cuenta del bateador.

Regla 1, Sec. 9:
BATEADOR:

Nueva definición que diga:

Un bateador es un jugador de la ofensiva quien entra al cajón del bateador, con la intención de ayudar a su equipo a anotar carreras. Él continúa siendo un bateador hasta que sea declarado out por el árbitro o se convierta en un bateador-corredor.

COMENTARIOS:

Definiciones para bateador-corredor y corredor estaban definidas, pero no lo estaban para “bateador”. El término “bateador” es usado extensivamente a través del libro de reglas. Se considera que entre

más definiciones hayan disponibles, será más fácil el entendimiento de las reglas.

Regla 1, Sec. 13:

BOLA BLOQUEADA:

Agregar una nueva frase a la definición anterior para que diga:
Una bola tirada que toca a un coach de base accidentalmente (dentro o fuera del cajon del coach) no es una bola bloqueada.

COMENTARIOS:

Esto aclara que a menos que el coach de base intente ser golpeado con una bola tirada, no debería ser decretado interferencia. La regla agrega “bola lanzada”, tirada o bateada, es una bola bloqueada cuando ocurra cualquiera de las tres.

Regla 1, Sec. 15:

CATCH

Sub-sección “c” , es nueva para que la definición diga:

c. Los pies del fildeador deben estar:

1. Cuando se está moviendo hacia la línea de demarcación de territorio fuera de juego, los pies deben estar: a) dentro del terreno de juego, o b) tocando la línea de demarcación de territorio “fuera de juego” o c) ambos pies en el aire después de salir del terreno de juego, a fin de tener una cogida válida.

2. Un jugador que está en territorio de bola muerta y regresa al área de juego, debe tener ambos pies tocando el área de juego, con el fin de tener una bola legalmente cogida.

COMENTARIOS:

La adición de la sub-secciones a-b-c-d-e, ayudan a clarificar la cogida legal y describe mejor en qué constituye una cogida legal. La sub-sección “c”, siempre ha tenido siempre la interpretación, pero no había estado en las reglas. La adición debe ser usada cuando el lugar de juego, no está completamente cerrado y solo una línea imaginaria marca el área “fuera-de-juego”.

Regla 1, Sec.17:

CONFERENCIA CARGADA:

En “b” agregar las palabras concernientes a un jugador defensivo que va al dugout por instrucciones, para que diga:

b. Una Conferencia Defensiva: El equipo defensivo solicita una suspensión de juego para permitir a un representante del equipo defensivo a entrar al terreno de juego para comunicarse con otro jugador defensivo, **o un fildeador abandona su posición y va al dugout y da al árbitro razón para creer que él ha recibido instrucción.**

COMENTARIOS:

Añadiendo “un fielder va al dugout” cubre ambas formas en que una conferencia defensiva podría ser cargada. Si un jugador que está herido va al dugout, el árbitro puede ir con el para observar el tratamiento y no cargará una conferencia.

Regla 1, Sec. 24:
Jugador Designado (JD)
(LR Solamente)

Cambiado “Jude” por “**Jugador Flex**”.

COMENTARIOS:

Hay una sección del libro de reglas en donde este cambio ha sido hecho. Revise la definición de “JUGADOR FLEX”, que se encuentra bajo la Sec. 34.

Regla 1, Sec. 27:
DUGOUT

Nueva definición que diga:

Un área en territorio de bola muerta designada para jugadores, coaches, recoge bates femeninos o masculinos y representantes oficiales del equipo solamente. Está prohibido fumar en esta área.

COMENTARIOS:

Define quien puede estar en el dugout, que es un área “fuera-de-juego”, y que no es permitido fumar. Este es el único lugar en que las reglas en que las reglas se refiere a regulaciones de “no-fumar”.

Regla 1, Sec. 29:
BOLA FAIR:

Agregado “**o es tocada**” a la sección “a” y en la “b”, “**no importando a donde la bola golpee después de pasar por encima de la base**”. Ambos ahora dicen:

- a. Establece o **es tocada** en o sobre territorio entre home y primera base o entre home y tercera base.
- b. Rebota pasa primera o tercera base en o sobre territorio fair, “**no importando donde la bola golpee después de pasar por encima de la base**”.

COMENTARIOS:

Para clarificar dos situaciones en donde la bola fair existe y la descripción no fue cubierta en el libro de reglas anterior.

Regla 1, Sec. 34:
JUGADOR FLEX.

Una nueva descripción para definir al JUGADOR FLEX que diga:

El Jugador Flex es el jugador abridor por quien batea el jugador designado (JD) y cuyo nombre está listado en la décima (10^a.) posición en la tarjeta de alineación.

COMENTARIOS:

En el libro de reglas anterior, el “JUGADOR FLEXIBLE” era nombrado como DEJU (DEFO), quien se posicionaba en la Defensa solamente. Ya que este jugador puede batear y correr por el JD, el jugador está ahora jugando ofensa y defensa, y el término “FLEX” establecido para FLEXIBLE, le permite jugar ofensa o defensa.

Regla 1, Sec. 36:
CONFISCADO

Agregar nueva definición que diga:

Un juego confiscado en el acto cuando el árbitro de “home” decreta que el juego ha terminado, declarando ganador al equipo que no ha cometido falta.

COMENTARIOS:

El término “confiscado” es usado a través del libro de reglas pero no estaba definido en ninguna parte. Esta definición ayuda a explicar que es un confiscado y complementa las provisiones de la Regla 5, Sec. 3f.

Regla 1, Sec. 37

BOLA FOUL

Agregadas las **palabras resaltadas a las sub-secciones d-e-f-g, “Bola Foul”**, para que diga:

Una bola es legalmente bateada:

- d. Mientras está en ó sobre territorio foul, toca la persona, **útiles de juego sujetos o sueltos**, o la vestimenta de un árbitro o jugador, o cualquier objeto extraño al terreno natural;
- e. Toca al bateador, **o al bate en las mano(s) del bateador por segunda vez, mientras el bateador** está dentro del cajón del bateador.
- f. **Va directamente desde el bate, no más alto que a la cabeza del bateador, a cualquier parte del cuerpo o implementos del receptor y es cogida por otro fildeador.**
- g. **Golpea la goma del lanzador y rueda sin ser tocada a territorio foul antes de llegar a primera o tercera base.**

COMENTARIOS:

Para clarificar situaciones en donde las bolas foul existen y que no fueron cubiertas en el libro anterior.

Regla 1, Sec. 38 TERRITORIO FOUL

Agregar una nueva definición que diga:

El Territorio Foul es cualquier parte del campo de juego que no está incluido en el territorio fair.

COMENTARIOS:

Para destacar la diferencia entre territorio fair y territorio foul. Complementa la definición existente de “Territorio Fair”.

Regla 1, Sec. 40: CASCOS:

Agregar una nueva sub-sección a la definición para indicar que el casco del jugador defensivo no requiere orejeras, que diga:

c. Un casco que está siendo usado por un jugador defensivo, otro que no sea el receptor, no necesita orejeras.

COMENTARIOS:

Ahora con los jugadores defensivos permitidos a usar cascos mientras fildean, no es considerado necesario que ellos usen casco estándar de bateo que requieren dos orejeras.

Regla 1, Sec. 45: JUGADOR ILEGAL:

Agregar tres tipos de jugadores a la definición de “Jugador Ilegal” para que diga:

Un Jugador Ilegal es un jugador que toma una posición en la alineación, ya sea en la ofensa o defensa, quien no ha sido anunciado al árbitro. **Estos son los tipos de Jugadores Ilegales:**

- a. **Un JUGADOR FLEX que es ubicado en el orden al bate en una posición que no es la del JD abridor.**
- b. **UN JUGADOR REEMPLAZANTE entrando al juego (bajo la regla de sangre) sin ser anunciado al árbitro**
- c. **UN JUGADOR EXTRAIDO (bajo la regla de sangre) que está regresando al juego, sin ser anunciado al árbitro.**

COMENTARIOS:

Esto ayuda a clarificar el concepto del “Jugador Ilegal”, la cual está descrito bajo la Regla 4, para incluir a estos tres jugadores.

