



**ESCUELA DE KICKINGBALL
INTERNACIONAL DE VENEZUELA**
Escuela para la Formación Integral del Kickingball
Proyectos TSK - Todo Sobre el Kickingball



REGLAMENTO DE KICKINGBALL 2012-2016

Proyecto



EXPANSIÓN



ÍNDICE

Contenido	Pág.
Regla 1. Objetivos del Juego	3
Regla 2. Campo de Juego	3
Regla 3. Uniformes	7
Regla 4. Equipos	8
Regla 5. Preliminares del Juego	9
Regla 6. Comienzo del Juego	10
Regla 7. Poniendo el Balón en Juego – Balón Vivo	13
Regla 8. Balón Muerto o Tiempo	14
Regla 9. Sustitución de una Jugadora	16
Regla 10. La Lanzadora	18
Regla 11. La Receptora	22
Regla 12. La Pateadora	23
Regla 13. La Corredora	28
Regla 14. Corredora Emergente	34
Regla 15. Apelación	35
Regla 16. Interferencia	35



ÍNDICE

Contenido	Pág.
Regla 17. Obstrucción	36
Regla 18. Cómo Anota un Equipo	38
Regla 19. Faltas y Sanciones	39
Regla 20. De la Sangre en el Deporte	40
Regla 21. Terminación de un Juego	41
Regla 22. Regla del Desempate	41
Regla 23. Base de Seguridad o Doble Base	42
Regla 24. Partidos Suspendidos	43
Regla 25. Dobles Partidos	44
Regla 26. Partidos Perdidos por Infracción (Juegos Confiscados)	45
Regla 27. Partidos Protestados	46
Regla 28. El Árbitro	47
Regla 29. El Anotador Oficial	51
Glosario	79



Regla 1. OBJETIVOS DEL JUEGO

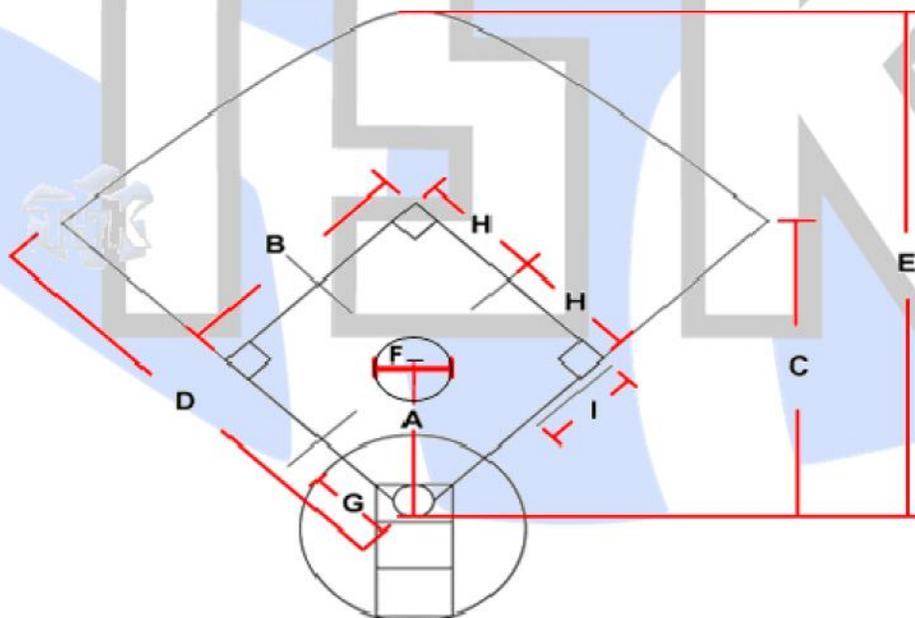
El juego de Kickingball se realizará entre dos (2) equipos compuestos por diez (10) jugadoras cada uno.

El objetivo del juego es anotar la mayor cantidad de carreras que sean posibles y evitar que el equipo contrario anote carreras, ganando al final del partido, el equipo que haya anotado más carreras, de conformidad con estas reglas y bajo la jurisdicción de los árbitros y un anotador oficial.

Regla 2. CAMPO DE JUEGO

El campo de juego y la distancia entre las bases dependerá de las categorías y será demarcado como se indica en el diagrama número uno y en la tabla número uno:

Diagrama 1





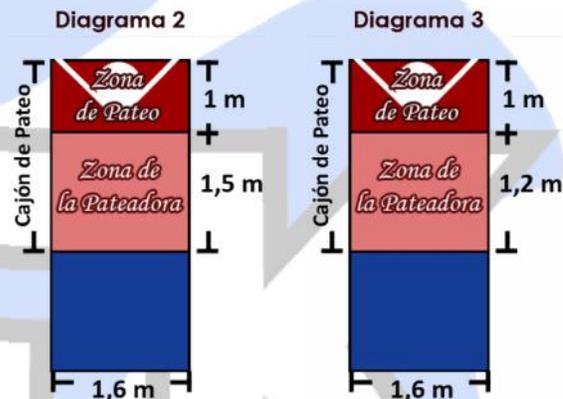
ESCUELA DE KICKINGBALL INTERNACIONAL DE VENEZUELA

Escuela para la Formación Integral del Kickingball
Proyectos TSK - Todo Sobre el Kickingball



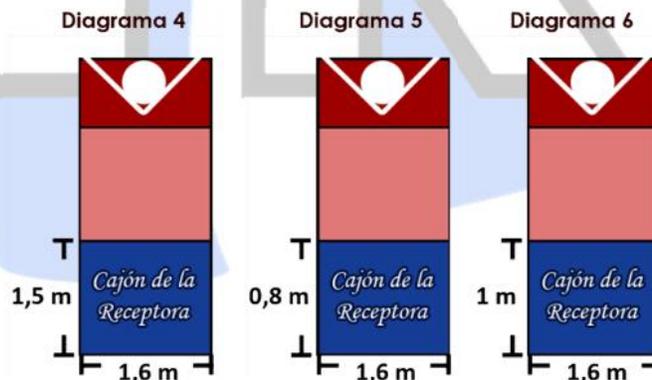
TABLA N° 1	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Categorías	Placa de Lanzamiento a Home Plate	Entre Bases	Home Plate a Segunda Base	Home Plate al Jardín Derecho e Izquierdo	Home Plate al Jardín Central	Diámetro del Círculo de Lanzamiento	Home Plate a la Raya del Illegal	Base a Raya entre Bases	Medida Línea a un metro
Semillitas	8,48 mts	12 mts	16,9 mts	20 mts	35 mts	2 mts	3 mts	8 mts	6 mts
Preparatorio	9,9 mts	14 mts	19,8 mts	25 mts	35 mts	2 mts	3 mts	7 mts	7 mts
Pre-Infantil	11,2 mts	16 mts	22,62 mts	30 mts	40 mts	2 mts	3 mts	8 mts	8 mts
Júnior	12,7 mts	18 mts	25,5 mts	35 mts	45 mts	3 mts	3,5 mts	9 mts	9 mts
Pre-Juvenil	14 mts	19,81 mts	28 mts	40 mts	50 mts	3 mts	4 mts	9,9 mts	9,9 mts
Juvenil Adulto Máster	14,93 mts	21,65 mts	30,6 mts	45 mts	55 mts	3 mts	4 mts	10,82 mts	10,82 mts

2.1.1. El Cajón de Pateo para las Categorías Junior, Pre-Juvenil, Juvenil, Adulto y Master será un rectángulo de 2,50 metros de largo y 1,60 metros de ancho medidos desde la línea del Home plate de donde no puede rebasarse la pateadora y esta dividido en dos partes, la Zona de Pateo de 1 metro y la Zona de la Pateadora de 1,50 metros. (Ver Diagrama 2).



En las Categorías Semillitas, Preparatorio, Pre-Infantil e Infantil, las medidas serán: la Zona de Pateo de 1 metro, y la Zona de la Pateadora de 1,20 metros. (Ver diagrama 3).

2.1.2. El Cajón de la Receptora está situado detrás del Cajón de Pateo y será un rectángulo que para las Categorías Pre-Juvenil, Juvenil, Adulto y Master medirá 1,50 metros de largo y 1,60 metros de ancho. (Ver Diagrama 4).



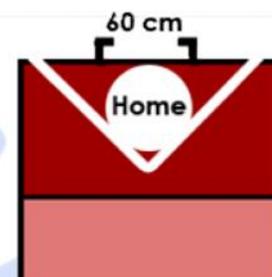
En las Categorías Semillitas, Preparatorio, Pre-infantil e Infantil, las medidas serán: 0,80 metros de largo y 1,60 metros de ancho. (Ver Diagrama 5).



En la categoría Junior medirá 1 metro de largo y 1,60 metros de ancho. (Ver Diagrama 6).

Las líneas de primera y tercera base y todas las otras líneas de juego, indicadas en los diagramas, deben ser marcadas con cal, yeso o cualquier otro material blanco de construcción.

2.1.3. El plato de Home es un círculo de 60 cm de diámetro colocado en el centro del rectángulo de pateo, en el punto de intersección de las líneas de primera y tercera base. Este círculo es así mismo la zona de strike.



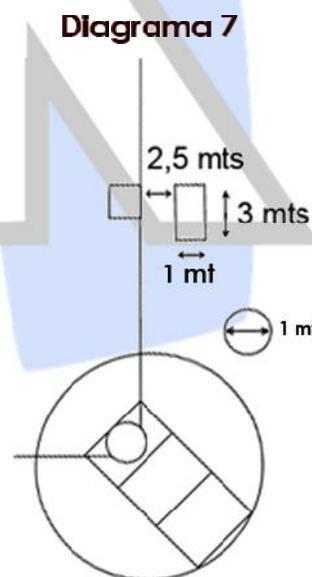
2.1.4. Delante de la zona de pateo se trazará un semicírculo que se denominará raya del ilegal, partiendo del plato de Home (Tabla 1 y Diagrama 1).

2.1.5. La primera (Base de Seguridad o Doble Base), segunda y tercera bases serán indicadas por almohadillas de lona y deberán estar sujetas al terreno. Las almohadillas de primera y tercera base estarán enteramente dentro del cuadro. (Como se muestra en el Diagrama 1).

2.1.6. La almohadilla de segunda base estará centrada en línea con el círculo de Home y la goma de la lanzadora. Las almohadillas serán cuadradas de 38 cms por cada lado con no menos de 5 cms de altura ni más de 7 cms de altura y serán rellenas de material suave.

Las rayas entre bases: entre primera y segunda base, entre segunda y tercera base y entre tercera base y el plato de home se marcará una raya transversal que se denominará raya entre bases que limitará el avance de la(s) corredora(s) (Ver regla 13.8.15).

2.1.7. El Cajón de los Entrenadores, es el sitio asignado para la ubicación de los entrenadores durante el tiempo en que su equipo esté a la ofensiva de tal forma que dirijan a las corredoras. (Diagrama N° 7). Estarán ubicados lateral a la 1ra base y a la 3ra base, a una distancia mínima de 2,50





mts de la raya buena, y deberá estar cerrado por sus 4 lados. Medirá 1,50 metros de ancho por 3 metros de largo.

2.1.8. El Círculo de la prevenida es el sitio asignado para la jugadora que espera el turno al pateo y tendrá un diámetro de 1 metro (Diagrama N° 7).

2.1.9. La placa de la lanzadora será rectangular de goma blanca de 60 cm de largo por 15 cm de ancho. Estará colocada en el terreno, de manera que la distancia entre ella y el plato de home sea la reglamentaria según la categoría. (Ver Tabla 1).

2.1.10. El Balón oficial de Kickingball para las categorías Júnior, Pre-Juvenil, Juvenil, Adulto y Master tendrá una circunferencia de 63,5 cm, como máximo y de 63 cm como mínimo y su peso al comienzo del partido, no será mayor de 360 grs, ni menor de 350 grs. La presión de inflado será igual a 6-8 libras. Para las categorías Semillitas, Preparatorio, Pre-Infantil e Infantil será un balón Minikickingball que tendrá una circunferencia de 58,5 cm como máximo y de 58 cm como mínimo y su peso al comienzo del partido, no será mayor de 315 grs., ni menor de 305 grs. La presión de inflado será igual a 4-6 libras.



El balón no puede ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

El material del balón de Kickingball oficial es el Clarino o PU Leather.

2.1.11. LINEAS DE TIROS DE LA RECEPTORA HACIA LAS BASES: Los desplazamientos que ejecuta una receptora para efectuar un tiro a las bases para sorprender a la corredora que se ha separado de la almohadilla serán limitados por una línea que será demarcada como una prolongación de la Raya del Ilegal.



Regla 3. UNIFORMES

Todas las jugadoras al presentarse al terreno de juego deberán estar uniformadas: Camisa, pantalón y medias. Los uniformes deben ser de idéntico color y diseño, sin botones o adornos de vidrio.

- a. Viseras, cintillos de tela, gorras, correas y sudaderas serán opcionales, pero de usarla más de una jugadora deberán ser iguales en corte, estilo y color.
- b. Las franelas o chaquetas de las jugadoras deberán tener en su parte posterior, en el frente o en ambos lados un número, que no debe repetirse entre jugadoras del mismo equipo. El número en la parte posterior deberá ser de uso obligatorio, de un color que contraste y de un tamaño de 15 cm de alto por 10 cm de ancho, como mínimo.
- c. Los zapatos deben ser deportivos o con tacos de goma o plástico. No se permite tacos de metal o zapatos con tacos desprendibles.
- d. Los Pantalones o Pescadores por debajo de la rodilla de las jugadoras deben ser del mismo estilo, color y diseño, no se permite el uso de Short. El material no podrá ser de lycra, cotton lycra, drill o nylon.
- e. Las jugadoras podrán usar guantines, tobilleras y cualquier otro protector de fibra o plástico que sirva para proteger su cuerpo. No podrán usar adornos u objetos como: pulseras, relojes, anillos, zarcillos, ni nada similar, ni tapado ni no tapado, con excepción de aquellos objetos que deban utilizar por razones de fuerza mayor, como religioso o los de salud, siempre y cuando estos estén lo suficientemente cubiertos de tal manera que no exista riesgo alguno para una jugadora adversaria o para sí misma.

Nota: El árbitro durante la reunión técnica, hará la primera advertencia a los técnicos de lo necesario en esta regla, en caso que alguna jugadora se niegue a cumplirla será inmediatamente expulsada del partido.



Regla 4. EQUIPOS

Un equipo se compone de diez (10) u once (11) jugadoras, cuyas posiciones son las siguientes:

- 1 – Lanzadora
- 2 – Receptora
- 3 – Primera Base
- 4 – Segunda Base
- 5 – Tercera Base
- 6 – Campo Corto
- 7 – Jardinera Izquierda
- 8 – Jardinera Central
- 9 – Jardinera Derecha
- 10 – Fildeadora Corto
- 11 – Pateadora Agregada (opcional a la ofensiva)



4.1. Las nóminas de las jugadoras serán de un máximo de veintiocho (28) jugadoras y un mínimo de veinte (20). El personal técnico podrá estar constituido por un (01) delegado, un (01) subdelegado y los técnicos.

4.2. Las categorías serán según el cuadro siguiente:

Tabla N° 2

AÑO	SEMILLITAS	PREPARATORIO	PRE - INFANTIL	INFANTIL	JUNIOR	PRE - JUVENIL	JUVENIL	ADULTO	MASTER
2.012	07 - 06	05 - 04	03 - 02	01 - 00	99 - 98	97 - 96	95 - 94 - 93	92	77
2.013	08 - 07	06 - 05	04 - 03	02 - 01	00 - 99	98 - 97	96 - 95 - 94	93	78
2.014	09 - 08	07 - 05	05 - 04	03 - 02	01 - 00	99 - 98	97 - 96 - 95	94	79
2.015	10 - 09	08 - 07	06 - 05	04 - 03	02 - 01	00 - 99	98 - 97 - 96	95	80
2.016	11 - 10	09 - 08	07 - 06	05 - 04	03 - 02	01 - 00	99 - 98 - 97	96	81



Regla 5. PRELIMINARES DEL JUEGO

5.1. Antes de que el juego comience el árbitro deberá:

- a.** Requerir el estricto cumplimiento de todas las reglas de juego que rigen los implementos y equipos de juegos.
- b.** Asegurarse de que todas las líneas de juego (líneas demarcadas en el diagrama 1) estén debidamente marcadas con cal, yeso o cualquier otro material blanco, fácilmente distinguible del suelo o césped.
- c.** Asegurarse de que ninguna jugadora ingrese al juego portando prendas, joyas y objetos que puedan causar alguna lesión durante el desarrollo del juego.
- d.** Recibir del equipo local el suministro de balones reglamentarios. El árbitro será el único juez que determinará las condiciones de los balones que van a ser usados en el juego.
- e.** Asegurarse de que el equipo local tenga por lo menos dos (2) balones reglamentarios a disposición inmediata para ser utilizados si se necesitan.
- f.** El Técnico del equipo local presentará al árbitro principal y al técnico del equipo contrario, cualquiera de las reglas especiales relativas al terreno de juego que crea necesarias, para controlar el desbordamiento de los espectadores sobre el terreno de juego y los balones tirados o pateados en dicha zona, ocupada por los espectadores o cualquier otra contingencia. Si estas reglas son aceptadas por el técnico contrario serán legales. En caso de no ser aceptadas por éste, el árbitro principal dispondrá y hará cumplir cualquier regla especial del terreno que estime necesaria por las condiciones del mismo, las cuales no estarán en conflicto con las reglas oficiales de juego.
- g.** El árbitro será el único juez para decidir si un partido se puede comenzar debido al mal tiempo o a las malas condiciones del terreno de juego



- h.** El árbitro principal del primer partido será el único juez para decidir si un partido de un doble encuentro no podrá comenzarse a causa del mal tiempo o de las malas condiciones del terreno de juego.
- i.** El árbitro principal será el único juez para decidir si se debe y cuando hacer una suspensión durante un partido, a causa de las malas condiciones del tiempo o del terreno de juego, también decidirá si se debe continuar y cuando, el partido después de una suspensión.
- j.** Entre los partidos de un doble encuentro o en cualquier momento que un partido sea suspendido a causa del mal estado del terreno de juego, el árbitro principal tendrá el control de los cuidadores del terreno y asistentes, con el propósito de tener el campo de juego apto para jugar.

Regla 6. COMIENZO DEL JUEGO.

6.1. Los árbitros entrarán al campo de juego, cinco (5) minutos antes de la hora señalada para el comienzo y se dirigirán al plato de home donde deberán ser encontrados por los técnicos de los equipos.

En secuencia:

- a.** El técnico del equipo local dará su orden de pateo por triplicado al árbitro principal.
- b.** Seguidamente, el técnico del equipo visitante, dará también por triplicado el orden de pateo al árbitro principal.
- c.** El árbitro principal deberá cerciorarse de que la original y las copias del respectivo orden de pateo son idénticos, después dará una copia de cada orden de pateo al técnico oponente. La copia retenida de este último trabajo será el orden oficial para patear. La entrega del orden de pateo del árbitro al anotador, establecerá el orden de pateo definitivo. Después de esto, no podrá hacerse sustitución alguna por ningún técnico a excepción de las permitidas por estas reglas.



- d. Las jugadoras del equipo tomarán sus posiciones a la defensiva, la primera pateadora del equipo visitante tomará su posición en el cajón de pateo, el árbitro declarará juego y el partido comenzará.
- e. Cuando el balón es puesto en juego, al comienzo o durante el juego, todas las defensoras con excepción de la receptora, han de estar en terreno bueno. En caso contrario el lanzamiento será ilegal.
- f. La receptora se colocará directamente detrás del home en su cajón correspondiente. Si se efectuase el lanzamiento y no está en dicha zona se decretará ilegal el lanzamiento. La receptora puede abandonar su posición en cualquier momento, para atrapar un lanzamiento o para hacer una jugada, siempre que la lanzadora suelte primero su lanzamiento.
- g. La lanzadora asumirá su posición legal durante el acto de lanzar el balón a la pateadora.
- h. Las jugadoras y sustitutas de ambos equipos permanecerán en sus respectivos bancos a menos que estén participando en ese momento en el juego o se preparen para entrar en el mismo. Nadie, excepto las jugadoras, sustitutas, técnicos, entrenadores, médicos y delegados ocuparán los bancos durante el juego
SANCIÓN: Por violación el árbitro puede, después de advertirlo, expulsar del terreno al infractor(a).

