

CAMBIO A REGLAS 2010-2013
(En el orden que aparecerá en el Libro de Reglas)
(Cambios están en Negrilla e Itálica)

Regla 1 Sección 2 - Sec. 2. JUGADA DE APELACIÓN – “APPEAL PLAY”

Una apelación de bola viva o muerta, *es una jugada o situación en la cual un árbitro no puede hacer una decisión a menos que sea solicitada por un Manager, coach o jugador del equipo no ofensor. Un coach o manager puede solo hacer una apelación de bola muerta, y solo después de estar parado en el terreno de juego.*

“Si es hecho por un fielder, el fielder debe estar en el infield cuando hace la apelación. La apelación no puede ser hecha después de que haya ocurrido cualquiera de lo siguiente:

- a) Un lanzamiento legal ha sido tirado *o un lanzamiento ilegal ha sido declarado*
EXCEPCIÓN:
 1. *Una apelación por el uso de un sustituto ilegal, un reingreso ilegal, un Jugador Reemplazante o un Jugador Retirado (ya sea dejando o regresando a la alineación bajo la Regla de Jugador Reemplazante) y no reportado al árbitro puede ser hecha en cualquier momento mientras tal jugador todavía está en el juego.*
 2. *Una apelación por corredores cambiando posiciones en las bases que ellos ocuparon, puede ser hecha en cualquier momento hasta que todos esos corredores estén en el dugout o la mitad de entrada haya terminado.*
- b. El lanzador y todos los jugadores defensivos han dejado el territorio fair; o
- c. Los árbitros han dejado el terreno de juego después de la última jugada del juego.

Estos son los tipos de “apelaciones”:

1. Omitiendo una base
2. Dejando una base en una bola de aire cogida antes de que la bola sea tocada primero
3. Bateando fuera de orden
4. Intentando avanzar a segunda base después de dar vuelta en primera base
5. Sustituciones ilegales
6. El uso de jugadores no anunciados bajo la Regla de Jugador Reemplazante
7. Reingreso ilegal
8. El uso de jugadores no anunciados bajo la Regla de Jugador Designado
9. *Corredores de Base cambiando posiciones en las bases que ellos ocuparon.*

Regla 1 Sección 6

Sec.6. BASE POR BOLAS - “BASE ON BALLS”

(Lanzamiento Rápido “FP” y Lanzamiento Lento “SP”) Una base por bolas ocurre cuando el árbitro de home juzga cuatro lanzamientos como bolas, incluyendo lanzamientos ilegales. Se le concede primera base al bateador. Esto algunas veces es

referido como una Caminata (Lanzamiento Rápido la bola está viva; Lanzamiento Lento la bola está muerta).

Regla 1 Sección 13.

Sec. 13. BOLA BLOQUEADA – “BLOCKED BALL”

Una bola bloqueada es una bola bateada, tirada o lanzada que:

- a) *Se convierte es una bola incrustada en la cerca, o*
- b) *Es tocada, parada o manejada por una persona que no está comprometida en el juego, o*
- c) *Toca cualquier objeto que no es parte de los implementos oficiales o del área de juego, o es tocada por un jugador defensivo quien está en contacto con el terreno que no es parte del área de juego.*

Regla 1 Sección 17 b

Sec. 17 CONFERENCIA CARGADA – “CHARGED CONFERENCE”

b. Conferencia Defensiva. El equipo defensivo pide una suspensión de juego para permitir.

1. Un representante del equipo defensivo entrar al terreno de juego para comunicarse con cualquier jugador defensivo.
2. Un fielder deja su posición y va al dugout y da al árbitro razón para creer que él recibió instrucciones.

Nota: No es una conferencia cargada si el coach/manager notifica al árbitro de home de un cambio de “pitchers” (lanzadores) antes o después de comunicarse con el “pitcher”.

Regla 1 Sección 20

Sec. 20. - SALTO DE CUERVO - “CROW HOP” (Lanzamiento Rápido Solamente –“FP”)

Un Salto de cuervo es definido como el acto de un lanzador que no empuja desde el plato de lanzador para enviar la bola. Es un acto ilegal si el lanzador pisa fuera del plato y luego establece un segundo impulso (o punto de comienzo) y se empuja desde el nuevo punto de comienzo y completa el envío de la bola. (ESTO ES UN ACTO ILEGAL) NOTA: El lanzador puede brincar, desde la goma del lanzador, cae y con un movimiento continuo, envía la bola a home. El pie pivote puede empujarse fuera y/o seguir a través del movimiento con esta acción continua y esto no es considerado un salto de cuervo.

