

**CÓDIGO TÉCNICO Y DE PROCEDIMIENTO**  
**DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE SOFTBALL**  
**ISF**  
**PARA CAMPEONATOS MUNDIALES Y JUEGOS OLÍMPICOS**  
**(INCLUYE COMPETENCIAS CALIFICADORAS PARA CAMPEONATOS MUNDIALES Y JUEGOS OLÍMPICOS)**

(Aprobado por la ISF el 18 de septiembre de 1952 con enmiendas hasta el **2007**)

**ARTICULO 1. FORMACIÓN DE SECCIONES Y METODOS DE COMPETENCIA (LANZAMIENTO RÁPIDO).**

- 1.01. Cuando hay quince (15) o menos inscripciones, los equipos jugarán en una sección. En el caso de que haya menos de ocho (8) inscripciones efectivas, se jugará una vuelta robin doble (double round robin). En el caso en que hay de ocho (8) a quince (15) inscripciones efectivas, solo se jugará una vuelta robin (round robin) sencilla, culminando en un playoff sistema page, que envuelve a los cuatro (4) primeros equipos.
- 1.02. a. Cuando hay dieciséis (16), inscripciones efectivas, el Ejecutivo formará dos (2) secciones. Una vuelta robin (round robin) sencilla será jugada en cada sección. Los mejores cuatro (4) equipos de cada sección jugarán en un sistema doble page playoff.

- b. La colocación en las secciones será:

Sección Uno	Sección Dos
1	2
4	3
5	6
8	7
9	etc.

- c. Los equipos deberán ser colocados en las secciones en base a las siguientes posiciones:

FEMENINO:                    Primeras 8 posiciones – en los Juegos Olímpicos anteriores.  
                                      Ultimas 8 posiciones – en el Campeonato Mundial anterior.

MASCULINO, JUNIOR FEMENINO, JUNIOR MASCULINO:  
En su Campeonato Mundial anterior.

- d. El Consejo Ejecutivo a su discreción, puede también invertir las colocaciones en las secciones 1 y 2, en consideración a las ubicaciones del 11 al 16, con el fin de evitar un gran número de países de una región en una sección.
- e. Donde un equipo no ha competido en el Campeonato Mundial anterior, la colocación en las secciones será hecha de acuerdo con el orden en el cual las inscripciones son recibidas, y los equipos colocados en la Sección 1 o 2, a la discreción del Consejo Ejecutivo, con el fin de evitar un gran número de países de una región en una sección.
- f. 1. Cuando un equipo/s se retira de un Campeonato Mundial hasta dos (2) meses antes del inicio del Campeonato, el Consejo Ejecutivo puede invitar a un equipo (que ha participado en competencia calificadora en esa u otra región) a participar.
- 2. Cuando un equipo/s se retira de un Campeonato Mundial dentro de dos (2) meses antes del inicio del Campeonato o no llega al Campeonato Mundial, no se hará reemplazo alguno.
- 3. En caso de que haya un retiro/s de un Campeonato Mundial dentro de dos meses (2) antes del inicio del Campeonato, no se hará cambio al calendario de juego, a menos que:
  - a. Los retirados dejen el número de equipos en una sección, mayor que el número de equipos en la otra sección, por más de uno (1); entonces uno (1) o más equipos serán transferidos de la sección con el mayor número de equipos a la otra sección, de manera que ninguna sección tenga mas de un (1) equipo que la otra.
  - b. Si hay diez (10) o menos equipos, entonces se elaborará un nuevo calendario de juego para que todos los equipos participen en una sección.
  - c. Cuando por motivo de retiro/s hay un número desigual de equipos en las secciones (p.e. Siete (7) equipos en una sección, ocho (8) equipos en la otra sección), la sección con el menor número de equipos será considerada de tener un “contendiente extra al que se le gana sin jugar” y cada equipo en esa sección le será concedido un (1) juego ganado.

1.03. Competencias Calificadoras para Campeonatos Mundiales y Juegos Olímpicos:

- a. Con dos (2) equipos participando, los equipos jugarán una serie mejor de cinco (5) juegos.
- b. Con tres (3) a diez (10) equipos participando, los equipos jugarán en una (1) sección.
  - 1. Con menos de ocho (8) equipos participando, se jugará una vuelta robin doble, culminando en un playoff, los dos (2) primeros equipos jugando una serie mejor de tres (3) juegos
  - 2. Con ocho (8) a diez (10) equipos participando, se jugará una vuelta robin sencilla, culminando en un playoff sistema page que envuelve a los cuatro (4) mejores equipos.

- c. Con once (11) a dieciséis (16) equipos participando, los equipos jugaran en dos (2) secciones como formadas por el Consejo Ejecutivo.
1. Las colocaciones en secciones será de acuerdo a las posiciones en Campeonato Mundial anterior, torneos clasificadores o torneos regionales
- | Sección Uno | Sección Dos |
|-------------|-------------|
| 1           | 2           |
| 4           | 3           |
| 5           | 6           |
| 8           | 7           |
| 9           | Etc.        |
2. Una vuelta robin sencilla se jugará dentro de cada sección, culminando en que los cuatro (4) primeros equipos de cada sección jugando un sistema doble page playoff.
- d. El país anfitrión informará a la Federación Internacional de Softbol las posiciones finales inmediatamente al final del torneo

**ARTICULO 2. FORMACIÓN DE SECCIONES Y METODO DE COMPETENCIA (LANZAMIENTO LENTO Y MODIFICADO).**

- 2.01. Cuando haya quince (15) o menos inscripciones, los equipos jugarán en una (1) sección. En el caso en que haya menos de ocho (8) inscripciones efectivas, se jugará una vuelta robin doble. En el caso en que haya ocho (8) a quince (15) inscripciones efectivas, se jugará una vuelta robin sencilla, culminando en un playoff sistema page, que envuelve a los cuatro (4) primeros equipos
- 2.02. a. Cuando hay dieciséis (16) a veinticuatro (24) registros efectivos, el Consejo Ejecutivo formará dos (2) secciones. Una vuelta robin sencilla se jugará dentro de cada sección. Los cuatro (4) primeros equipos de cada sección deberán jugar en un sistema doble page playoff.
- b. Los equipos deberán ser colocados en Secciones en base a las posiciones finales, del Campeonato Mundial anterior como sigue:
- | Dos Secciones (16-24 equipos) |             |
|-------------------------------|-------------|
| Sección Uno                   | Sección Dos |
| 1                             | 2           |
| 4                             | 3           |
| 5                             | 6           |
| 8                             | 7           |
| 9                             | etc.        |
- c. Donde un equipo no ha competido en el Campeonato Mundial anterior, la colocación en Secciones será hecha de acuerdo con el orden en que son recibidas las inscripciones.
- 2.03. a. Cuando hay veinticinco (25) o más registros efectivos, el Consejo Ejecutivo formará cuatro (4) secciones, y una vuelta robin sencilla se jugará en cada sección.