6.2. ORDEN DE PATEO – ALINEACIÓN:

6.2.1. Las alineaciones tendrán, el nombre, apellido, posición y número de uniformes de cada jugadora. El orden de pateo deberá ser seguido durante todo el partido a menos que se efectúe una sustitución. **Nota:** si hay error en algún número en la página de alineación, corríjalo y continúe jugando sin sanción.

6.2.2. El nombre de los Técnicos designados deben aparecer registrados en la alineación u orden de pateo.

6.2.3. El Técnico puede avisar al árbitro que ha delegado sus específicos deberes prescritos por estas reglas, en otro entrenador, y cualquier acción de



dicho representante designado será oficial. El Técnico será siempre responsable de la conducta de su equipo, de la observación de las reglas oficiales y de la diferencia con los árbitros.

6.2.4. Si un Técnico abandona el campo debe designar a un entrenador como sustituto. Este sustituto tendrá las obligaciones, derechos y responsabilidades del Técnico. Si un Técnico desdeña o renuncia a designar su sustituto antes de abandonar el terreno, el árbitro designará a un miembro del equipo como sustituto del Técnico.

6.2.5. Ningún nombre de jugadora debe estar en la alineación inicial, ni en la reserva, si ésta no se encuentra en el área de juego uniformada. La jugadora es inelegible.

6.2.6. Ningún equipo podrá retrasar la entrega de su alineación a la espera de una o más jugadoras si ya tiene diez (10) o más jugadoras en el terreno de juego.

6.3. TÉCNICOS Y ENTRENADORES:

6.3.1. El equipo a la ofensiva deberá poner dos (02) entrenadores de bases sobre el terreno durante su turno de pateo, uno en la primera base y el otro en la tercera base en su respectivo cajón de entrenadores. Debidamente autorizados.

6.3.2. No se permitirá que atletas menores de edad participen como entrenadores de base.

6.3.3. El número de entrenadores de base estará limitado a dos (2) y deberán:

- a. Estar uniformados de manera idéntica entre ellos. (Ver Regla 3).
- b. Permanecer dentro del cajón de entrenadores hasta el momento que la lanzadora suelte el balón.
- c. Ser personas mayores de edad:
 - Si el Técnico o Entrenador de tercera abandona su área y traspasa la línea entre bases o el de Primera base traspasa la zona donde



comienza la línea de un metro para hablar con la pateadora, o ésta abandona el cajón y se dirige hacia algunos de los entrenadores o técnicos para recibir instrucciones de cualquier tipo, la pateadora de turno es declarada out automáticamente al realizarse el lanzamiento.

- Únicamente cuando el Técnico a la defensiva solicite tiempo, se le permitirá al Técnico o Entrenador a la ofensiva hablar con su pateadora.

Regla 7. PONIENDO EL BALÓN EN JUEGO – BALÓN VIVO

7.1. A la hora para comenzar el partido, el árbitro ordenará “JUEGO”.

7.2. Después que el árbitro declara “juego” el balón está vivo y en juego, hasta que por causa legal o porque el árbitro pida “tiempo”, suspendiendo el juego, se convierta en balón muerto; mientras el balón está muerto, ninguna jugadora podrá ser eliminada, ninguna base será corrida y ninguna carrera anotada, excepto por aquellas corredoras que deban avanzar una o más bases como resultado de actos ocurridos cuando el balón estaba en juego o vivo (tales como, un tiro malo, una interferencia, un home-run u otro pateo bueno que salga del terreno de juego).

7.3. La lanzadora enviará el lanzamiento a la pateadora, quien puede elegir entre patear el balón o dejarlo pasar.

7.4. El objetivo del equipo a la ofensiva es hacer que su pateadora se convierta en corredora y que sus corredoras avancen.

7.5. El objetivo del equipo a la defensiva es impedir que las jugadoras a la ofensiva se conviertan en corredoras y así mismo, impedir su avance en torno a las bases.

7.6. Cuando una pateadora se convierta en corredora y toca legalmente todas las bases, anotará una carrera para su equipo.



7.7. Cuando tres (03) jugadoras de la ofensiva son legalmente eliminadas (out), el equipo de éstas ocupará el terreno de juego, pasando a la defensiva y el equipo oponente pasa a la ofensiva.

7.8. Si un balón tirado toca accidentalmente a un entrenador de bases, o un balón tirado o lanzado toca a un árbitro, el balón continua vivo y en juego.

8. BALÓN MUERTO O TIEMPO

8.1. El balón queda muerto cuando un árbitro declara tiempo. El árbitro principal deberá declarar tiempo, cuando:

a. A su juicio las condiciones del tiempo, oscuridad u otras similares hacen imposible la continuación inmediata del juego.

b. Cuando un fallo en la luz artificial hace difícil o imposible a los árbitros seguir el juego.

c. Algún accidente incapacite a una jugadora o a un árbitro. Si ocurre algún accidente a una corredora impidiéndole proseguir a la base que tiene derecho, como en el caso de un cuadrangular o porque le han sido otorgada una o más bases, le será permitido que una corredora sustituta complete la jugada.

d. Un Técnico pide tiempo para una sustitución o para dirigirse a sus jugadoras, nunca deberá hacerlo mientras el balón se encuentre en juego.

e. Cuando un árbitro desee examinar un balón, consultar con algunos de los Técnicos o cualquier otra cosa similar.

f. Cuando una defensora después de atrapar un elevado cae dentro de un banco o una grada se decreta bola muerta y se concederá una base adicional a las corredoras.

g. Si el balón lanzado a la pateadora se incrusta en la cerca, en uno de los bancos o en las vallas.



8.2. Después que el balón queda muerto, el juego será reanudado cuando la lanzadora ocupe su puesto en la goma de lanzar, con un balón y el árbitro principal declare juego.

8.3. Cuando el árbitro suspenda el juego, se declarará “tiempo” y cuando el árbitro diga “juego” la suspensión queda levantada y se reanudará el juego. Entre las voces de “tiempo” y “juego” el balón está muerto.

8.4. El balón queda muerto y las corredoras vuelven a sus bases, sin riesgo de ser eliminadas (out) cuando:

a. El árbitro principal interfiere con el tiro de la receptora, las corredoras no podrán avanzar.

NOTA: La interferencia será ignorada si la corredora es eliminada por el tiro de la receptora.

b. Cuando un balón haga contacto por segunda vez con la pateadora dentro de la zona de pateo, (Bola muerta).

c. Un balón pateado de “foul” no es atrapado, las corredoras retornan a sus bases. El árbitro no pondrá el balón en juego hasta que las corredoras no hayan vuelto a tocar sus bases.

d. Cuando un balón es pateado apoyando el pie delante o detrás de la zona de pateo. Las corredoras regresaran y el balón esta muerto demorado.

e. Cuando la pateadora pisa el balón y es decretada eliminada (out).

f. Cuando una corredora es declarada eliminada (out) por obstrucción, las corredoras regresan.

g. Cuando una corredora deje de hacer contacto con la base durante la ejecución del lanzamiento (Antes que suelte el balón) (se decreta out). Las corredoras regresan y el lanzamiento es nulo.

8.5. El balón queda muerto y las corredoras avanzan sin riesgo de ser eliminadas (out) cuando:



Un balón bueno toca a una corredora en terreno bueno antes de tocar a una jugadora del cuadro o pasarla. La corredora podrá avanzar siempre y cuando su avance sea obligado por otra corredora precedente.

Regla 9. SUSTITUCION DE UNA JUGADORA

Una jugadora o jugadoras pueden ser sustituidas durante un juego, en cualquier momento en que el balón esté muerto. Una jugadora sustituta pateará en el turno de la jugadora reemplazada en el orden de pateo del equipo. Cuando una o más jugadoras sustitutas del equipo a la defensiva entren en juego al mismo tiempo, el técnico deberá inmediatamente, antes de que ocupen sus posiciones como defensoras, indicar al árbitro principal las posiciones de dichas jugadoras en el orden al pateo del equipo y el árbitro principal a su vez, se lo notificará al anotador oficial y al técnico contrario.

9.1. SUSTITUCIÓN DE LA LANZADORA:

9.1.1. La lanzadora designada en el orden de pateo entregado al árbitro principal, le lanzará a la primera pateadora o a cualquier pateadora sustituta, hasta que dicha pateadora sea eliminada o llegue a primera base, a menos que la lanzadora sufra una lesión o enfermedad, la cual a juicio del árbitro principal, la incapacite para seguir lanzando.

9.1.2. Si se hace una sustitución impropia de la lanzadora, viniendo del banco o de un cambio interno, el árbitro ordenará el retorno al juego de la lanzadora que corresponda hasta que lo dispuesto en esta regla sea cumplido. Se aplicará la misma sanción de una omisión de sustitución de una jugadora a la defensiva.

9.2. REINGRESO:

Cualquiera de las jugadoras abridoras en la alineación, con excepción de la Pateadora Agregada, puede ser sustituida siempre y cuando cumpla con las reglas de la sustitución y reingresar por una sola vez; ninguna sustituta puede reingresar después de ser retirada del juego. La jugadora que reingresa debe



ocupar el mismo lugar en el orden de pateo. La jugadora abridora y su sustituta no pueden estar en la alineación al mismo tiempo.

SANCION: De realizarse un reingreso ilegal la jugadora mal reingresada y el Técnico serán retirados.

9.3. NOTIFICACION AL ÁRBITRO:

- a. El Técnico del equipo debe notificar al árbitro principal sobre cualquier sustitución e informará la posición y el orden al pateo que la sustituta ocupará.
- b. El árbitro después de haber sido notificado, anunciará inmediatamente al anotador y al técnico del otro equipo.

9.4. OMISION DE LA NOTIFICACION DE SUSTITUCIÓN:

La sustitución no anunciada de jugadoras se regirá por las siguientes reglas:

OFENSIVA:

- a) Si la jugadora es descubierta mientras está pateando. Una sustituta legal puede asumir la cuenta de bolas y strikes. Cualquier avance de las jugadoras mientras que la pateadora ilegal está pateando, es legal.
- b) Si la jugadora ilegal es descubierta después de completar su turno de pateo y antes del próximo lanzamiento, la jugadora ilegal es inelegible y la pateadora correspondiente es decretada out. Cualquier avance es anulado. El Técnico es retirado del partido.
- c) Si la jugadora ilegal es descubierta después de completar su turno de pateo y después del próximo lanzamiento, la jugadora ilegal es declarada legal. Cualquier avance de las corredoras mientras la jugadora ilegal estaba al pateo, es legal.

DEFENSIVA:

- a) Si la jugadora ilegal es descubierta después de hacer una jugada y antes del próximo lanzamiento, el equipo a la ofensiva tiene la opción de aceptar el



resultado de la jugada o de hacer que la última pateadora vuelva a patear y asuma la cuenta de bolas y strike que ella tenía anteriormente al descubrimiento de la jugadora ilegal, cada corredora regresará a la base donde estaba antes de la jugada. La jugadora ilegal es declarada inelegible y es retirada del juego. El Técnico es retirado del partido.

b) Si la jugadora es descubierta después de un lanzamiento a la siguiente pateadora, todas las jugadas son válidas. La jugadora se convierte en legal.

NOTA: El uso de una sustitución ilegal tiene que ser notificado al árbitro por el equipo ofendido. Si el técnico o jugadora infractora informan al árbitro previamente a la notificación del equipo contrario, no habrá infracción.

Si una jugadora inelegible ingrese al juego, el partido será confiscado por el árbitro principal.

Regla 10. LA LANZADORA

10.1. La acción de la lanzadora se inicia desde que se ubica con ambos pies en contacto con la goma de lanzar, de frente al home, y hace una pausa completa de frente a la pateadora, con sus hombros en línea recta con la primera y tercera base, con el balón en ambas manos y delante de su cuerpo (presentación o pausa). Esta posición de parada total y completa debe ser mantenida durante un mínimo de un (1) segundo y no más de (10) segundos, antes de separar una mano del balón y comenzar el lanzamiento.

10.2. El lanzamiento comienza al separar una mano del balón llevándolo atrás y completando un balanceo hacia delante ejecutando un movimiento continuo hacia atrás y dando no más de dos (02) pasos permitidos hacia delante simultáneamente con el lanzamiento del balón hacia la zona de pateo, de lanzar hacia otra posición en forma intencional será retirada del juego.

10.3. Un lanzamiento legal es un balón lanzado a la pateadora por debajo del nivel del brazo con un movimiento continuo hacia adelante. Al soltar el balón hacia la zona del cajón de pateo ésta no debe pasar de aire sobre la raya del ilegal. Si el balón pega de aire en la raya del ilegal el lanzamiento se considera legal.



10.4. La lanzadora para poder otorgar una base por bola intencional a la pateadora deberá ejecutar los cuatros (04) lanzamientos malos.

10.5. El árbitro sentenciará ilegal, cuando:

10.5.1. La lanzadora haga la pausa sin estar de frente a la pateadora.

10.5.2. Cuando luego de separar una mano del balón no realice el balanceo con un movimiento continuo (doble presentación).

10.5.3. Cuando efectúe un lanzamiento sin hacer la pausa correspondiente.

10.5.4. La Lanzadora, saca ambos pies del círculo, al momento de lanzar sin soltar el balón.

10.5.5. Cuando realice el balanceo con ambas manos hacia atrás.

10.5.6. La Lanzadora, innecesariamente, dilata el partido (no más de 15 segundos desde que recibe la orden de lanzar del árbitro).

10.5.7. La lanzadora, después de llegar a la posición legal de lanzar (pausa), retira una mano del balón para otra cosa que no sea un lanzamiento.

10.5.8. La lanzadora, mientras está en contacto con la goma accidental, deja caer el balón. (El balón está vivo y las corredoras podrán avanzar a riesgo). En este caso no se decretará interferencia si cualquier jugadora de la defensa toma el balón.

10.5.9. La lanzadora lanza cuando la receptora no está en su cajón.

10.5.10. La lanzadora después de llegar a la posición legal de lanzar (pausa), no efectúa el lanzamiento en un plazo de diez (10) segundos.

10.5.11. La lanzadora se cambia el balón de la mano derecha a la mano izquierda o viceversa, después de iniciar el movimiento de lanzamiento hacia el home.



10.5.12. Cuando la lanzadora, luego de presentar el balón (pausa), realice movimientos de los pies sobre la placa y no ejecute el movimiento de lanzamiento.

10.5.13. La lanzadora podrá limpiar su brazo o mano con un paño con agua, sudor, saliva, pezrubia, siempre y cuando se seque la zona limpiada antes de volver hacer contacto con el balón, de no cumplirlo el lanzamiento será decretado ilegal.

10.5.14. Lanzamiento ilegal:

Sanción: El lanzamiento ilegal será declarado bola a menos que la pateadora, patee el balón en cuyo caso se ignorará el lanzamiento ilegal, si la pateadora alcanza la primera base por hit, error o cualquier otra causa y todas las corredoras (obligadas a avanzar) alcanzan por lo menos una base. Sin embargo, cuando al ilegal le sigue una jugada donde la pateadora es eliminada (out), el técnico del equipo a la ofensiva puede comunicar al árbitro principal que él elige declinar la sanción por el ilegal y acepta cualquier otra jugada en una base con otra jugadora (Jugada de Opción).

NOTA: En caso que el pateo de un lanzamiento ilegal produzca una línea o un elevado y las corredoras sobre pasan la raya entre bases, éstas serán decretadas out, a menos que ya hallan 2 eliminadas en la entrada, en este caso serán protegidas todas las corredoras, tengan o no corredoras precedentes.

10.6. Cuando el balón enviado por la lanzadora toque a otra fildeadora antes que la receptora, se decretará interferencia y se le otorga la primera base a la pateadora. Si el lanzamiento hacia la fildeadora es intencional la lanzadora será retirada del juego.

10.7. La visita a la Lanzadora del Técnico o entrenador se regulará de la siguiente forma:

10.7.1. Esta regla limita a una (01) el número de visitas que un técnico o entrenador puede hacer con cualquier lanzadora en cualquier entrada. Se considera que un técnico o entrenador efectúa una visita a su equipo, cuando



pisa o traspasa la línea de primera o tercera base. En caso de entrar más de un técnico se considerará como una segunda entrada.

10.7.2. Una segunda visita al equipo por parte del técnico o entrenador en la misma entrada dará lugar a la sustitución automática de la lanzadora, convirtiendo a ésta en una jugadora inelegible.

10.7.3. Está prohibido que el técnico o entrenador, realice una segunda visita al círculo de la lanzadora, mientras la misma pateadora se encuentra al pateo, Se considera que un técnico o entrenador ha concluido su visita al círculo de la lanzadora cuando sale del círculo que rodea la placa de lanzar. Si retorna será considerado como una segunda entrada, de hacerlo será retirado del partido y la lanzadora deberá ser sustituida al concluir el turno de la pateadora.

10.7.4. Ninguna jugadora distinta a la receptora podrá realizar visita alguna al círculo de la lanzadora, de hacerlo se considera una visita del técnico o entrenador.

10.7.5. Un Técnico o entrenador a la defensiva podrá efectuar un cambio desde el banco lo cual no será considerado como una visita o entrada, a menos que cruce la línea para hablar con cualquier jugadora.

10.8. Una lanzadora podrá ser cambiada a cualquier otra posición en el campo y podrá regresar a lanzar si su cambio no se produjo por lo previsto en la regla 10.7.2. y 10.7.3.

10.9. Al sustituir a la lanzadora, se le permitirá a la sustituta un máximo de ocho (8) lanzamientos de calentamiento hacia la receptora u otra jugadora a menos que sea resultado de un cambio interno en este caso sólo se le permitirán cinco (5) lanzamientos de calentamiento. Todo lanzamiento adicional será decretado como bola para la pateadora de turno.

10.9.1. No está permitido el calentamiento de la lanzadora entre entradas, en caso de realizarse, cada lanzamiento será decretada bola para la pateadora de turno.

10.10. El árbitro declarará un lanzamiento nulo cuando:



10.10.1. La lanzadora efectúa un lanzamiento a pesar de estar el juego suspendido, de realizarlo se decretará bola a la pateadora de turno.

10.10.2. La lanzadora trata de devolver el balón rápidamente para sorprender a la pateadora fuera de balance después de haber tratado de patear, o antes de estar en posición de pateo.

10.10.3. Una corredora es declarada eliminada por haber salido de la base antes del lanzamiento.

10.10.4. Cuando se decreta eliminada (out) por ausencia de un entrenador de base o de la jugadora prevenida.

10.11. ALTERACIÓN DEL BALÓN:

Ninguna jugadora, intencionalmente, le quitará el color o dañará el balón frotándola con parlina, papel de lija, papel esmeril, ni le colocará sustancias extrañas, que le permitan a la lanzadora tener una ventaja sobre la pateadora.

Sanción: El árbitro solicitará el balón y retirará del juego a la infractora. En caso de que el árbitro no pueda identificar a la infractora y si la lanzadora le lanza a la pateadora dicho balón descolorido y dañado, la lanzadora será inmediatamente retirada del juego.

Regla 11. LA RECEPTORA:

11.1. La receptora deberá ubicarse en su cajón, detrás de la zona de la pateadora. Debe estar dentro de las líneas que limitan el cajón de la receptora.

11.2. Debe devolver el balón directamente a la lanzadora después de cada lanzamiento incluido después de un balón foul.

11.3. Los tiros de la receptora a la lanzadora deben ser directamente de aire. Si el balón toca el suelo antes que la lanzadora lo atrape o se le escapa las corredoras podrán avanzar a su propio riesgo sin repisar.