Regla 1, Sec. 47:

SUSTITUTO ILEGAL:

Agregado a la lista de “Sustitutos Ilegales” no-anunciados son el **Jugador Flex, Jugador Reemplazante y Jugador Extraído**, para complementar la definición de Jugador Ilegal.

Regla 1, Sec. 48:

BOLA BATEADA ILEGALMENTE:

Agregado en negrilla en las sub-secciones a-b-c- para ayudar a clarificar la regla, para que diga:

Una bola bateada ilegalmente ocurre cuando **el bateador golpea la bola fair o foul.**

a. Mientras todo su pie está completamente fuera del cajón **del bateador**, sobre el suelo, cuando **hace contacto con la bola.**

b. Mientras cualquier parte del pie del bateador está tocando el home” **cuando hace contacto con la bola.**

c. Contacta la bola con un bate ilegal, que **no es aprobado** o bate alterado.

d. **Cuando da un paso con todo su pie** fuera del cajón del bateador, y regresa a contactar la bola mientras está dentro del cajón del bateador..

COMENTARIOS:

En “a” y “b” confirma violaciones hechas por el contacto con la bola, y se agrega que batear con cualquier bate no-aprobado, que son usados para hacer contacto con la bola, será considerado una bola “ilegalmente bateada”.

Regla 1, Sec. 51:

JUGADOR REEMPLAZANTE INELEGIBLE:

Agregar una nueva definición a las reglas para que diga:

Un “Jugador Reemplazante Inelegible” es un jugador que NO puede entrar al juego, a reemplazar a un jugador que tiene que salir del juego, para cuidar una herida que está sangrando. Un Jugador Reemplazante Inelegible es un jugador que:

a. **Ha sido sacado o expulsado del juego por el árbitro por una violación de las reglas.**

b. **Está inscrito en la alineación actual.**

COMENTARIOS:

Introduce una nueva definición para describir a un jugador que no es elegible para entrar al juego como un Jugador Reemplazante.

Regla 1, Sec. 55:

INFIELDER:

Agregar una nueva definición que diga:

Un “infielder” es un jugador defensivo, incluyendo el lanzador y receptor, quien generalmente es posicionado en cualquier lugar cerca o dentro de las líneas del paso a la base que forman el territorio fair. Un jugador que normalmente juega en el outfield puede ser considerado un infielder si se mueve al área que normalmente es cubierta por infielders.

COMENTARIOS:

Ayuda a diferenciar entre outfielders e infielders. El término es usado a través del libro de reglas pero no estuvo previamente definido.

Regla 1, Sec. 58:

FLY BALL INTENCIO-

NALMENTE CAIDA.

Agregar una nueva definición que diga:

Una bola de fly que se deja caer intencionalmente, es una bola fair de fly, incluyendo un batazo de línea o una bola tocada de aire, con menos de dos outs y con corredor en primera base, que puede ser cogida por un jugador del cuadro (infielder) con esfuerzo normal y que el fildeador deja caer intencionalmente, después de que el fly es controlado con una mano o con un guante. Una bola recogida o una bola de fly que se deja rebotar en el suelo, no deben ser consideradas como una bola de fly que se ha dejado caer intencionalmente.

COMENTARIOS:

No estuvo previamente en las reglas, pero esta definición explica lo que es una “bola fly intencionalmente caída”, cuando esto debe ser impuesto, y lo que constituye o no, una bola intencionalmente caída.

Regla 1, Sec. 59:
INTERFERENCIA:

Nueva definición agregada para que diga:

Interferencia es la acción de:

- a. No hay cambio.
- b. **Un árbitro que impide el intento de un receptor de tirar para poner out a un corredor que está fuera de la base.**
- c. **Un árbitro que es golpeado con una bola bateada de fair, antes de que esta pase a un jugador del cuadro (infielder), excluyendo al lanzador.**
- d. **Un espectador que extiende la mano dentro del terreno de juego y estorba a un fildeador que está jugando la bola, o hace contacto con la bola sobre la cual un fildeador intenta hacer una jugada.**

COMENTARIOS:

Aclara las diferentes interferencias que pueden ocurrir, distintas a Jugadores de la ofensiva y miembros del equipo.

Regla 1, Sec. 61:
TOQUE LEGAL (TAG):

Nueva sub-sección “b” incluida para que diga:

Un toque legal (tag) es la acción de un fielder tocando (tagging):

- b. **A una base con la bola sostenida con seguridad en su mano(s) o guante. La base puede ser tocada con cualquier parte del cuerpo para ser un toque defensivo legal (tag), (Ej: El fildeador podrá tocar la base con un pie, con una mano, sentarse sobre la base, etc). Esto se aplicaría en cualquier out forzado o situación de apelación.**

COMENTARIOS:

Ambos términos, “toque/tocar” y “tag” son usados a través del libro, y son sinónimos. Por eso se cree mejor unirlos para una definición. Sub-sección “a” trata con toque (tagging) a un corredor.

Regla 1, Sec. 64:
ALINEACIÓN Y TARJETA
DE ALINEACIÓN:

Combinadas Alineación y Tarjeta de Alineación en una definición e incluida nuevas frases a la Nota, para que diga:

La alineación (orden al bate) es la lista de los jugadores que en el momento está involucrados en posiciones en el juego ofensivo y defensivo, **incluyendo el JD y el Jugador FLEX (LR Solamente) y el JE (LL solamente)**, estos son usados. La **Tarjeta de Alineación** contendrá: (No cambio en 1-2-3).

NOTA: Si un número de uniforme incorrecto es listado en la tarjeta de alineación, puede ser corregido y el juego continuado sin sanción. **Si un jugador que lleva un número incorrecto viola cualquier regla, la infracción tiene precedencia y debe ser sancionado. Si el jugador permanece en el juego después de la infracción, entonces se corrige el número y se continúa con el juego.**

COMENTARIOS:

Esta aclaratoria define a todos los jugadores que estén en el momento en el juego y la adición a la “nota” aclara que hacer si un jugador tiene un número incorrecto e infringe una de las reglas.

Regla 1, Sec. 65:

Agregado a la definición de obstrucción en donde situación de obstrucción pudiesen ocurrir para que lea:

OBSTRUCCIÓN:

Obstrucción es el acto de:

- a. No hay cambio.
- b. **Un fielder que impide el avance de un corredor o bateador-corredor que está corriendo legalmente las bases mientras:**
 1. No hay cambio
 2. No hay cambio
 3. No hay cambio
 4. **Está en posesión de la bola y empuja a un corredor y lo aparta de una base, o**
 5. **Está en posesión de la bola, pero no en el acto de hacer una jugada sobre el corredor, al que intencionalmente impide el avance, mientras el está corriendo las bases legalmente.**

COMENTARIOS:

Todas las fases de obstrucción están ahora cubiertas con esta adiciones. Los Números 1, 2 y 3 de la sub-sección “b” cubre el no estar en posesión de la bola o no estar en el acto de fildear una bola bateada, mientras el 4 y 5 cubra cuando la obstrucción puede ocurrir mientras un fildeador tiene posesión de la bola.

Regla 1, Sec. 68:

EN CÍRCULO DE ESPERA:

La nueva definición que diga: **El círculo del bateador prevenido es esa área más cerca al banco de los jugadores en donde el bateador prevenido puede hacer calentamientos o swings de práctica, mientras espera su turno para entrar al cajón del bateador.**

COMENTARIOS:

El término “círculo de espera” es usado extensamente en la Regla 7, pero no fue definido. Esto explica su ubicación y lo que un bateador en el círculo de espera puede hacer dentro del círculo.

Regla 1, Sec. 69:

LÍNEA DE UN METRO:

Nueva definición que diga:

La línea de Un Metro (Tres pies), es el área que queda en la última mitad de distancia entre home y la primera base, en donde un bateador-corredor debe correr para evitar ser puesto out por interferir con una bola tirada desde el área del plato de home, o con un intento de un fildeador de coger ese tiro, mientras corre a primera base.

