

CÓDIGO TÉCNICO Y DE COMPETICIÓN
DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE SOFTBOL
ISF
PARA CAMPEONATOS MUNDIALES Y JUEGOS OLÍMPICOS
(INCLUYE COMPETENCIAS CLASIFICADORAS PARA CAMPEONATOS
MUNDIALES Y JUEGOS OLÍMPICOS)

(Aprobado por la ISF el 18 de septiembre de 1952 con enmiendas hasta el **2009**)

ARTICULO 1. PROCEDIMIENTO DE LICITACIÓN PARA CAMPEONATOS MUNDIALES

1.01. Los Procedimientos de licitación para Campeonatos Mundiales son como siguen:

- a. Las licitaciones para Campeonatos Mundiales deberán se hechas con tres (3) años de anticipación. Las licitaciones detalladas deberán ser presentadas al Secretario General por lo menos con *tres (3)* meses de anticipación a la reunión en la cual serán consideradas. Las mismas serán enviadas, por correo, a cada *Federación* miembro por lo menos con **dos (2)** meses de anticipación a dicha reunión.
- b. Las licitaciones deberán ser por escrito y en la planilla correspondiente provista por la Secretaría de la ISF.
- c. Las licitaciones deberán contener las siguientes garantías mínimas:
 1. Hotel sin costo para todos los equipos participantes, incluyendo los oficiales de la ISF. El número total de los miembros de la delegación del equipo deberá estar incluido en la propuesta. Este número no deber ser menor de veintitrés (23) mas un árbitro. Las habitaciones ofrecidas por el comité organizador anfitrión no deben alojar a más de cuatro (4) jugadores por cuarto y no más de dos (2) coaches por cuarto.
 2. Si las instalaciones de juego no han sido construidas cuando sea presentada la propuesta, entonces deberá ser incluido una copia del plano propuesto para la arquitectura.
 3. Las instalaciones de juego debe tener una capacidad de asientos mínima para siete mil quinientos (7.500) espectadores y ser equipado con luces para juegos nocturnos.
 4. La licitación deberá estar acompañada de un depósito de buena fe de Dos Mil Quinientos Dólares Americanos (US\$2.500). La ISF mantendrá este en depósito como garantía financiera. Si el licitador no cumple los requerimientos establecidos por la ISF para ser anfitrión de un Campeonato Mundial, la ISF decomisará el depósito.
 5. Las licitaciones deben contener una garantía financiera a la ISF de por lo menos el diez por ciento (10%) (en dólares Americanos) del total de los recibos.

6. Todo contrato de Torneo de Campeonato Mundial debe ser presentado, aceptado y firmado, a no más tardar de seis (6) meses desde la fecha en que gana la licitación.
7. Cincuenta por ciento (50%) de cualquier dinero de televisión en dólares americanos negociado para juego de Campeonato Mundial irán a la Federación.
8. El Secretario General ISF personalmente visitará el lugar del Campeonato Mundial por lo menos seis (6) meses antes a la apertura del Campeonato y se reunirá con la comisión organizadora e inspeccionará las instalaciones de juego. Inmediatamente después de su visita, él deberá someter un reporte a la Junta Directiva ISF. La Comisión Organizadora será responsable de los gastos de viaje y alojamiento para el Secretario General.
9. Cada país anfitrión de un Campeonato Mundial deberá enviar un reporte financiero a la secretaría de la ISF. Una copia de dicho reporte deberá ser publicada y distribuida a todos los miembros de la ISF. Este reporte deberá ser enviado con no menos de noventa (90) días después de la conclusión del Campeonato Mundial. El país anfitrión que no presente el reporte financiero requerido, le puede ser rescindida su afiliación.

O,

d. Las licitaciones deben contener y suministrar las siguientes garantías mínimas:

1. Una garantía a cada equipo participante de \$15.000 (Dólares Americanos), la cual debe ser recibida por el equipo participante, 30 días antes del comienzo del campeonato.
2. Todo transporte local, incluyendo a la llegada al aeropuerto, del aeropuerto al hotel, y hotel al sitio de juego y regreso al aeropuerto a la salida de cada delegación y Oficiales ISF.
3. Proveerá cómodo y aceptable alojamiento en hotel para oficiales, árbitros, y oficiales ISF y un viático de \$50 (Dólares Americanos) por día.
4. Si las instalaciones de juego no han sido construidas cuando sea presentada la propuesta, entonces debe ser incluido una copia del plano de arquitectura propuesto.
5. Las instalaciones de juego debe tener una capacidad mínima de asientos para siete mil quinientos (7.500) espectadores y ser equipado con luces para juegos nocturnos.
6. La licitación deberá estar acompañada de un depósito de buena fe de dos mil quinientos dólares Americanos (US\$2.500). La ISF mantendrá este en depósito como garantía financiera. Si el licitador no cumple los requerimientos establecidos por la ISF para ser anfitrión de un Campeonato Mundial, la ISF decomisará el depósito.
7. Las licitaciones deben contener las siguientes garantías mínimas para la ISF:

Femenino	US\$20.000
Junior Femenino	US\$10.000
Junior Masculino	US\$ 7.500
Masculino	US\$20.000

(NOTA: Las licitaciones pueden contener garantías más grandes)

8. Cincuenta por ciento (50%) de cualquier dinero de televisión en dólares

- americanos negociado para juego de Campeonato Mundial irán a la Federación.
9. El Secretario General ISF personalmente visitará el lugar del Campeonato Mundial por lo menos seis (6) meses antes de la apertura del Campeonato y se reunirá con la comisión organizadora e inspeccionará las instalaciones de juego. Inmediatamente después de su visita, él deberá someter un reporte a la Junta Directiva ISF. La Comisión Organizadora será responsable de los gastos de viaje y alojamiento para el Secretario General.
 10. Cada país anfitrión de un Campeonato Mundial deberá enviar un reporte financiero a la secretaría de la ISF. Una copia de dicho reporte deberá ser publicada y distribuida a todos los miembros de la ISF. Este reporte deberá ser enviado en menos de noventa (90) días después de la conclusión del Campeonato Mundial. El país anfitrión que no presente el reporte financiero requerido, le puede ser rescindida su afiliación.