11.4. La receptora podrá efectuar un tiro a la base para sorprender a la corredora que se separa de la almohadilla. El tiro a la base debe ser directo a



ésta, en caso de cortar el balón una defensora que no sea la que está montada en la base, la corredora podrá avanzar sin necesidad de repisar.

11.5. La receptora al ejecutar los tiros a las bases tratando de sorprender a una corredora que se ha separado de la almohadilla, deberá ejecutar el movimiento sin traspasar la línea de tiro hacia las bases. De capturar el lanzamiento fuera de las líneas que delimitan los tiros (con ambos pies) o iniciar un tiro hacia las bases desde fuera de esta zona, la corredora podrá avanzar a su propio riesgo sin repisar.

11.6. Cuando la receptora entra en territorio de juego (zona buena) las jugadoras podrán avanzar sin repisar y bajo su riesgo.

11.7. Cuando la receptora retenga el balón apoyándolo contra el piso o se le escape, las corredoras podrán avanzar sin repisar.

11.8. Si la receptora al invadir la zona de la pateadora la estorba o la entorpece en la ejecución del pateo se decretará interferencia y a la pateadora se le concede la primera base.

11.9. La receptora sin estar en posesión del balón, no tiene derecho a bloquear el paso de la corredora que intenta anotar. La línea de la base pertenece a la corredora y la receptora no puede estar allí, si lo hace se considerará interferencia. Únicamente podrá hacerlo cuando se encuentre en el acto de recibir un balón o cuando ya lo tenga en su poder.

Regla 12. LA PATEADORA:

12.1. Cada jugadora del equipo a la ofensiva deberá patear de acuerdo al orden en que aparezca su nombre en la lista de pateo de su equipo.

12.2. La primera pateadora de cada entrada después de la primera entrada, será la pateadora cuyo nombre sigue a la de la última jugadora que legalmente completó su turno de pateo en la entrada anterior.

12.3. La pateadora tomará su posición en el cajón de patear rápidamente cuando llegue su turno de pateo.



12.4. Si la pateadora rehúsa o hace caso omiso al llamado del árbitro de ocupar su posición en el cajón de pateo durante su turno de pateo, el árbitro ordenará a la lanzadora que efectúe los lanzamientos, se declara strike a cada lanzamiento efectuado.

12.5. La posición legal de la pateadora deberá ser con ambos pies dentro del cajón de pateo. La pateadora no puede salirse del cajón de pateo cuando se esté efectuando el lanzamiento o durante el acto de patear. Si se sale del cajón con ambos pies hacia los lados, el árbitro decretará out y el balón queda muerto. Si la pateadora se sale hacia delante (zona buena) y patea es foul y se decretará bola muerta demorada.

NOTA: Las líneas que definen el cajón están dentro del mismo.

12.6. Una pateadora ha completado legalmente su turno de pateo, cuando es eliminada o se convierte en corredora.

12.7. La pateadora deberá golpear el balón con un solo pie o pierna y debajo de la rodilla estando dentro de la zona de pateo, de lo contrario será decretado Foul.

12.8. Una pateadora es eliminada (out) cuando:

a. El balón pateado de vuelo, bueno o "Foul" es atrapado legalmente por una defensora.

b. Un tercer strike es atrapado legalmente por la receptora: "atrapada legalmente" significa en las manos de la receptora y levantada del terreno.

c. El tercer strike no es atrapado por la receptora cuando la primera base está ocupada, con menos de dos (02) eliminadas.

d. Produce un foul en el tercer strike.

e. Después de patear un balón bueno, le da con el pie o con el cuerpo estando dentro de terreno bueno. El balón queda muerto y ninguna corredora podrá avanzar.



f. Después de un tercer strike o después de que patee un balón bueno la toquen o la primera base es tocada antes de que la pateadora-corredora toque la almohadilla.

g. Cuando al correr la distancia entre home y primera base, mientras el balón está siendo atrapado en primera base, corre fuera de la línea de un metro y a juicio del árbitro, con este acto obstruye a la defensora que está recibiendo el tiro en primera base.

h. Cuando la próxima pateadora no está en el círculo de prevenida y/o los entrenadores no están en el cajón en el momento del lanzamiento.

i. Cuando una pateadora produce un foul por patear delante o detrás de la zona de pateo, conectando un elevado y es atrapado, el árbitro decreta out (Balón muerto demorado).

j. Cuando obstruye la atrapada o el tiro de la receptora invadiendo el cajón de la receptora. La pateadora una vez que el balón llegue al cajón de la receptora, no puede obstruir cuando la receptora trate de lanzar o recibir un balón, de hacerlo será declarada out. **Excepción:** La pateadora no es eliminada si cualquiera de las corredoras que intenta avanzar es eliminada o si la corredora, tratando de anotar, es declarada eliminada por la obstrucción.

k. Cuando el técnico o entrenador abandonen su área traspasando la raya entre bases o la zona donde comienza la línea de a un metro y habla con la pateadora o ésta abandona el cajón de pateo, y se dirige hacia uno de los entrenadores o técnicos para recibir una instrucción en alguna otra situación de bola muerta. A excepción, que el técnico a la defensiva haya pedido tiempo para hablar con su lanzadora.

l. Cuando la pateadora al momento de patear, en lugar de patear el balón, lo pisa, será declarada eliminada por el árbitro y el balón quedara muerto. Las corredoras regresaran a la base que tenían al momento del lanzamiento.

12.9. Cuando la pateadora en su intento de patear produzca un foul, está obligada a continuar pateando con la misma pierna que hizo el intento y el contacto con el balón, caso contrario será declarada out y el balón quedará muerto inclusive con el lanzamiento ilegal.



12.10. La pateadora se convierta en corredora y le corresponde la primera base sin riesgo de ser eliminada (en el supuesto que avanza y toca primera base) cuando:

12.10.1. Han sido declaradas cuatro (4) bolas por el árbitro (el riesgo de ser eliminada comienza una vez que ha pisado la almohadilla de primera base), en caso de haber doble base la pateadora-corredora estará protegida solo en la base blanca en caso de pisar la naranja o sobrepasar la blanca la pateadora-corredora estará a riesgo de ser eliminada.

12.10.2. La receptora o cualquier defensora interfiere con la pateadora. Si a la interferencia le sigue una jugada, el técnico del equipo a la ofensiva puede comunicar al árbitro principal si desea o no declinar la sanción por la interferencia y acepta la jugada. Dicha elección deberá hacerse inmediatamente después de finalizada la jugada. Sin embargo, si la pateadora alcanza la primera base por un hit, un error, una base por bola o cualquier otra causa y todas las demás corredoras avanzan por lo menos una base, la jugada prosigue sin hacer referencia a la interferencia.

12.10.3. Si la receptora (o cualquier defensora) interfiere con la pateadora, se le concede la primera base a dicha pateadora. Si, sobre la referida interferencia, una corredora está tratando de anotar desde tercera, mediante una jugada sorpresa, el balón queda muerto, la corredora de tercera anota, avanzan las corredoras que están obligadas a hacerlo y se le concede la primera base a la pateadora.

Excepción: Si la receptora interfiere a la pateadora antes de que la lanzadora realice su lanzamiento no será considerado interferencia sobre la pateadora.

12.10.4. Cualquier pateo en zona buena que es desviado por una defensora dentro de las gradas, sobre o debajo de la cerca de terreno bueno dará derecho a la pateadora y a todas las corredoras a avanzar dos bases; pero si es de aire y desviado dentro de las gradas o sobre una valla que está detrás de los jardines la pateadora tendrá derecho a un jonrón.



12.11. PATEANDO FUERA DE TURNO.

Cuando una jugadora no patea en su turno correspondiente y otra pateadora completa el turno de pateo en su lugar, podrá ser jugada de apelación, que puede ser hecha por el Técnico o Entrenador.

- Si descubre el error mientras la pateadora incorrecta está al pateo, la pateadora correcta puede entrar a patear asumiendo la cuenta de bolas y strike que haya, y las carreras que hayan sido anotadas o las bases alcanzadas mientras que la pateadora incorrecta estaba al pateo, son legales.

- Si el error se descubre después de que la pateadora incorrecta ha completado el turno al pateo y antes de haberse realizado otro lanzamiento a la siguiente pateadora, la pateadora que debió haber pateado es out. Los avance o carreras anotadas debido a una bola pateada por la pateadora incorrecta o motivado al avance de la primera base de la pateadora por un hit, un error, una base por bolas; será anulada. La próxima pateadora es la jugadora cuyo nombre sigue a la jugadora que fue declarada out por fallar al patear su turno. Si la jugadora que es declarada out bajo esas circunstancias es el tercer out, la pateadora correcta en la entrada siguiente, será la jugadora que le hubiese tocado patear, si las pateadoras hubiesen sido puesta out en jugadas ordinarias.

- Si el error es descubierto después del primer lanzamiento a la próxima pateadora de turno al pateo de la pateadora incorrecta es legal, todas las carreras anotadas, y las bases avanzadas serán legales y la próxima pateadora en el orden será aquella cuyo nombre sigue a la pateadora de turno.

12.12. PATEADORA AGREGADA

La pateadora agregada es una jugadora que solo juega a la ofensiva. Es la undécima jugadora que podrá ser colocada en cualquier lugar del orden de pateo; no es obligatorio su utilización, pero el equipo que desee utilizar la figura de pateadora agregada debe incorporarla desde el inicio del juego hasta su culminación. El equipo que desde el inicio incluya en su alineación la pateadora agregada (es decir once (11) jugadoras) deberá finalizar el juego con once (11) jugadoras, de lo contrario perderá por confiscación. La pateadora agregada no podrá jugar a la defensiva en ningún momento del juego. La pateadora agregada podrá ser sustituida solamente por otra



jugadora de la reserva, pero debe haber consumido al menos un (1) turno al pateo.

EXCEPCION: A causa de lesión o fuerza mayor.

12.13. En caso que una jugadora a la defensiva, en claro dominio de un balón pateado de aire, lo deja caer intencionalmente, con el fin de lograr una doble jugada (apreciación del árbitro principal), la pateadora-corredora será declarada eliminada, el balón quedará muerto y ninguna corredora podrá avanzar ni ser eliminada.

12.14. En las categorías Semillitas y Preparatorio patearán todas las niñas en juego (en cada entrada patearán 10 u 11 niñas) aún cuando la defensiva realice más de 3 eliminaciones o ninguna y hayan pateado las 10 u 11 niñas.

Regla 13. LA CORREDORA

13.1. La pateadora se convierte en corredora cuando:

- a.** Conecta un pateo bueno.
- b.** El tercer strike declarado por el árbitro no es atrapado, siempre y cuando, la primera base no esté ocupada, o la primera base esté ocupada y dos eliminadas.
- c.** Un pateo bueno después de tocar el terreno, salta dentro de la grada, o pasa a través, sobre o bajo una cerca, la pateadora y las corredoras tendrán derecho a avanzar dos bases.
- d.** Cualquier pateo bueno de aire es desviado por una defensora dentro de las gradas.

13.2. Una corredora adquiere legalmente una base desocupada cuando toca la misma antes de ser eliminada. Entonces tiene derecho a ella hasta que sea eliminada o se vea forzada a dejarla vacante por otra corredora que tenga legalmente derecho a ella.



13.3. Al avanzar, la corredora deberá tocar primera, segunda, tercera y home en ese orden.

13.4. Dos corredoras no pueden ocupar una base, pero si mientras está el balón vivo, dos corredoras están tocando una base, la corredora siguiente será eliminada cuando sea tocada o cuando pase la raya y tocan la base. La corredora precedente tendrá derecho a la base.

13.5. Cada corredora, excepto la pateadora, puede sin riesgo a ser eliminada avanzar una base cuando:

13.5.1. Cuando el avance de la pateadora-corredora sin riesgo a ser eliminada, fuerza la corredora a dejar su base, o cuando la pateadora produce una conexión buena que toca a otra corredora, antes de que dicho balón haya sido tocado o haya pasado a una defensora si la corredora está obligada a avanzar.

13.5.2. Una defensora después de haber atrapado un balón de aire se cae dentro de un banco o grada, o cae a través de un grupo de espectadores cuando estos están dentro del terreno.

Nota: Cuando una corredora adquiere el derecho a una base sin riesgo de ser eliminada, mientras el balón esté en juego, después que la corredora llega a la base a la cual tiene derecho y deja tocar la base sobre la cual adquirió el derecho, antes de que intente avanzar a la siguiente base, la corredora perderá su inmunidad en el riesgo de ser eliminada y puede ser eliminada tocando la base y manteniendo el contacto hasta que la corredora haga contacto con la misma o tocando la corredora, antes de que regrese a la base que ha dejado de tocar.

13.6. Cada corredora, incluida la pateadora-corredora, puede avanzar sin riesgo a ser eliminada cuando:

13.6.1. Hasta home, anotando una carrera, si un balón pateado bueno vuela fuera del terreno y la corredora toca legalmente todas las bases, o si un balón bueno que, a juicio del árbitro, hubiera salido en vuelo fuera del terreno de juego, es desviado por acto de una defensora al tirarle su gorra, objeto o cualquier artículo de su uniforme.



13.6.2. Dos bases, si una defensora toca deliberadamente un balón tirado con su gorra o cualquier parte de su uniforme separado de su propio lugar sobre su persona.

13.6.3. Dos bases, si un balón bueno salta o es desviado hacia adentro de las gradas por fuera de las líneas de primera y tercera base, o si pasa a través o por debajo de una pizarra de anotación.

13.7. Cuando dentro del terreno de juego un balón tirado cae dentro de las gradas, o dentro del banco de las jugadoras o a través de una cerca del terreno o se quede en la malla de tela metálica que protege a los espectadores. El balón queda muerto y el árbitro concederá las bases que corresponda a la pateadora y las corredoras. Cuando un mal tiro es la primera jugada del cuadro, el árbitro, al conceder las bases, se regirá por la posición de las corredoras en el momento en que el balón fue tirado, en todos los otros casos el árbitro se regirá por la posición de las corredoras en el momento en que fue hecho el tiro.

Desde el momento en que el balón está muerto, ninguna corredora puede avanzar más allá de la base a la cual tiene derecho. El término "cuando se ha realizado un tiro malo" quiere decir cuando en realidad el tiro sale de la mano de la jugadora y no cuando el balón tirado hace contacto con el terreno, pasa a la defensora que trata de recibirla y sale fuera de juego o cae dentro de las gradas.

La posición de la pateadora-corredora en el momento en que el tiro malo sale de las manos de la jugadora que realiza el tiro, es la clave para decidir la concesión de bases. Si la pateadora-corredora no ha llegado a primera base, la concesión es de dos bases para todas las corredoras, a partir del momento en que fue realizado el tiro.

JUGADA: Corredora en primera base, la pateadora conecta un pateo a la campo corto, quien tira demasiado tarde a segunda base para eliminar a la corredora de primera, y la segunda base tira hacia la primera base, después que la pateadora ha pisado la primera base. **REGLA:** La corredora de segunda anota (en esta jugada, únicamente si la pateadora-corredora está más allá de la primera base cuando se realiza el tiro, se le concede la tercera base). Se concederá una base, si el balón lanzado a la pateadora cae dentro de las



gradas, o el banco de las jugadoras, o sobre, o a través de una cerca del terreno o a la valla de contención (backstop). El balón queda muerto.

REGLA APROBADA: Cuando un lanzamiento es malo, o pasa el balón a través o al lado de la receptora o es desviado por ella y va directamente dentro del banco, grada, abertura o cualquier área donde el balón es muerto, se concederá una base. Si la pateadora se convierte en corredora por un lanzamiento malo que da derecho a las corredoras a avanzar una base, la pateadora-corredora adquirirá solamente el derecho a la primera base.

13.8. Cualquier corredora es eliminada cuando:

13.8.1. En la carrera a una base, evitando ser tocada se aparte a más de un (01) metro de la línea de carrera entre las bases. A menos que su acción sea para no interferir con una defensora que intenta atrapar un balón pateado, o después de tocar primera base, deja la línea de bases, obviamente abandonando su esfuerzo para tocar la próxima base.

13.8.2. Ella es tocada, cuando el balón está vivo, mientras se encuentra fuera de base.

13.8.3. Creyendo haber sido eliminada porque la tocaron en primera o tercera base, sale hacia el banco y avanza una distancia razonable.

13.8.4. Una corredora precedente, a juicio del árbitro, intencionalmente obstruye a una defensora que está intentando atrapar un tiro o realizar un tiro, para tratar de completar cualquier jugada.

13.8.5. Intencionalmente interfiere con un balón tirado, o impide que una defensora intente realizar una jugada sobre el balón pateado.

13.8.6. Deja de repisar su base, después de un pateo bueno o de foul que es legalmente atrapado o antes que una defensora lo toque, o toque la base después del siguiente lanzamiento o cualquier jugada. Esta jugada es de apelación



13.8.7. No consigue llegar a la siguiente base antes que la defensora la toque o toque la base después de que ha sido forzada a avanzar en razón de que la pateadora se convierta en corredora o traspase la raya entre bases.

13.8.8. Intenta anotar en una jugada en la cual se obstruye la jugada en home, con menos de dos (02) eliminadas. Con dos (02) eliminada la obstrucción pone a la pateadora eliminada y la carrera no vale.

13.8.9. Pase a una corredora precedente antes de que dicha corredora sea eliminada o anote carrera.

13.8.10. Después de que ha adquirido la posesión legal de una base, corre las bases en orden inverso con el propósito de confundir a la defensa o hacer una parodia del juego. El árbitro decretará inmediatamente "tiempo" y declarará a la corredora eliminada.

13.8.11. Deja retornar inmediatamente a la primera base después de haber sobrepasado corriendo e intentó correr a segunda, queda eliminada si es tocada. Si después de sobrepasar corriendo se dirige hacia el banco o deja volver a primera base enseguida será eliminada cuando se aleje considerablemente de la base.

13.8.12. Sobrepasa corriendo o deslizándose sobre una base cualquiera pero es tocada fuera de la almohadilla o retorna a la base pero es tocada por la defensora antes de pisar, excepto en la primera base.

13.8.13. Después de que un balón de aire es atrapado por cualquier defensora, la corredora deja repisar su base original, antes que ella o su base original sea tocada. "Repisar" en esta regla significa pisar y salir del contacto de la base después que el balón sea atrapado.

REGLA APROBADA: Si al alcanzar una base la corredora impacta con la almohadilla moviéndola de su posición, y ésta la ha alcanzado y permanece en el punto se decretará quieta. No podrá ser realizada ninguna jugada sobre esa corredora hasta que no se reincorpore la almohadilla.

REGLA APROBADA: Si una base es desplazada de su posición durante una jugada, cualquier jugadora siguiente en la misma jugada deberá ser



considerada como que ha tocado u ocupado la base, si a juicio del árbitro, toca u ocupa el punto marcado por la base desplazada.

13.8.14. Deja de tocar el home y no hace intento de retornar a esa base, y el home es tocado o la jugadora es tocada.

13.8.15. Las corredoras de base permanecerán haciendo contacto con la base hasta tanto la lanzadora suelte el balón, una vez que la lanzadora suelta el lanzamiento la corredora podrá avanzar hasta antes de la raya entre bases. Si llegase a pasar o pisar esa raya con balón pateado de aire, línea o foul de aire atrapado, la corredora no podrá regresar a la base que poseía y por el contrario será declarada eliminada por el árbitro. En caso que el balón pateado sea una rolata y la corredora haya traspasado o pisado la raya entre bases, tampoco podrá regresar a la base anterior y la defensiva podrá retirarla (ponerla out) tocando la base siguiente a esa raya o a la corredora con el balón. En el caso de que la corredora regrese a la base anterior será decretada eliminada por el árbitro.