Los dos (2) primeros equipos de cada sección jugarán en un doble page playoff.

- b. Los equipos deberán ser colocados en Secciones en base a las posiciones finales en el Campeonato Mundial anterior como sigue:

Cuatro Secciones (25 + equipos):

Sección Uno	Sección Dos	Sección Tres	Sección Cuatro
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	etc.		

- c. Cuando un equipo no ha competido en el Campeonato Mundial anterior, la colocación en Secciones será hecha de acuerdo con el orden en que son recibidas las inscripciones.

### **ARTICULO 3. RESOLUCIÓN DE EMPATES.**

3.01. Un empate existe dentro de una (1) sección, o entre dos (2) o cuatro (4) secciones, cuando dos (2) o más equipos tienen el mismo registro de juegos ganados-perdidos.

3.02. Un empate deberá ser resuelto siguiendo en secuencia el procedimiento descrito a continuación:

a. Dentro de la Sección de las Vueltas Robin (Round Robin):

1. Con dos equipos empatados en ganados/perdidos, clasifíquelos por los resultados de su juego en la vuelta robin; el ganador es colocado delante del perdedor.
2. Con más de dos equipos empatados en ganados/perdidos, clasifíquelos en el orden:
  - a. Por los resultados de sus juegos entre si, en los juegos de la vuelta robin.
  - b. Si todavía siguen empatados en ganados/perdidos, por su registro de carreras en contra, en los juegos entre ellos mismos; el equipo con el menor número de carreras en contra es colocado delante de los otros, el equipo segundo con el menor número de carreras en contra es colocado delante de los otros, etc.
  - c. Si cualquier equipo está empatado por su registro de carreras en contra, en los juegos entre ellos mismos:
    1. Dos equipos – por los resultados de sus juegos entre ellos mismos en los juegos de la vuelta robin.
    2. Más de dos equipos - por sus registro de carreras en contra en todos los juegos de la vuelta robin; el equipo con el menor número

de carreras en contra es colocado delante de los otros, el equipo segundo con el menor número de carreras en contra, es colocado delante de los otros, etc.

- d. Si cualquier equipo todavía está empatado en carreras en contra, se hará la elección por sorteo. El primer equipo electo será colocado delante de los otros.

- b. Entre Secciones de la Vuelta Robin (Round Robin):

Con dos o más equipos empatados en ganados/perdidos, clasifíquelos en el siguiente orden:

1. Por sus registros de carreras en contra en todos los juegos de la vuelta robin; el equipo con el menor número de carreras en contra es colocado delante de los otros, el equipo segundo con el menor número de carreras en contra es colocado delante de los otros, etc.
2. Si cualquier equipo todavía está empatado en carreras en contra, se hará la elección por sorteo. El primer equipo electo será colocado delante de los otros.

- 3.03. Para un equipo empatado “carreras en contra”, es el número total de carreras anotadas por los específicos oponentes de ese equipo.

EXCEPCIÓN: Cuando los equipos están empatados para una posición en un Sistema Page, la Comisión Técnica puede decidir que tal empate puede ser resuelto por un playoff, con tal que la Comisión Técnica está de acuerdo que las condiciones son satisfactorias para tal playoff.

#### **ARTICULO 4. FINALES (LANZAMIENTO RÁPIDO).**

##### **4.01. SISTEMA PAGE PLAY OFF (4 EQUIPOS) – UNA SECCIÓN.**

- a. El Sistema Page consistirá de dos (2) Semifinales, una (1) final y una (1) gran final.
- b. Dos (2) días serán reservados para el Campeonato Sistema Page al final del Campeonato. Las dos (2) Semifinales se jugarán en el penúltimo día, la final y la gran Final serán jugadas en el último día.
- c. Primera Semifinal: Los equipos clasificados de tercero y cuarto en el round robin jugarán para un lugar en la Final. El perdedor es cuarto en el Campeonato.
- d. Segunda semifinal: Los equipos clasificados de primero y segundo en el round robin, jugarán para un lugar en la gran final.
- e. Final: El ganador de la primera semifinal y el perdedor de la segunda semifinal, jugarán para el segundo lugar en la gran final. El perdedor es tercero en el Campeonato.
- f. Gran Final: El ganador de la segunda semifinal y el ganador de la final, jugarán por el Campeonato. El perdedor es segundo en el Campeonato.

##### **4.02. SISTEMA DOBLE PAGE PLAY OFF (8 EQUIPOS) – DOS SECCIONES.**

- a. El sistema Doble Page consistirá de dos (2) Sistemas Page Preliminares “A” y “B”,

- para determinar a los cuatro equipos que jugarán en el Sistema Page del Campeonato, para determinar a las primeras cuatro (4) posiciones en el Campeonato.
- b. Los Sistemas Page Preliminares “A” y “B”, consistirán cada uno de dos (2) Semifinales y una (1) Final.
  - c. El Sistema Page del Campeonato, consistirá de dos (2) semifinales, una (1) final y una (1) gran final.
  - d. Es recomendable que se reserven dos días y medio, para el sistema playoff doble page. Las dos (2) semifinales de cada sistema page preliminar ‘A’ y ‘B’, se jugarán en el tercer día antes del día final. Una Final de cada sistema page preliminar “A” y “B” y dos (2) semifinales del sistema page del Campeonato, se jugarán en el penúltimo día; y la Final y la Gran Final del Sistema page del Campeonato, se jugarán en el último día.