NOTA: Si un licitante escoge esta opción, entonces no será responsable por comidas y alojamiento para equipos individuales. Sin embargo, debe suministrar a los equipos, como mínimo con seis meses de anticipación al Campeonato, por lo menos tres alternativas para escoger alojamiento y debe estar preparado para suministrar transporte a/desde las instalaciones.

- 1.02. La votación sobre quien debería ser anfitrión de un Campeonato Mundial deberá ser llevado a cabo en el Congreso en la cual las licitaciones sean consideradas. Esa votación deberá comprender a los Miembros de la Junta Directiva ISF y a aquellas Federaciones miembros que han asistido a uno de los últimos tres Campeonatos Mundiales similares.

ARTÍCULO 2. COMPETENCIA DE CAMPEONATO MUNDIAL

- 2.01. Al menos con seis (6) meses de anticipación al Campeonato Mundial, la nación anfitriona deberá invitar a los países que hayan clasificado, dándoles los detalles más completos posibles, incluyendo en particular:
 - La Sede
 - Fecha de inicio
 - Método o programa de juego propuesto.
 - Detalles financieros del último Ejercicio, incluyendo alojamiento ofrecido y cualquier asistencia que la nación anfitriona pueda estar dando a los visitantes
 - Fecha de cierre de inscripciones, la cual deberá ser de cinco (5) meses antes de la fecha de inicio del torneo.
- 2.02. Inmediatamente después de terminarse el tiempo estipulado para las inscripciones, la Federación deberá circular información a todas las **Federaciones** Nacionales informándoles acerca de los inscritos.
- 2.03. Cada nación participante deberá pagar una cuota de registro de **Quinientos (US\$500)** Dólares Americanos a la Federación Internacional de Softbol, a no más tardar de cinco (5) meses de anticipación a la fecha de comienzo del Campeonato.

- 2.04. Cada nación participante deberá pagar una cuota de depósito de Mil Quinientos Dólares Americanos (US\$1.500) a la Federación Internacional de Softbol con cinco (5) meses de anticipación a la fecha de comienzo del Campeonato. Si el equipo falla en participar, el depósito será entregado al Comité Organizador. Si participa el depósito será devuelto.
- 2.05. a. Cada nación participante deberá someter a la Federación Internacional de Softbol con tres meses (3) de anticipación antes de la fecha del comienzo del torneo, una lista preliminar del equipo/cuadrilla de jugadores y oficiales a participar en tal torneo.
- b. Cada nación participante deberá someter a la Federación Internacional de Softbol en la Reunión Técnica previa al torneo, una lista final de jugadores y oficiales a participar en tal torneo.
- 2.06. *En el caso de que un equipo falle a aparecer en un Campeonato Mundial, después de consideración de una sumisión resaltando la razón por la no-aparición, la Junta Directiva puede imponer una sanción apropiada, la cual podría incluir la suspensión de ese equipo de un Campeonato Mundial siguiente.*
- 2.07. Será sostenido un Campeonato Mundial en Lanzamiento Rápido cada **dos (2) años (comenzando en el 2012)** en cada una de las siguientes divisiones:

Femenino
 Junior Femenino
 Masculino
 Junior Masculino

A partir del 2010, el orden será:

2010 Femenino
2011 Junior Femenino
2012 Junior Masculino
2013 Masculino

- 2.08. Todos los Campeonatos Mundiales de Lanzamiento Rápido deberán consistir de no más de dieciséis (16) equipos.
- a. Los equipos serán determinados en la forma siguiente hasta el 2007, inclusive::

Anfitrión	1
África	2
Asia	3
Europa	3
América y el Caribe	5
Oceanía	2

- b. En donde el Campeonato Mundial haya sido conducido con el total completo de 16 equipos, la Región representada por el equipo finalizando en el 16° lugar, deberá perder un derecho automático de registrarse para el siguiente Campeonato Mundial equivalente.

1. Esta posición vacante deberá competida en un Torneo Clasificador Agregado, en la sede determinada por el Ejecutivo ISF.
2. Todas las Regiones interesadas deberán poder nominar el equipo el cual perdió la clasificación, pero estuvo en el siguiente lugar dentro de aquellos que compitieron en esa competencia.
3. El Torneo Clasificador Agregado deberá ser jugado por lo menos cuatro (4) meses, antes del respectivo Campeonato Mundial.
4. La Región afectada por esto, podría ganar de nuevo cupo para el próximo Campeonato Mundial, a menos que ellos hubiesen sido el equipo finalizando en el 16°. Lugar.

2.09. Todos los otros Campeonatos Mundiales (Lanzamiento Modificado y Lanzamiento Lento) deberán permanecer abiertos a la calificación.

2.10. En Campeonatos Mundiales para Junior Hombres y Mujeres, la calificación de la edad es determinada al 31 de diciembre del año anterior al campeonato. Si un jugador cumple sus 19 años en el año del campeonato, el jugador es elegible para participar en el Campeonato Mundial Junior.

ARTÍCULO 3. COMPETENCIAS CLASIFICADORAS PARA CAMPEONATOS MUNDIALES.

3.01. Las Competencias Clasificadores para Campeonatos Mundiales:

- a. Estarán abiertas para cualquier nación afiliada a la ISF en la región.
- b. Puede ser una competición reconocida sostenida actualmente en la región.
- c. Si no hay a lugar una competición reconocida en la región, el Vicepresidente Regional ISF deberá hacer los arreglos del país anfitrión de la competición clasificadora.
- d. Cada nación participante deberá pagar una cuota de registro al país anfitrión, a no más tardar de cuatro (4) meses de anticipación a la fecha de comienzo del torneo. El monto del registro será decidido por el país anfitrión y aprobado por la Junta Directiva. Si un país se retira o falla en participar a la competencia, la cuota de registro será confiscada para el país anfitrión.
- e.
 1. Cada nación participante deberá someter a la Federación Internacional de Softbol a más tardar de seis semanas (6) de anticipación a la fecha de comienzo del torneo, una lista preliminar del equipo/cuadrilla de jugadores y oficiales a participar en tal torneo.
 2. Cada nación participante deberá someter a la Federación Internacional de softbol en la Reunión Técnica previa al torneo, una lista final del equipo de jugadores y oficiales a participar en tal torneo.
- f. El costo del torneo (viaje, alojamiento y comidas) será responsabilidad individual del país participante.
- g. Todos los torneos clasificadores deben estar concluidos no más tardar de seis (6) meses de anticipación al Campeonato Mundial.
- h. En una competición clasificadora para Campeonato Mundial Junior, los participantes serán elegidos por edad para el campeonato Mundial Juvenil en el cual ellos van a participar.