13.8.16. Las corredoras no podrán avanzar a la siguiente base cuando el balón lo tenga la lanzadora en el círculo de lanzar, en caso de intentarlo serán declaradas out por el árbitro en el momento de traspasar la raya entre bases excepto que la lanzadora lance a una base y habilite la jugada. El concepto que debe manejarse en esa situación para decretar el out es: donde está el balón en el momento que la corredora comienza a correr a la siguiente base.

13.8.17. Al realizar un pateo y corrido la corredora pasa la raya antes del pateo, pero este se realiza no hay out. Si la corredora sale por pateo y corrido y el pateo no se realiza se decretará out a la corredora. Excepto que el balón se le caiga o escape a la receptora o lo reciba fuera de la línea de tiro.

13.9. Las corredoras podrán avanzar a la base siguiente sin repisar, y a su propio riesgo, cuando:

13.9.1. La receptora sale del cajón de pateo hacia delante.

13.9.2. La receptora retenga el balón pegado al piso, o a una cerca o malla, o se le escape.



13.9.3. El balón tirado a la lanzadora se le escapa a ésta o el balón tirado a la lanzadora toca el suelo antes de que la atrape.

13.9.4. El balón lo tiene cualquier jugadora distinta de la lanzadora dentro del círculo o cuando cualquier defensora tire el balón a una base.

13.9.5. Cuando el tiro de la receptora a una base sea interceptado por cualquier defensa que no sea la que se montó en la base a recibir el tiro de la lanzadora.

13.9.6. La receptora al recoger el balón lanzado se sale de la línea de tiro hacia los lados con ambos pies.

13.9.7. El envío de la lanzadora es tocado por una jugadora a la defensiva antes de llegar a la receptora.

13.10. Las corredoras podrán avanzar a la base siguiente repisando, y a su propio riesgo, cuando:

13.10.1. La receptora trate de sorprender a una corredora de base, lanzando directamente a ésta sin salirse de la zona de la línea de tiro, o en el caso que la receptora no realice el tiro pero se encuentre con ambos pies fuera del cajón de la receptora o de pateo pero dentro de la línea de tiro.

13.10.2. Después que una fildeadora haga contacto con el balón y pueda ser atrapado por otra fildeadora intentando el pisa y corre. Si la corredora sale antes podrá ser decretada out por apelación.

Regla 14. CORREDORA EMERGENTE

Cualquier jugadora que figure en la reserva de la hoja de alineación de un equipo puede ser usada como corredora emergente, siempre y cuando no haya sustituido a otro miembro de su equipo.



15. APELACIÓN

15.1. Una jugada de apelación es una jugada sobre la cual un árbitro toma una decisión luego que un técnico o entrenador del equipo a la defensiva, se lo solicite.

15.1.1. Para hacer la apelación el técnico, con el balón muerto, se dirigirá al árbitro principal y le indicará a qué jugadora(s) y en qué base(s) se realizará la apelación y el árbitro principal señalará si prospera la apelación.

15.1.2. Cualquier apelación amparada deberá ser realizada antes del próximo lanzamiento, o antes de cualquier jugada o intento de jugada. Si la violación ocurre durante una jugada que termina la mitad de una entrada, la apelación debe ser presentada antes de que el equipo a la defensiva abandone el terreno. No podrán hacerse apelaciones sucesivas sobre una misma corredora.

15.1.3. Las jugadas apeladas pueden requerir de un árbitro el reconocimiento de una aparente cuarta eliminada. Si la tercera eliminada es lograda durante una jugada en la cual se sostiene una jugada apelada tiene preferencia al determinarse la eliminada. Si hay más de una apelación durante una jugada que termina una media entrada, la defensa puede elegir y escoger la eliminada que le da la ventaja. Para los propósitos de esta regla, el equipo a la defensiva ha dejado el terreno cuando la lanzadora y todas las jugadoras del cuadro han salido del terreno bueno en su camino hacia el banco o caseta del equipo.

Regla 16. INTERFERENCIA

Cuando ocurra una interferencia el árbitro decretará y señalará "Interferencia".

16.1. Si se está realizando una jugada sobre la corredora interferida, o si la pateadora-corredora es interferida antes de que toque primera base el balón queda muerto y a todas las corredoras se le otorgan las bases que hubiesen alcanzado, a juicio del árbitro, si no hubiera habido interferencia. A la corredora interferida le será concedida, por lo menos, una base más allá de la última base que tocó legalmente, antes de la interferencia. Si no se está realizando ninguna jugada con la corredora interferida, la jugada proseguirá hasta que no sea



posible realizar mas acciones. Entonces el árbitro ordenará “tiempo” e impondrá las sanciones (si hay alguna) que a su juicio puedan anular el acto de la interferencia.

16.2. Si una corredora en tercera base trata de anotar por medio de un toque para una jugada sorpresa y la receptora o cualquier otra defensora cruza o pasa frente de home, sin estar en posesión del balón o toca la pateadora-corredora, será concedida la primera base por la interferencia, el balón quedará muerto y la corredora de tercera base anotará.

REGLA APROBADA: En caso que existiendo una interferencia con una corredora o la pateadora-corredora los avances de las demás corredoras se mantendrán siempre y cuando estos sean producto de la jugada que antecede a la interferencia.

Regla 17. OBSTRUCCIÓN

Es una obstrucción por una pateadora o una corredora cuando:

17.1. Si invade la zona de la receptora, con uno o ambos pies, estorbando o entorpeciendo la recepción del balón (se decretará out a la pateadora).

17.2. Después de patear o tocar un balón bueno, su pie o pierna hace contacto con el balón por segunda vez en terreno bueno. El balón queda muerto y ninguna corredora puede avanzar.

17.3. Cuando una corredora intencionalmente desvía el curso de un balón. (Se le decreta out).

17.4. Cualquier miembro o miembros del equipo a la ofensiva se acerque, se reúnan alrededor de una base a la cual avanza una corredora o continúe corriendo a una base luego de ser eliminada, para confundir, impedir o aumentar la dificultad de las defensoras. Dicha corredora será declarada eliminada (out) por la obstrucción de su compañera o compañeras de equipo.



17.5. Cualquier pateadora o corredora que acaba de ser eliminada estorba o impide que se realice cualquier jugada posterior sobre una corredora. Dicha corredora será declarada eliminada (out) por la obstrucción de su compañera.

17.6. Antes de dos eliminadas y una corredora en tercera base, la pateadora impide a una defensora que realice una jugada en home; la corredora es eliminada (out)

17.7. Si a juicio del árbitro, una corredora de base, intencional y deliberadamente obstruye un balón pateado o a una defensora en el acto de atrapar un balón pateado, con el propósito evidente de romper una doble jugada, el balón queda muerto. El árbitro declarará eliminada (out) a la corredora por obstrucción y también declarará eliminada a la pateadora-corredora por la acción de su compañera. En ningún caso se puede avanzar en las bases o anotar carreras como resultado de tal acción por una corredora.

17.8. Si a juicio del árbitro, el entrenador (a) de tercera o primera base, tocando o sosteniendo a la corredora, la ayuda físicamente para que retorne o salga de tercera o primera base. (Se decreta out).

17.9. Las jugadoras, entrenadores o cualquier miembro de un equipo a la ofensiva dejarán libre cualquier espacio (incluyendo ambos bancos), necesario a una defensora que está intentando atrapar el balón pateado o tirado.

SANCION: Será declarada obstrucción y la pateadora o corredora sobre la que se está haciendo la jugada será declarada eliminada.

17.10. A ninguna persona se le permitirá estar dentro del terreno de juego durante un partido, excepto las jugadoras y entrenadores en uniforme, técnicos, fotógrafos periodísticos y médicos autorizados por el equipo local, árbitros oficiales de la ley y vigilantes en uniforme u otros empleados. En caso de obstrucción no intencional con la jugada por cualquier persona autorizada a permanecer en el terreno de juego (excepto los miembros del equipo a la ofensiva que participan en el partido, o su entrenador en su cajón o un árbitro), el balón queda vivo y en juego. Si la obstrucción es intencionada, el balón queda muerto en el momento de la obstrucción y el árbitro impondrá las sanciones que, a su opinión, puedan anular la obstrucción.



Obstrucción del árbitro: Ocurre cuando un árbitro impide o estorba cualquier jugada a la defensiva o a la ofensiva. En este caso el árbitro principal impondrá las sanciones que en su opinión pueda anular la obstrucción (Se decreta out o quieta). Cuando haya obstrucción por parte de un espectador en cualquier balón tirado o pateado, el balón quedará muerto en el momento de la obstrucción y el árbitro impondrá las sanciones que, en su opinión, puedan anular la obstrucción.

REGLA APROBADA: Si la obstrucción del espectador impide claramente que una defensora pueda atrapar un balón de aire, el árbitro declarará eliminada a la pateadora.

17.11. En el caso de la obstrucción de la pateadora-corredora cuando corre por fuera de la línea de un metro, se decreta out, a la pateadora-corredora, las corredoras forzadas avanzan por tener una corredora precedente, llegarán a salvo a la base que le corresponde producto del toque o pateo realizado, en caso de intentar alcanzar una o más bases adicionales la jugadora regresará a la base que le corresponda a menos que sea eliminada en alguno(s) de sus intentos de alcanzar otra base y el balón quedará muerto.

Regla 18. COMO ANOTA UN EQUIPO

18.1. Una carrera deberá ser anotada cada vez que una corredora legalmente avance y toque primera, segunda, tercera base y home, antes de que tres (3) jugadoras sean eliminadas para terminar la entrada.

EXCEPCIÓN: Una carrera no es anotada si la corredora avanza hasta home en una jugada en la cual el tercer out es realizado cuando:

- a) La pateadora-corredora antes de que toque la primera base
- b) Cualquier corredora obligada a avanzar por tener una corredora precedente.
- c) Sea eliminada una corredora precedente por no haber tocado una de las bases. (Apelación).



d) Si una corredora que no está forzada avanzar traspasa la raya entre bases y es eliminada antes de anotar la carrera, esta carrera no valdrá, pero si es eliminada después de anotar la carrera, ésta si será válida.

18.2. Cuando una carrera que decide el encuentro es anotada en la última mitad de un partido reglamentario, o en la última mitad de una entrada extra como resultado de una base por bolas con las bases llenas, fuercen a la corredora de tercera base a avanzar, el árbitro no declarará el partido terminado hasta que la corredora forzada a avanzar desde tercera, toque home y la pateadora-corredora toque primera base.

SANCIÓN: Si la corredora de tercera rehúsa avanzar y tocar home en un lapso razonable de tiempo, el árbitro no aceptará la carrera, declarando eliminada a la jugadora infractora y ordenará que continúe el partido. Si con dos (2) eliminadas la pateadora-corredora rehúsa avanzar y tocar primera base, el árbitro no aceptará la carrera, declarará eliminada a la infractora y ordenará continuar el juego. Si con menos de dos (2) eliminadas la pateadora-corredora rehúsa avanzar y tocar primera base, la carrera tendrá validez, pero la jugadora infractora será declarada eliminada (out).

Regla 19. FALTAS Y SANCIONES:

19.1. En ningún momento, los técnicos, jugadoras y entrenadores, ya sea desde el banco, el cajón del entrenador o desde el terreno de juego, deberán:

- a) Incitar, o tratar de incitar, por medio de palabras o gestos a los espectadores a que realicen demostraciones de agresión.
- b) Usar lenguaje que de alguna manera pueda referirse directa o indirectamente a las jugadoras contrarias, de su equipo, un árbitro o a cualquier espectador de manera impropia.
- c) Pedir "tiempo" o emplear otra palabra o frase o cometer cualquier acto, cuando el balón está vivo y en juego, con el deliberado propósito de provocar que la lanzadora cometa una falta.
- d) Hacer contacto intencional con el árbitro en cualquier forma.



e) Ninguna defensora podrá ocupar una posición en la línea de visión de la pateadora.

f) La pateadora no actuará de alguna forma para distraer a la lanzadora, es considerado propósito antideportivo.

g) Burlase o hacer una parodia del juego.

19.2. Cuando un técnico, jugadora o entrenador es expulsado(a) del juego, deberá abandonar el campo inmediatamente y no tomará parte posterior en el mismo. Deberá permanecer en el vestuario, o bien cambiarse de ropa o tomar asiento entre los espectadores, pero suficientemente alejado(a) de las proximidades del terreno de juego y de los bancos.

Cuando las ocupantes del banco, demuestren desaprobación violenta de una decisión; el árbitro deberá amonestarlas para que cesen estas manifestaciones. Si las manifestaciones continuasen, el árbitro ordenará a las infractoras que se marchen. Si no es posible localizar a la infractora, de continuar las manifestaciones, será expulsado el técnico. Todo técnico, entrenador o jugadora expulsada(o) debe cumplir con un juego de suspensión. Si la falta es considerada de gravedad, la comisión técnica aplicará la sanción respectiva.

Regla 20. DE LA SANGRE EN EL DEPORTE

Cualquier jugadora que sufra una herida sangrante, y la sangre no cesa en un tiempo razonable debe salir del juego y podrá regresar cuando sea curada, con el uniforme limpio o cambiado.

a) La sustituta puede ser una jugadora que ya estuvo en juego, quien podrá ser remplazada al término de esa entrada o la siguiente entrada completa.

b) La sustituta debe presentarse al árbitro.

c) La jugadora herida puede regresar al juego en cualquier momento.

d) El árbitro debe ser informado que la jugadora regresa al juego.



e) Si la jugadora herida no puede regresar al juego en el tiempo previsto en (a) la sustituta debe cumplir la regla de la sustitución.

Regla 21. TERMINACIÓN DE UN JUEGO

21.1. Un juego reglamentario se regirá según las siguientes regulaciones:

Para declararlo terminado:

a) Si han sido completadas nueve (9) entradas en las categorías: pre-juvenil, juvenil, adulto y master; siete (7) entradas en las categorías: pre-infantil, infantil y junior; y cinco (5) entradas en las categorías Semillitas y Preparatorio.

CATEGORÍA	Juegos Reglamentarios	Juego Legal
Semillitas Preparatorio	5 Entradas	
Pre-Infantil Infantil Júnior	7 Entradas	4 Entradas
Pre-Juvenil Juvenil Adulto Master	9 Entradas	5 Entradas

b) Si el equipo local ha anotado un número de carreras, tal que, la diferencia es de 10 o más carreras en cuatro y media (4 ½) entradas en las categorías pre-juvenil, juvenil, adulto y master; y en tres y media (3 ½) entradas en las categorías pre-infantil, infantil y júnior.

c) Si el equipo local anota una o más carreras en la segunda mitad de la quinta (5) entrada en las categorías: pre-juvenil, juvenil y adulto, en la segunda mitad de cuarta (4) entrada en las categorías: pre-infantil, infantil y júnior, tal que, la diferencia sean de 10 o mas carreras.

d) Si durante o después de la tercera entrada un equipo logra una ventaja igual o superior a quince (15) carreras.

Regla 22. REGLA DEL DESEMPATE:

22.1. Si en un juego de la Categoría pre-juvenil, juvenil, adulto y master, está empatado después de la novena (9) entrada, en las Categorías pre-infantil,



infantil y junior luego de la séptima (7) entrada y en la Categoría Semillitas y Preparatorio después de la quinta (5), deberá continuar hasta que:

- a) El equipo visitante haya anotado más carreras que el equipo local al final en una entrada completa.
- b) El equipo local anota la carrera del triunfo en una entrada completa.
- c) Después de la última entrada se colocará en la segunda base a la última pateadora de la entrada anterior para buscar el desempate.

22.2. El resultado de un juego reglamentario es el total de carreras anotadas por cada equipo en el momento que el juego termina.

22.3. Un partido interrumpido finaliza en el momento en que el árbitro lo declare terminado.

REGLA APROBADA: La pateadora conecta un cuadrangular para ganar el partido en la segunda mitad de la última entrada o en la segunda mitad de una entrada extra, pero es declarada eliminada (out) por pasar a una corredora precedente. El partido termina inmediatamente cuando la carrera del triunfo es anotada.

Regla 23. BASE DE SEGURIDAD O DOBLE BASE

Esta aprobada para utilizarse en primera base. La mitad de la base deberá estar sujeta en el terreno bueno y la otra mitad (de un color diferente que contraste) debe estar sujeta en terreno foul.

OFENSIVA: Si un balón golpea la parte de la almohadilla blanca que está en la parte interna del terreno es declarado bueno y si el balón pateado golpea la parte de la almohadilla de color que está en terreno externo es declarado foul.

Si se hace una jugada en primera base sobre un balón pateado o la pateadora avanza a primera base en un tercer strike que no es retenido por la receptora, la pateadora-corredora debe pisar la parte externa (la de color contraste). En balones pateados hacia los jardines externos que no se realicen jugada en la base doble, la pateadora-corredora puede pisar cualquiera de las partes de la



base. Después de pasarse de la primera base la pateadora debe regresar a la parte interna de la almohadilla (de color blanco). Cuando se intente sorprender a la corredora fuera de la primera base ésta deberá regresar a la parte interna de la almohadilla (color blanco). En el caso de recibir una base por bolas, la pateadora corredora le corresponderá la base blanca, en caso de pisar la base de contraste o sobre pasarla, quedará a riesgo.

DEFENSIVA: La jugadora a la defensiva debe en todo momento usar solamente la parte interna de la almohadilla (color blanco).

EXCEPCIÓN: En caso que exista un tiro abierto como producto de un pateo, la jugadora a la defensiva podrá pisar la base de contraste y la jugadora a la ofensiva la base blanca (cambio de base), para finalizar la jugada, con el fin de evitar los choques entre las jugadoras.

Regla 24. PARTIDOS SUSPENDIDOS

24.1. Se adoptarán las siguientes reglas, estipulando de antemano completar en una fecha futura los juegos terminados por cualquiera de las siguientes razones:

- a) Toque de queda impuesto por la ley.
- b) Fallo en el alumbrado o mal funcionamiento del equipo mecánico del campo.
- c) Por oscuridad, cuando a causa de cualquier ley, las luces no pueden ser encendidas.
- d) El estado del tiempo, si el juego es declarado terminado mientras se está jugando una entrada y antes de que prevalezca una de las siguientes situaciones:
 1. El equipo visitante ha anotado una o más carreras, para empatar la anotación y el equipo local no ha anotado.
 2. El equipo visitante ha anotado una o más carreras para tomar la delantera y el equipo local no empata el marcador, o no recobra la ventaja. Dichos partidos serán conocidos como “partidos suspendidos”.



24.2. Ningún partido terminado a causa de un toque de queda o inclemencia del clima, límite de tiempo, será declarado suspendido a menos que se haya prolongado lo suficiente para ser un juego reglamentario, conforme a las estipulaciones de la regla.

NOTA: El estado atmosférico y condiciones de la regla 24.1 en los ordinales A al D, servirán de precedente para determinar cuando un partido terminado deba ser un partido suspendido. Un partido solamente será considerado suspendido si el mismo se detiene por cualquiera de las cuatro razones especificadas. Cualquier partido reglamentario declarado terminado debido al estado del tiempo con anotación empatada es un partido empatado y será jugado de nuevo en su totalidad. Las alineaciones originales pueden ser cambiadas cuando el juego se vuelva a jugar

24.3. La Comisión Técnica de un evento o campeonato regulará las condiciones para la reanudación de los partidos suspendidos.

Un partido suspendido en campeonatos Regionales y Nacionales será reanudado en el punto exacto en que fue suspendido el partido original. El completar un partido es la continuación del juego original. La alineación y el orden de pateo de ambos equipos han de ser exactamente la misma que en el momento de la suspensión sujeto a las reglas que gobiernan la sustitución. Cualquier jugadora puede entrar a jugar por otra que no haya tomado parte en el partido anterior a la suspensión siempre y cuando no viole la regla donde ninguna jugadora retirada antes de la suspensión retorne a la alineación. Los partidos empatados quedarán empatados si se ha jugado completo o finalizado por límite de tiempo.