Regla 1. Sec. 35.

Sec. 35. OUT FORZADO - “FORCE OUT”.

Un out forzado es un out el cual puede ser hecho solamente cuando un corredor pierde el derecho a la base que está ocupando, porque el bateador se convierte en bateador-corredor y antes de que el bateador-corredor o un corredor subsiguiente haya sido puesto out. *En una apelación el out forzado es determinado por la situación al momento en que la apelación es hecha; no al momento de la infracción. Ej. Si el forzado ha sido*

quebrado por un out de un corredor sucesor antes de la apelación, entonces no es más un out forzado.

Regla 1. Sección 45.

Sec. 45. JUGADOR ILEGAL –“ILLEGAL PLAYER”

Un jugador ilegal es un jugador que toma una posición en la alineación, ya sea en la ofensiva o defensa, que no ha sido reportado al árbitro de home, incluyendo: Estos son los tipos de “Jugadores Ilegales”

- a. UN JUGADOR REMPLAZANTE entrando al juego (bajo la regla de Jugador Reemplazante) sin ser reportado al árbitro de home.*
- b. UN JUGADOR RETIRADO (bajo la regla de Jugador Reemplazante) regresando al juego sin ser reportado al árbitro de home.*

Regla 1 Sección 46

Sec. 46 REINGRESO ILEGAL – “ILLEGAL RE-ENTRY”

Un Reingreso Ilegal ocurre cuando:

- a) Un jugador abridor regresa al juego una segunda vez después de haber sido sustituido dos veces.
- b) Un jugador abridor regresa al juego después de haber sido sustituido, pero no en su posición original en la alineación ofensiva.
- c) Un sustituto que ha estado legalmente en el juego regresa al juego después de haber sido reemplazado ya sea por el jugador abridor original u otro sustituto.
- d) El Jugador Designado abridor (Lanzamiento Rápido Solamente “FP”) o *su sustituto* es ubicado en el orden al bate en una posición diferente a la posición inicial del Jugador Designado inicial.
- e) *Un jugador Flex quien es ubicado en el orden al bate en una posición diferente a la del Jugador Designado abridor.*

Regla 1. Sección 58 (NUEVO)

Sec. 58 BASE POR BOLAS INTENCIONAL – “INTENTIONAL BASE ON BALLS”

Una base por bolas intencional ocurre cuando el equipo defensivo desea ubicar al bateador en primera base, sin el requerimiento de lanzar cuatro bolas. Esto es referido como una Caminata Intencional. La bola es muerta.

NOTA: RENUMERAR 2006-2009 La Regla 1 Secciones 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65 a la Regla 1 Secciones 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66.

Sec. 60. BRINCO - “LEAPING” (Lanzamiento Rápido Solamente “FP”).

Brincar es el acto de un lanzador, que le causa estar en el aire en su movimiento inicial y lo saca de la goma del lanzador. El impulso desarrollado por el movimiento hacia adelante, causa que el cuerpo entero, incluyendo ambos pies - el pie pivote y el pie de paso (no-pivote)- vayan al aire al mismo tiempo moviéndose hacia el plato de home. El lanzamiento es completado cuando el lanzador toca el piso y con un movimiento continuo suelta la bola a home. El pie pivote puede empujar fuera y/o seguir a través con esta acción continua. Brincar es un acto legal.

Regla 1 Sección 67

Sec. 67. - JUGADOR OFENSIVO SOLAMENTE- “OPO” (Lanzamiento Rápido Solamente “FP”)

Un jugador ofensivo solamente (OPO) es un jugador en el orden al bate, diferente al FLEX, por quien el Jugador Designado está jugando defensa. El Jugador Ofensivo Solamente “OPO” continúa jugando ofensa, pero no juega defensa.

NOTA: RENUMERAR 2006-2009 La Regla 1 Sección 66 como la Regla 1 Sección, 68

Regla 1 – Sección 69

Sec. 69 IMPLEMENTOS OFICIALES – “OFFICIAL EQUIPMENT”

El Implemento Oficial es considerado ser cualquier implemento (bates, guantes, cascos, etc.) en actual uso por el equipo defensivo u ofensivo en el curso del juego. Implemento Defensivo (guantes por ejemplo) dejado en el terreno por el equipo que está jugando ofensa, no sería considerado como Implemento Oficial.