#### 4.03. DOS SECCIONES – 8 EQUIPOS.

- a. Sistema Page Preliminar “A”.
  - 1. Consistirá del primer y tercer equipo de la Sección Uno y el segundo y cuarto equipo de la Sección Dos.
  - 2. Primera semifinal - Los equipos clasificados de tercero en la Sección Uno y cuarto en la Sección Dos, jugarán por un lugar en la final del Sistema Page Preliminar “A”.
  - 3. Segunda semifinal – Los equipos clasificados de primero en la Sección Uno y segundo en la Sección Dos, jugarán por un lugar en la segunda semifinal del Sistema Page del Campeonato.
  - 4. Final – El ganador de la primera semifinal y el perdedor de la segunda semifinal deberán jugar por un lugar en el Sistema Page del Campeonato, primera semifinal.
- b. Sistema Page Preliminar “B”.
  - 1. Consistirá del primer y tercer equipo de la Sección Dos y el segundo y cuarto equipo de la Sección Uno.
  - 2. Primera semifinal – Los equipos clasificados de tercero en la Sección Dos y cuarto en la Sección Uno, jugarán por un lugar en la final del Sistema Page Preliminar “B”.
  - 3. Segunda semifinal - Los equipos clasificados de primero en la Sección Dos y segundo en la Sección Uno jugarán por un lugar en la segunda semifinal del Sistema Page del Campeonato.
  - 4. Final - El ganador de la primera Semifinal y el perdedor de la segunda semifinal, jugarán por un lugar en el Sistema Page del Campeonato, Primera semifinal.
- c. Sistema Page del Campeonato:
  - 1. Primera semifinal – Ganador de la final del Sistema Page Preliminar “A” y ganador de la final del Sistema Page Preliminar “B”, jugarán por un lugar en la final; el perdedor es cuarto en el Campeonato.
  - 2. Segunda semifinal - El ganador de la segunda Semifinal del Sistema Page Preliminar “A” y el ganador de la segunda semifinal del Sistema Page Preliminar “B”, jugarán por un lugar en la Gran Final.
  - 3. Final - El ganador de la primera Semifinal del Sistema Page del Campeonato y el perdedor de la segunda Semifinal del Sistema Page del Campeonato, jugarán por un lugar en la Gran Final, el perdedor es tercero en el Campeonato.
  - 4. Gran Final – El ganador de la segunda Semifinal del Sistema Page del

Campeonato y el ganador de la final del sistema Page del Campeonato, jugarán por el título del Campeonato; el perdedor es segundo en el Campeonato.

## **ARTÍCULO 5. FINALES (LANZAMIENTO MODIFICADO Y LENTO)**

### **5.01. SISTEMA PAGE PLAYOFF (4 EQUIPOS) – UNA SECCIÓN**

- a. El Sistema Page consistirá de dos (2) semifinales, una (1) final y una (1) gran final.
- b. Dos (2) días serán reservados para el Sistema Page del Campeonato al final del Campeonato. Las dos (2) semifinales se jugarán el penúltimo día, la final y la gran final se jugarán el último día.
- c. Primera Semifinal – Los equipos clasificados de tercero y cuarto en la vuelta robin jugarán por un lugar en la final; el perdedor es cuarto en el Campeonato.
- d. Segunda Semifinal – Los equipos clasificados de primero y segundo en la vuelta robin jugarán por un lugar en la gran final.
- e. Final – El ganador de la primera semifinal y el perdedor de la segunda semifinal jugarán por el segundo lugar en la gran final; el perdedor es tercero en el Campeonato.
- f. Gran Final - El ganador de la segunda semifinal y el ganador de la final, jugarán por el Campeonato; el perdedor es segundo en el Campeonato.

### **5.02. SISTEMA DOBLE PAGE PLAYOFF (8 EQUIPOS) – DOS Y CUATRO SECCIONES.**

- a. El Sistema Doble Page consistirá de dos (2) Sistemas Page Preliminar “A” y “B”, para determinar a los cuatro equipos que jugarán en el Sistema Page del Campeonato, para determinar a los primero cuatro lugares en el Campeonato.
- b. Los Sistemas Page Preliminares “A” y “B”, consistirán de dos (2) semifinales y una (1) final.
- c. El Sistema Page del Campeonato consistirá de dos (2) semifinales y una (1) final y una (1) gran final.
- d. Es recomendable que se reserven dos días y medio para el Sistema Doble Page playoff. Las dos (2) semifinales de cada Sistema Page Preliminar “A” y “B”, se jugarán en el tercer día antes del día final; una final de cada Sistema Page Preliminar “A” y “B” y dos (2) semifinales del Sistema Page del Campeonato, se jugarán en el penúltimo día, y la final y la gran final del Sistema Page del Campeonato se jugarán en el último día.

### **5.03. DOS SECCIONES – 8 EQUIPOS.**

- a. Sistema Page Preliminar “A”.
  1. Consistirá del primer y tercer equipo de la Sección Uno y el segundo y el cuarto equipo de la Sección Dos.
  2. Primera semifinal - Los equipos clasificados de tercero en la Sección Uno y cuarto en la Sección Dos, jugarán por un lugar en la final del Sistema Page Preliminar “A”.
  3. Segunda semifinal – Los equipos clasificados de primero en la Sección Uno y segundo en la Sección Dos, jugarán por un lugar en la segunda semifinal del Sistema Page del Campeonato.
  4. Final – El ganador de la primera semifinal y el perdedor de la segunda semifinal jugarán por un lugar en el Sistema Page del Campeonato, primera semifinal.
- b. Sistema Page Preliminar “B”.
  1. Consistirá del primer y tercer equipo de la Sección Dos y el segundo y cuarto

- equipo de la Sección Uno.
2. Primera semifinal – Los equipos clasificados de tercero en la Sección Dos y cuarto en la Sección Uno, jugarán por un lugar en la final del Sistema Page Preliminar “B”.
  3. Segunda semifinal - Los equipos clasificados de primero en la Sección Dos y segundo en la Sección Uno jugarán por un lugar en la segunda semifinal del Sistema Page del Campeonato.
  4. Final - El ganador de la primera Semifinal y el perdedor de la segunda semifinal, jugarán por un lugar en el Sistema Page del Campeonato, Primera semifinal.
- c. Sistema Page del Campeonato:
1. Primera semifinal – Ganador de la final del Sistema Page Preliminar “A” y ganador de la final del Sistema Page Preliminar “B”, jugarán por un lugar en la final; el perdedor es cuarto en el Campeonato.
  - b. Segunda semifinal - El ganador de la segunda Semifinal del Sistema Page Preliminar “A” y el ganador de la segunda semifinal del Sistema Page Preliminar “B”, jugarán por un lugar en la Gran Final.
  - c. Final - El ganador de la primera Semifinal del Sistema Page del Campeonato y el perdedor de la segunda Semifinal del Sistema Page del Campeonato, jugarán por un lugar en la Gran Final, el perdedor es tercero en el Campeonato.
  - d. Gran Final – El ganador de la segunda Semifinal del Sistema Page del Campeonato y el ganador de la final del sistema Page del Campeonato, jugarán por el título del Campeonato; el perdedor es segundo en el Campeonato.

