



2022 SOFTBOL NIÑA REGLAS Y REGULACIONES



PONY™

Protect Our Nation's Youth

EDADES DE SOFTBOL FEMENINO 3-23



**SOFTBOL DE CHICAS
CAMBIOS EN LAS REGLAS PARA 2022**

Juego de temporada regular:

Página 21

Equipo – Joyas

Regla 3 Sección. 11 f Todas las joyas expuestas, como aretes, piercings, pulseras no metálicas, collares, cuentas para el cabello y cintas metálicas para el cabello, son legales. Esto incluye brazaletes y collares de alerta médica. No se permiten aretes de aro ni pulseras de metal.

Aparte de pedirle a un jugador que se quite una joya ilegal, no hay penalización a menos que el jugador se niegue a hacerlo, entonces el jugador estará restringido al dugout por el resto del juego.



Reglas y regulaciones 2022 por

SOFTBOL DE CHICAS PONY

ABRAHAM KEY, President / CEO

KAREN REESE, Director of Softball Operations

PONY BASEBALL AND SOFTBALL

P.O. BOX 225

WASHINGTON, PENNSYLVANIA 15301-0225

Telephone: 724-225-1060 • FAX: 724-225-9852

Email: info@pony.org • Web: www.pony.org



Prohibida la reproducción total o parcial sin el permiso por escrito del propietario de los derechos de autor.
Copyright 2022 de PONY Baseball, Inc. de Washington, PA.

PREMIOS GRAND SLAM, NO HIT, PERFECT GAME

Los certificados de premio gratuitos para los jugadores que logran un Grand Slam, o que lanzan un juego sin golpes, o un juego perfecto, se pueden obtener de PONY Girls Softball sin cargo, cuando se proporciona la información adecuada.

Envíe una postal o carta indicando:

1. Tipo de premio (No-Hit, Grand Slam, Juego perfecto).
2. Nombre y equipo de los jugadores.
3. Nombre del equipo contrario.
4. Nombre de la liga o nivel de torneo en el que ocurrió el juego.
5. Nombre del campo donde se jugó el juego.
6. Ciudad y estado donde se jugó el juego.
7. Fecha en que se jugó el juego.

Firme el formulario, indique su título o posición en la liga y la dirección y envíelo por correo a:

**PONY Girls Softball
P.O. Box 225
Washington, PA 15301-0225**

Para preservar la integridad de los premios, no se emitirán certificados en blanco.

PONY Baseball y Softbol en corazón y alma son los directores de campo voluntarios que forman nuestro personal en todo el mundo. Desde directores de campo de nivel de entrada que pueden supervisar torneos individuales, hasta directores de nivel superior que pueden cubrir secciones, regiones hasta administrar nuestras zonas en todo el mundo, no podríamos funcionar sin ellos.

Si usted es un individuo que está listo para ofrecer su tiempo como voluntario a una causa digna de ayudar con el béisbol juvenil y el softbol femenino juvenil a un nivel superior a su liga local, comuníquese con la Sede Internacional de PONY, donde lo pondremos en contacto con los directores de campo voluntarios. en tu área. Puedes ayudar con el avance de PONY y nuestra misión de *Protecting Our Nation's Youth*.

PONY International Headquarters – 724-225-1060 – info@pony.org

TABLA DE CONTENIDO

CAMBIOS EN LAS REGLAS PARA 2022	2
TABLE OF CONTENTS	6
PROCEDIMIENTOS PARA ENFERMEDADES CONTAGIOSAS	8
ÍNDICE DE REGLAS DE JUEGO	10
EL PROPÓSITO	28
LEAGUE REGULATIONS	30
REGLAMENTO LIGA 1 – LIGAS	30
REGLAMENTO 2 DE LA LIGA – EQUIPOS	31
REGLAMENTO 3 DE LA LIGA - JUGADORES LEGALES	31
REGLAMENTO 4 DE LA LIGA - LÍMITES	32
REGLA 5 DE LA LIGA - SELECCIÓN DE JUGADORES	32
REGLAMENTO DE LA LIGA 6 - HORARIO	33
REGLAMENTO DE LA LIGA 7 – ÁRBITROS	33
REGLAMENTO DE LA LIGA 8 - ANOTADORES	33
REGLAMENTO DE LA LIGA 9 - PATROCINADORES	33
REGLAMENTO 10 DE LA LIGA - DIRECTORES Y ENTRENADORES	33
REGLAS DE JUEGO DE SOFTBOL DE PONY GIRLS	35
REGLA 1. DEFINICIONES	35
REGLA 2. EL CAMPO DE JUEGO	42
REGLA 3. EQUIPO	44
REGLA 4. JUGADORES Y SUSTITUTOS	48
REGLA 5. EL JUEGO	52
REGLA 6. REGLAS DE FOAL (4U), SHETLAND (6U) Y PINTO (8U) (ENTRENADOR, JUGADOR Y MÁQUINA)	54
REGLA 7. REGLAMENTOS DE LANZAMIENTO (Lanzamiento rápido)	58
REGLA 7. REGLAMENTOS DE LANZAMIENTO (Lanzamiento lento)	61
REGLA 8. BATALLA	65
REGLA 9. CORRER BASES	71
REGLA 10. BOLA MUERTA - BOLA EN JUEGO	82
REGLA 11. ÁRBITROS	84
REGLA 12. PROTESTAS	86
REGLA 13. PUNTUACIÓN	89
PUNTOS DE ÉNFASIS	92
JUEGO DEL TORNEO	108
REGLAS DE JUEGO DE TORNEOS PARA EQUIPOS DE LIGA	108
COMITÉ DE DECISIONES DEL TORNEO	111
PROTESTAS Y SANCIONES	111
EQUIPO	112
TEAMS REGLAS DE JUEGO DEL TORNEO PARA EQUIPOS SELECCIONADOS/DE VIAJE	114