NOTA: RENUMERAR 2006-2009 La Regla 1 Sección 67 hasta Sección 101 como Regla 1 Sección 70 hasta la Sección 104

Regla 2 Sección 1-b

Sec. 1 EL TERRENO DE JUEGO - “THE PLAYNG FIELD”

a) Es el área dentro de la cual la bola puede ser legalmente jugada y fildeada.

Nota: Una bola es considerada “fuera del terreno de juego” cuando esta toca el terreno, persona en el terreno o cualquier objeto fuera del área de juego.

b) Deberá tener un área clara, sin obstrucción, dentro de un radio mínimo **como está establecida en la Tabla de Distancias (Apéndice 2)**

Regla 2. Sección 3

Sección 3. EL DIAMANTE OFICIAL DEBERÁ TENER LAS LÍNEAS DE BASES COMO ESTÁN ESTABLECIDAS EN LA TABLA DE DISTANCIAS.

Regla 2 Sección 4 –g.

Sección 4 – PLANO DEL DIAMANTE – “DIAMOND LAYOUT”

g. LA GOMA DEL LANZADOR deberá ser de goma de 61 cm (24 pulgadas) de largo y 15.2 cm (6 pulgadas) de ancho.

1. La parte superior de la goma deberá ser al nivel del terreno.

2. La línea del frente de la goma del lanzador deberá tener **la distancia desde la parte de atrás o vértice del plato de home como está establecido en la Tabla de Distancias.**

Nota: Las líneas que define un área son parte de esa área.

Regla 2 y todas las otras Reglas

Toda la información de distancias será mostrada primero en medidas métricas y de segundo en paréntesis en imperiales. Ejemplo 14.02 m (46 pies.)

Regla 2 Sección 3
Distancias de Lanzamiento
Niñas Junior 16-y-menores **12.19 m (40 pies)**

Regla 3 Sección 1 a.

Sec. 1 EL BATE OFICIAL – “THE OFFICIAL BAT” (NUEVO)

c) *Deberá ser hecho de una construcción de una pieza, piezas múltiples permanentemente ensambladas o dos piezas de construcción intercambiables. Si el bate es diseñado con componentes intercambiables, este debe reunir el siguiente criterio:*

- 1. Los componentes de las uniones deben de tener un sistema único de seguridad para prevenir combinaciones de implementos no certificados en el “field” campo.*
- 2. Todos los componentes de uniones deben reunir los mismos estándares como si este fuera de un bate de una pieza cuando es combinado o en una porción de un bate de una pieza si es separado.*

NOTA: RENUMERAR 2006-2009 La Regla 3 Sección 1 a hasta o y b hasta p

Regla 3. Sección 1 – 1

Sec. 1. EL BATE OFICIAL – “THE OFFICIAL BAT”

1. Si es de metal, y no es de construcción de una pieza, con el final del barril cerrado, deberá tener una goma o vinilo plástico u otro material insertado aprobado por la Comisión de Estándares de implementos de juego ISF, firmemente asegurado en el extremo del bate.

- 1. El inserto de la tapa en el extremo deberá estar firme y permanentemente sellado, así este no puede ser removido por nadie que no sea el fabricante sin dañar o destruir la tapa o el barril.*
- 2. El bate deberá estar libre de ruidos audibles cuando se sacude.*
- 3. El bate no deberá tener señales de alteración.*

Nota: Un bate que no esté libre de sonidos deberá ser considerado un bate ilegal. Un bate que muestre signos de alteración deberá ser considerado un bate alterado.

Regla 3, Sección 4, b

Sec. 4 –GUANTES Y MASCOTINES - “GLOVES & MITTS”

b. Los guantes usados por cualquier jugador pueden tener cualquier combinación de colores, a condición de que ninguno de los colores (incluyendo los cordones) sean del color de la bola.

Regla 3 Sección 5 Efecto (NUEVA)

Sección 5 ZAPATOS – “SHOES”

Efecto: Sección 5: La falla en cumplir con las provisiones de la Sección 5, después de una advertencia del árbitro, deberá resultar en expulsar al jugador del juego.