#### 5.04. CUATRO SECCIONES – 8 EQUIPOS.

##### Sistema Page Preliminar “A”.

1. Consistirá del primer equipo de la Sección Uno, el primer equipo de la Sección Tres, el segundo equipo de la Sección Cuatro y el segundo equipo de la Sección Dos.
  2. Primera Semifinal - Los equipos clasificados de segundo en la Sección Dos y de cuarto, jugarán por un lugar en el Sistema Page Preliminar “A”.
  3. Segunda Semifinal – Los equipos clasificados de primero en la Sección Uno y Tres, jugarán por un lugar en la segunda semifinal del Sistema Page del Campeonato.
  4. Final – El ganador de la primera semifinal y el perdedor de la segunda semifinal, jugarán por un lugar en la Primera semifinal del Sistema Page del Campeonato.
- b. Sistema Page Preliminar “B”.
1. Consistirá del primer equipo de la Sección Dos, el primer equipo de la Sección Cuatro, el segundo equipo de la Sección Tres y el segundo equipo de la Sección Uno.
  2. Primera Semifinal – Los equipos clasificados de segundo de las Secciones Uno y Tres, jugarán por un lugar en la final del Sistema Page Preliminar “B”.
  3. Segunda Semifinal – Los equipos clasificados de primero de las Secciones Dos y Cuatro, jugarán por un lugar en la segunda semifinal del Sistema Page del Campeonato.
  4. Final – El Ganador de la primera semifinal y el perdedor de la segunda semifinal, jugarán por un lugar en la primera semifinal del Sistema Page del Campeonato.



c. Sistema Page del Campeonato.

1. Primera Semifinal – Ganador de la final del sistema Page Preliminar “A” y el ganador de la final del Sistema Page Preliminar “B”, jugarán por un lugar en la final; el perdedor es cuarto en el Campeonato.
2. Segunda Semifinal – El ganador de la segunda semifinal del Sistema Page Preliminar “A” y el ganador de la segunda semifinal del Sistema Page Preliminar “B”, jugarán por un lugar en la Gran Final.
3. Final – El ganador de la primera semifinal del Sistema Page del Campeonato y el perdedor de la segunda semifinal del sistema Page del Campeonato, jugarán por un lugar en la Gran Final; el perdedor es tercero en el Campeonato.
4. Gran Final - El ganador de la segunda semifinal del Sistema Page del Campeonato y el ganador de la final del Sistema Page del Campeonato, jugarán por el título; el perdedor es segundo en el Campeonato.

## **ARTÍCULO 6. POSICIONES.**

6.01. Una lista de posiciones finales de los equipos, deberá ser publicada inmediatamente después del último juego de un Campeonato Mundial. Semejantes otras posiciones serán publicadas como y cuando sean requeridas por el oficial de la Federación Internacional de Softbol encargado del Campeonato.

- a. Las posiciones finales de los primeros cuatro (4) equipos serán determinadas, por sus posiciones en el page playoff final.
- b. Las posiciones finales del quinto al octavo (cuando dos secciones juegan un sistema doble page playoff), serán determinadas como sigue:
  1. Los perdedores de las Primeras Semifinales en el Sistema Page Preliminar “A” y “B”, serán séptimo y octavo.
  2. Los perdedores de la Final en el Sistema Page Preliminar “A” y “B”, serán quinto y sexto.
  3. Los equipos con el menor registro de juegos perdidos (juegos de la vuelta robin y del sistema page preliminar), serán colocados en la posición más alta de cada par. Cuando los equipos tienen el mismo registro de juegos perdidos, sus posiciones serán determinadas de acuerdo con el Artículo 3 de este Código.
  4. En el Campeonato Mundial Femenino, en caso de haber un playoff para decidir la quinta posición para los Juegos Olímpicos, eso decidirá la quinta y sexta posición en ese Campeonato Mundial.
- c. Las posiciones finales de los equipos restantes, serán determinadas por su proporción de juegos ganados y perdidos, establecida durante el juego en la sección. Los empates serán determinados de acuerdo con lo previsto en el Artículo 3 de este Código.

6.02. Las posiciones establecidas en un dado Campeonato Mundial o Juegos Olímpicos, son usadas como base para la formación de más de una sección en el próximo Campeonato Mundial similar. Todas tales posiciones expiran después de ser usadas, tal como se especifica arriba.

6.03. Los equipos que se inscriben en un Campeonato Mundial sin una posición, serán incluidos

al final de las posiciones establecidas, en la secuencia en la cual sus inscripciones son recibidas.

## **ARTÍCULO 7. COMPETENCIA.**

### **7.01. JUGADORES.**

No más de diecisiete (17) personas jugadoras, deberán participar en un Campeonato Mundial y competencias calificadoras para Campeonatos Mundiales y Juegos Olímpicos.

En la Reunión Técnica antes de comenzar el torneo, los pasaportes de cada jugador participante, será verificado para comprobar la nacionalidad, y en los torneos juveniles para verificar la fecha de nacimiento.

Un documento de renuncia de responsabilidad, puede ser requerido para todos los jugadores participantes en competencias de la Federación Internacional de Softbol. La determinación de los requisitos para ejecutar un documento de renuncia, será a la determinación exclusiva del Consejo Ejecutivo de la ISF.

### **7.02. UNIFORME DEL EQUIPO.**

- a. Todos los jugadores deben estar uniformados igualmente en un determinado equipo. Los jugadores deben tener el nombre de su país en la parte delantera del uniforme, o un emblema representando el origen nacional. El mismo número debe estar en el dorso de las camisetas del uniforme, tanto en las de color claro, como en las de color oscuro, y debe tener seis pulgadas de altura; esto servirá para identificar a cada jugador elegible. Estas estipulaciones obligatorias no excluirán exhibir en el uniforme, en una posición solamente, el nombre o logotipo de un patrocinador, con tal que dicho logotipo no mida mas de tres (3) por dos (2) pulgadas. Una bandera en miniatura o un emblema del país puede ser colocado en el frente de la gorra (hombres), siendo recomendable una (1) pulgada arriba de la visera.
- b. Dos (2) equipos no vestirán en juegos algunos uniformes del mismo color o color similar. Se le exigirá a cada equipo tener una camiseta de color blanco/color claro y también una camiseta de color contrastante/color oscuro. El equipo de casa vestirá una camiseta de color contrastante/color oscuro y el equipo visitante vestirá una camiseta de color blanco/color claro. Refiérase al Artículo 7.04 para determinar cuál es el equipo de casa y cuál es el equipo visitante.
- c. Las jugadoras deberán vestir pantalones cortos (shorts) en todos los Campeonatos Mundiales y Juegos Olímpicos, a menos que de otra manera sea dispensado por el Consejo Ejecutivo.