COMENTARIOS:

La Regla 2 explica en donde está trazada la línea, pero no explica porqué la línea está allí, y que el bateador-corredor es protegido mientras corre dentro de esta línea para alcanzar primera base. La protección solo ocurre sobre una bola tirada desde el área del plato de home, o desde el territorio foul sobre el lado de la primera base o sobre un tiro después de un tercer strike dejado caer por el receptor en lanzamiento rápido.

Regla 1. Sec. 79:
REUNIÓN ANTES DEL
JUEGO:

Nueva definición que diga:

La reunión antes del juego es una reunión sostenida en el área del plato de home, a un tiempo predeterminado, entre los árbitros y los coaches principales o representantes de los respectivos equipos. Esta reunión es sostenida para:

- a. **Confirmar y aprobar la alineación de cada equipo, y distribuir una copia a la oposición, y**
- b. **Revisar cualquier regla especial de terreno que pudiese ser aplicable.**

COMENTARIOS:

El término “reunión antes del juego” es usado a través del libro de reglas, pero no estuvo definido en ninguna parte. Esto aclara quien puede asistir a la reunión y el propósito por lo cual es sostenida.

Regla 1, Sec. 80:
PROTESTAS:

Nueva definición que diga:

Una protesta (distinta de una apelación) es la acción de un equipo defensivo u ofensivo objetando:

- a. **La interpretación de la aplicación de una regla de juego por un árbitro, o**
- b. **La elegibilidad de un miembro de la nómina del equipo.**

COMENTARIOS:

Otro término que no ha estado en las definiciones, pero que refiere a la oportunidad de reuniones entre un manager de un equipo y el árbitro, cuando hay diferencias sobre las reglas de juego o una nómina de un equipo. Ambos deben ser aceptados sobre el terreno de juego y debe ser completada una planilla de “protesta” por escrito, por el equipo que protesta y llevado a la atención del director de la liga dentro de un tiempo específico según esté establecido en las reglas de la liga. Si hay un mal entendido sobre la aplicación de una regla de juego o hay equivocación en la interpretación de la misma, los árbitros pueden discutir y hacer la corrección antes de continuar, si ellos consideran que han estado equivocados.

Regla 1. Sec. 84:
JUGADOR
REEMPLAZANTE:

Agregar dos nuevas sub-secciones con el fin de entender mejor la definición para que lea:

Un jugador reemplazante es un jugador requerido a entrar al juego por un periodo de tiempo definido, para reemplazar a un jugador quien debe dejar el juego para atender a una herida que ha causado hemorragia.

- a. **El Jugador Reemplazante puede ser:**

1. Un sustituto listado quien no ha estado todavía en el juego;
 2. Un sustituto listado quien ha estado en el juego, pero posteriormente sustituido del juego:
 3. Un jugador abridor quien ya no está en la alineación y que ya no es elegible para reingresar al juego.
- b. No se clasifica a un jugador reemplazante como un sustituto, pero debe ser anunciado al árbitro.

COMENTARIOS:

Define con más detalle quien puede actuar como un Jugador Reemplazante, y que ese jugador debe ser reportado al árbitro cuando ingrese o abandone el juego.

Regla 1. Sec. 89:

ROBO:

Agregadas palabras “o después” de un lanzamiento para que la definición aclare que un corredor puede robar una base después de un lanzamiento (sobre un pasbol por ejemplo), así como también durante un lanzamiento, para que diga:

Robo es el acto de un corredor que intenta avanzar durante o después de un lanzamiento al bateador. El robo no es permitido en Lanzamiento Lento.

COMENTARIOS:

Clarifica que es permitido que un robo tome lugar después de que el lanzamiento ha sido lanzado, sea cogido o dejado caer por el receptor.

Regla 1. Sec. 91:

SUSTITUTO:

Agregar nueva definición que lea:

Un sustituto es un jugador listado en la tarjeta oficial de alineación, que es:

- a. Un jugador no-abridor que no ha estado en el juego mas que como un Jugador Reemplazante.
- b. Un jugador abridor que ha salido del juego y legalmente regresa al juego.

- NOTA:**
1. Esto se refiere como un reingreso.
 2. El jugador puede solo regresar a su posición anterior en el orden al bate.

COMENTARIOS:

Clarifica quien es un sustituto. Una palabra común que es usada frecuentemente y necesitaba ser definida.

Regla 1. Sec. 101.

JUGADOR EXTRAÍDO:

Una nueva definición que diga.

Un Jugador Extraído es un jugador forzado a salir del juego (alineación) de acuerdo con la regla de Jugador Reemplazante.

COMENTARIOS:

Este jugador se refiere al uso de la regla del Jugador Reemplazante (regla de sangre) y es el jugador que deja el juego para sacar la sangre o una parte del uniforme con sangre. El Jugador Extraído tiene que permanecer reemplazado por el resto de la entrada, más una entrada completa para reingresar al juego sin que un sustituto sea ubicado en el juego por él.

Regla 2. Sec. 3:

Cambiar Divisiones de Jóvenes a Divisiones **JUNIOR** y niñas 18 y menores a **Junior Femenino 19 y menores** y Niños 18 y menores a **Junior Masculino 19 y menores**.

COMENTARIOS:

El Junior Masculino y Femenino ha sido la terminología usada en el juego de Campeonato Mundial por muchos años, y el cambio fue necesario para poner las reglas en conformidad con el Código Técnico.

Regla 2. Sec. 3:

Cambiar la distancia de lanzamiento para Junior Femenino (19 y menores) de 12.19m (40 pies) a 13.11 metros (43 pies).

COMENTARIOS:

Muchos jugadores de 18 y 19 años de edad juegan en ligas de adultos y ellos deben estar lanzando desde la misma distancia.

Regla 2. Sec. 4h-1c:

EXCEPCIÓN:

Agregar a Excepción las palabras en negrilla, para que diga:

EXCEPCIÓN: En cualquier jugada con bola viva, hecha desde el territorio foul por el lado de la primera base, el bateador-corredor y el jugador a la defensiva pueden usar igualmente cualquiera de las dos bases. **Cuando el jugador defensivo usa la porción de foul de la base doble, el bateador-corredor puede correr en territorio fair y si es golpeado por un tiro desde el lado foul de primera base, esto no sería interferencia. Si es sentenciado interferencia intencional, el bateador-corredor será declarado out.** **NOTA:** La línea de un metro (tres pies) se duplica en tiros desde el territorio foul.

COMENTARIOS:

Esto duplica el tamaño de la línea de un metro (3 pies) a dos metros (6 pies) para protección del bateador-corredor. Esto deberá ser tratado de la misma forma como si se estuviese usando el lado de foul cuando un tiro es hecho desde territorio fair.

Regla 3. Sec. 1-o:

Nueva sub-sección que diga:

o. El bate oficial no deberá ser un “Bate Alterado”. El peso, distribución de peso y tamaño del bate, así como también otras características del bate, deben ser permanentemente establecidas al momento de fabricación y no puede ser alterado de ninguna forma después de esto, excepto como se especifica en esta Regla 3, Sec. 1, o una especificación aprobada por la Comisión de Estándares de Equipo ISF.

Regla 3. Sec. 2:

BATES DE CALENTAMIENTO:

Agregar nueva definición relacionada especificaciones del agarre de seguridad para bates de calentamiento y pomo para que diga:

Los bates de calentamiento debe ser de construcción de de una sola pieza, y **este deberá cumplir deben cumplir con las exigencias de agarre de seguridad y pomo de seguridad del bate oficial.** Debe estar marcado “warm-up” con letras de 3.2cm (1.1/4 pulgadas) en el extremo del barril del bate. El extremo del barril debe tener un diámetro en exceso de 5.7cm (2.1/4 pulgadas).

COMENTARIOS:

Por razones de seguridad y para requerir agarres de seguridad en bates de calentamiento junto con pomos de seguridad. Esto no estuvo en los libros de reglas anteriores.