- i. Una **Federación** Nacional que ha registrado un equipo y después retira su participación, puede estar sujeta a acción disciplinaria determinada por la Junta Directiva, incluyendo la posible suspensión de su afiliación.

ARTÍCULO 4. COMPETICIÓN DE JUEGOS OLÍMPICOS.

- 4.01 La Comisión del Campeonato Mundial/Juegos Olímpicos preparará y recomendará al Congreso un sistema para la clasificación de equipos para competición Olímpica. La Comisión deberá hacer tal propuesta por lo menos tres (3) años antes de la fecha de la participación del softbol en el programa Olímpico. La Comisión deberá tomar en consideración en la preparación y recomendación de un sistema de clasificación, que de la mejor oportunidad a tantos equipos y regiones posibles para participar en la clasificación Olímpica, tomando en consideración los factores de tiempo y costo. Deberá ser decisión final del Congreso ISF, considerar todas las propuestas siendo la principal consideración, tener a los más fuertes y competitivos equipos participando en el Programa Olímpico.
- 4.02 El equipo Anfitrión Olímpico mas los cuatro primeros (4) equipos del Campeonato Mundial Femenino (excluyendo el país anfitrión,), deberán ser los cuatro (4) clasificando para los Juegos Olímpicos. Los otros tres entrantes a los Juegos Olímpicos serán determinados sosteniendo los siguientes torneos clasificadores.
 - a. Un torneo clasificador en Europa o África con equipos compitiendo de la Región Europea y Africana.
 - b. Un torneo clasificador de la Región Panamericana con equipos compitiendo de Norte, Sur y Centro América y Caribe.
 - c. Un torneo clasificador en la Región de Asia y Oceanía con equipos compitiendo de Asia y Oceanía.

Los ganadores de cada uno de estos torneos calificarán para los Juegos Olímpicos.

ARTÍCULO 5. COMPETENCIAS CLASIFICADORAS PARA JUEGOS OLÍMPICOS.

5.01. Las competencias clasificadoras para Juegos Olímpicos serán:

- a. Abiertas únicamente a aquellos equipos quienes no hubieron ya clasificados para los Juegos Olímpicos.
- b. Se realizarán en un lugar aprobado por la Junta Directiva ISF. El país ganador en el Campeonato Mundial de la respectiva región tendrá el “primer derecho a rechazar” ser anfitrión del torneo clasificador de su Región, proveyendo que sea cumplido el criterio mínimo establecido por la Junta Directiva ISF.
- c. El Costo del torneo (viaje, hotel y comida) será responsabilidad individual del país participante.
- d. Los equipos no tienen que participar en el Campeonato Mundial para participar en un torneo clasificador Olímpico.
- e. Todos los torneos clasificadores regionales deben ser concluidos a más tardar de seis (6) meses antes de los Juegos Olímpicos.

- f. Cada nación participante pagará una cuota de inscripción al país anfitrión a más tardar cuatro (4) meses antes de la fecha de comienzo del torneo. El monto de la cuota de registro será decidido por la nación anfitriona y aprobada por la Junta Directiva. Si un país se retira o falla de participar en la competición, la cuota de entrada será confiscada para la nación anfitriona.
- g.
 - 1. Cada nación participante deberá someter a la Federación Internacional de Softbol con seis semanas (6) de anticipación a la fecha de comienzo del torneo, una lista preliminar del equipo/cuadrilla de jugadores y oficiales a participar en tal torneo.
 - 2. Cada nación participante deberá someter a la Federación Internacional de softbol en la Reunión Técnica previa al torneo, una lista final del equipo de jugadores y oficiales a participar en tal torneo.
- h. Una **Federación** Nacional que ha registrado a un equipo y después lo retira de participación, puede estar sujeta a acción disciplinaria según sea determinado por la Junta Directiva, incluyendo la posible suspensión de la afiliación.

ARTÍCULO 6. FORMACIÓN DE SECCIONES Y METODOS DE COMPETENCIA (LANZAMIENTO RÁPIDO).

- 6.01. Cuando hay **once (11)** o menos registros, los equipos jugarán en una (1) sección. Culminando en un page playoff de cuatro (4) equipos.
- 6.02.
 - a. Cuando hay desde doce (12) **hasta dieciséis (16)** inscripciones efectivas, la Junta Directiva formará dos (2) secciones. Un round robin sencillo “single round robin” será jugado dentro de cada sección. Los cuatro primeros (4) equipos de cada sección jugarán en un sistema final doble “double page system playoff”.
 - b. El reparto 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 (**solo para el Campeonato Mundial 2010**):

Primeras 8 posiciones – en los Juegos Olímpicos previos.
 Últimas 8 posiciones – en el Campeonato Mundial previo.

Para todos los futuros **Campeonatos Mundiales Femeninos (después del 2010)** y todos los Campeonatos Masculinos, Junior femenino y Junior Masculino:

En sus Campeonatos Mundiales previos.

- d. La Junta Directiva a su discreción, puede también reversar el reparto en las Secciones 1 y 2, en relación a las ubicaciones del 11 al 16, con el fin de evitar un

largo número de países de una región en una sección.