### **7.03. CASCOS - (HELMETS) – (LR. SOLAMNETE).**

Los cascos protectores son obligatorios a la ofensiva para bateadores, bateadores prevenidos, bateadores-corredores, corredores, jugadores juveniles que están de coach, en los cajones de coach de primera y tercera base, y representantes juveniles que participan como recoge bates (femenino/masculino), mientras están en el terreno de juego

o en el dugout.

#### **7.04. SELECCIÓN DE ENTRADAS (INNINGS) Y DUGOUT.**

- a. La selección de entradas y dugout será decidida por sorteo por medio de lanzar una moneda al aire por el Árbitro en Jefe en la Reunión Técnica. Todos los sorteos por medio de lanzar una moneda al aire para los juegos en las vueltas serán hechos en este momento.
- b. Al equipo de casa le será asignado el dugout de tercera base y al equipo visitante, que bateará primero, le será asignado el dugout de primera base.
- c. En la final del sistema page, en donde el equipo ganador de la final juega uno detrás del otro en la Gran final, el equipo ganador puede conservar el dugout utilizado en el juego anterior.

#### **7.05. REPORTÁNDOSE AL LUGAR DE JUEGO.**

Los equipos preparándose para jugar deben presentarse al Árbitro en Jefe por lo menos con treinta (30) minutos de anticipación a la hora fijada para el juego y entregar en ese momento la alineación. Será responsabilidad del comité organizador, cuidar que los equipos sean buscados y llevados al lugar de juego a tiempo.

#### **7.06. CHEQUEO DE BATES.**

Cada equipo debe hacer chequear sus bates por los árbitros antes del comienzo de su primer juego, y después, si es necesario durante el torneo. Todos los bates deben estar de conformidad con las reglas establecidas por la *Comisión de Estandarización de los Útiles del Juego de la Federación Internacional de Softbol*.

#### **7.07. USO DEL DIAMANTE.**

Antes del primer juego en un diamante, cada equipo puede tener cinco (5) minutos para calentamiento en el diamante. El equipo de casa calentará de último y deberá permanecer en el diamante para el comienzo del juego.

#### **7.08. MIEMBROS DEL EQUIPO EN EL TERRENO DE JUEGO O EN EL DUGOUT.**

Nadie que no sea miembro del equipo en uniforme, coaches y managers será permitido en el terreno de juego. El permiso para estar en el terreno de juego para otros que no sean jugadores, coaches y managers, podrá ser otorgado solamente por el Árbitro-En-Jefe.

#### **7.09. FUMADORES.**

No se permite fumar en ningún momento en el terreno de juego o en el dugout.

#### **7.10. DEMOSTRACIONES.**

- a. Cualquier tipo de demostración por un equipo, antes, durante o después de un juego, debe ser sostenida en una área directamente en frente de su propio dugout que le fue asignado.
- b. Si esto es violado, el Coach Principal (manager) del equipo no se le será permitido para

dirigir según se especifica a continuación:

1. Si la demostración es antes de un juego, el Coach Principal (manager) no puede dirigir ese juego.
2. Si la demostración es después de un juego, el Coach Principal no puede dirigir el siguiente juego.
3. Si la demostración es después del último juego del Campeonato, el Consejo Ejecutivo administrará una acción apropiada contra el país.

#### **7.11. EQUIPOS DE COMUNICACIONES.**

- a. Ningún equipo de comunicaciones está permitido entre:
  1. Los coches en el terreno de juego;
  2. Los coaches y el dugout;
  3. Los coaches y cualquier jugador; o
  4. El área de espectadores y el terreno de juego, incluyendo el dugout, los coaches y los jugadores.NOTA: Si tal equipo se continúa usando después de una amonestación, el Coach Principal (manager) será expulsado del juego.
  
- b. *Grabación en vídeo será permitida en la instalación deportiva detrás de la cerca del outfield o en una área designada. A cada equipo le es permitido cámaras de video con un trípode y puede grabar los juegos para sus propósitos de entrenamiento, con los siguientes requisitos:*
  1. *Las Federaciones Nacionales pueden grabar juegos;*
  2. *Las cámaras deben ser instaladas solamente en el outfield (o en una área designada), y no pueden interferir con los espectadores, o juegos en progreso; y*
  3. *No habrá suministro de electricidad o proveimiento de plataforma.*

#### **7.12. TERMINACION DEL JUEGO.**

- a. Todos los juegos deben tener una duración de por lo menos siete (7) entradas, con excepción de lo previsto en el Artículo 7.12.b y 7.12 c, abajo descrito.
  
- b. **COMIENZO/DEMORA/SUSPENSIÓN/APLAZAMIENTO/REANUDACION DEL JUEGO.**
  1. En la venida de condiciones de tiempo desfavorables, la Comisión Técnica conjuntamente con el Árbitro en Jefe decidirán si un juego:
    - a. En el caso de un juego que no ha comenzado:
      1. Comenzó, prestando atención particular a una tormenta eminente, y para que ambos equipos tengan iguales entradas de condiciones para jugar, o
      2. Demorado, con cualquier juego tal siendo reprogramado en una hora o/y fecha posterior.
    - b. En el caso de un juego que ya ha comenzado, pero que tiene menos de cinco (5) entradas jugadas:
      1. Suspendido por un periodo corto de tiempo (hasta un máximo de tres (3) horas), o
      2. Aplazado por un periodo largo de tiempo (en exceso de (3) tres horas),

prestando atención particular para que ambos equipos tengan iguales entradas de condiciones para jugar.

2. Cuando, debido a oscuridad, lluvia, pánico u otra causa, un juego es suspendido o aplazado:

- a. El juego será juego reglamentario si cinco (5) o más entradas completas han sido jugadas, o si el quipo de casa ha anotado más carreras que el equipo visitante, ha anotado en cinco (5) o más entradas.
- b. El juego será reanudado en una hora o/y fecha posterior, en el punto exacto donde el juego fue suspendido o aplazado, si un resultado no ha sido obtenido bajo el Artículo 7.12 b 2 (a) arriba descrito, o si el resultado del juego está empatado en el momento de la suspensión o aplazamiento.

**c. 20/15/7 REGLA DE VENTAJA DE CARRERA (LR. SOLAMENTE).**

Un juego debe ser declarado un juego reglamentario si un equipo le lleva al otro, veinte (20) carreras o más después de tres (3) entradas, quince (15) carreras o más después de cuatro (4) entradas, o siete (7) carreras o más después de que cinco (5) entradas han sido jugadas. Ambos el equipo visitante como el equipo de casa, deben completar el mismo número de entradas al bate, a menos que el equipo de casa lleva la delantera con el número requerido de carreras y el juego es terminado en ese punto.