PROCEDIMIENTOS PARA ENFERMEDADES CONTAGIOSAS

Si bien el riesgo de que un atleta infecte a otro con el VIH / SIDA durante la competencia es casi inexistente, existe un riesgo remoto de que se puedan transmitir otras enfermedades infecciosas transmitidas por la sangre. Por ejemplo, la hepatitis B puede estar presente en la sangre y en otros fluidos corporales. Los procedimientos para reducir el potencial de transmisión de estos agentes infecciosos deben incluir, entre otros, los siguientes:

- Se debe detener el sangrado, cubrir la herida abierta y si hay una cantidad excesiva de sangre en el uniforme, se debe cambiar antes de que el atleta pueda participar.
- Uso rutinario de guantes u otras precauciones para prevenir la exposición de la piel y las membranas mucosas cuando se prevé el contacto con sangre u otros fluidos corporales.
- Lávese inmediatamente las manos y otras superficies de la piel si están contaminadas (en contacto) con sangre u otros fluidos corporales. Lávese las manos inmediatamente después de quitarse los guantes.
- Limpiar todas las superficies y equipos contaminados con un desinfectante adecuado antes de que se reanude la competición.
- Practique los procedimientos de eliminación adecuados para evitar lesiones causadas por agujas, bisturís y otros instrumentos o dispositivos afilados.
- Aunque la saliva no ha sido implicada en la transmisión del VIH, para minimizar la necesidad de reanimación boca a boca de emergencia, se debe disponer de boquillas, bolsas de reanimación u otros dispositivos de ventilación para su uso.
- Los entrenadores atléticos / entrenadores con afecciones cutáneas sangrantes o supurantes deben abstenerse de todo cuidado atlético directo hasta que la afección se resuelva.
- Las toallas contaminadas deben desecharse / desinfectarse adecuadamente.
- Siga las pautas aceptables en el control inmediato del sangrado y al manipular vendajes con sangre, protectores bucales y otros artículos que contengan fluidos corporales.

ÍNDICE DE REGLAS DE JUEGO

<u>RULE DEFINITION</u>		<u>RULE</u>	<u>SECTION</u>	<u>ARTICLE</u>	
ALTERED BAT		1	1		
Bat Specifications		3	1		
Batter is out		8	1	d	
APPEAL PLAY		1	2		
	POE	1			
After time out		9	8	i	
	SP	9	8	i	(4)
Batting out of order		8	2	b - c	(1 - 4)
May not return		9	1	g - i	
Runner		9	8	f - i	
ASSISTS		13	2	b	(5)
(a-d)					
AUTOMATIC OUT	SP	4	4	b	(1)
BALL					
Called by umpire		8	7	a - f	
Fair ball		1	21	a - f	
Foul ball		1	27	a - f	
Intentionally carried		9	5	j	(2)
Official		3	3		
Unintentionally carried		9	5	j	(1)
BALL IN PLAY (LIVE BALL)		10	2	a - ab	
		10	3		
BASE LINE		1	4		
BASE ON BALLS		1	3		
		9	2	c	
BASE PATH		1	4		
Runner not out		9	9		
Runner out		9	8		
BASERUNNER		1	5		
BASES		3	6		
Dimensions		3	6		
Running in legal order		9	1		
BASE UMPIRE		11	1		
		11	3		
BAT		3	1		
Hitting ball second time		8	5		
"		8	9	f	

Illegal		1	31	
"		3	1	n
	S	6	a	2
Warm-up		3	2	
BATTED BALL		1	6	
BATTER				
Automatic Out		4	4	b
Becomes a batter-runner		9	2	
Chopping down on ball	SP	1	15	
"	SP	8	11	l
Enters batters box with an illegal/ altered bat		8	1	c - d
"		8	11	b - c
Hindering the catcher		10	1	w - x
"		8	1	b
"		8	3	
Hit by pitch		8	6	e - g
"	SP	8	7	c
"	FP	9	2	f
"		10	1	d,o
Hitting a fair ball with the bat a second time				
"	POE	19		
"		8	5	
"		8	9	f
Intentional walk		9	2	c
Not taking position in 20 seconds		8	1	e
On-deck batter		8	13	
Out		8	11	
Stepping across home plate while pitcher is in pitching position		8	1	b
"		10	1	b
Stepping out of batter's box	POE	5		
"		8	1	a-b
"		8	3	
"		8	11	d-e
Third strike dropped by catcher	FP	9	2	b
When third out is made at bat		8	2	d
BATTER'S BOX	POE	6		
		1	7	
Dimensions		2	4	c
Violation		8	1	
BATTER - BASERUNNER		1	8	
		9	2	
Accident prevents running to awarded base		10	1	h