- e. Cuando un equipo no ha competido en el Campeonato Mundial previo, el reparto en las secciones será hecho de acuerdo con el orden en el cual las inscripciones son recibidas, y los equipos colocados en la Sección 1 o 2, a discreción de la Junta Directiva, con el fin de evitar un largo 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, la Junta Directiva puede invitar a participar a un equipo (que ha participado en competencia clasificadora en esa u otra región).
- 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. Cuando un equipo/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. Retirados que 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 un equipo (1) más 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 (ej. Siete (7) equipos en una sección, ocho (8) equipos en la otra sección), la sección con el menor número de equipos será considerada tener un “contendiente extra al que se le gana sin jugar” y cada equipo en esa sección le será concedido un (1) ganado.

6.03. Competencias Clasificadoras para Campeonatos Mundiales y Juegos Olímpicos:

- a. Con dos (2) equipos participando, los equipos jugarán una serie del 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 jugarán una serie del 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. El reparto en secciones será de acuerdo a las posiciones en el Campeonato Mundial previo, torneos clasificadores o torneos regionales –

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

2. Un round robin sencillo 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 ISF de las posiciones finales inmediatamente al finalizar del torneo

ARTICULO 7. FORMACIÓN DE SECCIONES Y METODO DE COMPETENCIA (LANZAMIENTO LENTO Y MODIFICADO).

7.01. Cuando hay 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 un round robin doble. En el caso en que haya ocho (8) a quince (15) inscripciones efectivas, será jugado un round robin sencillo, culminando en un playoff sistema page, que envuelve a los cuatro (4) primeros equipos

7.02.

- a) Cuando hay de dieciséis (16) hasta veinticuatro (24) inscripciones efectivas, la Junta Directiva formará dos (2) secciones. Un round robin sencillo 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 repartidos en Secciones en base a las posiciones finales, del Campeonato Mundial previo 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 haya competido en el Campeonato Mundial previo, la colocación en Secciones será hecha de acuerdo con el orden en que son recibidas las inscripciones.

7.03. a. Cuando hay veinticinco (25) o más inscripciones efectivas, la Junta Directiva formará cuatro (4) secciones, y un round robin sencillo se jugará en cada sección. Los dos (2) primeros equipos de cada sección jugarán en un doble page playoff.

- b. Los equipos deberán ser repartidos en Secciones en base a las posiciones finales en el Campeonato Mundial previo 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 haya competido en el Campeonato Mundial previo, el reparto en Secciones será hecho de acuerdo al orden en que son recibidas las inscripciones.

ARTICULO 8. RESOLUCIÓN DE EMPATES.

8.01. 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 record de juegos ganados-perdidos.

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

a. Dentro de la Sección de Round Robins:

1. Con dos equipos empatados en ganados/perdidos, clasifíquelos por los resultados de su juego en el round robin; el ganador es colocado delante del perdedor.
2. Con más de dos equipos empatados en ganados/perdidos, clasifíquelos en el orden:
 - a. Por resultados de sus juegos dentro de ellos mismos en los juegos del round robin. ***Con dos equipos empatados en ganados/perdidos, clasifíquelos por los resultados de sus juegos en el round robin; el ganador es ubicado adelante del perdedor.***
 - b. Si todavía siguen empatados en ganados/perdidos, por sus carreras contra el record en los juegos dentro de ellos mismos; el equipo con el menor número de carreras en contra es colocado delante de los otros, el segundo equipo 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 del round robin.
 2. Más de dos equipos - por sus registros de carreras en contra en todos los juegos del round 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. A través de Sección de Round Robins:

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 del round 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.

- 8.03. 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, siempre y cuando la Comisión Técnica está de acuerdo de que las condiciones son satisfactorias para tal playoff.

ARTICULO 9. FINALES (LANZAMIENTO RÁPIDO).

9.01. 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.

9.02. 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.

9.03. 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 – El 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 10. FINALES (LANZAMIENTO MODIFICADO Y LENTO)

10.01. 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.

10.02. 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.

10.03. 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.

10.04. CUATRO SECCIONES – 8 EQUIPOS.

- a. 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 la 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 11. POSICIONES.

- 11.01. 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 “round 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 8 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 8 de este Código.
- 11.02. 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.

- 11.03. 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 12. COMPETICIÓN.

12.01. JUGADORES.

No más de diecisiete (17) personas jugadoras, deberán participar en un Campeonato Mundial y competencias calificatorias 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 de la Junta Directiva ISF.

12.02. 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, siempre y cuando 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 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 local vestirá una camiseta de color contrastante/color oscuro y el equipo visitante vestirá una camiseta de color blanco/ color claro. Refiérase al Artículo 12.04 para determinar cuál es el equipo local y cuál es el equipo visitante.
- c. Las jugadoras mujeres deberán vestir pantalones cortos (shorts) en todos los Campeonatos Mundiales y Juegos Olímpicos, a menos que sea determinado de otra manera por la Junta Directiva.
- d. *Los jugadores deben tener su número exhibido al frente, a la altura pecho en el lado derecho de su camiseta del uniforme, 7.62 cm (3") alto.*

12.03. CASCOS – “HELMETS” – (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE “FP”).

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.

12.04. SELECCIÓN DE ENTRADAS “INNINGS” Y DUGOUT.

- a. La selección de entradas “innings” y dugout será decidida por medio de sorteo, el Árbitro en Jefe lanzará una moneda al aire en la Reunión Técnica. Todos los sorteos por medio del lanzamiento de moneda al aire para los juegos en las vueltas, serán hechos en este momento.
- b. Al equipo local 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.

12.05. REPORTÁNDOSE AL LUGAR DE JUEGO.

- a) Los equipos preparándose para jugar deben reportarse al Árbitro-en-Jefe por lo menos una hora (1) antes de la hora establecida para jugar y entregarle en ese momento la tarjeta completa de alineación.*
- b) Cuando la tarjeta de alineación llenada es sometida al Árbitro-en-Jefe, la tarjeta de alineación debe ser firmada por el Head/Coach/Manager.*
- c) Una vez sometida al Árbitro-en-Jefe, la alineación será oficial.*
- d) Será responsabilidad del comité organizador, ver que los equipos sean buscados y llevados a tiempo al lugar de juego.*

12.06. 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 ISF.