Regla 3. Sec. 3j

BOLAS:

La compresión de la bola no excede a 170.01kg (375 libras) comenzando el 1 de Enero del 2007, para que diga:

j. A partir del 1ro. De enero del 2007, en bolas que se usan en juegos de Campeonatos de la ISF, la fuerza de carga requerida para comprimir la bola 0.64cm (0.25 pulgadas), no debe exceder los 170.1 kilos (375 libras), cuando esas bolas son medidas de acuerdo con el método de prueba de la ASTM (American Society for Testing Materials), para medir el desplazamiento-compresión de bolas de Softbol, que está avalado por la Comisión de Estandarización de los Útiles del Juego de la ISF.

COMENTARIOS:

Este cambio fue hecho para reducir la vivacidad de la bola, lo cual cambia significativamente el carácter del juego y/o rendimiento en la ejecución de un jugador, que será más la técnica individual del jugador, en vez ser producto del equipo de juego del jugador.

Regla 3. Sec. 4-c:

GUANTES:

Removidas restricciones sobre guantes de lanzador y ubicadas restricciones de color en guantes de todos los jugadores, para que diga:

b. Los guantes usados por cualquier jugador pueden ser cualquier combinación de colores, tomando en cuenta que ninguno de los colores (incluyendo los enlaces de cordones) sea del color de la bola.

c. Los guantes con círculos blanco, gris, o de óptica amarilla en la parte de exterior, que dan la apariencia de una bola, son ilegales para todos los jugadores.

COMENTARIOS:

Nuevos guantes en el mercado están propensos a tener diferentes colores haciendo semejanza a bolas de softbol, círculos semejantes a bolas de softbol y cordones del color de las bolas. Usando la descripción de arriba, se restringen estos guantes en juego ISF. Estableciendo "todos los jugadores", los guantes de lanzadores tienen las mismas restricciones que los otros jugadores y necesitarán comprar solo un guante para usar en cualquier posición que ellos jueguen.

Regla 3. Sec. 6-d:

PROTECTORES DE CUERPO

(PETOS/PECHERAS):

Agregar las palabras para requerir que los receptores usen protectores de cuerpo en competencias de lanzamiento rápido, para que diga:

Todos los receptores en Lanzamiento Rápido (Mayor y Juvenil) deben usar un protector de cuerpo. Mujeres receptoras en lanzamiento lento pueden usar un protector de cuerpo.

COMENTARIOS:

Por razones de seguridad, protectores de cuerpo deben ser usados por todos los receptores (mujeres y hombres) en el juego de lanzamiento rápido.

Regla 3. Sec. 6-e:

CANILLERAS:

Agregar las palabras para requerir que todos los receptores usen canilleras en competencia de lanzamiento rápido, que diga:

e. ESPINILLERAS (canilleras/shingalas) (LR Solamente) Receptores **Adultos, junior** y jóvenes deben usar canilleras que darán protección a la rótula.

COMENTARIOS:

Por razones de seguridad, (similar a los protectores de cuerpo), las espinilleras deben ser usadas por todos los receptores hombres y mujeres en el juego de lanzamiento rápido.

Regla 3. Sec. 6-f-i:
CASCOS:

Agregar las palabras “**uniforme**” reemplazando “gorras” cuando describe el color de los cascos para jugador defensivo.

i. Cualquier jugador a la defensiva puede usar una gorra o casco aprobado del color **similar** al **uniforme** del equipo.

COMENTARIOS:

Cambiando “gorras” a “uniforme” e “idéntico” a “similar”, mas disponibilidad de colores son disponibles que justo el color de una gorra.

Regla 3. Sec. 8:
UNIFORMES:

Agregar una EXCEPCIÓN a la sección para cubrir uniformes usados bajo diferentes creencias religiosas.

EXCEPCIÓN: Jugadores y coaches, por razones religiosas, se les puede permitir sin ninguna sanción, el uso de coberturas específicas para cabeza y atuendos que no cumplan con los requerimientos del uniforme estándar.

COMENTARIOS:

Esta excepción hará más flexible la regla de uniformes lo suficientemente, para permitir a todos los grupos religiosos la oportunidad de participar en softbol, no importando la raza o credo.

Regla 3. Sec. 8ª:
GORRAS:

Agregar palabras para establecer que las mujeres pueden usar en sus cabezas gorras, viseras y cintillos, las viseras no pueden ser de plástico o material duro, para que diga:

2. Gorras, viseras y cintillos son opcionales para las jugadoras, pero pueden ser combinados. Si se usa más de un tipo, todos tienen que ser del mismo color y el mismo estilo. **Viseras plásticas o de material duro no son permitidas.**

COMENTARIOS:

Esto también es por razones de seguridad. Un material duro o plástico podría romperse y cortar a un jugador.

Regla 3. Sec. 8-f:
JOYERIA:

Agregar palabras para prohibir joyas a los jugadores.

f. JOYAS. No puede ser usado ningún objeto, a menos que sean pulseras o collares de alerta médica. Pulseras y/o collares de alerta médica no son considerados joyas, pero si son llevados, deben estar sujetos al cuerpo con cinta adhesiva.

COMENTARIOS:

Cuando es dejado a juicio de árbitros, algunos árbitros hacen que los jugadores retiren sus joyas y otros no lo hacen.. No hay juicio para esta

regla! Ninguna joya será permitida otra que no sean pulseras y/o collares de alerta médica.

Regla 4, Sec. 3b:

Agregadas excepciones a la sub-sección b, permitiendo que el juego Mixto (Co-ed) en lanzamiento lento sea jugado con un jugador menos sin que el juego sea confiscado. Un out debe ser anotado cuando dos del mismo sexo batean uno detrás. Para que diga :

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

EXCEPCIÓN: (MIXTO (Co-ed) LL solamente). Un equipo puede jugar con una cantidad desigual de jugadores masculinos y femeninos.

EFFECTO Sec. 3b: El juego es confiscado.

EXCEPCIÓN (MIXTO (Co-ed) LL Solamente). El juego no es confiscado, pero un out debe ser declarado cuando dos bateadores del mismo sexo batean seguido uno tras otro.

COMENTARIOS:

Esto fue aprobado en las Reglas del Juego en el último Congreso ISF, sin embargo no fue incluido en el libro de reglas.

Regla 4, Sec. 5c:

JUGADOR DESIGNADO. Cambiar la palabra “DEJU” por “FLEX” como está descrito en las definiciones para que diga:

c. El nombre del jugador defensivo por el que está bateando el JD, (conocido como el “JUGADOR FLEX” o “FLEX”) será puesto en la décima posición (10ª) en la tarjeta de alineación.

COMENTARIOS:

El “FLEX” es una mejor descripción para este jugador, ya que el puede jugar ofensa así como también defensa. Previamente el “DEJU” permaneció para la defensa solamente (la posición el jugador fue listada – en 10ª en el orden al bate) y no describía lo que el jugador podía hacer eventualmente durante un juego, si él bateaba o corría por el JD original.

Este cambio no será planteado todo el tiempo, ha sido cambiado en las reglas 2006-09.

Regla 4, Sec. 6-f:

JUGADOR EXTRA

Agregada descripción que permite al Jugador Extra (LL Solamente) a reingresar al juego si el sustituido, para que lea:

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

COMENTARIOS:

Con la introducción del JD en lanzamiento rápido, siendo disponible para reingresar, es considerado que TODOS los jugadores abridores en TODOS los códigos del juego deberán ser permitidos a reingresar en una ocasión.

Regla 4, Sec. 7-a:
REINGRESO:

Agregada EXCEPCIÓN para permitir al abridor y a su sustituto estar en la alineación al mismo tiempo, si el abridor (en el banco) está siendo usado como un jugador reemplazante, para que diga:

a. Cualquiera de los jugadores abridores, pueden ser retirados y reingresados una vez, a condición de que dichos jugadores ocupen la misma posición de batear, siempre que estén en la alineación.

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

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

COMENTARIOS:

Las provisiones de la Regla del Jugador Reemplazante permite que un sustituto que ha estado previamente en el juego, sea usado como un Jugador Reemplazante, y esta EXCEPCIÓN habla de esta posibilidad.

Regla 4, Sec. 7-c:
REINGRESO:

Agregada EXCEPCIÓN permitiendo al FLEX jugar en una posición diferente en la alineación abridora, cuando él juega en la posición del JD, para que diga:

c. Cuando un Jugador abridor reingresa al juego y ocupa una posición diferente en el orden al bate, esto es considerado un reingreso ilegal.