K. Regla 3 Sección 7.

Sección 7 IMPLEMENTOS DEPORTIVOS EN CAMPO DE JUEGO – “EQUIPMENT OF PLAYING FIELD”

Implementos deportivos que no sean parte oficial del juego no deberán ser dejados sueltos en el campo de juego, tanto en territorio fair como en territorio foul.

Regla 3 Sección 7 Efecto:

Efecto Sección 7:

La bola es muerta si hace contacto con implementos deportivos que no sean parte de los implementos oficiales.

- a. Por útiles de juego de la ofensiva causando una bola bloqueada (y creando interferencia), el jugador sobre el que se está jugando es out.
- b. Si no hay una jugada aparente obvia, ningún corredor será declarado out, pero todos los corredores deben regresar a la última base tocada al momento de la declaración de bola muerta.
- c. *Por implementos deportivos defensivos causando una bola bloqueada, a los corredores les es otorgado:*
 - i. *Una base desde la última base tocada al momento del lanzamiento en una bola lanzada,*
 - ii. *Dos bases desde la última base tocada desde el momento del tiro en una bola tirada, o*
 - iii. *Dos bases desde la última base tocada al momento del lanzamiento en una bola bateada fair.*

Regla 4 Sección 1 Efecto Sec. 1 b-f

Efecto- Sección 1b-f:

Cualquier infracción deberá resultar en una advertencia por la primera infracción. Cualquier infracción siguiente por un coach/manager del mismo equipo, deberá resultar en la expulsión del coach/manager.

NOTA: TODAS LAS EXCEPCIONES PARA TODOS LOS EQUIPOS DE LANZAMIENTO LENTO PARA JUGAR FALTOS DE JUGADORES (MENOS QUE EL COMPLEMENTO NORMAL DE JUGADORES)

- a) **Borrar las dos excepciones bajo Regla 4 Sec. 3-b**
- b) **Borrar la excepción bajo la Regla 4 Sec. 6-d.**
- c) **Borrar la excepción bajo Regla 12 Sección 2 a Nota 2.**
- d) **Borrar Regla 12 Sección 4 b-10**
- e) **Borrar Regla 7 Sección 6 j y reenumerar el restante de la Sección 6, k a j; m a l y n a m.**

Regla 4 Sec 5 g

Sec. 5 JUGADOR DESIGNADO “DP” – DESIGNATED PLAYER -(Lanzamiento Rápido “FP” Solamente)

El Jugador Designado “DP” puede jugar defensa en cualquier posición. Si el jugador Designado debiera jugar defensa por un jugador otro que no sea el FLEX, ese jugador continuará bateando, pero no juega defensa, y no es considerado que haya dejado el juego. *El jugador por quien el Jugador Designado está jugando defensa es referido como Jugador Ofensivo Solamente (OPO).*

Regla 4 Sec 5 Efecto g-i

Efecto 5 g-i

Las estipulaciones de la Regla 4 Sección 8 y penalidades por infracciones se aplican. Ubicar al FLEX en una posición en el orden al bate diferente a la del Jugador Designado abridor, resultará en la expulsión tanto del manager como del coach (cuyo nombre aparece en la tarjeta de alineación) y el FLEX, o su sustituto.

NOTA: borrar la excepción en Regla 4 Sección 7 c.

Regla 4 Sección 8 Efecto 8g Efecto Secciones 2-4 Nota 2

Efecto Secciones 2-4

Nota 1 – Efecto Sec. 2-4

Un Jugador Inelegible deberá regresar al juego, es declarado un confiscado en favor del equipo que no tiene culpa.

Regla 4 Sección 10

Sección 10 CONDUCTA EN EL DUGOUT – “DUGOUT CONDUCT”

a) Coaches, jugadores, sustitutos u otro personal de banca, no deberán estar fuera del área del dugout, excepto cuando las reglas lo permitan o cuando sean consideradas justificadas por el árbitro.

Nota: Esto incluye jugadores que no sea el bateador en el círculo de espera (quien debe permanecer en el círculo de espera) al comienzo del juego, entre entradas, o cuando un lanzador está en calentamiento.

b) No se deberá fumar en el área asignada al dugout.

Efecto – Sec. 10

La primera ofensa es una advertencia para un equipo. Cualquier ofensa repetida deberá resultar en la expulsión de ese miembro de equipo.

Regla 5, SECCION 5, a 1.