12.07. 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.

12.08. 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 “UIC”.

12.09. FUMADORES.

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

12.10. DEMOSTRACIONES.

- a. Cualquier tipo de demostración por un equipo, antes, durante o después de un juego, debe ser sostenida en un 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, la Junta Directiva administrará una acción apropiada contra el país.

12.11. 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.

NOTA 2: En Juego de Campeonato Mundial y Olímpicos, son permitidos los equipos de comunicación establecidos por el anotador oficial para el propósito de comunicación entre los coaches/managers y el anotador oficial, proveyendo que tales equipos sean solo usados para propósitos de mantener anotación oficial.

- b. Grabación en vídeo será permitida en la instalación deportiva detrás de la cerca del outfield o en un 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 cámaras que se necesiten pueden ser colocadas en un área designada, a la izquierda o derecha del centro del campo, o en cualquier otra localidad en el campo, pero no pueden interferir con los espectadores, o juegos en progreso; y*
 2. *Las computadoras y otros equipos electrónicos pueden ser usados excepto para inmediata transmisión de información a los equipos que están jugando.*

12.12. 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 12.12.b y 12.12 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 equipo 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 12.12 b 2 (a) arriba descrito, o si el resultado del juego está empatado en el momento de la suspensión o aplazamiento.

EXCEPCIÓN: Cuando el Árbitro-en-Jefe del Torneo suspende un juego de Campeonato Olímpico, Mundial o Continental, este juego deberá ser reanudado en el punto exacto en donde el juego fue suspendido.

c. 15/10/7/7 REGLA DE VENTAJA DE CARRERA (SOLAMENTE LR Y LANZAMIENTO MODIFICADO).

Un juego debe ser declarado un juego reglamentario si un equipo le lleva al otro, **quince (15)** carreras después de tres (3) entradas, **diez (10) 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 Lanzamiento Lento “SP”, o décimo primero en Lanzamiento Lento “SP” con un Jugador Extra “EP”) 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.

12.13. IMPORTANTE INTERRUPCIÓN EN EL CALENDARIO DE JUEGOS.

- a. Cuando ha habido una importante interrupción 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 “round robin”).
 2. Si los juegos de la vuelta robin “round 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 “round robin”. Las clasificaciones serán determinadas de acuerdo con las especificaciones del Artículo 8 de esta Constitución.
 - 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 “round 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 “round robin” y playoff), el ganador será determinado de acuerdo con las especificaciones del Artículo 8 de esta Constitución.

12.14. 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.

12.15. 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.

12.16. 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.

12:17 PROCEDIMIENTOS Y MECÁNICAS DE LA CUENTA DE VEINTE (20) SEGUNDOS CONTRA RELOJ

Si son usados, los relojes serán ubicados en el campo de juego para la vista de jugadores, managers, árbitros y espectadores. Un reloj estarán en (o cerca) al tablero marcador en el outfield y los otros localizados a la izquierda y derecha del área del plato de home y ubicados de manera tal al lado de afuera del área de juego y visible por el lanzador, bateador y los árbitros.

ENTRE LANZAMIENTOS:

1. **BATEADOR:** Después de entrar al cajón del bateador y entre lanzamientos, el bateador debe permanecer en el cajón, manteniendo por lo menos un pie en el cajón mientras está tomando las señales del coach. Entre los lanzamientos la cuenta contra Reloj de Veinte (20) Segundos deberá comenzar tan pronto como el receptor está en una posición de regresar la bola al lanzador y el lanzador está dentro del círculo del lanzador.

EXCEPCIONES: El bateador puede dejar el cajón:

- a) Si la bola es bateada fair o foul.
- b) En un swing, slap o check swing.
- c) Si es forzado out del cajón por un lanzamiento.
- d) En un lanzamiento desviado “wild pitch” o passed ball.
- e) Si hay un intento de jugada.
- f) Si ha sido llamado “time”
- g) Si el lanzador deja el círculo del lanzamiento de ocho-pies o el receptor “catcher” deja el cajón del catcher.
- h) En un lanzamiento en tres bolas que es un strike, y el bateador piensa que el lanzamiento fue una bola.

EFEECTO (1 a-h). Si el bateador deja el cajón del bateador y ninguna de estas excepciones aplica, el árbitro llamará un strike. No se tira un lanzamiento y la bola es muerta. El reloj será parado y puesto de nuevo de nuevo durante este llamado de strike.

2) **COACH:** Un equipo coach de un equipo ofensivo (coach de base) deberá estar posicionado cerca de la primera base o cerca de la tercera base y es obligado a permanecer dentro de los confines de su respectivo cajón de coach. El coach no puede dejar el cajón de coach entre los lanzamientos.

EXCEPCIÓN: Un coach puede dejar el cajón de coach:

- a) Para señalar a un corredor deslizarse, avanzar o regresar a una base, o
- b) Para moverse fuera de la vía de un jugador, para que el coach no interfiera con la jugada.
- c) Cuando “time” ha sido llamado.

EFEECTO: Si el coach deja el cajón del coach, en juicio del árbitro de home, con la intención de enviar un mensaje verbal o una señal al bateador, el coach será cargado con una conferencia ofensiva.

3) **VEINTE SEGUNDOS:** En situaciones en donde el bateador es nuevo o ha dejado el cajón del bateador, como es permitido, por una de las Excepciones listada en la Sección 1, la cuenta contra reloj de veinte (20) segundos deberá comenzar cuando la bola es regresada al lanzador, en el círculo del lanzador.

- a) El bateador tiene diez (10) segundos para obtener instrucciones del coach. Una vez el bateador pisa de regreso el cajón del bateador, el lanzador puede, con las manos separadas,

pisar el plato del lanzador o estando ya en el plato del lanzador, tomar una señal con las manos separadas”.