**d. DESEMPATE (MUERTE SUBITA) – “TIE BREAKER”.**

Si después de completar siete (7) entradas de juego, la anotación de carreras esta empatada, se jugará el siguiente juego de desempate, para determinar el ganador.

Empezando en la primera parte de la octava entrada, y cada media entrada siguiente, el equipo de la ofensiva empezará su turno al bate con el jugador que está programado para batear de noveno, (décimo en LL. o undécimo en LL. con un JE) en esa respectiva media entrada, siendo colocado en segunda base. El jugador que está corriendo puede ser sustituido de acuerdo con las reglas de sustitución.

### **7.13. INTERRUPCIÓN GRANDE EN EL CALENDARIO DE JUEGOS.**

- a. Cuando ha habido una interrupción grande en el calendario de juego durante de la vuelta robin o las vueltas finales, la determinación de las posiciones y ganadores de medallas, será decidida por la Comisión Técnica.
- b. Las siguientes directrices sirven para asistencia en para tomar tal determinación:
  1. Todo intento deberá ser hecho para determinar un ganador por medio de jugar los juegos (ej: por lo mínimo completar los juegos de la vuelta robin).
  2. Si los juegos de la vuelta robin no pueden ser completados, las posiciones deben ser decididas por los juegos que se jugaron en la actualidad. Sin embargo, debe tomarse en consideración la cantidad de juegos que cada equipo ha jugado.
  3. Si cualquier de los juegos del “playoff” no pueden ser jugados o continuados, debido a cualquier circunstancia, el siguiente método será empleado para determinar las posiciones:
    - a. No se han jugados juegos del playoff – las posiciones y los ganadores de medallas serán determinados por las clasificaciones finales al terminarse la

vuelta robin. Las clasificaciones serán determinadas de acuerdo con las especificaciones del Artículo 3 de este Código.

- b. Las vueltas del Playoff han comenzado y no pueden ser terminadas:
  - 1) Cualquier juego en el que un equipo ha sido derrotado y eliminado del los juegos restantes del la vuelta del playoff, será juzgado legal.
  - 2) Un equipo invicto (incluyendo los juegos de la vuelta robin y playoff) será declarado el ganador.
  - 3) En el caso de que haya más de un equipo invicto (incluyendo los juegos de la vuelta robin y playoff), el ganador será determinado de acuerdo con las especificaciones del Artículo 3 de este Código.

#### **7.14. PROTESTAS**

Todas las protestas deberán ser solucionadas en el terreno de juego. Ninguna protesta deberá ser considerada después de terminar el juego, o sobre una jugada de apreciación. Las protestas sobre elegibilidad serán tratadas por la Comisión Técnica.

#### **7.15. ANOTADOR OFICIAL.**

Los anotadores oficiales serán nombrados por el país anfitrión y serán ubicados cerca del Árbitro en Jefe, cuando sea posible y práctico. Todas las hojas de anotación oficiales serán archivadas por el Secretario General a la conclusión del torneo.

#### **7.16. TRIBUNAL DEL CAMPEONATO.**

- a. El Tribunal del Campeonato será nombrado por el Presidente de la Federación Internacional de Softbol o su representante.
- b. El Tribunal del Campeonato tendrá la autoridad de tratar con y tomar acción apropiada contra cualquier jugador u oficial quien su acción o conducta fuera del diamante son denunciadas como siendo perjudicial para el deporte de softbol.
- c. Los procedimientos para el Tribunal del Campeonato para investigar el informe y la audición del Tribunal del Campeonato deben seguir similar a esos expuestos por la expulsión del juego de un jugador/oficial, teniendo en las letras “f”, “g”, “h”, e, “i” de esta cláusula.
- d. Cualquier jugador/oficial expulsado de un juego por razón de una violación de la Regla 10, Sección 9(a) o por cualquier otra razón, que puede ser considerada como traer descrédito al juego, se le será requerido presentarse ante el Tribunal del Campeonato.
- e. Si cualquier jugador/oficial es expulsado de un juego, el árbitro en cuestión presentará un informe por escrito al representante de la Federación Internacional de Softbol (por medio del Jefe de Árbitros del Campeonato), inmediatamente después de la conclusión del juego de donde fue expulsado el

jugador/oficial.

- f. El representante de la Federación Internacional de Softbol notificará al manager/administrador del equipo del jugador/oficial expulsado, la hora y lugar para la reunión con el Tribunal. Esta reunión será convocada lo antes posible después de la conclusión del juego, de donde fue expulsado el jugador/oficial y antes del siguiente juego programado para ese equipo.
- g. Al jugador/oficial se le será permitido ser acompañado por el Manager/Administrador del equipo a la audición del Tribunal.
- h. El Tribunal tendrá la autoridad para imponer una de las siguientes penalidades
  - 1. Reprender al jugador/oficial, o,
  - 2. Suspender al jugador/oficial por cualquier, o por todos los juegos restantes en el Campeonato.
- i. El Tribunal notificará su decisión al jugador/oficial, inmediatamente después de la reunión.

#### **ARTICULO 8. TERRENO DE JUEGO.**

- 8.01 Habrá una distancia estándar desde el plato de home hasta la cerca del outfield. También habrán cercas limítrofes desde el backstop hasta cada línea de foul, conectadas con la cerca del outfield.
  
- LR MASCULINO No menos de *setenta y seis metros con 20 centímetros* (76.20m) – doscientos cincuenta pies (250ft), ni más de *ochenta y tres metros con ochenta y dos centímetros* (83.82m), doscientos setenta y cinco pies (275ft).
  
- FEMENINO *Sesenta y siete metros con seis centímetros* (67.06m) doscientos veinte pies (220ft).
  
- LL MASCULINO No menos de noventa y un metros con 44 centímetros (91.44m) trescientos pies (300ft), desde el plato de home a la cerca del outfield.
  
- FEMENINO No menos de ochenta metros con 77 centímetros (80.77m) – *doscientos sesenta y cinco pies* (265ft) desde el plato de home a la cerca del outfield.
  
- 8.02 Habrá un backstop tipo estándar con al menos siete punto sesenta (7.60)metros, veinticinco (25) pies, de distancia del plato de home y no más de nueve punto diez (9.10)metros (treinta (30)pies).
  