Sec. 5 REGLA DE CARRERAS DE VENTAJA – “RUN AHEAD RULE”

a. Una regla de carreras de ventaja deberá ser usada en todos los Campeonatos/torneos ISF.

- 1. (Lanzamiento Rápido Solamente – “FP”) Quince (15) carreras después de tres (3) entradas; diez (10) carreras después de cuatro (4) entradas o siete (7) carreras después de cinco (5) entradas.*

Regla 5 – Sección 7 b

Sec. 7 ANOTACIÓN DE CARRERAS – “SCORING OF RUNS”

b. No deberá ser anotada una carrera si el *tercer y/o último* out de una entrada es el resultado de:

1. El bateador-corredor siendo puesto out antes de legalmente tocar primera base.
2. Un corredor siendo forzado out (incluyendo en una jugada de apelación) debido a que el bateador se convierte en un bateador-corredor.
3. (Lanzamiento Rápido Solamente “FP”) El corredor omite mantener contacto con la base a la cual tiene derecho hasta que sea soltada la bola en el lanzamiento.
4. (Lanzamiento Lento Solamente “SP”). El corredor omite mantener contacto con la base a la cual él tiene derecho hasta que un lanzamiento es bateado o alcanzado home.
5. Un corredor precedente siendo declarado out.

Regla 5 Sec. 7c (Nueva)

Sec. 7 ANOTACIÓN DE CARRERAS – “SCORING OF RUNS”

c. Apelación de out adicional puede ser hecha después del tercer out para eliminar una carrera o carreras.

Regla 5, Sección 8, Letra b Nota 2

Sec. 8 CONFERENCIAS CARGADS – “CHARGED CONFERENCES”

Nota 2 – *Si un coach/manager reporta un cambio de lanzadores al árbitro de home, ya sea antes o después de comunicarse con el lanzador, esto no es una conferencia cargada.*

Regla 6, Sección 1-3

Regla 6 Regulaciones de Lanzamiento (Lanzamiento Rápido Solamente)

El Efecto para todas las Secciones 1-7 sigue al final de la Sección 7

Sec. 1. PRELIMINARES

Antes de comenzar de soltar el lanzamiento (pitch), el lanzador:

- a) No puede tomar la posición de lanzamiento en o cerca de la goma del lanzador sin tener la bola en su posesión.
- b) No será considerado en la posición de lanzamiento a menos que el catcher esté en posición de recibir el lanzamiento.
- c) Debe tener ambos pies en el terreno dentro de los **61.0 cm.** (24 pulgadas) de extensión de la goma del lanzador. Las caderas deberán estar en línea con la primera y tercera bases y ambos pies deben estar en contacto con la goma del lanzador.
- d) Debe, mientras está parado en la goma y con la bola ya sea en el guante o en la mano lanzadora, tomar la señal, a parecer estar tomando una señal, del receptor (catcher) con las manos separadas.
- e) Debe, después de tomar la señal, llevar todo su cuerpo a una total y completa parada, con la bola sostenida en la **mano o guante, con ambas juntas sostenidas** en frente del cuerpo. Esta posición debe ser sostenida por **no menos de dos (2) segundos** y no más de **cinco (5) segundos** antes de soltar la bola.

NOTA: *Sostener la bola en ambas manos al lado del cuerpo es considerado en frente del cuerpo.*

Sec. 2. COMENZANDO EL LANZAMIENTO – “STARTING THE PITCH”

El lanzamiento comienza *cuando una mano es retirada de la bola o el lanzador hace cualquier movimiento que es parte de su acto de lanzar “wind up”*.

Sec. 3. ENVÍO LEGAL – “LEGAL DELIVERY”