- b) Habrá un lapso de diez (10) segundos antes de que el bateador regrese al cajón, y la luz del tiempo del reloj se prenda. UN STRIKE deberá ser llamado por el árbitro de home. No será tirado un lanzamiento y la bola permanece muerta. El reloj comenzará de nuevo en la cuenta de veinte (20) segundos cuando el árbitro apunte al lanzador y declare “PlayBall”. El reloj no parará, o la luz se prende, si el bateador está en el cajón antes de que los diez (10) segundos haya terminado.
- c) El bateador deberá ubicar ambos pies en el cajón antes de los diez (10) segundos, el árbitro apuntará al lanzador, según lo cual el lanzador puede entonces pararse en el plato del lanzador con las manos separadas o si ya está en el plato del lanzador, tomar una señal y entonces comenzar el lanzamiento. Prácticas de molinete “swings” pueden ser tomadas mientras el lanzador se está preparando para lanzar.
- d) El lanzador puede estar detrás del plato tomando una señal o estar en el plato del lanzador con las manos separadas, antes de que el árbitro esté apuntando y declarando “Play Ball” o antes de que el bateador se pare en el cajón del bateador con ambos pies. Si está en el plato del lanzador, debe ser tomada una señal después de que el árbitro dice play ball o el bateador entra el cajón del bateador con ambos pies”. (El lanzador debe entonces seguir la Regla 6, Sección 1-d).
- e) El tiempo de la cuenta contra reloj deberá terminar después de veinte (20) segundos, y antes de que el lanzador comience el lanzamiento, el reloj será parado y el árbitro llamará una “BOLA”. El reloj comenzará de nuevo, con una nueva cuenta de veinte (20) segundos, cuando el árbitro apunte al lanzador e indique “PLAY BALL”. El comienzo del lanzamiento ocurre después de la pausa y después de que una mano es sacada de la bola.
- f) Una vez que el lanzamiento comience, la luz del reloj se prende, pero no tendrá sonido Y no hay infracción.
- g) “TIEMPO” - “TIME” no será dado a la ofensa o a la defensa con cinco (5) segundos o menos remanente en la cuenta del reloj de veinte (20) segundos. “Time” puede ser dado, si a juicio del árbitro, las circunstancias lo garantizan. Si “TIME” es dado antes de este momento, el reloj será puesto de nuevo a veinte (20) segundos.

4) **RELOJ DE TIEMPO** será operado desde una ubicación conveniente que tenga una vista sin obstrucción al bateador, lanzador, árbitros y relojes. El reloj comenzará cuando el lanzador, estando en el círculo de lanzamiento, recibe la bola desde cualquier jugador o árbitro. Este comenzará o parará según está descrito arriba.

5) **OPERADOR DEL RELOJ DE TIEMPO:** será requerido parar o comenzar como está descrito arriba.

PUNTOS CLAVES:

BATEADOR:

- 1. Un coach ofensivo no puede dejar el cajón del bateador para dar las señales al bateador. (el Coach será advertido por el primer incidente y luego cargado con una conferencia ofensiva).
- 2. El bateador debe mantener por lo menos un pie en el cajón del bateador mientras está tomando las señales.

3. Si el bateador no está listo, como se describe arriba, dentro de diez (10) segundos, es llamado un strike sobre el bateador.
4. Tiempo "Time" no será dado durante los últimos cinco (5) segundos, a menos que a juicio del árbitro existan circunstancias no usuales. En tal caso el reloj será puesto de nuevo a veinte (20) segundos.

LANZADOR:

1. Puede tomar una señal del receptor "catcher" durante los primeros diez (10) segundos mientras está fuera del plato del lanzador.
2. Una vez el árbitro apunte y señale "PLAY BALL", el lanzador puede pararse en el plato del lanzador con las manos separadas y comenzar el lanzamiento.
3. El lanzador tiene el tiempo remanente en la cuenta del reloj de veinte (20) segundos.
4. Tiempo "Time" no será dado durante los últimos cinco (5) segundos, a menos que a juicio del árbitro circunstancias no usuales lo garanticen. En tal caso el reloj será puesto de nuevo a veinte (20) segundos.
5. El lanzador debe seguir las reglas de lanzamiento (Regla 6) para el preliminar y la soltura del lanzamiento.
6. Si el lanzador no comenzó dentro de veinte (20) segundos, una bola automática será otorgada al bateador, y el reloj comenzará de nuevo.

AMBOS

1. Si Tiempo "Time" es dado antes de los últimos cinco segundos (el reloj será puesto de nuevo a veinte (20) segundos).

ARTICULO 13. TERRENO DE JUEGO.

- 13.01 Habrá una distancia estándar desde el plato de home hasta la cerca del outfield. También habrá cercas limítrofes desde la valla "backstop" hasta cada línea de foul, conectadas con la cerca del outfield.

LANZAMIENTO RÁPIDO "FP":

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).

LANZAMIENTO LENTO "SP":

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.

13.02 Habrá una valla “backstop” de tipo estándar con por lo 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).

13.03 Habrá una base tipo estándar de material fuerte, fijamente atada.

13.04 *En Juego de Campeonato Mundial y de Olímpicos, en superficies flojas o superficiales, debe haber una cuerda como marcador o pelo de caballo estacado bajo la superficie para marcar las esquinas de los cajones de bateadores.*

13.05 Las reglas de terreno deberán claramente indicar las áreas en que los fotógrafos serán permitidos. Solo fotógrafo adecuadamente certificados (por la ISF) serán permitidos en el terreno, si es provisto por las reglas de terreno.

13.06 Asistentes médicos o de Primeros auxilios estar en servicio todo el tiempo.

ARTICULO 14. IMPLEMENTOS DE JUEGO

14.01 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.

14.02 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.

14.03 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.

14.04 Todos los bates a ser usados deben estar aprobados por la ISF. ***Notificación de la aprobación deberá ser hecha agregando el nombre del bate y número de modelo a la lista aprobada mantenida en la website ISF. Una vez que el bate es agregado a la lista, este es certificado para uso en juego de Campeonato.*** Todos los bates a ser usados deben estar conformes a las especificaciones como está establecido en las Reglas ISF. ***Una vez que un fabricante de bates se retira del programa de certificación de bates, todos los bates actualmente listados como certificados deberán permanecer en la lista de bates***

certificados por un período de dos (2) años desde la fecha de retiro. (La fecha de vencimiento de los bates deberá estar incluidas en grupos después de su listado, ej. Easton Synergy 2 (Vence Diciembre 2011)).