EXCEPCIÓN: Cuando el FLEX reingresa en la posición al bate del JD.

COMENTARIOS:

La adición de esta regla confirma que jugadores abridores, que no sea el FLEX, deben siempre regresar en su posición original al bate. Esta excepción clarifica que cuando el FLEX reingresa a la posición del JD en la alineación, no es tratado como un Reingreso Ilegal.

Regla 4, Sec. 8:
SUSTITUTO NO-REPORTADO:

Esta Sección 8 completa ha sido escrita de nuevo para clarificar situaciones y sanciones por no ser reportados, el “Sustituto No-reportado” y al “Jugador Ilegal”. Toda la sección completa será escrita de nuevo. Lo destacado incluye:

1. Todos los jugadores incluyendo el JD, Flex, Jugador Reemplazante, Jugador Extraído, deben ser reportados cuando entran o reingresan al juego o ellos son considerados como un sustituto no reportado.

2. Si es apelado y el equipo no tiene reemplazo para sustituir o reingresar, entonces el juego es confiscado.

3. Si el sustituto es un Jugador Ilegal por cualquier razón, el sustituto estará sujeto a sanción por esa violación.
4. Sustituciones múltiples pueden ser hechas por el jugador listado en la alineación abridora, pero ningún sustituto puede regresar al juego después de haber sido retirado de la alineación.
5. Un Jugador Ilegal es un jugador que toma una posición en la alineación, ya sea en ofensiva o defensiva, quien no tiene un derecho legal para esa posición. Un jugador no violará la regla de Jugador Ilegal hasta que un lanzamiento (legal o ilegal) haya sido tirado o una jugada haya sido hecha.
6. JUGADORES ILEGALES incluyen: un lanzador ilegal, un bateador ilegal, un corredor ilegal o un reingreso ilegal.
7. Si el Jugador Ilegal está en el juego en la ofensiva o sobre la defensiva, las sanciones son descritas bajo EFECTOS.

COMENTARIOS:

Esta es una importante sección del libro de reglas, ya que jugadores ilegales y sustitutos no-reportados ocurre prácticamente en cada juego. Asegúrese de entender las sanciones en caso de que esto ocurra en su juego.

Regla 4, Secc.11: JUGADOR REEMPLAZANTE:

Han sido agregadas palabras para clarificar al “Jugador Reemplazante” usado bajo la regla de sangre, para que diga:

1. El uso de un “Jugador Reemplazante” inelegible deberá ser considerado como un Reingreso Ilegal con las sanciones relevantes a aplicar.
2. Si el Jugador Reemplazante no es reportado se convierte en un Sustituto No-reportado.
3. El “Jugador Extraído” puede regresar al juego en cualquier momento durante el período de tiempo descrito.
4. Si el tiempo descrito ha vencido, el “Jugador Reemplazante” puede entrar como un sustituto, siempre y cuando este jugador no haya estado previamente en el juego. Si el “Jugador Reemplazante” es uno que ha estado previamente en el juego, entonces debe ser reemplazado por un sustituto legal que no haya estado aún en el juego.
5. El equipo que no tenga un sustituto legal disponible, el juego será confiscado.
6. Cuando un “Jugador Reemplazante” es usado en el juego Mixto “Co-ed”, este debe ser un jugador del mismo sexo.

COMENTARIOS:

La regla actual no tiene una sanción por fallar en reportar al árbitro cuando se usa un jugador reemplazante, por usar una persona inelegible como un jugador reemplazante, o por falla en reportar al árbitro al regreso del jugador extraído. Esto ha sido incorporado en la nueva descripción de esta regla.

Regla 5, Sec. 3f
CONFISCADO:

Agregar una nueva descripción, si un jugador retirado/coach/manager es descubierto participando de nuevo en el juego.

f. El árbitro de home deberá declarar confiscado a favor del equipo que no tiene la culpa en los siguientes casos:

9. Si un jugador/coach/manager expulsado es descubierto participando de nuevo en el juego.

COMENTARIOS:

El regreso de un jugador retirado no estuvo cubierto en los libros de reglas anteriores, ahora esto está cubierto.

Regla 5, Sec. 5ª (1):
REGLA DE VENTAJA
DE CARRERAS .

Nueva descripción que corrige la “Regla De Ventaja de Carreras” después de cinco (5) entradas para que diga:

1. (LR y LM Solamente) Veinte (20) carreras después de tres (3) entradas, quince (15) carreras después de cuatro (4) entradas, o **siete (7) carreras después de cinco (5) entradas.**

COMENTARIOS:

Aunque fue aprobado en la última Comisión de Reglas, el cambio no fue indicado en las mismas. También se debe notar que el título para esta sección ha sido cambiado de “Regla de Misericordia” a “Regla De Ventaja de Carreras”.

Regla 5, Sec. 6
DESEMPATE:

Agregar una nueva nota para cómo hacer una corrección cuando un corredor incorrecto es ubicado en 2da. En el desempate, para que lea:

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

COMENTARIOS:

Para clarificar que pasa si el corredor incorrecto es ubicado en 2da. Base durante un desempate.

Regla 5, Sec. 7a:
ANOTACIÓN DE
CARRERAS:

Agregado una EXCEPCIÓN a la sesión que establece que el jugador comenzando en 2da. Base en el desempate, no toca primera base:

a. Se anotará una carrera cada vez que un corredor legalmente pise la primera, segunda, tercera base y el home antes del tercer out de la entrada. **EXCEPCIÓN: Cuando la Regla de Desempate es usada, no es necesario que el corredor que empieza en segunda base, tenga que tocar primera base con el fin de que una carrera legal pueda ser anotada.**

COMENTARIOS:

Aclara una situación que ocurre cada vez que es usado el desempate, y esto hace la situación legal para que el corredor vaya directamente a segunda base.

Regla 5, Sec. 8b-Nota 2:

CONFERENCIA

DEFENSIVA:

Agregada descripción para permitir al manager o coach hablar con un nuevo lanzador, después de anunciar la sustitución al árbitro, que diga:
2. Si un manager/coach desde el dugout reporta un cambio al “árbitro, esto no es considerado un conferencia defensiva cargada. **Después de hacer el cambio, el manager entonces puede cruzar la línea de foul para hablar con cualquier jugador a la defensiva.**

COMENTARIOS:

Este es un cambio en donde previamente el manager no podía hablar a un nuevo lanzador sin ser cargada una conferencia.

CAMBIOS REGLAS LANZAMIENTO RÁPIDO:

Regla 6, Sec. 1e:

PREMILINARES:

Agregadas nuevas palabras permitiendo al lanzador mantener la bola al lado del cuerpo. También se reduce el tiempo en que el lanzamiento puede ser sostenido cuando se va a parar. Que dicen:
e. Debe, después de tomar la señal, llevar todo su cuerpo a una inmovilidad total y completa, con la bola sostenida en ambas manos en frente del cuerpo. Esta posición debe ser mantenerse durante dos (2) segundos y **no más de cinco (5) segundos antes de soltar la bola.**
NOTA: Sostener la bola con ambas manos al lado del cuerpo, es considerado como en frente del cuerpo.

COMENTARIOS:

Esto ayudará a agilizar el juego. Los lanzadores a menudo mantienen esta pausa (parada) por diez segundos, cuando cinco segundos son suficiente para tener al bateador listo para el lanzamiento. Esto también permitirá ser usada la cuenta contra-reloj de veinte segundos, en vez de la cuenta contra-reloj de veinticinco segundos, durante juego de Campeonato y los Olímpicos.

Regla 6, Sec. 2:

EMPEZANDO EL LANZAMIENTO:

Agregada descripción indicando que las manos deben ir juntas y después separar una mano, cuando va a comenzar el lanzamiento, para que lea:
a. El lanzamiento empieza **después de que las manos han sido puestas juntas**, y una mano es quitada de la bola.

COMENTARIOS:

Esto ha estado siendo practica de todos los lanzadores, y ahora está cubierto en las reglas.