Regla 25. DOBLES PARTIDOS

25.1. La Comisión Técnica del evento regulará las condiciones para la programación de los dobles partidos.



Regla 26. PARTIDOS PERDIDOS POR INFRACCION (Juegos Confiscados)

26.1. Un partido será confiscado a favor del equipo contrario cuando un equipo:

26.1.1. No se presenta en el terreno de juego o estando en el terreno de juego con un mínimo diez (10) jugadoras, se rehúsa a comenzar el partido dentro de los cinco (5) minutos después que el árbitro haya ordenado "juego" a la hora señalada para el comienzo del partido a menos que dicha demora, a juicio del árbitro sea inevitable.

26.1.2. Emplea tácticas evidentes o palpables, destinadas a demorar o acortar el juego.

26.1.3. Rehúsa continuar jugando durante un partido, a menos que dicho partido haya sido suspendido o terminado por el árbitro.

26.1.4. Después de la suspensión, no reanuda el juego dentro de un minuto después que el árbitro ha declarado juego.

26.1.5. Después de ser avisado por el árbitro, premeditadamente y persistentemente, viola cualquiera de las reglas de juego.

26.1.6. No obedece, dentro de un tiempo razonable la orden del árbitro para que sea retirada(o) del partido una jugadora o un técnico, que haya sido expulsada(o) del juego.

26.2. El resultado de un juego perdido por infracción será de 7x0 en las categorías Pre-Infantil, Infantil y Junior; y de 9x0 en las categorías Pre-Juvenil, Juvenil, Adulto y Master.

26.3. Un partido será adjudicado y ganado por no presentación cuando un equipo no puede o declina colocar diez (10) jugadoras sobre el terreno de juego.

El resultado de un juego perdido por no presentación será de siete (7) carreras por cero (0) en las categorías Pre-Infantil, Infantil y Junior; y de nueve (9) a cero (0) en las categorías Pre-Juvenil, Juvenil, Adulto y Master.



26.4. Cuando una jugadora inelegible participa en el juego éste se pierde sin necesidad de realizar protesta (anotador).

Regla 27. PARTIDOS PROTESTADOS

Cada Comisión Técnica de campeonato deberá adoptar sus propias reglas para regir los juegos protestados, en cuanto al tiempo límite de presentación por escrito de la misma cuando un Técnico reclama que una decisión del árbitro ha violado estas reglas. No se permitirá protesta alguna en cuanto a las decisiones del árbitro que impliquen juicio particular del mismo (apreciación).

27.1. Las protestas por violación e incorrecta aplicación de reglas y de este reglamento será presentada en primera instancia ante el árbitro principal, quien ordenará que se asiente en la hoja de registro (planilla de anotación) del partido indicando la presunta falta cometida y situación del juego. Deberá realizarse en el momento de la presunta infracción.

27.2. El técnico del equipo que protesta el juego debe notificar inmediatamente al árbitro principal que el juego estará bajo protesta y posteriormente formalizarla por escrito.

27.3. La protesta formal por escrito debe contener la siguiente información:

- a) Organismo al cual es enviada la protesta.
- b) Fecha, Hora y lugar de juego.
- c) Nombre de los árbitros y del anotador oficial.
- d) La Regla oficial o condición local bajo la cual es hecha la protesta.
- e) La decisión y condiciones concernientes a la decisión.
- f) Todos los hechos o datos que fundamenten la protesta.
- g) Realizar un petitorio, es decir, que se solicita con la protesta.



27.4. La Decisión de una protesta de un juego puede ser:

- a) La protesta no es válida y el resultado del juego queda tal como concluyó.
- b) Cuando la protesta procede por la mala interpretación y aplicación de una regla, el juego deberá reanudarse en el punto que se aplicó la regla incorrectamente, aplicando la corrección adecuada.
- c) Cuando la protesta se realiza por la inelegibilidad de una jugadora, el juego lo perderá el equipo que cometió la falta por confiscación.
- d) En caso de existir más de un pedido podrán otorgarse total o parcialmente los mismo.

Regla 28. EL ÁRBITRO

La Comisión Técnica del evento designara los árbitros para oficializar cada partido de los campeonatos.

Los árbitros son los representantes de la Federación, Asociación u Organización que los ha asignado para actuar en el encuentro.

28.1. PODERES Y DEBERES:

28.1.1. Cada árbitro es el representante del Kickingball en el campo y tiene autoridad para hacer cumplir todas las reglas. Cada árbitro está autorizado para ordenar a una jugadora, entrenador, técnico, directivo del equipo o empleado, que haga o se abstenga de hacer cualquier cosa que afecte la aplicación de estas reglas y de hacer cumplir las sanciones señaladas en ésta. Ningún árbitro será jugador, entrenador o técnico dentro de una liga, campeonato o torneo.

28.1.2. Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto por estas reglas.

28.1.3. Cada árbitro tiene autoridad a su discreción, para expulsar del terreno de juego a:



(1) Cualquier persona cuyos deberes permiten su presencia en el campo, tales como los miembros de la cuadrilla de cuidadores del terreno, fotógrafos, periodistas, camarógrafos, etc. y

(2) Cualquier espectador u otra persona no autorizada para permanecer en el terreno de juego.

28.2. CAMBIO DE ÁRBITROS: Ningún árbitro puede ser reemplazado durante un partido, a menos que sea lesionado, se enferme o por causa de fuerza mayor.

28.3. RESPONSABILIDAD DE LOS ÁRBITROS:

28.3.1. Si hay solamente un árbitro, el tendrá completa jurisdicción en la administración de la regla. El podrá tomar cualquier posición en el campo de juego a fin de permitirle desempeñar sus obligaciones (usualmente al lado del cajón de pateo).

28.3.2. Si hay dos (2) o más árbitros, uno de ellos será designado árbitro principal y los otros árbitros auxiliares.

28.4. ÁRBITRO PRINCIPAL:

El árbitro principal deberá posicionarse al lado del cajón de pateo. Sus obligaciones serán:

a) Encargarse plenamente y ser responsable de que el partido sea conducido en forma apropiada.

b) Señalar y decretar (declarar) bolas y strikes.

c) Señalar y declarar balones buenos y fouls excepto aquellas que están comúnmente reservadas a los árbitros auxiliares.

d) Tomar todas las decisiones sobre la pateadora.

e) Tomar todas las decisiones, excepto aquellas que comúnmente están reservadas a los árbitros auxiliares.



- f) Decidir cuando un juego debe ser declarado perdido por no presentación, confiscado, suspendido o terminado.
- g) Si se establece un tiempo límite, anunciar lo establecido antes de que empiece el partido.
- h) Informar al anotador oficial sobre el orden oficial de pateo y de cualquier cambio en la alineación.
- i) Anunciar cualquier regla especial de terreno, a su discreción.

28.5. ÁRBITRO AUXILIAR:

Un árbitro auxiliar puede situarse en cualquier posición en el terreno de juego que considere como la más apropiada para realizar, sin impedimento, las decisiones en las bases.

Sus obligaciones serán:

- a) Emitir todas las decisiones en las bases, excepto aquellas específicamente reservadas al árbitro principal.
- b) Tomar jurisdicción concurrente con el árbitro principal al declarar, "tiempo", lanzamientos ilegales y deformación o decoloración del balón por parte de cualquier jugadora.
- c) Ayudar al árbitro principal para hacer cumplir las reglas exceptuando el poder para declarar perdida por no presentación, confiscación, suspensión o terminación de un partido, tendrá igual autoridad que el árbitro principal en administrar y hacer cumplir las reglas y mantener la disciplina.

28.6. CRITERIOS DE LOS ÁRBITROS:

Cualquier decisión del árbitro que implique enjuiciamiento, tal como, si un balón pateado es bueno o foul, si un lanzamiento es strike o una bola, o bien cuando una jugadora es quieta o eliminada, es definitiva. Ninguna jugadora, técnico, entrenador o sustituta objetará ninguna de estas decisiones de juicio.



28.6.1. Si hay una duda razonable en el sentido que cualquier juicio del árbitro puede estar en conflicto con las reglas, el técnico puede apelar la decisión y pedir que sea aplicada la regla correcta.

Dicha apelación será hecha solamente al árbitro que tomó la decisión protestada.

28.6.2. Si la decisión es apelada, el árbitro que ha emitido la decisión inicial puede solicitar información a otro árbitro antes de efectuar la decisión final. Ningún árbitro deberá criticar, intentar cambiar o interferir la decisión de otro, a menos que haya sido requerido por dicho árbitro para hacerlo.

28.6.3. Si se hicieran decisiones distintas sobre una jugada por diferentes árbitros, el árbitro principal llamará a todos los árbitros para consultar, no estando presente ningún técnico o jugadora. Después de la consulta, el árbitro principal (a menos que haya sido designado otro árbitro por la Comisión Técnica) determinará cual decisión debe prevalecer, basándose en que árbitro estaba en la mejor posición y cual era probablemente la decisión más correcta. El juego proseguirá como si la última decisión hubiera sido la única emitida.

28.7. INFORME DE LOS ÁRBITROS Y SANCIONES:

El árbitro informará a la Comisión Técnica, dentro de las seis (06) horas siguientes de finalizar el partido, todas las infracciones de reglas y otros incidentes que merezcan ser comentados, incluyendo la descalificación de cualquier entrenador, técnico o jugadora y las razones para ello.

28.7.1. Cuando cualquier entrenador, técnico o jugadora sea descalificado por una ofensa flagrante, tal como el uso de lenguaje obsceno o indecente, o una acometida violenta sobre el árbitro, entrenador, técnico o jugadora, el árbitro hará llegar a la Comisión Técnica los detalles completos, dentro de un lapso de seis horas después de finalizar el partido.

28.7.2. Después de recibir el informe del árbitro en el que se notifica que un entrenador, técnico o jugadora ha sido descalificado, la Comisión Técnica, impondrá las sanciones que estime oportunas y se notificará a la persona castigada y al técnico del club del cual es miembro, dicha persona sancionada. Los Árbitros tienen toda la jurisdicción del partido; son los responsables de su óptimo desarrollo. Por lo tanto deberán solucionar asertivamente todos los percances suscitados apegados a las reglas y estatutos de la disciplina.



Regla 29. EL ANOTADOR OFICIAL

29.1. El Anotador Oficial, es un juez cuya decisión tomada debe estar fundamentada sobre bases sólidas y bajo un criterio de imparcialidad absoluta, tales como: cuando una Pateadora avanza a la Primera Base como resultado de un hit o un error, si un lanzamiento desviado es Wild Pitch o PassedBall, su apreciación debe ceder en todos los otros casos ante la apreciación de los Árbitros, por ejemplo, si una jugada es out o quieta o si una carrera es válida o no.

El Anotador Oficial deberá tomar todas sus decisiones al momento de ocurrir las jugadas, sin embargo, podrá efectuar cambios de decisión en las siguientes 24 horas después de que el juego haya terminado, siempre y cuando dichos cambios tengan una absoluta justificación.

Después de cada juego, incluyendo incumplimientos, pérdida por no presentación y empates, igualmente cualquier juego suspendido, el Anotador Oficial deberá preparar un reporte en forma prescrita, anotando la fecha del juego, donde se efectuó, el nombre de los equipos en competencia y el de los Árbitros, la anotación completa del juego, los récords de cada jugadora de acuerdo con la compilación (recopilación) especificadas en estas reglas oficiales de anotación.

29.2. Para tener la uniformidad de los récords de los juegos, el Anotador Oficial deberá seguir estrictamente las instrucciones de estas reglas oficiales de anotación. El Anotador Oficial tendrá autoridad para decidir sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto en estas reglas.

- a. El Anotador Oficial deberá informar inmediatamente a los Árbitros del juego cuando el equipo a la defensiva se retire de sus posiciones en el campo antes de completar sus tres outs.
- b. Si el juego es protestado o suspendido, el Anotador Oficial deberá tomar nota de la exacta situación, al mismo tiempo de la protesta o la suspensión, incluyendo la anotación, el número de out, la posición de cada corredora y las bolas y strikes cantadas a la Pateadora.

NOTA: Es de mucha importancia que el resumen de un juego suspendido sea hecho con la exacta y misma situación que había en el momento de la suspensión. Si un juego protestado se reanuda desde el punto en que se



hizo la protesta, deberá continuar con la misma situación que existía antes de producirse la protesta.

- c. El Anotador Oficial no tomará ninguna decisión que vaya contra las reglas oficiales del juego, o con una decisión del Árbitro.
- d. El Anotador Oficial no deberá llamar la atención del Árbitro o de ningún miembro de los clubes, por el hecho de que una Pateadora haya pateado fuera de su turno.

29.3. El Anotador Oficial es un representante acreditado y se merece el respeto y la dignidad que se dispensan a un funcionario y le será prestada completa protección. El Anotador Oficial informará cualquier expresión ofensiva por parte de un Técnico, jugadora o empleado del equipo vinculado al mismo, en el curso del cumplimiento de sus obligaciones.

29.4. El reporte prescrito por el Presidente, lo hará el Anotador Oficial tomando la previsión de que esté toda la información que se indica más abajo, de manera conveniente para la recopilación de todos los récords.

29.4.1. El siguiente, es el récord de Ofensiva para cada Pateadora y Corredora:

- a. Número de Veces al Pateo, excepto que no se cargará turno legal a la Pateadora cuando:
 - o Patee un Toque o Elevado de Sacrificio.
 - o Reciba Bases por Bolas, por cuatro lanzamientos malos.
 - o Se le concede la Primera Base por Interferencia u Obstrucción.
- b. Número de Carreras Anotadas.
- c. Número de Pateos Efectivos (Hits).
- d. Número de Carreras Impulsadas.
- e. Pateo Efectivo de Dos Bases (Dobles).
- f. Pateo Efectivo de Tres Bases (Triples).
- g. Jonrones.
- h. Total de Bases Alcanzadas por el Pateo Efectivo.
- i. Toques de Sacrificios.
- j. Elevados de Sacrificio.
- k. Número Total de Bases por Bolas.
- l. Número de Veces que Alcanza la Primera Base por Interferencia u Obstrucción.
- m. Número de vedes que se Ponchó.



29.4.2. El siguiente, es el récord de fildeo para cada jugadora en el juego:

- a. Número de Eliminadas.
- b. Número de Asistencias.
- c. Número de Errores.
- d. Número de Dobles Jugadas en que haya participado.
- e. Número de Triples Jugadas en que haya participado.

29.4.3. El siguiente, es el récord para actuación de cada Lanzadora en el juego:

- a. Número de Entradas Lanzadas.

NOTA: Al computar las entradas lanzadas, cuenta cada eliminada (out) como una tercera parte de entrada (1/3). Si una Lanzadora inicial es reemplazada con un out en la sexta entrada acredítese a esa Lanzadora con cinco entradas y un tercio (5 y 1/3). Si una Lanzadora inicial es reemplazada sin haber sacado un out en la sexta entrada acredítese con cinco entradas y agréguesele que se enfrentó a tantas pateadoras en la sexta entrada.

Si una Lanzadora de relevo sacó out a dos pateadoras, acredítese a dicha Lanzadora con dos tercios de entradas lanzadas (2/3).

- b. Número Total de Pateadoras al cual se ha enfrentado.
- c. Número Oficial de Pateadoras Legales contra la Lanzadora, recopilado de acuerdo a la regla 29.4.1.
- d. Número de Pateos Efectivos Permitidos.
- e. Número de Carreras Permitidas.
- f. Número de Carreras Limpias Permitidas.
- g. Número de Dobles, Triples y Jonrones Permitidos.
- h. Número de Sacrificios Permitidos
- i. Número Elevados de Sacrificio Permitidos.
- j. Número Total de Bases por Bolas.
- k. Número de Ponches Efectuados.
- l. Número de Wild-Pitches.

29.4.4. La siguiente información adicional:

- a. El nombre de la Lanzadora Ganadora.
- b. El nombre de la Lanzadora Perdedora.
- c. El nombre de la Lanzadora Abridor y de las Lanzadoras Relevos.
- d. El nombre de la Lanzadora acreditada con Juego Salvado.



29.4.5. El nombre de las jugadoras que han participado en Dobles Jugadas y Triples Jugadas.

Ejemplos de Dobles Jugadas: Jenny Pérez, a Daniela Hernández a Andrea Tovar (46-63); Antonia Suárez a Beatriz Díaz (8-82).

Ejemplos de Triples Jugadas: Gladis Peña a Norma Gutiérrez a Andrea Álvarez (5-54-43).

29.4.6. Número de corredoras dejadas en bases por cada equipo. Este total debe incluir todas las corredoras embasadas por cualquier causa que no anotaron ni fueron eliminadas. Inclúyase en ese total una Pateadora que se convierte en Corredora y su pateo ocasiona a otra corredora ser retirada por la tercera eliminada (out).

29.4.7. El nombre de las pateadoras que conectan cuadrangular con las bases llenas.

29.4.8. Número de outs cuando la carrera de ventaja fue anotada, si el juego fue ganado en la última mitad de la entrada.

29.4.9. La anotación por entrada de cada equipo.

29.4.10. Los nombres de los Árbitros en su orden:

- a. Árbitro Principal.
- b. Árbitro de Primera Base.
- c. Árbitro de Segunda Base.
- d. Árbitro de Tercera Base.

29.4.11. Tiempo que duró el juego descontando el tiempo en que estuvo suspendido debido a la lluvia o a la falta de luz, o cualquier otra causa.

29.5. Al recopilar el reporte de la anotación oficial, el Anotador registrará el nombre de cada jugadora, su posición de fildeo y el orden en que hubiese pateado si el partido terminara antes de que ella vaya al pateo.



NOTA: Cuando una jugadora es simplemente colocada en un sitio diferente a su posición original, para una determinada Pateadora, esto no deberá ser registrado como una posición.

EJEMPLO: Una jardinera es situada entre el home y la Tercera Base en una posible jugada de toque, su posición para los efectos de anotación seguirá siendo la jardinera.

29.5.1. Toda jugadora que entre en un partido como Pateadora o Corredora sustituta, continúe o no en el juego a partir de ese momento, deberá identificarse en el orden al pateo con un símbolo especial (Letras o Números). Esto con el fin de destacar en el Box-Score su actuación como emergente.

El récord de las pateadoras y corredoras sustitutas, deberá incluir el nombre de cualquier sustituta cuyo nombre fue anunciado, pero que sustituida por una segunda sustituta antes de haber actuado en el juego.

29.5.2. ¿CÓMO COMPROBAR EL BOX-SCORE?

Una anotación está en balance (o comprobada) cuando el total de las veces del equipo al pateo, base por bolas recibidas, toque y elevados de sacrificios y pateadoras a las que se les concedió la Primera Base como resultados de Interferencia u Obstrucción, es igual al total de las carreras de ese equipo, jugadoras dejadas en bases y outs realizados por el equipo oponente.

29.5.3. Cuando una Pateadora patea fuera de turno.

- a. Cuando una jugadora es puesta out pateando fuera de turno y antes del próximo lanzamiento se produce la debida reclamación y el Árbitro declara out por regla a la Pateadora que le correspondía su turno, anótese el out y las asistencias, si los hubiere, a la Pateadora legal, tal y como sucedieron con la Pateadora ilegal (ésta última deberá consumir su turno nuevamente).
- b. Si una Pateadora ilegal se convierte en Corredora, por cualquier causa, e igualmente que en el caso anterior, la Pateadora legal es declarada out por regla: anote el out a la Receptora y borre todo lo hecho por la Pateadora ilegal (ésta última deberá patear nuevamente).



- c. Si más de una jugadora patea fuera de turno, anote las jugadas tal y como sucedan, saltando los turnos de las jugadoras que omitan patear en el orden correcto (a estas últimas colóqueles una señal que indique turno robado).