- 8.03 Habrá una base tipo estándar de material fuerte, fijamente atada.

- 8.04 Las Reglas de Terreno indicarán claramente las áreas en las cuales serán permitidos los fotógrafos. Únicamente los fotógrafos debidamente certificados por la Federación Internacional de Softbol, serán permitidos en el terreno, como estipulado en las reglas de terreno.
- 8.05 Asistentes médicos o de Primeros auxilios estar en servicio todo el tiempo.

## **ARTICULO 9. UTILES DEL JUEGO**

9.01 Una bola oficial para cada Campeonato Mundial de la Federación Internacional de Softbol será designada no menos de un (1) año antes del comienzo del Campeonato Mundial. Se pondrá en contacto con los fabricantes para enviar muestras de bolas a la Secretaría de la ISF para revisión y prueba. La Secretaría determinará por medio de un procedimiento de prueba, si la bolas cumplen con las especificaciones de la ISF como establecido en las Reglas de Juego de la ISF.

9.02 Todas las bolas usadas en juegos de Campeonato Mundial deberán llevar el logo de la ISF. La aplicación para condición de bola oficial, debe contener una garantía monetaria específica a la ISF y suficiente bolas como obsequio para uso en Campeonato Mundial, como determinado por el Secretario General. La bola o las bolas deben poder pasar las especificaciones fijadas por la ISF y deben ser de alta calidad y durabilidad.

9.03 Una provisión de bolas será entregada al Arbitro En Jefe antes del comienzo del torneo y el será el responsable de asegurar que solamente las bolas designadas bolas oficiales del Campeonato Mundial son usadas durante los juegos del torneo.

9.04 *Todos los bates a ser usados deben estar aprobados por la Federación Internacional de Softbol. Notificación de esta aprobación debe ser hecha por lo menos con un año de anticipación al Campeonato Mundial ISF, con una lista de tales bates aprobados puesta en circulación por la ISF y los bates estar disponibles para la venta internacionalmente en el mismo período. Todos los bates a ser usados deberán concordar con las especificaciones establecidas en las Reglas de la ISF.*

9.05. Los útiles de juego con marcas de identificación y/o logotipo del fabricante original, pueden ser usados en cualquier competencia ISF, incluyendo Campeonatos Mundiales, Juegos Olímpicos y otras competencias sancionadas. Excepto que la marca de fabricación original y/o logotipo, no debe representar más del 10 por ciento de los útiles del juego. Nota: Cualquier disputa en relación a esta sección deberá ser resuelta por la Comisión de Estandarización de los Útiles del Juego de la Federación Internacional de Softbol, como se relacione en esta sección a competencia Olímpica cualquier excepción debe ser aprobada por el IOC.

9.06. Todos los otros útiles del juego deben adherirse a las especificaciones establecidas en las reglas oficiales de la ISF.

9.07. **ÚTILES DEL JUEGO DEJADOS EN EL SUELO:** Esto será la responsabilidad del equipo. Los Árbitros deben cuidar que ningunos útiles del juego son dejados en cualquier forma que pudiese obstruir el jugar el juego, o que presente un peligro para los jugadores o árbitros.



## ARTICULO 10. ÁRBITROS

- 10.01 Con anticipación al Campeonato Mundial, el Presidente de la Federación Internacional de Softbol asignará a un Árbitro-En-Jefe, que estará presente en el Campeonato y será el responsable por las asignaciones de árbitros para el juego y actuará como ***un miembro*** de la Comisión de Protestas. El Presidente también asignará a un asistente al Árbitro-en-Jefe
- 10.02 El Presidente, antes de comenzar el Campeonato Mundial, asignará por los menos a dos personas, que junto con el Árbitro-En-Jefe, servirán como una Comisión de Protesta por la duración del Campeonato. Todas las protestas de disputa sobre reglas serán sometidas a la Comisión y su decisión será definitiva.
- 10.03 *Aproximadamente con siete (7) meses de anticipación al Campeonato Mundial, el Director de Árbitros recomendará al Presidente de la Federación Internacional de Softbol, el número de árbitros que se necesitarán para el campeonato, basado en la cantidad de equipos tentativamente programados a participar y la cantidad de terrenos a ser usados.*
- 10.04 *Cada Árbitro que es seleccionado para officiar en un Campeonato Mundial, Campeonato Regional, Calificador Olímpico, o los Juegos Olímpicos, deberá ser seleccionado de la lista de árbitros que están certificados, del más alto nivel de juego de campeonato por la Federación Internacional de Softbol. Dicha selección se hará por el comité de selección de árbitros de la Federación Internacional de Softbol, con la aprobación del Presidente.*
- 10.05 *Cada Federación Nacional de la Federación Internacional de Softbol (ISF) tendrá el derecho de notificar a la ISF, si cualquier árbitro no tiene buena relación con, o no está disponible por dicha Federación Nacional y la razón por la que el árbitro no está bien relacionado.*
- 10.06 *La Federación Nacional será notificada no mas tarde de cinco (5) meses previos al campeonato, acerca del/los árbitro(s) seleccionado(s) por el Comité. La Federación Nacional está en la obligación de hacer que el/los árbitro(s) seleccionado(s), complete(n) ambos el formulario de información general y el formulario de medidas del uniforme y enviarlo someterla (por email) al Director de Árbitros no más tarde de cuatro (4) meses previo al campeonato. Fallar en enviar por email los formularios para la fecha límite, podría resultar en la cancelación de la asignación.*
- 10.07 *Cada árbitro seleccionado y participando en cualquier Campeonato Mundial deberá vestir el uniforme oficial de la ISF, como está descrito en la Regla 10, Sección 1c de las reglas oficiales, y suministrado por un patrocinador oficial de la Federación Internacional de Softbol (ISF). Es importante que las medidas del uniforme sean sometidas no más tarde de cuatro (4) meses previo a la competencia.*

**10.08** *Si el árbitro de la Federación Nacional falla en presentarse a su campeonato asignado, esa Federación Nacional pierde su derecho de entregar una recomendación de árbitro para los siguientes dos campeonatos mundiales.*

**EXCEPCIÓN:** *Una prescripción facultativa de un Médico, verificando la incapacidad del árbitro para asistir y participar, anulará esta regla.*

**10.09** *La selección de árbitros para los Juegos Olímpicos y Campeonatos Calificadores para Juegos Olímpicos será como sigue:*