Regla 6,

EFECTO – Sec. 1-7- 2-b:

EXCEPCIÓN:

Agregado a EXCEPCION palabras para establecen que si un corredor avanza legalmente sobre una pasbol o tiro desviado, él debe ser puesto out, si él avanza mas allá de una base, para que diga:

EXCEPCION: Si un corredor avanza legalmente sobre el lanzamiento ilegal (pasbol o tiro mal hecho por el receptor), cualquier base extra obtenida debe ser retenida. **Si el corredor es puesto fuera después de avanzar una base, ese corredor será cantado out.**

COMENTARIOS:

Los corredores pueden siempre avanzar sobre una pasbol o tiro desviado, sin embargo, no hubo regla que indicara que el corredor sería declarado out, si es tocado más allá de una base otorgada sobre el lanzamiento ilegal en lanzamiento rápido.

Regla 6, Sec. 8:

BASE POR BOLA

INTENCIONAL:

Agregar una nueva sección describiendo “Base por Bola Intencional” en lanzamiento lento, que lea:

Si el lanzador desea dar base por bola intencional al bateador, puede hacerlo notificando al árbitro de home, quien deberá conceder la primera base al bateador. La notificación del lanzador al árbitro deberá ser considerado un lanzamiento.

NOTA: Esto puede ocurrir en cualquier momento antes de que un bateador comience y termine su turno al bate, no importando la cuenta. La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar a menos que sean forzados a hacerlo.

COMENTARIOS:

Un movimiento popular que ha sido adoptado por muchos países para agilizar el juego y eliminar la posibilidad de un tiro desviado o pasbol, cuando el lanzador tenía que tirar lanzamientos para dar base por bola intencional a un bateador.

Regla 7, Sec. 1:

BATEADOR PREVENIDO:

Agregar nueva descripción sobre las restricciones para un bateador prevenido:

a. Al comienzo de una entrada, es el primer bateador, quien debe permanecer en su círculo del bateador prevenido hasta que sea llamado al cajón del bateador.

b. Una vez que la entrada haya comenzado, el jugador ofensivo que está en el orden de alineación de bateo, es el siguiente jugador que entra al cajón del bateador.

COMENTARIOS:

Aclara los requerimientos para el bateador prevenido de permanecer en el círculo, hasta que le sea requerido entrar al cajón del bateador, especialmente al bateador abridor mientras el lanzador está tomando lanzamientos de calentamiento.

Regla 7, Sec. 2c (2):

ORDEN AL BATE.

Agregar nuevas palabras cuando el FLEX reemplaza al JD en el orden al bate, para que diga:

c. El orden al bate entregado al árbitro debe ser seguido durante todo el juego, a menos que un jugador sea reemplazado por:

1. Un sustituto. Cuando esto ocurre, el sustituto debe tomar el lugar del jugador sustituido en el orden al bate.

2. (LR Solamente) El JUGADOR FLEX quien puede batear o correr por el JD abridor o su sustituto en el orden al bate.

COMENTARIOS:

Esto describe el procedimiento seguido ahora pero que no estuvo previamente en el libro de reglas.

Regla 7. Sec. 2-d

EFECTO 2 (e):

ORDEN AL BATE:

Nueva descripción la cual permite una apelación para reinstalar un orden al bate correcto si es necesario, para que diga:

e. Si el tercer out es hecho sobre un corredor antes del descubrimiento de la infracción, todavía se puede hacer una apelación, con el fin de restablecer el correcto orden al bate. Esta apelación, si es hecha no resulta en un out adicional.

COMENTARIOS:

Cuando el jugador batea fuera-de-orden es declarado out por el tercer out, la defensa todavía puede hacer una apelación, por violación de saltar al bateador. La apelación apropiada reinstalaría el orden al bate, sin un out adicional, y al comienzo de la siguiente entrada, permitiría seguir a la persona que debió haber bateado, siendo el bateador abridor.

Regla 7, Sec. 3b:

POSICIÓN DE BATEO:

Agregar definición que prohíba a miembros del equipo ofensivo borrar intencionalmente las líneas del cajón del bateador, para que diga:

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

EFECTO – Sec. 3-b:

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

NOTA: Si alguna persona continúa intencionalmente borrando una línea después de una primera falta, esa persona será expulsada del juego.

COMENTARIOS:

Porque borrar las líneas causa problemas para declarar a un bateador out, por estar fuera de las líneas del cajón del bateador, es importante que se obligue a sancionar a equipos que las borran intencionalmente..

Regla 7, Sec. 3d:

Tiene que ver con la cuenta contra-reloj de veinte (2) segundos usada en juegos de campeonato.

COMENTARIOS:

Esta sección trata del uso de la cuenta contra-reloj de veinte (20) segundos en el juego de lanzamiento rápido. Describe que el bateador debe permanecer dentro del cajón del bateador con un pie, mientras toma las

señales de su coach de base y mientras toma prácticas de swings. Esto también provee excepciones cuando el bateador puede pararse fuera del cajón del bateador, sin que esté en violación de esta regla. La cuenta de veinte (20) segundos contra-reloj es usada en juegos de campeonato y en los Olímpicos.

Regla 7, Sec. 4-e:

UN STRIKE ES CANTADO. Agregar definición para strikes de bola foul strikes en juego de lanzamiento lento.

e. (LL Solamente) Por cada bola foul, incluyendo el tercer strike.

COMENTARIOS:

Un procedimiento usado en lanzamiento lento, pero que no estuvo escrito en el libro de reglas. También es un out un tercer strike de bola foul.

Regla 7, Sec. 4-j y k.

UN STRIKE ES CANTADO. Agregar definición para cubrir dos reglas nuevas ubicadas en el libro de reglas este año.

j. Cuando un miembro del equipo ofensivo intencionalmente borra las líneas del cajón del bateador.

k. En Juego de Campeonatos Mundiales y Juegos Olímpicos, cuando, entre lanzamientos, el bateador sale del cajón del bateador ilegalmente, o no regresa al cajón del bateador. No tiene que hacer un lanzamiento.

COMENTARIOS:

Esto cubre la sanción por las dos nuevas reglas listadas bajo 7-3b y 7-3d.

Regla 7, Sec. 6-a (2):

BATEADOR ES OUT:

Nueva descripción ha sido agregada para cubrir otra situación en donde el bateador es out, sino le tira al lanzamiento, para que diga:

a. Cuando el tercer “strike” es:

1. Un strike al que le tira y falla en pegarle y la bola toca cualquier parte del cuerpo del bateador.

2. Un strike al que no le tira y la bola lanzada golpea al bateador mientras el lanzamiento está en la zona de strike.

COMENTARIOS:

Cuando un lanzamiento esté en la zona de strike y este golpee al bateador (ya sea que el bateador abanique o no), es cantado strike y en el tercer strike, el bateador es out.

Regla 7, Sec. 6-i:

BATEADOR ES OUT:

Agregar una excepción cuando un bateador golpea una bola bateada una segunda vez después de que el tira su bate y la bola rueda contra esta, para que diga:

i. Cuando golpea una bola de fair por segunda vez con el bate en territorio fair.

EXCEPCIÓN: 2. Si el bateador deja caer el bate y la bola rueda contra el bate en territorio fair y a juicio del árbitro no hubo intención de interferir con el curso de la bola, **la bola debe ser declarada fair o foul dependiendo en donde la bola pare, o sea primeramente tocada por un fildeador.**

COMENTARIOS:

Esto no ha estado en los libros de reglas anteriores, pero es la interpretación que ha sido seguida.

Regla 7, Sec. 6-l:
BATEADOR ES OUT:

Agregar nueva sub-sección que describa que un bateador no puede interferir deliberadamente con un tiro de un receptor (catcher), para que diga:

1. Cuando el bateador:

4. **Interfiere intencionalmente con una bola tirada mientras está dentro o fuera del cajón del bateador.**

COMENTARIOS:

Si un bateador está en el cajón de bateo y es golpeado accidentalmente con una bola tirada, no hay interferencia. Si el bateador está fuera del cajón del bateador y es golpeado con una bola tirada (sea accidentalmente o no), esto es una interferencia. Si el bateador interfiere intencionalmente con una bola tirada por el receptor (el bateador esté en el cajón o no), esto es considerado una interferencia.