29.6. JUEGOS EMPATADOS Y CONFISCADOS

- a. Si un juego es declarado reglamentario, incluye todos los récords individuales y del equipo hasta el momento en que termina el juego como se define en la regla 21. Si es un juego empatado, no acredite a ninguna Lanzadora el triunfo o derrota.
- b. Si un juego reglamentario es confiscado incluya todos los récords individuales y del equipo hasta el momento en que el juego fue confiscado. Si el equipo ganador por la vía de la confiscación llevara la delantera en el momento en que el juego fue confiscado acredite como ganadora y perdedora a las lanzadoras que habrían sido consideradas, si el juego hubiera terminado y el equipo que lleva la delantera pierde en el momento de la confiscación no acredite lanzadora ganadora o derrotada. Si un juego es confiscado antes de que se convierta en un juego legal, no incluya los récords. Comunique solamente el motivo de la confiscación.

29.7. CARRERAS IMPULSADAS

29.7.1. Acredítese a la Pateadora todas las carreras que lleguen a home, como resultado de un hit, toque de sacrificio, elevado de sacrificio, elevado de foul atrapado, out en el cuadro o jugada de selección; o que es forzada en home, sobre el plato por razón de que la Pateadora se convirtió en Corredora con las bases llenas (en una base por bolas o una concesión de Primera Base por una Interferencia u Obstrucción).

- a. Acredítese una carrera impulsada anotada por la Pateadora que conecta un cuadrangular. Acredítese una carrera impulsada por cada corredora en base cuando se produzca el jonrón y que anota delante de la Pateadora que conectó el jonrón.
- b. Acredítese una carrera impulsada por la carrera anotada cuando antes que haya dos outs, se comete un error en una jugada, durante la cual una corredora de tercera base ordinariamente hubiere anotado.



29.7.2. No se acredita una carrera impulsada cuando la Pateadora conecte una rolata, que produzca una doble jugada forzada o doble jugada forzada de reversa.

29.7.3. No acredite una carrera impulsada cuando se ha cargado un error a una jugadora debido a errar un tiro hecho a la Primera Base con el cual hubiera completado una doble jugada forzada.

29.7.4. El juicio del Anotador Oficial deberá determinar cuándo una carrera impulsada será acreditada, por una carrera cuya anotación se hizo cuando una jardinera sostuvo el balón o tiró equivocadamente a una base. Ordinariamente, si la corredora se mantuvo avanzando deberá acreditarse una carrera impulsada; si la corredora paró y continuó cuando observó la equivocación acredítese la carrera como anotada en jugada de selección o jugada.

29.8. CARRERA IMPULSADA GANADORA

29.8.1. Es aquella que pone a un equipo en ventaja y cuya ventaja no se pierde hasta la terminación del juego.

NOTA: No habrá carrera impulsada ganadora cuando la carrera que pone en ventaja a un equipo no es impulsada según lo establecido en la regla 29.7.

29.9. BALÓN PATEADOS DE HITS

Un balón pateado de hit se anotará en los siguientes casos:

29.9.1. Cuando la Pateadora llega a Primera Base (o una siguiente) mediante un balón pateado bueno que va por el terreno o da contra la cerca antes de ser tocado por una fildeadora, o que pasa sobre la cerca.

29.9.2. Cuando una Pateadora llegue a Primera al patear un balón con tanta fuerza, o tan débilmente, que una fildeadora intentando realizar jugada con la misma no tenga oportunidad de lograrlo.

NOTA: Se anotará hit, si la fildeadora que trata de atrapar el balón no puede efectuar ninguna jugada, aún cuando tal jugadora desvíe el balón o



interrumpe a otra compañera fildeadora que hubiera puesto out a la Corredora.

29.9.3. Cuando una Pateadora llegue a Primera Base al patear el balón a zona buena, la cual dé un rebote irregular de tal forma que una fildeadora no pueda atraparlo haciendo un esfuerzo ordinario, o que dé contra la Placa de Lanzamiento o cualquier base (incluyendo el home) antes de ser tocado por una fildeadora y rebote en forma tal que la fildeadora no pueda tomarlo haciendo esfuerzo ordinario.

29.9.4. Cuando una Pateadora llegue a Primera Base con un balón pateado a zona buena, que no ha sido tocado por una fildeadora y al cual está en territorio bueno cuando llega al Campo Externo, a menos que a juicio del Anotador Oficial pudo haber sido fildeado haciendo un esfuerzo ordinario.

29.9.5. Cuando un bolón bueno que no ha sido tocado por una fildeadora toque a una Corredora o a un Árbitro.

29.9.6. Cuando una fildeadora sin ningún éxito, intenta poner out una Corredora precedente y a juicio del Anotador Oficial, la Pateadora-Corredora no hubiera sido out en la Primera Base con un esfuerzo ordinario.

NOTA: Al aplicar la regla arriba mencionada, dé siempre el beneficio de la duda a la Pateadora. El mejor camino a seguir, es anotar un hit cuando el fildeo excepcionalmente bueno de un balón, falla al resultar un out.

29.10. No se debe anotar Hit en los siguientes casos:

29.10.1. Cuando una Corredora es out forzado por un balón pateado, o hubiera sido out forzado excepto por un error de fildeo.

29.10.2. Cuando la Pateadora aparentemente patea de hit y una Corredora que se ve obligada a avanzar por convertirse la Pateadora en Corredora, deja de pisar la siguiente base a la cual está avanzando y es declarada out por apelación por no haber pisado dicha base. Acredite a la Pateadora con un turno al pateo pero no hit.



29.10.3. Cuando la Lanzadora, la Receptora o cualquier jugadora de cuadro, manipulando un balón pateado pone en out a una Corredora precedente que está tratando de avanzar una base o busca regresar a su base original, o la hubiera puesto out con un esfuerzo ordinario a excepción de haber un error de fildeo. Cárguese a la Pateadora con una vez al pateo pero no hit.

29.10.4. Cuando una fildeadora falle en su intento de sacar a una corredora que preceda y a juicio del anotador oficial, la pateadora-corredora hubiera sido retirada en primera base.

NOTA: Esto no se aplica si la fildeadora meramente, miro o amaga hacia otra base antes de intentar hacer out en Primera Base.

29.10.5. Cuando una corredora es puesta out por Obstrucción con una fildeadora que trata de fildear un balón pateado, a menos que en la opinión del Anotador, la Pateadora-Corredora hubiera sido "Quieta", de no haber sucedido la Obstrucción.

29.11. DETERMINADO EL VALOR DE LOS HITS

Para decidir si un hit debe anotarse de una base, de dos bases o de tres bases, o un jonrón, cuando no hay error u out los resultados deberán ser determinados como sigue:

29.11.1. Sujeto a lo previsto en la regla 29.11.2. y 29.11.3., es un hit de una base si la Pateadora-Corredora se detiene en Primera, es de dos bases si la Pateadora-Corredora llega a Segunda y de tres bases, si la Pateadora-Corredora llega a Tercera Base, será cuadrangular si la Pateadora-Corredora pisa todas las bases y anota.

29.11.2. Cuando con una o más corredoras en base, la Pateadora avanza más de una base con un hit y el equipo defensivo hace un intento de retirar a una Corredora que precede, el Anotador Oficial determina, si la Pateadora logró o no un doble legítimo o un triple, o si fue un adelanto de Primera Base debido a una jugada de selección.

NOTA: No se acredita a la Pateadora con hit de tres bases, cuando una corredora que la precede es puesta out en el home, o hubiera sido out, si no se



comete error, no se acredite a la Pateadora con un hit de dos bases, cuando una corredora que precede, es puesta out tratando de avanzar desde Primera hasta Tercera Base, o hubiera sido out, si no se comete el error. Sin embargo, no se determina el valor en bases por el número de bases adelantadas por la corredora que precede. Una Pateadora puede merecer un hit de dos bases, aunque una corredora que precede no avance sino una base o ninguna base, pueda que la Pateadora merezca un hit de una base solamente aunque llegue a correr dos bases y una Corredora que le precede adelante dos bases.

EJEMPLOS:

- a. Corredora en Primera, la Pateadora conecta hit al jardín izquierdo y de allí tiran a Tercera Base en un intento infructuoso por retirar a la Corredora. La Pateadora llega a Segunda. Acredítese a la Pateadora un hit de una base.
- b. Corredora en Segunda. Una Pateadora conecta un elevado, y la Corredora espera en su base hasta saber si el balón es atrapado o no, luego avanza a Tercera cuando el balón cae bueno, mientras que la Pateadora llega a Segunda. Acredite a la Pateadora hit de dos bases.
- c. Corredora en Tercera, la Pateadora conecta un elevado muy alto, pero la Corredora, saliendo de su base regresa a pisar pensando en que el balón pudo haber sido atrapado, pero el balón cae de hit y la Corredora no puede anotar, la Pateadora llega a Segunda Base. Acredítese a la Pateadora con un hit de dos bases.

29.11.3. Cuando una Pateadora intenta alargar su hit, a doble, o de tres bases bariéndose debe retener la última base a la cual avanza. Si se pasa al barrerse en la Segunda Base y es tocada antes de volver a ella, se le debe acreditar únicamente hasta la base en que llegó quieta; si se pasa al barrerse en Segunda Base y es tocada saliendo out, debe acreditarse un hit de una base, si se pasa de la misma forma en la Tercera Base y es tocada para out, deberá acreditársele con un hit de dos bases.

NOTA: Si la Pateadora en su carrera se pasa de Segunda a Tercera Base y es tocada para out al tratar de regresar, se le acreditará la última base que tocó. Si la pasa en carrera de Segunda Base después de pisar ésta y al tratar de regresar a ella es tocada para out, deberá ser acreditada con dos bases. Si se pasa en carrera de la Tercera después de pisarla y al querer volver a ella en regreso es puesta out, deberá ser acreditada con tres bases.



29.11.4. Cuando la Pateadora después de conectar un hit, es out por haber dejado de pisar una base, la última base que pisó a salvo determinará si debe acreditársele un hit de una base, de dos bases o de tres bases. Si es declarada out por no pisar la Tercera su pateo será un hit de dos bases. Si no pisó la Segunda Base y es declarada out por ello, su pateo será un hit de una base. Si es declarado out por no pisar la Primera Base, se le debe acreditar un turno al pateo, pero no hit.

29.12. JUEGOS TERMINADOS CON HIT

29.12.1. Sujeto a las disposiciones de la regla 29.12.

29.12.2. Cuando la Pateadora termina el juego con un hit que empuja tantas carreras como sea necesario para poner a su equipo en la delantera, deberá acreditársele solamente un hit de tantas bases como las que recorrió la Corredora que anotó la carrera que dio el margen de la victoria, y esto solamente si la Pateadora hace el recorrido de tantas bases como la cubierta por la Corredora que anotó la carrera ganadora.

NOTA: Se aplica esta regla aún cuando la Pateadora teóricamente tenga derecho a más bases, porque se le haya conferido un pateo de “extrabases”.

29.12.3. Cuando la Pateadora concluye un juego con un cuadrangular fuera del campo, ella y aquellas corredoras que estaban en base tienen derecho a anotar.

29.13. SACRIFICIOS

29.13.1. Anote un Toque de Sacrificio cuando con menos de dos outs, la Pateadora haga adelantar por lo menos una base a una Corredora con su toque y ella sea out en Primera Base, o hubiera sido out de no haberse cometido error de fildeo.

29.13.2. No anote Toque de Sacrificio cuando con menos de dos outs, la fildeadora acepte el toque sin cometer error y haga un intento que resulte infructuoso por retirar una Corredora anterior que avanza una sola base. Cuando en toque de bola falla el intento de sacar out a la Corredora anterior y a juicio del Anotador Oficial una jugada perfecta no hubiera sacado a la



**ESCUELA DE KICKINGBALL
INTERNACIONAL DE VENEZUELA**
Escuela para la Formación Integral del Kickingball
Proyectos TSK - Todo Sobre el Kickingball



Pateadora en Primera, la Pateadora se le acreditará un hit de una base y nunca sacrificio.

29.13.3. Anote un Elevado de Sacrificio cuando, antes que dos jugadoras hayan sido puestas out, la Pateadora conecta un balón de elevado o una línea atrapada por una jardinera, o una jugadora del cuadro, pero corriendo en los jardines que:

- a. Es atrapado y una Corredora anota después de dicha atrapada, o
- b. Se cae y la Corredora anota, si a juicio del Anotador Oficial, la Corredora hubiera anotado después de haber capturado el elevado.

NOTA: Anótese Elevado de Sacrificio de acuerdo con la regla 29.13.3 aunque otra Corredora haya sido puesta out forzada por haberse convertido la Pateadora en Corredora.

29.14. PUESTO OUTS

29.14.1. Un out será acreditado a cada fildeadora que:

- a. Atrape un balón de aire, o de línea, sea bueno o de foul,
- b. Atrape un balón tirado con la cual se retire una Pateadora o Corredora, o
- c. Toque a una Corredora con el balón cuando ésta está fuera de la base a la que legalmente tiene derecho.

29.14.2. Outs automáticos a la Receptora serán acreditados como sigue:

- a. Cuando la Pateadora es declarada Out por patear ilegalmente.
- b. Cuando la Pateadora es declarada Out por haber sido golpeada, por su balón pateado.
- c. Cuando la Pateadora es declarada Out por interferir a la Receptora.
- d. Cuando la Pateadora es declarada Out por no patear en su propio turno (Regla 29.5.3).
- e. Cuando la Pateadora es declarada Out por rehusar tocar Primera Base, después de recibir la Base por Bolas.
- f. Cuando la Pateadora es declarada Out por rehusar avanzar al Home Plate desde Tercera Base con carrera del triunfo.



29.14.3. Otros Outs automáticos serán acreditados como sigue. No acredite Asistencia en estas jugadas, excepto en los casos especificados:

- a. Cuando una Corredora es puesta out, por ser golpeada por un balón Pateado en terreno bueno, acredítese el out a la fildeadora más cercano al balón.
- b. Cuando una Corredora es declarada out, por correr fuera de las líneas, evitando ser tocada con el balón por una fildeadora, acredítese el out a la fildeadora a que la corredora rehuyó.
- c. Cuando una Corredora es declarada out, por pasar a otra Corredora, acredítese el out a la fildeadora más cercana al lugar donde se registre la violación.
- d. Cuando una Corredora es declarada out, por pasarse de la Raya Mitad Entre Bases, acredítese el out a la fildeadora que cubre la base desde donde inició la carrera.
- e. Cuando una Corredora es declarada out, porque hubo obstrucción de su parte con una fildeadora, acredítese el out a la fildeadora que fue obstruida a menos que la fildeadora estuviera en el acto de tirar el balón cuando la obstrucción ocurrió, en cuyo caso acredítese el out a la fildeadora que recibirá el tiro y acredítese a la fildeadora cuyo tiro fue obstruido, una Asistencia.
- f. Cuando una Pateadora es declarada out, por obstrucción de una Corredora que precede, como está dispuesto en la regla 29.14, acredítese el out a la primera base; si la fildeadora obstruida estaba en el acto de tirar el balón, acredítese una Asistencia; pero acredítese sólo como Asistencia en cualquiera de las jugadas cubiertas por las disposiciones de las reglas 29.14.3 E y F.

29.15. ASISTENCIAS

29.15.1. Una Asistencia deberá acreditarse a una jugadora que tire o desvíe un balón pateado o tirado en tal forma, que dé por resultado un out, o que pudo resultar un out de no cometerse un Error. Solamente una Asistencia deberá acreditarse a cada jugadora que tire o desvíe el balón en una jugada de Corre-Corre la cual resulte en out, o que pudo haber sido out, de no cometerse Error.



NOTA: Un simple roce con el balón no deberá ser considerado Asistencia, “desviar” significa el reducir o cambiar la dirección del balón y con ello asistir prácticamente en el out de una Pateadora o Corredora.

29.15.2. Acredítese una Asistencia a cada fildeadora que tire o desvíe el balón durante una jugada que resulte en declarar a una jugadora out por Obstrucción, o por correr fuera de línea.

29.15.3. No acredite una Asistencia a la Lanzadora sobre el Ponche de la Pateadora.

EXCEPCION: Acredítese una Asistencia si la Lanzadora fildea el balón en un tercer strike que no fue atrapado por la Receptora, y ella hace un tiro que da por resultado un out o pudo haber sido out de no cometerse un Error.

29.15.4. No acredite una Asistencia a la Lanzadora cuando, después de un lanzamiento legal recibido por la Receptora, una Corredora es puesta out, sorprendiendo fuera de la base o tratando de anotar en carrera, a menos que la Lanzadora se convierta en fildeadora.

29.15.5. No acredite una Asistencia a una fildeadora cuyo mal tiro permite avanzar a una Corredora, aún cuando posteriormente, la Corredora sea puesta out como resultado de una jugada continua. Una jugada que sigue a continuación de una mala jugada (sea o no un Error) es una nueva jugada, y a la jugadora que produjo la mala jugada no se le anotará.

29.16. DOBLES Y TRIPLES JUGADAS

29.16.1. Darse crédito a las Dobles Jugadas o Triples Jugadas a cada fildeadora que participen un Out o Asistencia cuando dos o tres jugadoras son puestas out dentro del tiempo de hacer el lanzamiento y en el tiempo en el que el balón se considera muerto o vuelve a posesión de la Lanzadora, estando ésta en su posición natural, solamente que un error o mala jugada se produzca entre los outs.

NOTA I: No acredítese la Doble Jugada o Triple Jugada si hay una jugada de Apelación después que el balón está en posición de la Lanzadora y que da por resultado un out adicional. Sólo se acreditará Doble Jugada o Triple Jugada para las jugadas continuas no donde exista Apelación.



NOTA II: En los casos de Doble Jugada o Triple Jugada con balón atrapado de aire y Corredoras que han sobrepasado la Raya Mitad Entre Bases, anótese Out por Regla igual a lo establecido en la regla 29.14.3, en este caso no se anota Asistencia.

29.17. ERRORES:

29.17.1. Un error deberá anotarse por cada mala jugada (tiro malo, dejar caer el balón o dejarlo escapar) que prolongue el turno al pateo de una jugadora, que permita que siga en juego una Corredora o permita a una Corredora avanzar una o más bases.

NOTA I: El fildeo lento del balón, siempre que no intervenga la mala actuación no deberá ser considerado Error.

NOTA II: No es necesario que la fildeadora toque el balón para que le sea acreditado un error. Si una rolata le pasa por el medio de las piernas, o un inofensivo Elevado cae al suelo sin que lo haya tocado y el juicio del Anotador Oficial aprecia, que la fildeadora pudo atrapar el balón con el esfuerzo ordinario, deberá cargarse un Error a la fildeadora.

NOTA III: Equivocaciones mentales o juicios errados, no serán anotados como errores, sólo cuando estén especificados y cubiertos con esta regla.

29.17.2. Se cargará Error a cualquier fildeadora cuando se le caiga un Elevado de Foul, prolongando el turno a la Pateadora, y llegue la Pateadora a Primera Base.

29.17.3. Un Error se cargará a cualquier fildeadora cuando recibe un balón tirado o una rolata con tiempo para retirar a la Pateadora-Corredora y no tocar la Primera Base o a la Pateadora-Corredora.

29.17.4. Un Error debe ser anotado a cualquier fildeadora cuando atrapa un balón tirado o una rolata, con tiempo de poner out a cualquier Corredora en una jugada forzada y deja de tocar la base o a la Corredora.



29.17.5. Un Error deberá cargarse a cualquier fildeadora cuyo mal tiro permita a una Corredora alcanzar una base quieta, cuando a juicio del Anotador Oficial de haberse hecho un tiro bueno la Corredora hubiera sido Out.

- a. Un Error se anotará a cualquier fildeadora cuyo mal tiro, en un intento de evitar el avance de una Corredora, permite que esa Corredora o cualquier otra avance una o más bases más allá de la que habría alcanzado de no producirse el mal tiro.
- b. Un Error le será cargado a cualquier fildeadora cuyo tiro rebote desviado, o dé contra una base o al Círculo de la Lanzadora, o le pegue a la Corredora, a una fildeadora o a un Árbitro, permitiendo así el avance de una Corredora.
- c. Cártese solamente un Error en cualquier mal tiro a las bases.

NOTA: Aplíquese esta regla aún cuando sea injusto aparentemente para con la fildeadora cuyo tiro fue bien dirigido. Hay que justificar todo avance por las Corredoras, pero no importando el número de bases alcanzadas.