- a) El lanzador no debe hacer ningún movimiento para lanzar sin enviar inmediatamente la bola al bateador.
- b) El lanzador no debe hacer un movimiento de lanzamiento en el cual, después de tener la bola en ambas manos en la posición de lanzamiento, él saca una mano de la bola, toma un movimiento desde atrás hacia adelante, y regresa la bola a ambas manos en frente del cuerpo.
- c) El lanzador no debe usar una acción en el cual hace una parada o inversión del movimiento hacia adelante.
- d) El lanzador no debe hacer dos revoluciones con el brazo en el lanzamiento de molino. Sin embargo, el puede dejar caer su brazo al lado y atrás antes de comenzar su movimiento de molinete. Esto permite al brazo pasar por la cadera dos veces.
- e) El lanzamiento debe ser un movimiento por debajo, con la mano de lanzar por debajo de la cadera y la muñeca no más apartada del cuerpo que el codo.
- f) El envío de la bola y el movimiento de continuación de la mano y la muñeca debe ser hacia adelante y pasar la línea recta del cuerpo.
- g) Ambos pies deben permanecer en contacto con la goma del **lanzador** y *el pie pivote debe permanecer sin movimiento en todo momento antes del comienzo del lanzamiento.*
- h) *El pie pivote debe permanecer en contacto con la goma del lanzador en todo momento antes de arrastrar, saltar o brincar.*
- i) En el acto de soltar la bola, el lanzador **puede dar un paso con el pie de adelante, no el pie pivote** simultáneo con la soltura de la bola. El paso debe ser hacia delante hacia el bateador y dentro de la proyección del largo de 61.0 cm (24 pulgadas) de la goma del lanzador.

NOTA: **(h-1)** No es un paso, si el lanzador desliza su pie a través de la goma del lanzador, con tal de que el contacto sea mantenido con la goma del lanzador y **no haya movimiento hacia atrás del pie no pivote.** Levantando el pie pivote de la goma de lanzador y regresarlo a la goma creando un movimiento mecedor de arriba, abajo, es un acto ilegal.

- j) *El pie pivote debe permanecer en contacto con la goma **del lanzador**, empujarse y arrastrarse desde la goma **del lanzador**, o ir en el aire antes de que el pie (no pivote) toque el suelo*

Nota: Es legal arrastrar, saltar o brincar y luego tocar tierra y tirar, mientras el impulso comience desde la goma del lanzador. No es legal pisar fuera con el pie pivote y luego arrastrar, saltar o brincar y tirar.

- k) *El lanzador no deberá empujarse desde un lugar que no sea la goma del lanzador antes de separar sus manos.*
- l) El lanzador no debe realizar revoluciones del brazo después de soltar la bola.
- m) El lanzador no debe deliberadamente dejar caer la bola, que rueda o rebote, con el fin de evitar que el bateador la batee.

n) El lanzador tiene veinte (20) segundos para soltar el siguiente lanzamiento después de recibir la bola, o después de que el árbitro indique “Play Ball”.

Efecto – 3n: Una bola adicional será otorgada al bateador.

Regla 6 Sección 7 EFECTO

LO SIGUIENTE ES EL EFECTO PARA TODAS LAS SECCIONES DEL 1 AL 7 ARRIBA

Efecto – Sección 1-7:

Cualquier infracción de la Sección 1 al 7 es un Lanzamiento Ilegal. (**EXCEPCIÓN: Regla 6, Sec. 3n y Sec. 6b**)

Regla 6 Sección 8

Sec. 8 BASE POR BOLAS INTENCIONAL – “INTENTIONAL BASE ON BALLS”

Si el equipo defensivo desea otorgar una base por bolas intencional a un bateador, ya sea el lanzador, receptor o coach puede notificar al árbitro de home, quien deberá otorgar al bateador la primera base. Esta notificación al árbitro deberá ser considerada un lanzamiento. La bola es muerta.

Regla 6 Sección 12 Lanzamiento Rápido “FP”

Regla 6 Sección 12 Lanzamiento Modificado “MP”

Regla 6 Sección 11 Lanzamiento Lento “SP”

EFECTO – Sec. 12 Lanzamiento Rápido “FP” y Lanzamiento Modificado “MP”; Sección 11 Lanzamiento Lento “SP”:

Si el Lanzador Ilegal ha regresado y ha tirado un lanzamiento, ya sea legal o ilegal, él es expulsado del juego. Si él es descubierto antes del siguiente lanzamiento, el manager del equipo ofensivo tiene la opción de:

1. Tomar el resultado de la jugada, o
2. Tener la jugada anulada, con corredores regresando a la última base obtenida al momento de la jugada.

EXCEPCIÓN a EFECTO Sec. 12 (2): Si la jugada fue el resultado de un bateador concluyendo el turno al bate y la opción tomada es anular la jugada, el bateador reanuda al bate, asumiendo la cuenta de bolas y strike que tuvo antes de completar su turno al bate, y los corredores son regresados a las bases sostenidas al momento del lanzamiento.