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

Agregar descripción para complementar nueva regla aprobada bajo 8-9-q, la cual requiere que el corredor más cerca de home sea declarado out, para que diga:

k. Cuando un miembro del equipo al bate interfiere con un jugador que está tratando de faldear una bola bateada foul de “fly”

EXCEPCIÓN 1: Si esta interferencia ocurre mientras hay corredores en base, entonces el corredor que está más cerca de home en el momento de la interferencia es out.

EXCEPCIÓN 2: Si un corredor crea la interferencia, entonces el corredor es out.

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

COMENTARIOS:

Las reglas 8-2k y 8-9-q son similares, ambas tratan con miembros de equipos interfiriendo con una foul fly o una bola tirada, y las sanciones no son similares. En las EXCEPCIONES, la interferencia requerirá que el corredor más cercano a home sea declarado out, a menos que la interferencia sea causada por un corredor, a quien entonces se le ha de cantar out.

Regla 8, Sec. 4:
OBSTRUCCIÓN:

Agregada nueva interpretación para obstrucción, cuando un jugador defensivo sin la bola obstruye a un corredor, entonces previene a ese corredor de tocar una base, para que diga:

Sec. 4 Los corredores deben pisar las bases en el orden legal (ej: primera, segunda, tercera y home).

EXCEPCIÓN: Si un corredor es obstruido en una base impidiéndole pisar esa base.

COMENTARIOS:

Regla 8, Sec. 7 cubre uniformes y equipo de jugadores ofensivos y árbitros y resulta en una bola muerta. Cuando es alojado en un el equipo de un jugador

defensivo, sin embargo, la bola permanece viva y los jugadores avanzan a su propio riesgo.

Regla 8, Sec. 6-d-1:

Agregar nueva descripción a la Sección 6. UN CORREDOR PIERDE EL DERECHO A LA EXENCIÓN DEL RIESGO DE SER PUESTO OUT, para cubrir situaciones que deberán estar incluidas, para que diga:

Sec. 6. UN CORREDOR PIERDE EL DERECHO A LA EXCENCION DEL RIESGO DE SER PUESTO OUT.

d. (LR Solamente). Si, sobre un lanzamiento ilegal que no es bateado, él intenta avanzar más allá de una base a la cual él tiene derecho legalmente.

e. Cuando está avanzando más allá de una base a la cual tiene derecho debido a que:

1. Un fildeador que intencionalmente hace contacto con una bola tirada, con útiles que están fuera de lugar en la persona del fildeador;

2. Un fildeador que intencionalmente hace contacto con una bola bateada fair, con útiles que están fuera de lugar en la persona del fildeador.

f. Cuando avanza más allá de una base en la que está protegido, o una base concedida, cuando ha sido obstruido.

g. (LR Solamente). Cuando avanza más allá de una base en un lanzamiento ilegal que también es una pasbol o un lanzamiento desviado.

h. (LR Solamente). Cuando avanza más allá de la base a la cual él está forzado a avanzar, porque al bateador se le da una base por bolas.

COMENTARIOS:

Todas las situaciones listadas deben haber estado incluidas en los libros de reglas anteriores, para que un corredor pueda ser llamado out. Esta descripción aclara que ellos están en riesgo, si avanzan más allá de la base concedida.

Regla 8, Sec. 7-b:

Agregar nuevos tipos de obstrucción, que diga:

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

1. No hay cambio

2. No hay cambio

3. No hay cambio

4. En posesión de la bola y él empuja a un corredor de arriba de una base en un intento de conseguir un out, o

5. Está en posesión de la bola, pero no en el acto de hacer una jugada sobre el corredor, lo cual intencionalmente impide el progreso de ese corredor o bateador-corredor quien está corriendo las bases legalmente.

COMENTARIOS:

Para clarificar que las acciones de un fielder que empuja intencionalmente a un corredor, en un intento de ganar un out, es una forma de obstrucción. La inclusión de estas dos nuevas sub-secciones ahora da al corredor protección sobre este tipo de jugadas.

Regla 8, Sec. 7b

Efecto 7-b-5:

Agregar una nueva EXCEPCIÓN que establece que si una jugada es hecha sobre otro corredor, el corredor obstruido no esta más protegido entre las dos bases, para que diga:

5. Si el corredor obstruido alcanza quieto la base que le habría sido concedida, a juicio del árbitro, y hay una jugada subsiguiente sobre un diferente corredor, el corredor obstruido ya no está protegido entre las bases en donde él fue obstruido y puede ser puesto out. La bola permanece viva.

COMENTARIOS:

Un corredor obstruido no deberá estar protegido entre las bases en donde fue obstruido, si una jugada siguiente ha sido hecha sobre otro corredor. Como resultado de esta nueva regla, si otra jugada ocurre y entonces la defensa hace una siguiente jugada sobre el corredor obstruido, el corredor obstruido pudo ser puesto out si fue tocado fuera de base.

Regla 8, Sec. 7-b
EFECTO – NOTA:

Agregar una nueva EXCEPCION a la NOTA en el Efecto, para que diga:

NOTA: A los jugadores obstruidos aun se les requiere que pisen todas las bases en orden correcto, o podrán sr declarados out en una apelación formal hecha por el equipo a la defensiva.

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

COMENTARIOS:

Esto es lo mismo que está descrito en la Regla 8, Sec. 4 y deberá ser listado aquí también. Algunos piensan que no hay diferencia entre obstrucción entre dos bases y obstrucción en una base. Esto ayuda a aclararlo, cuando no es requerido que un corredor regrese y toque una base, si la obstrucción ocurrió en la base, forzando al corredor a omitirla.

Regla 8, Sec. 7-1:

Agregar una nueva sub-sección a las reglas relacionando a una bola viva alojándose en la ropa o equipo de un árbitro o jugador ofensivo, para que diga:

Sec. 7. LOS CORREDORES TIENEN DERECHO A AVANZAR SIN EL RIESGO DE SER PUESTOS OUT:

1. Cuando una bola se mete (aloja) en:

1. Los implementos o ropa de un árbitro, o

2. La ropa de un jugador ofensivo.

EFECTO – 7-1:

La bola está muerta y los corredores son avanzados a la base o bases que ellos pudieron haber alcanzado, a juicio del árbitro, en caso de que la bola no se hubiese metido (alojado).

COMENTARIOS:

La Regla 8, Sec. 5-g cubre una bola alojada en el equipo o uniforme de un jugador defensivo y la bola permanece viva. Esta regla cubre una bola alojada en el equipo o uniforme de un jugador ofensivo y la bola está muerta.

Regla 8, Sec. 9-h:
CORREDOR ES OUT:

Agregar nueva definición establecimiento que el corredor no es out si es obstruido en una base y esto previene al corredor de tocar la base, para que diga:

h. Cuando el falla en pisar la base intermedia, o las bases, en orden normal o en el orden inverso.

EXCEPCIÓN: Si un corredor es obstruido en una base, impidiéndolo de pisar esa base.

COMENTARIOS:

Si es obstruido en una base, el corredor no tiene que regresar y tocar la base omitida; por esto, esta excepción fue necesaria para explicarlo.

Regla 8, Sec. 9-k:
CORREDOR ES OUT:

Agregar palabras “que no fue tocado; y “cualquier” a la sección para que diga:
k. Cuando él es golpeado por una bola bateada fair en territorio fair **que no fue tocado**, mientras esté fuera de la base y a juicio del árbitro, **cualquier** fildeador tenía una oportunidad de hacer un out.

COMENTARIOS:

Agregando las palabras adicionales ahora complementa la Regla 8, Sec. 10-f, la cual indica que el corredor no es out si la bola bateada ha sido tocada por un fielder antes del contacto con el corredor. Cambiando “no” por “cualquier” clarifica la descripción.

Regla 8, Sec. 9-m:
CORREDOR ES OUT:

Agregar las palabras impresas en negrillas que ayuda a clarificar también esta sub-sección.

m. Cuando el corredor interfiere con un fildeador que está intentando fildear un batazo de fair, **sin considerar si la bola primero ha sido tocada por otro fildeador, incluyendo al lanzador**, o intencionalmente interfiere con una bola tirada.