29.17.6. Un Error deberá cargarse contra cualquier fildeadora que no trate de parar un buen tiro, permitiendo así a la Corredora avanzar, siempre que dicho tiro fuese necesario. Si el tiro es hecho a Segunda Base, el Anotador Oficial deberá determinar si era la obligación o no de la Segunda Base o de la Campo Corto el detener el balón y un Error será cargado a la jugadora negligente.

NOTA: Si a juicio del Anotador Oficial el tiro no fue necesario, el Error se le cargará a la fildeadora que tiró el balón.

29.17.7. Cuando un Árbitro conceda a la Pateadora o cualquier Corredora o Corredoras una o más bases debido a Interferencia u Obstrucción, se cargará Error a la fildeadora que cometa la Interferencia u Obstrucción, sea cual fuere el número de bases que pueda avanzar la Pateadora, Corredora o Corredoras.

NOTA: No se cargará un Error, si la Interferencia no cambia la jugada en opinión del Anotador Oficial.

29.18. No se cargará un Error en los siguientes casos:



29.18.1. No le será acreditado Error a la Receptora cuando después de recibir el lanzamiento de la Lanzadora, realiza un mal tiro en un intento de evitar que avancen una base, a menos que dicho mal tiro o disparo le permita a la Corredora, que avance una o más bases extras, o permita a otra Corredora avanzar una o más bases.

29.18.2. No se cargará Error contra ninguna fildeadora cuando haga un mal tiro, si a juicio del Anotador Oficial, no hubiera sido puesta out mediante el esfuerzo ordinario de un buen tiro, a menos que tal disparo permita a cualquier Corredora avanzar más allá de la base que hubiera alcanzado, si el tiro no hubiese sido desviado.

29.18.3. No se cargará Error contra ninguna fildeadora cuando hace un mal tiro en intento de completar una jugada de Doble Jugada o Triple Jugada, a menos que ese mal tiro habilite a cualquier Corredora para avanzar más allá de las bases que hubiere alcanzado a no ser por el mal tiro.

NOTA: Cuando una fildeadora falla un balón tirado, que de haber sido retenido, hubiera completado un Doble Jugada o Triple Jugada, cárguese un Error a la fildeadora que hizo el tiro.

29.18.4. No se cargará Error contra una fildeadora cuando después de no tener dominio sobre un balón rastrero (flumbear), o deja caer un balón de aire, una línea, o un balón tirado, al recobrar el balón, con tiempo de forzar una Corredora en cualquier base.

29.18.5. No se cargará Error contra ninguna fildeadora que permita que se le caiga un balón pateado de Elevado de Foul, con una Corredora en la Tercera Base antes que hayan dos outs, si a juicio del Anotador Oficial, la fildeadora deliberadamente rehúsa atajar el Elevado de Foul para evitar que la Corredora de Tercera anote.

29.18.6. Debido a la circunstancia de que la Lanzadora y la Receptora tienen oportunidad de manipular el balón más que otras fildeadoras, ciertas malas jugadas por un lanzamiento Wild de la Lanzadora o un Passed Ball, como lo define la regla 29.19:



- a. No se cargará Error cuando por dichas faltas se haga alguna anotación de carrera.
- b. No se cargará Error cuando la Pateadora llegue a Primera Base por cuatro bolas malas, como resultado de un Wild-Pitch o de un Passed-Ball en el último lanzamiento.
- c. Cuando el tercer strike sea Wild-Pitch y la Pateadora gana la Primera Base, anótese Wild-Pitch y un Ponche.
- d. Cuando el tercer strike sea un Passed-Ball, permitiendo a la Pateadora llegar a la Primera Base, anótese un Ponche y Passed-Ball.
- e. No se anotará Error cuando una Corredora o Corredoras avancen como resultado de Passed-Ball o Wild-Pitch.
- f. Cuando la última cuarta bola es un Wild-Pitch o un Passed-Ball, y tiene por resultado:
 - La Pateadora avanza a una base adicional a la Primera Base.
 - Si una Corredora es forzada avanzar por Base por Bola y avanza más de una base.
 - Cualquier Corredora, no forzada a avanzar, avanza una o más bases, anótese la Base por Bolas y también el Wild-Pitch o Passed-Ball, tal como sea el caso.
- g. Cuando la Receptora recobre el balón después de un Wild-Pitch o Passed-Ball en el tercer lanzamiento y retira out a la Pateadora-Corredora, pero cualquier otra Corredora o Corredoras avanzan, se anota la Ponchada, el Out y Asistencia si la hay, y el avance de las otras Corredoras como jugada.

29.19. WILD PITCH Y PASSED BALL

29.19.1. Un Wild Pitch, será anotado cuando el balón legalmente lanzado es tan abierto, que la Receptora no lo puede detener y controlar mediante un esfuerzo ordinario, permitiendo así el avance de las Corredoras.

- a. Wild Pitch deberá ser anotado cuando un balón legalmente lanzado da en terreno antes de llegar al Home Plate y se le va a la Receptora permitiendo el avance de las Corredoras.

29.19.2. A una Receptora se le cargará un Passed Ball cuando deje de coger o controlar un balón legalmente lanzado que pudo ser cogida y retenida con un esfuerzo ordinario, la cual cae en el piso, permitiendo de esta manera el avance de las Corredoras.



29.20. BASE POR BOLAS

29.20.1. Una Base por Bolas deberá ser anotada siempre que a una Pateadora se le conceda la Primera Base por cuatro bolas mal servidas. Para el procedimiento cuando más de una Lanzadora está envuelta en la concesión de Bases por Bolas. Ver reglas 29.22.9.

29.20.2. Una Base por Bolas intencionalmente deberá ser anotada, cuando la Lanzadora no hace el intento de enviar su último lanzamiento a la Pateadora en la Zona de Strike, para deliberadamente lanzar una bola mala.

- a. Si a una Pateadora a quien le corresponde la Base por Bolas, rehúsa avanzar a la Primera Base y es puesta out, no se acredite la Base por Bolas, cárguesele una vez al pateo.

29.21. PONCHADAS

29.21.1. Una Ponchada será anotada cuando:

- a. Una Pateadora es puesta out por tres lanzamientos buenos y atrapados por la Receptora.
- b. Una Pateadora es puesta out por tres lanzamientos buenos y el último no es atrapado por la Receptora, estando la Primera Base ocupada y menos de dos out.
- c. Una Pateadora se convierte en Corredora de base por no haber atrapado la Receptora el tercer strike.
- d. Una Ponchada deberá ser anotado siempre que la Pateadora dé Foul en el tercer strike.

EXCEPCION: Si el tercer strike es atrapado en Elevado de Foul por cualquier fildeadora, no se anota Ponchada, pero el out se acredita a la fildeadora que hizo la atrapada.

29.21.2. Cuando la Pateadora abandona el juego con dos strikes en su cuenta y la Pateadora sustituta completa el turno ponchándose, deberá cargarse la ponchada a la primera Pateadora. Si la sustituta completa el turno de otra manera, incluyendo una Base por Bola, anote tal acción como si se hubiese efectuado por la Pateadora sustituta.



29.22. CARRERAS LIMPIAS

29.22.1. Una carrera limpia es aquella por la cual es responsable la Lanzadora. Al determinar las carreras limpias, la entrada será reconstruida sin los errores. (Lo cual incluye las Interferencias de la Receptora) y Passed Balls, y el beneficio de la duda será siempre dado a la Lanzadora, para determinar cuántas bases hubieran avanzado las Corredoras, (si se hubiere jugado sin errores). Para el propósito de determinar carreras limpias, una Base por Bolas intencional, indiferentemente de las circunstancias, deberá ser interpretada exactamente de la misma manera, como cualquier otra Base por Bolas.

29.22.2. Una Carrera Limpia le será acreditada cada vez que una Corredora llegue al Home Plate con la ayuda de un Hit, Elevado de Sacrificio, Jugada de Selección, Out realizados, Base por Bolas, Wild Pitch, (incluyendo Wild Pitch sobre el tercer strike que le permita a la Pateadora llegar a la Primera Base) antes de que se hayan presentado las tres posibilidades de realizar out, con las cuales se hubiera terminado la oportunidad de pateo del equipo a la ofensiva. Para los efectos de esta regla un Error por Interferencia de la defensa, debe ser considerada como una posibilidad de out.

- a. Un Wild Pitch es únicamente una falta de lanzamiento y contribuye a una carrera limpia, al igual que una Base por Bolas.

29.22.3. No será Carrera Limpia, cuando se anota por resultado de haber la Pateadora, llegado a Primera Base:

- a. Por haber conectado un Hit después que su turno fue prolongado por haber mofado un Elevado de Foul.
- b. Por Interferencia u Obstrucción.
- c. Porque se cometió un Error de Fildeo.

29.22.4. Ninguna carrera será limpia cuando la anotación sea hecha por una Corredora cuya vida fue prolongada por un Error, si se estima que dicha Corredora hubiera sido out en una jugada sin Error.

29.22.5. Ninguna carrera será limpia cuando el avance de la Corredora haya sido ayudado por un Error, un Passed Ball, Obstrucción o Interferencia del club a



la defensiva si es a juicio del Anotador, dicha carrera no hubiera anotado sin ayuda de la mala jugada.

29.22.6. Un Error cometido por una Lanzadora será considerado exactamente lo mismo que cualquier otra fildeadora, para el cómputo de Carreras Limpias.

29.22.7. Siempre que ocurre un Error de Fildeo, la Lanzadora deberá recibir el beneficio de la duda, determinándose a qué bases, cualquier Corredora hubiera avanzado, si no hubiese habido Error de Fildeo en el equipo defensivo.

29.22.8. Cuando hay cambio de Lanzadoras durante una entrada, la Lanzadora de relevo no se le cargará carrera (limpia o sucia) anotada por una Corredora, que estaba en base al momento en que entra al juego, ni por la anotación de cualquier Corredora que llegó a la base por Jugada de Selección, al retirar una Corredora dejada en base por la Lanzadora anterior.

NOTA: Es la intención de esta regla el cargarle a cada Lanzadora el número de Corredoras que haya puesto en base, en vez de cargarle cada Corredora individualmente. Cuando una Lanzadora pone Corredoras en base y es relevada será responsable de todas las carreras sucesivas anotadas hasta en número de Corredoras que dejó en base, cuando abandonó el juego, a menos que esas Corredoras fueran retiradas mediante jugadas en que no intervenga la acción de la Pateadora, incluyendo por ejemplo: "Cogida fuera de base", o "Out por Obstrucción". Cuando una Pateadora Corredora, no llega a la Primera Base en la jugada.

EJEMPLO 1:

"Lanzadora 1" dio la base a "A" y es relevada por la "Lanzadora 2". "B" conectó una rolata y es out pasando "A" a la Segunda Base. "C" sale con Elevado, para el segundo out. "D" conecta Hit, "A". En este caso se carga la carrera a la "Lanzadora 1".

EJEMPLO 2:

"Lanzadora 1" da la base a "A" y es relevada por la "Lanzadora 2". "B" conecta una rolata y "A" es forzada en la Segunda Base. "C" da una rolata para out en la Primera Base y pasa "B" a la Segunda Almohadilla. "D" pega Hit anotando "B". Cárguese la carrera a la "Lanzadora 1".



EJEMPLO 3:

“Lanzadora 1” da la base a “A” y es relevada por la “Lanzadora 2”. “B” pega Hit enviado a “A” a la Tercera Base. “C” conecta una rolata a la Campo Corto y “A” es out en el Home Plate. “B” va a Segunda Base. “D” conecta Elevado y es out. “E” patea sencillo y anota “B”. Cárguese la carrera a la “Lanzadora 1”.

EJEMPLO 4:

“Lanzadora 1” embaza a “A” y es relevada por la “Lanzadora 2”. “B” recibe Base por Bolas. “C” conecta un Elevado para el primer out. “A” es sorprendida fuera de base en Segunda. “D” conecta doble anotando “B” desde Primera. Cárguese la carrera a la “Lanzadora 2”.

EJEMPLO 5:

“Lanzadora 1” embaza a “A” y es relevada por la “Lanzadora 2”. “Lanzadora 2” le da la Base por Bolas a “B” y es relevada por la “Lanzadora 3”. “C” fuerza en Tercera a “A”. “D” fuerza en Tercera a “B”. “E” conecta un cuadrangular, anotando tres carreras. Anótese una carrera a la “Lanzadora 1”, una carrera a la “Lanzadora 2” y la otra carrera a la “Lanzadora 3”.

EJEMPLO 6:

“Lanzadora 1” le da la Base por Bolas a “A” y es relevada por la “Lanzadora 2”, ésta a su vez le da la base a “B” y “C” conecta un Hit llenándose las bases. “D” fuerza a “A” en el Home Plate, “E” conecta Hit, anotando “B” y “C”. Cárguese una carrera a la “Lanzadora 1” y otra carrera a la “Lanzadora 2”.

29.22.9. Una Lanzadora de relevo no será responsable por una Pateadora que llegue a la Primera Base y a la que ella le lanzó, cuando la ventaja para la Pateadora en la cuenta de bolas y strikes era favorable a ésta, al hacerse cambio de Lanzadoras.

- a. 2 Bolas, sin strike.
- 2 Bolas y un strike.
- 3 Bolas sin strike.
- 3 Bolas y 2 strikes.

y la Pateadora reciba la Base por Bolas, debe cargarse la Base por Bolas a la Lanzadora anterior y no a la relevo.



ESCUELA DE KICKINGBALL INTERNACIONAL DE VENEZUELA

Escuela para la Formación Integral del Kickingball
Proyectos TSK - Todo Sobre el Kickingball



- b. Cualquier otra acción por esta Pateadora, como llegar a la base por Hit, un Error, una Jugada de Selección o un Out forzado, hace que esta Pateadora se le cargue a la Lanzadora de relevo.
- c. Si cuando las Lanzadoras son cambiadas, la cuenta está en:
 - 2 Bolas, dos strikes.
 - 1 Bola, dos strikes.
 - 1 Bola, un strike.
 - 0 Bolas, dos strikes.
 - 0 Bolas, un strike.Cárguese a la Pateadora y su acción a la Lanzadora de relevo.
- d. Cuando las Lanzadoras son cambiadas durante una Entrada, la Lanzadora relevo no tendrá el beneficio de cambio previo por outs no aceptados, para determinar las Carreras Limpias.
NOTA: Es la intención de esta regla prevenir a las Lanzadoras relevos de no cargársele Carreras Limpias por lo cual no son ellas responsables.

EJEMPLO 1:

Con dos outs, "Lanzadora 1" pasa a "A". "B" alcanza la base por un Error, "Lanzadora 2" releva a la "Lanzadoras 1", "C" pega un Jonrón, se anotan 3 carreras Cargue dos carreras sucias a: "Lanzadora 1, una carrera limpia a "Lanzadora 2".

EJEMPLO 2:

Con dos outs, "Lanzadora 1" pasa por bolas a "A" y "B" y es relevada por la "Lanzadora 2". "C" alcanza la base por Error. "D" produce cuadrangular y se anotan cuatro carreras dos sucias a la "Lanzadora 1" y dos sucias a la "Lanzadora 2".

EJEMPLO 3:

No habiendo Outs, "Lanzadora 1" pasa a "A". "B" alcanza la base por un Error, "Lanzadora 2" releva a la "Lanzadora 1", "C" conecta un Jonrón, se anotan 3 carreras. "D" y "E" son Ponchadas. "F" alcanza la base por Error. "G" Patea otro Jonrón y anota dos carreras. Cargue dos carreras a la "Lanzadora 1", una de ellas Limpia; y cargue tres carreras a la "Lanzadora 2", siendo una de ellas Limpia.



29.23. LANZADORAS, GANADORAS Y PERDEDORAS

29.23.1. Acredítese a la Lanzadora Inicial con un juego ganado únicamente si ha lanzado las entradas reglamentarias para un juego legal en su categoría y si su equipo no solamente está al frente cuando sea reemplazada, sino que se mantiene en la delantera en el resto del juego.

29.23.2. La regla de las “Cinco Entradas” completas obligatorias, respecto a la Lanzadora Inicial entrará en vigor por todos los juegos de seis o más entradas. Cuando un juego termina después de cinco entradas, la Lanzadora inicial deberá haber lanzado por lo menos cuatro entradas completas, para acreditársele la victoria. La Lanzadora Inicial en un juego de cinco entradas podrá acreditársele la victoria siempre que su equipo esté en la delantera, cuando es sustituida (después de haber lanzado por lo menos cuatro entradas completas) y su equipo se mantiene en la delantera hasta el final del juego.

29.23.3. Cuando la Lanzadora abridora no se le puede acreditar el triunfo debido a lo previsto en la regla 29.23.2 y más de una Lanzadora de relevo ha sido utilizada, el triunfo deberá ser considerado bajo las siguientes bases o fundamentos:

- a. Cuando durante la actuación de la Lanzadora Abridora, el equipo ganador asume la delantera y la mantiene hasta el final del juego, debe darse la victoria a la Lanzadora de relevo que ha sido más efectiva.
- b. Siempre que la anotación esté empatada, el juego vuelve a empezar en lo que se refiere a decidir quiénes son las Lanzadoras ganadoras y perdedoras.
- c. Una vez que el equipo oponente asume la delantera, todas las Lanzadoras que han actuado hasta ese momento son excluidas de ser acreditadas con el triunfo, excepto que si la Lanzadora contra cuyo lanzamiento el equipo oponente ganó la delantera continúa lanzando hasta que su equipo recobra la delantera la cual mantiene hasta el final del juego. Esta Lanzadora será la Lanzadora Ganadora.
- d. Normalmente la Lanzadora relevista ganadora, será aquella que sea la Lanzadora en acción cuando su equipo asume la delantera y la mantiene hasta terminar el juego.

EXCEPCION: No se acredite una victoria a la Lanzadora relevista que actúa brevemente y sin efectividad, si una subsiguiente Lanzadora de relevo



ESCUELA DE KICKINGBALL INTERNACIONAL DE VENEZUELA

Escuela para la Formación Integral del Kickingball
Proyectos TSK - Todo Sobre el Kickingball



actúa efectivamente y ayuda a mantener a su equipo en la delantera, en tal caso acredítese la victoria a la Lanzadora de relevo que haya sustituido.

29.23.4. Cuando una Lanzadora es sustituida por una Corredora o una Pateadora Emergente, todas las carreras anotadas por su equipo, en la entrada en que fue sustituida, serán acreditadas a su beneficio para determinar el récord de la Lanzadora, cuando ya su equipo asume la ventaja.

29.23.5. Sin tener en cuenta el número de entradas durante las cuales lanzó la primera Lanzadora, se le deberá cargar la derrota en un juego si es reemplazada cuando su equipo está en desventaja en la anotación y si su equipo no empata la anotación y no adquiere delantera en el transcurso del juego.

29.23.6. Ninguna Lanzadora será acreditada con un juego **BLANQUEADO** a menos que lance durante todo el partido o a menos que entre al juego con ningún out antes que el equipo oponente haya anotado durante la primera entrada, ponga out al rival sin anotación de carreras y lance todo el resto del partido. Cuando dos o más Lanzadoras se combinan para lanzar en un encuentro sin anotación deberá incluirse una nota al efecto en los récords oficiales de la Lanzadora.

29.23.7. En algunos partidos que no son de campeonatos (tales como Juego de las Estrellas), se dispone de antemano que cada Lanzadora deberá actuar en determinado número de entradas, regularmente dos o tres.

En tales juegos se acostumbra a acreditar la victoria a la Lanzadora Oficial, sea la que sea que comenzó o relevó, cuando el equipo vencedor adquiere el dominio del juego, el cual mantiene hasta el final, a menos que esa Lanzadora, sea sacada después que el equipo vencedor tenga una ventaja que dominó y que el Anotador crea que una Lanzadora subsiguiente tiene derecho a que se le acredite la victoria.