Regla 8. Sección 1 Letra c Número 4 EXCEPCIÓN

4. MIXTO - “CO-ED” – (Lanzamiento Lento Solamente “SP”). La bola está muerta y cualquier caminata (base por bolas) a un bateador masculino, intencional o de otra forma, resultará en la concesión de dos bases. El siguiente bateador, una mujer, irá al bate.

EXCEPCIÓN: Con dos outs, la mujer bateadora tiene la opción de caminar o batear. ***Si la opción es tomada, una vez que la bateadora entre al cajón del bateador, o alcance primera base, la opción seleccionada no puede ser cambiada.***

NOTA: Si la bateadora mujer pasa un bateador-corredor hombre cuando escoge base por bola, no se declarará ningún out durante este período de bola muerta.

Regla 8 Sección 2 Letra g Número 7

Sec.2 BATEADOR-CORREDOR ES OUT

g. Cuando él:

1. Corre fuera de la línea de un metro (3 pies) y, a juicio del árbitro interfiere con:
 - a) El fildeador que está recibiendo el tiro en primera base, o
 - b) La bola tirada, impidiendo a un fildeador de hacer una jugada en la primera base.

NOTA: Una bola tirada que le pega a un bateador-corredor no constituye necesariamente una interferencia.

2. Interfiere con un fildeador que está intentando fildear una bola bateada.

NOTA: El bateador-corredor puede correr fuera de la línea de un metro para evitar a un fildeador que está intentando fildear la bola bateada.

3. Interfiere con un fildeador que está intentando tirar una bola.
4. Interfiere intencionalmente con una bola tirada.
5. Interfiere con una bola bateada fair (fuera del cajón del bateador) antes de llegar a primera base.
6. (LANZAMIENTO RÁPIDO “FP” SOLAMENTE) Interfiere con un tercer strike caído.
7. ***Después de hacer contacto con la bola, tira su bate de manera tal que causa una interferencia con la oportunidad de un fildeador de hacer un out.***

Nota Sec 2 g (1-7). Si esta interferencia es, a juicio del árbitro, un intento obvio para impedir una jugada doble, el corredor más cercano a home en el momento de la interferencia deberá también ser declarado out.

Regla 8 Sec 2. k.

Sec. 2 EL BATEADOR-CORREDOR ES OUT.

k. Cuando un miembro del equipo al bate, que no es un bateador, bateador-corredor, corredor o bateador en el círculo de espera, interfiere con un jugador que está intentando atrapar una bola bateada foul fly, o con una bola foul fly que un infielder está intentando atrapar.

EXCEPCIÓN:

Si esta interferencia ocurre mientras hay corredores en base, entonces el corredor más cercano a home en el momento de la interferencia es out.

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

a) (LANZAMIENTO RÁPIDO “FP” SOLAMENTE). Si esta interferencia es el tercer out, el bateador-corredor regresará al bate como el bateador abridor en la próxima entrada, con la cuenta original de bola y strike cancelada.

b) (LANZAMIENTO LENTO “SP” SOLAMENTE). Si es el tercer strike, el bateador-corredor es también out, a menos que el tercer out de la entrada fue la llamada de

interferencia del corredor, caso en el cual el bateador-corredor deberá ser considerado que ha completado su turno al bate.

Regla 8 Sec. 9 a –e

Sec. 9 EL CORREDOR ES OUT - “THE RUNNER IS OUT”

e. Cuando alguien, que no es otro corredor, lo asiste físicamente a él mientras la bola está en juego o *cuando la bola se convierte en muerta después de un home run o una concesión de bases.*

NOTA 1: *Si una bola al aire es cogida en la jugada, el bateador-corredor será también out.*

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

EXCEPCIÓN a Efecto Sec. 9-e: *Cuando el corredor es asistido después de un home run o concesión de bases, la bola permanece muerta.*

Regla 8 Sección 9 Letra f EXCEPCIÓN

EFECTO – Sección 9f. La bola permanece en juego

EXCEPCIÓN: Cuando el corredor pasa a un corredor precedente durante una jugada de bola muerta, la bola permanecerá muerta. *Si la bola se convierte en una bola fly foul no cogida, el corredor que pasó no es out.*