COMENTARIOS:

Muchos jugadores y coaches están confundidos cuando un corredor interfiere con un intento de un fildeador de fildear una bola bateada de fair que ha sido desviada por otro fildeador, por lo cual hay una sanción. Ellos confunden esto con la acción de un corredor que es contactado por una bola desviada, para lo cual no hay sanción. Las palabras en negrilla adicionales deberán ayudar a aclarar esta confusión.

Regla 8, Sec. 9-q:
CORREDOR ES OUT:

Agregar las palabras en negrilla para ayudar en la interpretación de la interferencia, para que diga:

q. Cuando un coach, **o cualquier otro miembro no-jugador del equipo:**

1. Interfiere intencionalmente con una bola tirada mientras está en el cajón del coach, o,

2. Interfiere con la oportunidad del equipo a la defensiva de hacer una jugada sobre un corredor o un bateador-corredor.

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

COMENTARIOS:

No hay actualmente una regla que cubra al corredor declarado out por interferencia de un miembro-no jugador del equipo (ej. Bateador prevenido sirviendo como coach en home o interfiriendo mientras está en el círculo de bateador prevenido, un recoge bates (niño o niña), anotador, u otro miembro del equipo en el terreno, pero no en el juego).

Regla 8, Sec. 9-v:
EXCEPCIÓN:

No hay adición de palabras, solo cambió la palabra “al menos” bajo Efecto (3) a Excepción y se agregó:

EXCEPCIÓN – Sec. 9-v. Un corredor no debe ser declarado out si:

1. Una jugada es hecha sobre él u otro corredor (un tiro fingido es considerado como si una jugada fuese hecha);
2. El lanzador ya no está en posesión de la bola dentro del círculo del lanzador, o
3. El lanzador libera la bola por un lanzamiento al bateador.

COMENTARIOS:

El cambio fue hecho para seguir el patrón total del libro de reglas. En vez que la palabra “al menos” sea usada, es mejor poner una EXCEPCIÓN y establecer “Un corredor no debe se declarado out si: vea definición en 1-2- y 3 (arriba).

Regla 8, Sec. 9-z:

Una nueva sub-sección para cubrir un equipo ofensivo moviendo a los corredores más rápidos arriba de los despaciosos, que diga:

z. Cuando después de una conferencia ofensiva, los corredores de base cambian posiciones sobre las bases que ellos ocuparon antes de la conferencia.

Efecto 9-z: Cada corredor sobre una base incorrecta deberá ser declarado out. Adicionalmente, el Coach principal (head coach/manager) deberá ser expulsado por conducta antideportiva. **NOTA:** Esto puede ser llevado a la atención del árbitro en cualquier momento hasta que todos los corredores estén en dugout o la entrada haya terminado. Si un corredor incorrecto está en una base, ambos él y todos los corredores que han cambiado bases serán declarados out, aunque ellos hayan anotado en carrera y cualquier carrera(s) anotada(s) será(n) anulada(s).

COMENTARIOS:

Esto ha ocurrido en juegos en donde un equipo puede querer un corredor rápido en 3ra o 2da base, para ayudar a anotar una carrera. Después que una conferencia ha sido llamada, los corredores cambiarían bases, y si no son cogidos podrían anotar para un empate o ir una carrera de ventaja y ganar un juego.

Regla 8, Sec. 10-m:

La nota fue agregada para complementar R8-1e, lo cual trata con un corredor en contacto con una base siendo golpeada con una bola bateada de fair, que diga:

NOTA: La bola se convertirá en bola muerta o permanecerá viva, dependiendo de la Posición del fildeador que esté más cercano a la base.

COMENTARIOS:

No cambio de la regla. Esto solo aclara la descripción de la sub-sección “m” previamente escrita. Está mejor ubicada en esta sección en vez de bajo R8-1-e, la cual trata con el bateador-corredor.

Regla 9, Sec. 1-g (3):

LA BOLA ESTÁ MUERTA:

Agregada nueva situación cuando una bola golpea a un árbitro o corredor, que diga:

- g. Cuando una bola bateada de fair golpea a un árbitro o corredor:
1. No hay cambio
 2. No hay cambio

3. Después de pasar a un fildeador, excluyendo al lanzador, y a juicio del árbitro, otro fildeador tenía una oportunidad de hacer un out.

COMENTARIOS:

No hay cambio de regla. Esto solo clarifica otra situación cuando la bola debe ser reglamentada muerta, cuando una bola bateada de fair golpea a un árbitro o a un corredor, y complementa la regla R8-9k.

Regla 9, Sec. 1-ae:

LA BOLA ESTÁ MUERTA: ae. (LR y LL Solamente) Cuando el lanzador da la base por bolas intencional a un bateador.

COMENTARIOS:

Esta es una nueva regla agregada este año y también necesaria de ser ubicada en esta sección.

Regla 9, Sec. 1-ac:

LA BOLA ESTÁ MUERTA: Nueva regulación la cual llama para una bola muerta, que diga: ac. Cuando un miembro del equipo ofensivo borra intencionalmente las líneas del cajón del bateador.

COMENTARIOS:

Esta es una nueva regla agregada este año y también necesaria de ser ubicada en esta sección.

Regla 9, Sec.2-ag:

LA BOLA ESTÁ EN JUEGO: Esto aparecía en el libro anterior bajo la Sec. 4, “UNA BOLA PERMANECE VIVA EN LANZAMIENTO LENTO” la cual fue movida a esta Regla 9, Sec. 2-ag.

Nueva regulación la cual se declara que una bola permanezca viva, que diga: ag: (LL Solamente). La bola permanece viva hasta que el árbitro cante “tiempo”, esto debe ser hecho cuando la bola es sostenida por un jugador en el cuadro (infield) y a juicio del árbitro, toda jugada ha terminado.

Regla 10, Sec. 1-m –NOTA:

Agregar otras dos situaciones de la regla de sangre, lo cual requiere que una apelación sea hecha antes de que un árbitro tome acción, y también para cuando los corredores cambian base después de una conferencia. El jugador reemplazante o el jugador extraído no son reportados cuando ingresan o abandonan el juego, y los corredores que cambian bases después de una conferencia ofensiva.

COMENTARIOS:

Para estar todo incluido cuando trata con apelaciones.

Regla 10, Sec. 8-f:

Cambiado “EFECTO” para permitir al árbitro(s) otorgar una base o bases cuando llama “Tiempo” por un jugador herido, para que diga:

EFECTO 8-f: En el caso de lesión, cuando se concede tiempo, la bola está muerta y a el(los) corredor(es) le(s) puede(n) se concedida(s) la base o bases que pudieron haber alcanzado a apreciación del árbitro, si no hubiese ocurrido la lesión.

COMENTARIOS:

Previamente este efecto decía que los corredores tenían que regresar a la última base tocada antes de que “TIEMPO” hubiese sido cantado. Cuando hay una persona lesionada y tiempo es cantado para seguridad del jugador, los corredores no deberán ser sancionados, si ellos pudieron alcanzar otra base o bases. Este efecto permite al árbitro(s) tomar la acción correcta para así garantizarlo.

Regla 12, Sec. 2-a-NOTA:

Cuando la Regla de Sangre está en efecto y son guardadas estadísticas, esta nueva descripción establece que el Jugador Reemplazante es acreditado con cualquier estadísticas ya sea sobre la ofensa o defensa en vez de que el Jugador Extraído sea acreditado por cualquier strike outs, hits, errores, etc., que el Jugador Reemplazante pueda haber hecho, para que diga:

NOTA: (Regla de Sangre) Cualquier estadística obtenida por el jugador reemplazante mientras está en el juego, es acreditada a ese jugador, aunque él esté listado como sustituto, que eventualmente no entra al juego como una sustitución por otro jugador.

COMENTARIOS:

Todos los jugadores, no importando su estatus en un juego el cualquier momento dado, deben ser acreditados por cualquier estadísticas que ellos acumulen. No es considerado razonable acreditar hits, errores u otras jugadas a un jugador que no está en el juego.