**Campeonato Calificador para Juegos Olímpicos:** *Los Árbitros, que están siendo considerados para los Juegos Olímpicos, pueden ser invitados a participar en uno de tres campeonatos calificadores, junto con los árbitros anfitriones. Países participantes y esos países que han calificado para los Juegos Olímpicos deben recomendar dos (2) nombres para ser considerados incluyendo (1) uno femenino. La Federación Internacional de Softbol será responsable por el pasaje aéreo para todos los árbitros, a excepción de los del país anfitrión.*

**Juegos Olímpicos:** *Cada país miembro puede recomendar de 1 a 6 árbitros para consideración para los Juegos Olímpicos, siempre y cuando ellos reúnan los siguientes criterios:*

- 1. La diferencia de género no puede exceder más de uno en sus recomendaciones (ej.: 2 mujeres y 1 hombre, 3 hombres y 2 mujeres, o 3 hombres y 3 mujeres).*
- 2. El árbitro debe estar activo y debe haber participado en un Campeonato Mundial o Calificador para Juegos Olímpico, dentro de los seis (6) años antes la competencia Olímpica.*
- 3. El árbitro debe estar registrado con la Oficina Principal de la Federación Internacional de Softbol (ISF) y aprobado por su Federación Nacional, confirmando su conocimiento de las reglas y mecánicas actuales.*
- 4. Los nombres y calificaciones de los árbitros deben ser entregadas, dentro de un mes después del último Calificador para Juegos Olímpicos.*
- 5. Si el Comité de Selección de Árbitros quisiera considerar a alguien, que no sea de los recomendados, el Comité deberá consultar con la Federación Nacional correspondiente.*

*El Director de Árbitros de la Federación Internacional de Softbol (ISF) y el Comité de Selección recomendarán al Consejo Ejecutivo de la Federación Internacional de Softbol (ISF), doce (12) nombres de árbitros (seis hombres y seis mujeres), más dos (2) suplentes.*

## **ARTICULO 11. PREMIACION.**

**11.01** *El “Diamante Internacional” será el trofeo oficial del campeonato para mujeres. La “Copa Mundial” será el trofeo oficial del campeonato para hombres. Además trofeos apropiados serán suministrados para el segundo y tercer lugar, por el país anfitrión.*

**11.02** *El país anfitrión con aprobación de la Directiva de la FIS, preparará veinticinco (25)*

medallas individuales de oro, de plata y de bronce, y serán otorgadas a cada uno de los jugadores en la nómina de los equipos ganadores en el primer, el segundo y el tercer lugar, y a los miembros de la delegación según están indicados en la nómina.

- 11.03 El Presidente de la Federación Internacional de Softbol presentará el trofeo del Campeonato y medallas individuales al equipo en primer lugar; él podrá invitar al Vicepresidente Regional y/o Presidente del Comité Organizador Anfitrión para hacer la entrega de los premios del segundo o tercer lugar, y si es deseable una personalidad distinguida del país anfitrión.

## **ARTICULO 12. PROTOCOLO.**

- 12.01 El Consejo Ejecutivo tendrá la prerrogativa de definir cual bandera, himno y símbolo serán usados en todos los actos de protocolo en todo momento durante un Campeonato Mundial o Juegos Olímpicos.

12.02

- a. El Presidente de la Federación Internacional de Softbol (ISF) designará una Comisión Técnica de la Federación Internacional de Softbol , para cada Campeonato Mundial y Competencia Olímpica.
- b. Cada Comisión Técnica consistirá del Secretario General de la ISF (o la persona que él designe) y hasta cinco (5) miembros del Consejo Ejecutivo.
- c. Las obligaciones de la Comisión Técnica serán:
  1. Interpretar donde sea necesario y aplicar el Código de la Federación Internacional de Softbol (ISF) y el Código Técnico tal como se relacionan con Campeonatos Mundiales o Competencias Olímpicas.
  2. Reglamentar sobre asuntos relacionados con la elegibilidad de jugadores.
  3. Solucionar asuntos específicamente referidos al Comité en el Código Técnico.
- d. Las decisiones de la Comisión Técnica serán definitivas.

- 12.03 Habrán ceremonias de apertura y de clausura en todos los Campeonatos Mundiales. El Secretario General determinará la forma de tales ceremonias y aconsejará al Comité Organizador. Ninguna otra ceremonia, presentación o eventos similares se efectuarán, excepto que con la aprobación previa del Presidente de la Federación.

- 12.04 El Código Técnico y la Guía de Protocolo de la Federación Internacional de Softbol deben ser usados, en todos los Campeonatos Mundiales ISF y Competencias Olímpicas. La Guía puede ser enmendada cuando sea necesario bajo el Artículo 5.08 g. del Código de la Federación Internacional de Softbol (ISF).

## **ARTICULO 13. COMPETENCIA OLÍMPICA.**

### **13.01 NOMINAS.**

La nómina oficial del equipo debe ser recibida por el manager local de la competencia, en el momento de la Reunión Técnica anterior al comienzo de la competencia.

### **13.02 NUMERO DE JUGADORES.**

El número máximo de jugadores será decidido en común acuerdo con el IOC, COJO y la Federación.

### **13.03. FECHA LÍMITE PARA CAMBIOS DE NOMINAS..**

Cambios en la nómina oficial pueden ser hechas únicamente por lesión, enfermedad, muerte u otra incapacidad como determinada por la Comisión Técnica de la Federación Internacional de Softbol. Substituciones podrán ser hechas únicamente del grupo de atletas elegibles de acuerdo con los procedimientos aprobados por el respectivos Comité Olímpico Nacional (NOC) de los países participantes. Los cambios pueden ser hechos en cualquier momento antes del comienzo (entrega de la alineación) de la primera competencia oficial del equipo.

### **13.04 SISTEMA PAGE PLAYOFF (4 EQUIPOS).**

- a) El sistema page consistirá de dos (2) semifinales, una (1) final y una (1) gran final.
- b) Se recomienda reservar dos (2) días para el sistema page. Las dos (2) semifinales y la final se jugarán en el penúltimo día y la gran final se jugará en el último día.
- c) Primera Semifinal: Los equipos clasificados de tercero y cuarto en la vuelta robin jugarán por un lugar en la final, el perdedor ocupará el cuarto lugar.
- d) Segunda Semifinal: Los equipos clasificados de primero y segundo en la vuelta robin jugarán por un lugar en la gran final.
- e) Final: El ganador de la primera semifinal y el perdedor de la segunda semifinal, jugarán para el segundo lugar en la gran final. El perdedor es tercero en el Campeonato.
- f) Gran Final: El ganador de la segunda semifinal y el ganador de la final, jugarán por el primer lugar. El perdedor es segundo en el Campeonato.