29.24. SALVADOS PARA LANZADORAS RELEVOS

29.24.1. (Protección para las Lanzadoras de relevo para acreditarse un Juego Salvado). Un Juego Salvado deberá acreditarse a la Lanzadora de relevo que:

- a. Finalice un partido ganado por su equipo.



- b. Cuando ella no es la Lanzadora ganadora y
- c. Su actuación se ajusta a cualquiera de los siguientes:
 - Entra en el juego en una ventaja no mayor de tres carreras y lanza por lo menos una entrada.
 - Entra a lanzar con la carrera del empate en base o en una de las primeras Pateadoras a quien se enfrenta.
 - Lanza efectivamente por lo menos en tres entradas.

29.25. ESTADÍSTICAS

29.25.1. El Estadístico deberá recopilar los récords de las Lanzadoras, de Pateo, Fildeo y Carreras especificadas en la Regla 29.2, por cada jugadora que haya participado en los juegos de campeonatos. Dicho Estadístico deberá preparar un reporte pormenorizado, incluyendo los averages individuales y posiciones de clubes de cada uno de los juegos del campeonato, para el final de la temporada, debiendo hacer la entrega oficial de dicho reporte. Dicho récord deberá identificar a cada jugadora por nombre propio y apellido e indicar la manera de patear de cada jugadora (si patea a la derecha, a la zurda, o ambas piernas). Y si las Lanzadoras o Fildeadoras lanzan a la derecha o son zurdas.

Cuando una jugadora incluida en la Hoja de Alineación iniciado por el club visitador, es sustituida antes de que haya jugado a la defensiva, no recibirá créditos de las estadísticas de fildeo, solamente que actúe en dicha posición durante el juego. Todas estas jugadoras sin embargo, serán acreditadas con un juego efectuado (en la estadística de pateo) tan pronto como hayan sido anunciadas en el juego o inscritas en la Hoja de Alineación.

29.26. DETERMINANDO LOS RECORDS DE PORCENTAJE

Para computar:

29.26.1. Porcentaje de Juegos Ganados y Perdidos, divida el número de juegos ganados por el total de juegos ganados y perdidos.



29.26.2. Para el Promedio de Pateo se divide el total de Hits (no el total de bases recorridas con los Hits), por el total de veces al pateo, según se definen en la Regla 29.4.1.

29.26.3. Para el Porcentaje de Slugging divida el total de bases de los Hits, por el total de veces al pateo, como es definido en la Regla 29.4.1.

29.26.4. Para el Promedio de Fildeo divídase el total de Outs y Asistencias entre el total de Outs, Asistencias y Errores.

29.26.5. Para el promedio de Carreras Limpias anotadas a una Lanzadora multiplíquese el total de Carreras Limpias cargadas contra la Lanzadora por la cantidad de entradas que debería lanzarse según la categoría y divida el resultado entre el número total de entradas que lanzó.

29.27. Para obtener uniformidad al establecer los Campeonatos de Pateo, Lance y Fildeo, deberán llenar las siguientes normas mínimas de anotación standards:

29.27.1. El Campeonato Individual de Pateo, será la jugadora con el Average más alto, previendo que ha aparecido con tantas o más apariciones al Plato, como el número de juegos programados para cada equipo. El factor a multiplicar se registrará según el siguiente cuadro:

CATEGORÍA	Cantidad de Juegos por Entradas	Factor a Multiplicar
Semillitas Preparatorio	5 Entradas	3
Pre-Infantil Infantil Júnior	7 Entradas	2,1
Pre-Juvenil Juvenil Adulto Master	9 Entradas	2,7



29.27.2. La Campeona Individual entre las Lanzadoras deberá ser la Lanzadora con el más bajo promedio de carreras limpias, siempre que haya lanzado por lo menos tantas entradas como el número de juegos señalados a cada equipo. El factor a multiplicar se registrará por el siguiente cuadro:

CATEGORÍA	Cantidad de Juegos por Entradas	Cantidad de Entradas Mínimas Lanzadas por Juego
Semillitas Preparatorio	5 Entradas	1,33
Pre-Infantil Infantil Júnior	7 Entradas	1,67
Pre-Juvenil Juvenil Adulto Master	9 Entradas	2,33

29.27.3. Las Campeonas Individuales de Fildeo serán aquellas con el más elevado promedio de fildeo en cada posición, sujeta a lo siguiente:

- Una Receptora deberá haber participado en por lo menos la mitad del número de partidos programados para su equipo.
- Una jugadora del cuadro o una jardinera en su posición por lo menos en dos terceras partes del número total de juegos programados para su equipo.

29.28. RACHA DE HITS CONSECUTIVOS

29.28.1. Una Racha Consecutiva de Hits no será terminada si la apreciación en el Home Plate resulta una Base por Bolas, Hit, Interferencia o un Toque de Sacrificio. Un Elevado de Sacrificio acabará con la racha.

29.28.2. Racha de Hits en juegos consecutivos: Una racha de Hits en juegos consecutivos no será terminada si la apreciación en el Home Plate de todas las jugadoras (una o más) resulta en Base por Bolas, Hit, Interferencia o Toque de Sacrificio. La racha terminará si la jugadora tiene un Elevado de Sacrificio o cero Hit.



29.28.3. Racha de juegos consecutivos: Una racha de juegos consecutivos será extendida si la jugadora juega media entrada a la defensiva, o si completa el turno al pateo, llegando a la base o siendo out. Saliendo únicamente como emergente no extenderá la racha. Si una jugadora es expulsada de un juego por el Árbitro antes de que pueda cumplir con los requerimientos de esta regla, su racha continuará.

29.28.4. Juegos suspendidos: Para el propósito de esta regla, todas las actuaciones al completarse un juego suspendido deben considerarse en la fecha original del juego.

GLOSARIO

1. APELACIÓN:

Es el acto de reclamar al árbitro una violación de regla por parte de la ofensiva. La misma se realiza al momento que se incurre en la violación, antes del próximo lanzamiento y de que el equipo a la defensiva se retire del terreno.

2. APRECIACIÓN:

Es una decisión basada en juicio del árbitro y/o anotador.

3. ATRAPADA:

Es el acto de una defensora al tomar posesión del balón en sus manos en forma segura sujetándolo firmemente. Si la jugadora ha realizado la atrapada y se le cae el balón en el acto de hacer un tiro, después de la atrapada, se juzgará como atrapada. Para establecer la validez de la atrapada, la jugadora deberá retener el balón por algún tiempo, para probar que tiene el control de la misma y que la suelta en forma voluntaria e intencional. No es atrapada si la defensora simultáneamente o inmediatamente al contacto con el balón tropieza con otra jugadora, o contra una valla o se cae y como resultado de ello pierde el balón. No es atrapada si la jugadora toca el balón en vuelo con la cual golpea a una jugadora de la ofensiva o a un árbitro y entonces es agarrada por otra jugadora de la defensa que realiza otra acción distinta a la atrapada al balón.



4. AVANCE FORZADO:

Es una jugada en la cual la corredora pierde legalmente el derecho de ocupar una base por tener una corredora precedente, debido a que la pateadora se convierte en corredora o por pasar la raya entre bases.

5. BALÓN BUENO:

- a) Es un balón pateado que queda en terreno bueno, entre home y la primera base y la tercera base,
- b) que está en o sobre terreno bueno cuando salta a los jardines pasando la primera o tercera base,
- c) cae en terreno bueno detrás de la primera o tercera base,
- d) toca la primera o tercera base,
- e) que mientras está sobre terreno bueno, toca la persona de un árbitro o de una jugadora.

6. BALÓN FOUL:

Es un balón pateado:

- 1. que hace contacto con el terreno en la zona de foul.
- 2. que estando en terreno bueno sale a la zona de foul antes de la primera base y tercera base.
- 3. que estando en terreno foul golpea a un árbitro, jugadora, técnico u objeto extraño.
- 4. cuando la pateadora golpea el balón con ambos pies en la zona de pateo.
- 5. cuando patea delante o detrás de la zona de pateo.
- 6. cuando la pateadora golpea el balón con la rodilla o cualquier parte superior de su cuerpo.



7. BALÓN MUERTO:

Es un balón fuera de juego a causa de una suspensión legal y temporal del juego.

8. BALÓN VIVO O BALÓN A RIESGO:

Es un balón que está en juego y que cualquier jugadora a la ofensiva puede ser eliminada (out).

9. BANCO:

Son los asientos reservados a las jugadoras, sustitutas y demás miembros del equipo, para mejor comodidad al momento que no están actuando en el terreno de juego.

10. BASE:

Término usado para designar las almohadillas y al plato de home que marca los puntos de las bases que deben ser tocados por las corredoras para anotar una carrera.

11. BASE POR BOLAS:

Es el otorgamiento de la primera base a la pateadora que durante su turno al pateo recibe cuatro (4) lanzamientos fuera de la zona de strike.

12. BATERIA:

Es la combinación que forman la lanzadora y la receptora.

13. BOLA:

Es un lanzamiento que no pasa por la zona de strike y la pateadora no hace intento de darle.

14. BOLA PATEADA:

Es un lanzamiento al cual la pateadora le da con el pie o con la pierna.

15. CAJÓN DE LOS ENTRENADORES:

El Cajón de los Entrenadores es el sitio asignado para la ubicación de los entrenadores durante el tiempo que su equipo esté a la ofensiva de tal forma que dirijan a las corredoras.



16. CAJÓN DE PATEO:

Es el área dentro de la cual debe situarse la pateadora durante su turno de pateo.

17. CAJÓN DE LA RECEPTORA: Es el área dentro de la cual se debe situar la receptora hasta que la lanzadora suelte el balón.

18. CARRERA:

Es la anotación hecha por una jugadora a la ofensiva que se convierte en corredora y toca en orden la primera, la segunda, la tercera base y el home, legalmente.

19. CORRE-CORRE:

Es el acto de la defensa de tratar de eliminar a una corredora entre la base y la raya entre bases.

20. CORREDORA:

Es la jugadora a la ofensiva que avanza, toca o retorna a una base.

21. DEFENSA O DEFENSIVA:

Es el equipo, o las jugadoras que están al campo mientras el otro patea.

22. DEFENSORA:

Cualquier jugadora a la defensiva.

23. DOBLE JUEGO:

Son dos (2) juegos reglamentariamente programados para ser jugados en inmediata sucesión.

24. DOBLE JUGADA:

Es una jugada realizada por la defensa en la cual dos jugadoras de ofensiva son eliminadas (out), como resultado de una acción continua y sin errores entre una eliminada y otra.

25. DOBLE PRESENTACION:

Ocurre cuando la lanzadora se ubica con ambos pies sobre la placa de lanzar, frente a la pateadora sosteniendo el balón con ambas manos y no inicia el



lanzamiento, sino que ejecuta un movimiento del balón y lo concluye ubicándose nuevamente frente a la pateadora con el balón en ambas manos.

26. DURACIÓN DE UN PARTIDO:

La duración de los partidos será condicionados, por el comité técnico de cada competencia o evento.

27. ELEVADO:

Es un balón pateado que toma altura.

28. ELIMINADA (OUT):

Es cada una de las tres (3) eliminaciones requeridas de hacerle al equipo a la ofensiva, durante su turno de pateo.

29. ENTRADA:

Es la porción del juego durante la cual ambos equipos se alternan a la ofensiva y a la defensiva y en la que hay tres (3) eliminaciones (out) por cada equipo. Cada turno de pateo por equipo es media entrada.

30. EQUIPO LOCAL:

Es el equipo en cuyo terreno se juega el partido, pero si el partido se juega en terreno neutral, el equipo local será designado por sorteo.

31. EN VUELO:

Describe un balón pateado, tirado o lanzado que aún no ha tocado el terreno o cualquier objeto.

32. ENTRENADOR:

Es un miembro uniformado del equipo encargado de dirigir a su equipo.

33. ILEGAL O ILEGALMENTE:

Es lo contrario a estas reglas.

34. INELEGIBLE:

Que no puede participar en el juego.



35. INTERFERENCIA:

Es un acto de una defensora que estorba de modo que la pateadora no conecte el balón lanzado, o que sin tener posesión del balón o en el acto de recibirlo impide el avance de cualquier corredora. Es competencia del árbitro decidir cuál es el momento en que una defensora “está en el acto de recibir el balón” o interrumpe una jugada.

36. JARDÍN CAMPO EXTERNO:

Es el área dentro del campo de juego más alejada de home.

37. JARDINERA:

Es una defensora que ocupa el área exterior del campo de juego.

38. JUEGO (PLAY):

Es la orden del árbitro para comenzar un partido o para reanudarlo después de una situación de balón muerto.

39. JUGADA SORPRESA (SQUEEZE PLAY):

Es el término usado para designar una jugada, en la que un equipo con corredora en tercera base intenta hacerla anotar, con un toque de bola producido por la pateadora.

40. JUGADORA DEL CUADRO:

Es una defensora que ocupa una posición en el terreno interior.

41. LANZADORA:

Es la defensora designada para enviar los lanzamientos a las pateadoras.

42. LANZAMIENTO:

Es un balón enviado a la pateadora por la lanzadora. Cualquier otro envío de una jugadora es un tiro.

43. LANZAMIENTO ILEGAL:

Es un lanzamiento ejecutado cometiendo una infracción a la regulación presente en este reglamento. (Regla 10.5)

44. LEGAL O LEGALMENTE:

Es lo que está de acuerdo con estas reglas.



45. LÍNEA A UN METRO:

Es una línea demarcada paralela a la línea de la primera base, que limita el espacio por donde debe desplazarse la pateadora-corredora.

46. LINEA DE TIRO HACIA LAS BASES:

Es la línea demarcada cerca del cajón de pateo, dada por la prolongación de la raya del ilegal. Limita el tiro de la receptora hacia cualquier base al tratar de sorprender a una corredora y el fildeo de los lanzamientos (Ver Diagrama N° 1).

47. OBSTRUCCIÓN:

Es el acto por el cual el equipo a la ofensiva obstruye, impide, estorba o confunde a cualquier defensora que intenta realizar una jugada.

48. OBSTRUCCIÓN DEL ÁRBITRO:

Cuando un árbitro impide, estorba o previene el tiro de cualquiera de la defensiva hacia una de las bases al tratar de sorprender a una corredora o eliminarla (el balón está muerto y las corredoras deben regresar a la base que tenían cuando se produjo la obstrucción).

49. OBSTRUCCIÓN DE UN ESPECTADOR:

Ocurre cuando un espectador esté fuera de las gradas o sobre el terreno de juego y toca un balón vivo. (El balón queda muerto).

50. OFENSIVA:

Es el equipo, o cualquier jugadora del equipo, durante su turno de pateo.

51. ORDEN DE PATEO (ALINEACIÓN):

Es la lista o secuencia oficial en que las jugadoras deben presentarse a patear.

52. PARTIDO EMPATADO:

Es un partido reglamentario declarado terminado, cuando ambos equipos tienen anotadas el mismo número de carreras.

53. PARTIDO PERDIDO POR INFRACCIÓN:

Es un juego declarado concluido por el árbitro principal a favor del equipo no infractor.



54. PARTIDO REGLAMENTARIO:

Ver reglas 21 y 22.

55. PARTIDO SUSPENDIDO:

Es un partido declarado pospuesto para ser completado en fecha próxima.

56. PARTIDO TERMINADO:

Es un partido que, por cualquier razón, el árbitro principal da por finalizado.

57. PATEADORA:

Es una jugadora a la ofensiva que toma su posición en el cajón de pateo.

58. PATEADORA-CORREDORA:

Es el término que identifica a la jugadora a la ofensiva que acaba de terminar su turno de pateo, hasta que es eliminada (out) o hasta que la jugada por la cual se convirtió en corredora, termina.

59. PASARSE:

Es el acto de una corredora que, cuando corre hacia una base, pisa o sobre pasa la raya de entre bases, siendo decretada eliminada por incumplir las reglas referentes al avance de las corredoras.

60. PATEO DE LÍNEA:

Es un balón pateado que sale fuerte y directo desde el pie de la pateadora por el aire sin describir parábola.

61. QUIETA:

Es la declaración del árbitro de que la corredora tiene derecho a la base que logró alcanzar.

62. RAYA ENTRE BASES:

Es una raya perpendicular a la línea de carrera exactamente a la mitad de la distancia entre 1ra. y 2da. base, 2da. y 3ra. base y 3ra. base y home que limitará la carrera de las jugadoras.

63. RAYA DEL ILEGAL:

Delante de la zona de pateo se trazará un semicírculo que se denominará raya del ilegal, que limitará los lanzamientos aéreos de la lanzadora hacia el home.



64. RECEPTORA:

Jugadora a la defensiva que ocupa la posición posterior al home, detrás del cajón de pateo.

65. REGULACIÓN DEL JUEGO:

Es el número de entradas reglamentarias para un partido según la categoría. (Ver tabla de la regla 21).

66. RETOCAR O REPISAR:

Es el acto de una corredora que retorna a una base como requerimiento.

67. RIESGO:

Es un término indicando que el balón está en juego y que una jugadora de la ofensiva puede ser eliminada.

68. ROLATA:

Es un balón pateado que va rodando o saltando sobre el terreno.

69. SANCIÓN:

Es la aplicación de estas reglas después de un acto ilegal.

70. SOBREDSLIZARSE O SOBREPASARSE:

Es el acto de una jugadora a la ofensiva que cuando corre o se desliza con mucho impulso hacia una base pierde el contacto con ella. No se aplica en el caso de la pateadora corredora que avanza del home a la primera base.

71. STRIKE:

Es un lanzamiento declarado así por el árbitro cuando:

La pateadora falla en el intento de pateo.

La pateadora no patea y alguna parte del balón pasa por cualquier zona del Home Plate.

La pateadora produce un foul.

Toca la pateadora cuando ella hace el intento de patear.



Toca la pateadora en la zona de strike.

Pasa por la zona de strike, a una altura no más de 20 cm., sobre el nivel del suelo.

La pateadora hace contacto con ambos pies simultáneamente o hace doble contacto con cualquier parte de su cuerpo, sobre la zona de pateo.

Cuando le pega el balón a la pateadora de manera involuntaria en cualquier parte del cuerpo, de la rodilla hacia arriba.

La pateadora patea delante o detrás de la zona de pateo.

72. TÉCNICO:

Es el entrenador encargado y representante del equipo en el terreno de juego.

73. TERRENO BUENO:

Es aquella parte dentro del terreno de juego, incluyendo las líneas de primera y tercera base, desde el home hasta el fondo de la valla del campo y perpendicularmente hacia arriba.

74. TERRITORIO DE FOUL:

Es el terreno que queda fuera del terreno de juego, es decir fuera de las líneas de primera y tercera bases.

75. TIEMPO:

Es el anuncio hecho por el árbitro de una interrupción legal al juego, durante el cual el balón queda muerto.

76. TIRO:

Es el acto de enviar el balón impulsado por la mano y el brazo hacia un objetivo dado y se ha de distinguir siempre de un lanzamiento.

77. TOCAR:

Es la acción de una defensora de:

- a) tocar una base con cualquier parte de su cuerpo mientras sostiene el balón con firmeza y seguridad sin que esté en contacto con el suelo.
- b) tocar una corredora con el balón mientras sostiene el balón con seguridad y firmeza.



78. TOQUE:

Es un término para designar la jugada que se produce cuando la pateadora en lugar de pegarle con fuerza al balón le toca débilmente con el fin de rodarlo suavemente dentro del campo.

79. TRIPLE JUGADA:

Es una jugada de la defensa en la que tres corredoras de la ofensiva son eliminadas como resultado de una acción continuada, siempre y cuando no haya errores entre las eliminaciones (outs).

80. ZONA DE PATEO:

Es el área en la cual se encuentra la zona de strike y en la cual debe producirse el contacto de la pateadora con el balón.

81. ZONA DE STRIKE:

Es el espacio sobre el home que tiene como ancho un círculo de 60 cm de diámetro y una altura no superior a veinte (20) cm sobre el nivel del suelo.