Regla 8 Sec. 9 n

Sec 9. EL CORREDOR ES OUT – “THE RUNNER IS OUT”

n. *Cuando él interfiere con un fielder que está intentado **coger** una bola fly foul, o con una bola fly foul que un fielder está intentando coger, caso en el cual el bateador-corredor regresa a batear con un strike adicional en la bola foul, siempre que la cuenta antes de batear la bola fue menos que dos strikes.*

i) **(LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE “FP”)** *Si esta interferencia es el tercer out, el bateador-corredor regresará a batear como el bateador abridor en la siguiente entrada, con la cuenta original de bolas y strike cancelada.*

ii) **(LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE “SP”)** *Si este es el tercer strike, el bateador-corredor también es out, a menos que el tercer out de la entrada fue la interferencia declarada al corredor, caso en el cual el bateador-corredor deberá ser considerado que ha completado su turno al bate.*

NOTA: RENUMERAR 2006-2009 la Regla 8 Sección 9 m-aa.

Regla 8 Sec 9s

s. Cuando él corre bases en un orden inverso, *o está fuera de la línea de base, mientras no intenta avanzar, en un intento* ya sea de confundir a los fildeadores o hacer una parodia del juego.

Regla 8 Sección 9 aa

aa. *Cuando corredores cambian posiciones en las bases.*

EFECTO – Sec. 9 aa

Esta es una jugada de apelación. Cuando es apelado adecuadamente, cada corredor descubierto que han cambiado posiciones en las bases, deberá ser declarado out y el Head Coach deberá ser expulsado por Conducta antidportiva.

NOTA: La apelación puede ser hecha en cualquier momento hasta que todos los corredores que cambiaron posiciones estén en el dugout o la entrada se termine. Si uno de los corredores que cambio posiciones está en una base, tanto él como todos los otros corredores que cambiaron bases serán puestos out, aunque ellos hayan anotado, y cualquier carrera(s), anotada por los corredores que cambiaron base serán anuladas.

Regla 8 Sección 10 o Excepción a Efecto Sec. 10 o 2

Sec. 10. El corredor no es out.

EFECTO - Sec 10o:

El manager del equipo ofendido tiene la opción de

1. Tomar el resultado de la jugada, o
2. Tener toda la jugada anulada, con corredores regresando a la última base obtenida al momento de la jugada.

EXCEPCIÓN a Efecto Sec. 10o (2): Si la jugada fue el resultado de la conclusión del turno al bate del bateador y la opción tomada es anular la jugada, ese bateador reanuda bateando, asumiendo la cuenta de bolas y strike que tenía antes de completar su turno al bate, y los corredores son regresados a las bases obtenidas al momento del lanzamiento.

Regla 8 Sección 10 p (NUEVA)

Sec. 10 EL CORREDOR NO ES OUT – “THE RUNNER IS NOT OUT”

p. ***Un coach que interfiere sin intención con una bola tirada o bateada fair, mientras está en el cajón de coaches.***

Regla 9 Sección 1n.

Sec. 1 La bola es muerta – “The ball is dead”

n. Cuando el corredor corre las bases en un orden al revés, ***o está fuera de la línea de base, aunque no esté intentando avanzar***, en un intento ya sea de confundir a los fildeadores o hacer una parodia del juego.

Regla 10, Sección 1, Letra m Nota

Nota: A menos que sea apelado, el árbitro no declarará out a un jugador ***o lo penalizará*** por haber omitido pisar ***una*** base, o por dejar una base demasiado pronto en la cogida de una bola fly, batear fuera de orden, por ser un sustituto que no ha sido reportado, por ser un reingreso ilegal, por ser jugador reemplazante o jugador que ha sido extraído regresando al juego que no se reporta, ***ser un corredor que ha cambiado posición en bases con otro corredor***, o hacer un intento de avanzar a segunda ***base*** después de alcanzar primera base, como está previsto en estas reglas.

REGLA 10 – Sección 1 Letra l

l. El árbitro de home o árbitro de base tendrán igual autoridad para

1. Cantar out a un corredor por dejar una base demasiado pronto.
2. Cantar TIEMPO “TIME” por suspensión de juego.
3. Sacar, o expulsar, de un juego a un jugador, coach o manager por infracciones de reglas.
4. Cantar todos los lanzamientos ilegales.
5. ***Cantar un infield fly***

Regla 10 Sección 2 d

Sec. 2 EL ÁRBITRO DE HOME – “THE PLATE UMPIRE”

d. Deberá determinar y declarar si:

1. ***Un bateador toca, o da un hachazo, a una bola***
2. ***Una bola bateada toca la persona, o la ropa, del bateador.***