14.05. Con respecto a bates de dos-piezas,

- a) Los fabricantes deben demostrar que los bates intercambiables fallan en manera de seguridad, ej., daño visible antes de de característica de cierre.*
- b) Componentes de bates deben estar diseñados en una forma de prevenir alteraciones de equipo no certificados.*

El logo aprobado de la ISF debe aparecer tanto en el pomo como en el barril.

14.06. Equipos con marcas de identificación y/o logo del fabricante original pueden ser usados en cualquier competición ISF incluyendo Campeonatos Mundiales, Juegos Olímpicos y otras competiciones sancionadas ISF. Con excepción de que la marca original del fabricante y/o logo no debe representar más del 10 por ciento del equipo. Nota: Cualquier disputa relacionada con esta sección deberá ser resuelta por la comisión de Estándares de Equipo ISF. Cuando esta sección se relacione a competición Olímpica cualquier excepción debe ser aprobada por el IOC.

14.07. Todos los otros equipos deben adherirse a las especificaciones estipuladas en las reglas oficiales de la ISF.

14.08. 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.

14.09. La doble base debe ser usada en juego de Campeonato Mundial ISF y de Olímpicos.

ARTICULO 15. ÁRBITROS

15.01 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

15.02 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.

15.03 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.

15.04 Proceso para Selección de Árbitros a Campeonatos Mundiales.

- 1. Cada Federación Nacional ISF será invitada a nominar hasta cuatro (4) árbitros – de cinco (5) a seis (6) meses antes del Campeonato Mundial.*
- 2. Las nominaciones pueden ser hechas enviando de regreso a la ISF la planilla de solicitud para árbitro.*
- 3. La planilla de solicitud de árbitro debe ser aprobado por la Federación Nacional o el Director de Árbitros de la Federación Nacional (NOTA: solicitudes sometidas electrónicamente por la Federación Nacional o el Director de Árbitros de la Federación Nacional son consideradas aceptables).*
- 4. La planilla de solicitud debe ser sometida a la ISF en la fecha límite publicada a menos que se haya sido dada una extensión por parte del Director de Árbitros ISF.*

Proceso de Selección de Árbitros para Campeonatos Mundiales.

- 1. Una Federación Nacional deberá nominar a más de un árbitro, los árbitros deben ser nominados por la Federación Nacional y establecer la justificación usada para la nominación, y esta debe ser sometida a la ISF junto con las planillas de nominación.*
- 2. El coordinador regional de árbitros revisa la nominación de su región, basado en la capacidad y/o experiencia, conjuntamente con el nivel necesitado en dicho torneo.*
- 3. Un reporte de actividad indicando el número de juegos oficiados por el árbitro nominado, así como también el nivel de bola de los juegos oficiados, ej. Adulto/Juvenil, Hombre/Mujeres, Elite/Recreación, debe acompañar cada nominación de árbitro.*
- 4. El Director de Árbitros ISF determinará el número de árbitros requeridos para el Campeonato Mundial basado en el número de equipos, campos utilizados y número de juegos por día.*
- 5. El Director de Árbitros ISF hará las selecciones de las nominaciones de árbitros sometidas en consulta con los coordinadores de árbitros regionales y los Directores del Comité de selección de árbitros.*
- 6. El Director de Árbitros ISF someterá la lista del equipo de árbitros seleccionados al Presidente ISF para la aprobación final.*

15.05. Criterio de Selección para Campeonatos Mundiales

- 1. La capacidad del árbitro para officiar al nivel de competición a ser jugado en el Campeonato Mundial.*
- 2. Desempeño en previos torneos ISF (basado en evaluaciones o reportes del árbitro en Jefe y asistente(s) al árbitro en Jefe atendiendo el campeonato).*
- 3. Árbitros para Campeonatos Senior deben haber recibido una evaluación previa ISF (preferido dos (2) o tres (3) evaluaciones).*
- 4. Evaluaciones elegibles pueden ser usadas de participación en un torneo senior o juvenil ISF.*
- 5. Para torneos juveniles, son requeridas evaluaciones ya sea del coordinador regional de árbitros o del Director de Árbitros de la Federación Nacional.*

6. *Tres contenidos de reportes de actividades del árbitro, debe cubrir la actividad del árbitro por los tres años previos. El reporte de actividad debe ser validado por la Federación Nacional.*
7. *Serán hechas selecciones en tres rondas de eliminación basadas en lo siguiente:*
 - a) *La primera ronda de selección – son considerados árbitros con un país participando.*
 - b) *La segunda ronda de selección – el número de países participando de una región (ej. Norte-América, Latino-América, Asia, Europa, África y Oceanía), son tomados en consideración en relación al número de árbitros seleccionados desde la región.*
 - c) *La tercera ronda de selección – cualquier posición o posiciones restantes puede ser llenadas de la federación anfitriona o de federaciones localizadas en la región anfitriona.*

15.06 Proceso para Selección de árbitros para operar en “Copas” ISF o Juegos Mundiales.

1. *Federaciones Nacionales participando serán invitadas a nominar a un (1) árbitro – cinco (5) o seis (6) meses ante al Campeonato.*
2. *Pueden ser hechas nominaciones sometiendo la planilla de solicitud de árbitro a la ISF.*
3. *La planilla de solicitud de árbitro debe ser aprobada por la Federación Nacional o el Director de Árbitros de la Federación Nacional (NOTA: aprobaciones electrónicas sometidas por la Federación Nacional o el Director de Árbitros de la Federación Nacional son aceptables).*
4. *Un reporte de actividad debe acompañar a cada nominación de árbitro, indicando el número de juegos oficiados por el árbitro nominado así como también el nivel de bola de los juegos oficiados, ej. Adulto/Juvenil, Hombre/ Mujeres, Elite/Recreacional.*
5. *La planilla de solicitud debe ser sometida a la ISF a la fecha límite publicado, a menos que haya sido dada una extensión por el Director de Árbitros ISF.*
6. *El coordinador regional de árbitros revisa la nominación de su región basado en la capacidad y/o experiencia en conjunto con el nivel necesario para dicho torneo.*
7. *El Director de Árbitros ISF determinará el número de árbitros requeridos para el Campeonato, basado en el número de equipos, campos utilizados y número de juegos por día.*
8. *El Director de Árbitros ISF y el Coordinador Regional (de la ubicación en donde será sostenido el campeonato) comprenden el comité de selección de árbitros y hará las selecciones de árbitros de las nominaciones de árbitros sometidas.*
9. *El Director de Árbitros ISF someterá la lista del equipo de árbitros seleccionados al Presidente ISF para aprobación final.*

N.B. Proceso para Copas Sancionadas

El Director de Árbitros “UIC” ISF revisará una lista de árbitros seleccionados por la Federación anfitrión o comité anfitrión y ofrecerá asesoría sobre los árbitros seleccionados.

15.07. Criterio usado por la ISF para operar en Copas o Juegos Mundiales.

- 1. La capacidad del árbitro para oficiar al nivel de competición a ser jugado en el Campeonato. Puede ser dada consideración especial para añadir mujeres árbitros al equipo fuera del equipo participante o consideraciones de balance regional.**
 - 2. Desempeño en torneos ISF previos (basado en evaluaciones o reporte del Árbitro en Jefe “UIC” y el Asistente al árbitro en Jefe “DUICS” atendiendo el campeonato).**
 - 3. Evaluaciones elegibles pueden ser usadas de participación en un torneo senior o juvenil ISF.**
 - 4. Evaluaciones de torneos de jóvenes son requeridos ya sea del coordinador regional de árbitros o del Director de árbitros de la Federación Nacional.**
 - 5. Los contenidos de los reporte de actividad del árbitro deben cubrir la actividad del árbitros por los tres (3) años anteriores. El reporte de actividad debe ser validado por la Federación Nacional.**
 - 6. Las selecciones serán hechas en tres rondas de eliminación basados en lo siguiente:**
 - a) En la primera ronda de selección – los árbitros con un país participando son considerados.**
 - b) En la segunda ronda de selección – el número de países participando de una región es tomado en consideración en relación al número de árbitros seleccionados de la región (debe ser dada consideración en agregar mujeres árbitros al grupo).**
 - c) En la tercera ronda de selección – cualquier posición remanente para árbitros puede ser llenada de la federación anfitriona o de las federaciones localizadas en la región anfitriona.**
- 15.08 Cada Federación Nacional de la ISF deberá tener el derecho de notificar a la ISF si cualquier árbitro no está en buena posición o no está disponible con dicha Federación Nacional y la razón porqué el árbitro no está en buena posición.
- 15.09 La Federación Nacional será notificada no más tardar de cinco (5) meses antes del campeonato, del/los árbitro(s) seleccionado(s) por el comité. La Federación Nacional debe obtener de los árbitros seleccionados, información completa tanto de la planilla de información general como la planilla de medida de uniformes y someterla (por correo electrónico) al Director de Árbitros con cuatro (4) meses de anticipación al campeonato. La falla en enviar por correo electrónico las planillas para la fecha límite cancelará la asignación.
- 15.10 Cada árbitro seleccionado y participando en cualquier campeonato Mundial debe vestir el uniforme oficial ISF, como está descrito bajo la Regla 10, Sección 1 c de las reglas oficiales, y provisto por un patrocinador oficial ISF. E importante que las medidas de uniforme sean sometidas con cuatro (4) meses de anticipación a la competición.
- 15.11 Si falla el árbitro a atender su campeonato asignado, esa Federación Nacional deberá perder su derecho a someter una recomendación de árbitro por los próximos dos campeonatos mundiales.

EXCEPCIÓN: Un Certificado Médico de Doctor, verificando la incapacidad del árbitro a atender y participar, anulará esta regulación.

15.12 Selección de árbitros para Campeonatos de Olímpicos y Calificadores Olímpicos deberá ser como sigue:

Calificadores Olímpicos: Cada país miembro puede recomendar a 1-6 árbitros para consideración para los Olímpicos tanto como ellos reúnan el siguiente criterio:

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 Olímpico dentro de seis (6) años de la competición Olímpica.
3. El árbitro debe estar registrado con la Sede Directiva Mundial y aprobado por su Federación Nacional atestiguando su conocimiento de las actuales reglas y mecánicas.
4. Los nombres de los árbitros y calificaciones deberán ser sometidos a un mes después del último Calificador Olímpico.
5. Si al Comité de Selección le gustaría considerar a alguien que no sea esos recomendados, el Comité deberá consultar con la adecuada Federación Nacional.

El Director de Árbitros ISF y el Comité de Selección recomendarán a la Junta Directiva ISF a doce (12) nombres de árbitros (seis hombres y seis mujeres), más dos (2) suplentes.

ARTICULO 16. PREMIACION.

16.01 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.

16.02 Veinticinco (25) medallas individuales de oro, de plata y de bronce, serán preparadas por el anfitrión con la aprobación de la Directiva ISF y serán otorgadas a cada jugador en la nómina de los equipos ganadores en el primer, el segundo y el tercer lugar, y a los miembros de la delegación según sean indicados en la nómina.

16.03 El Presidente de la Federación Internacional de Softbol “ISF” 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 17. PROTOCOLO.

17.01 La Junta Directiva 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.

17.02

- 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 de la Junta Directiva.
- 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.

17.03 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.

17.04 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 4.09 h. de la Constitución de la Federación Internacional de Softbol "ISF".

ARTICULO 18. COMPETENCIA OLÍMPICA.

18.01 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.

18.02 NUMERO DE JUGADORES.

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

18.03. FECHA LÍMITE PARA CAMBIOS DE NOMINAS.

Cambios en la nómina oficial pueden ser hechos 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 competición oficial del equipo.