Batter - baserunner is out		9	7		
Going directly to first base		9	7	f	
Moving back to home		9	7	j	
Overrunning first base		9	8	h	NOTE
Running outside three- foot line		9	7	g	
BATTER'S ON - DECK CIRCLE		2	4	b	
BATTING ORDER		1	9		
For designated hitter	FP	8	14		
Out of order		8	2		
BLOCKED BALL		1	10		
Offensive equipment on field		9	5	g	
BLOOD RULE		ii			
BOX SCORE		13	2		
BUNT	POE	8			
	FP	1	11		
With two strikes on batter	FP	8	11	k	
	SP	8	11	l	
CAPS		3	11	a	
CASTS		3	11	e	
CATCH		1	12		
CATCH AND CARRY	POE	17 & 20			
Intentionally carried out of play		9	5	j	(2)
Unintentionally carried out of play		9	5	j	(1)
CATCHER'S BOX	POE	7			
		1	13		
Dimensions		2	4	d	
	SP	7	3	d	
	FP	7	3	d	
CATCHER'S OBSTRUCTION		9	2	d	
CHANGE OF UMPIRES		11	5		
CHARGED CONFERENCES	POE	10			
Defensive		1	14	a	
	FP	7	11		
	SP	7	10		
Offensive		1	14	b	

		5	10		
CHOPPED BALL		1	15		
	SP	8	11		l
CLEATS		3	8		
COACH		1	16		
Assists runner		9	8		m
Interferes with throw		9	8		n, q
Removal from game		11	9		b
COACHES BOX		2	4		e
CONDITION OF FIELD		5	2		
COURTESY RUNNER	POE	11			
	FP	9	10		
CRASH	POE	23			
		9	8		s
CROW HOP	FP	7	4		f
DEAD BALL		1	17		
		10	1		
	SP	10	3		
Intentionally carrying into dead ball area		9	5		i, j
DEFENSIVE TEAM		1	18		
Defensive team distracts batter	FP	7	7		NOTE (1)
	SP	7	8		NOTE (1)
Throwing glove at ball		9	5		f
DELAYED DEAD BALL	POE	12			
Catcher obstruction		9	2		d (1 - 3)
Detached equipment hitting ball		9	5		f
Illegal pitch	FP	7	1 - 7, 9		
"	SP	7	1 - 8		
Obstruction		9	5		b
Plate umpire interference		9	6		d
"	PSP	6	b		10
DESIGNATED PLAYER/FLEX		4	s		a
DETACHED EQUIPMENT		9	5		f
DIAMOND DIMENSIONS		2	1 - 4		

DISLODGED BASE		1	19		
Following a base		9	1	c	
Not out if off dislodged base		9	9	l	
Runner attempts to continue		9	4	c	
DOUBLE BASE		3	6	a	
DOUBLE, GROUND RULE		9	5	i	
DOUBLE PLAY		1	20		
DROPPED BALL DURING WIND UP	FP	7	12		
	SP	7	9	d	
DROPPED THIRD STRIKE	FP	9	2	b	
		8	11	a	
DUGOUT CONDUCT	POE	14			
EJECTION FROM GAME		5	3	f	(6 - 7)
Altered bat		8	1	d	
		8	11	b	
Crash		9	8	s	NOTE
Second offense		11	9		EFFECT
		5	10		
Violation of rules		11	1	j	(3)
EQUIPMENT LEFT ON FIELD	POE	15			
		3	10		
EQUIPMENT		3	1 - 11		
ERROR		13	2	b	(6)
EXTRA PLAYER		4	6	b	
FAIR BALL		1	21		
FAIR TERRITORY		1	22		
FAKE TAG	POE	16			
		1	23		
		9	5	b	(3)
FIELDER		1	24		
FITNESS OF GROUND		5	2		

FLY BALL		1	25	
Carried into dead ball area		9	5	j
FORCE OUT	POE	18		
		1	26	
		9	8	c
FOREIGN SUBSTANCE ON	FP	7	6	
PITCHING HAND	SP	7	6	
FORFEITED GAME		5	3	f
Record		13	9	
Score of		5	5	c
FOUL BALL		1	27	
FOUL TIP		1	28	
		8	6	c
GAME CALLED		5	3	a
GLOVES		3	7	
Illegal glove usage		9	9	m
Specifications		3	7	
GROUND RULES		2	2	
Discussion with umpires		11	1	e
GROUND RULE DOUBLE		9	5	i
HEADBANDS		3	11	a
HEADWEAR		3	11	a
HEIGHT OF PITCH	SP	7	3	c
HELMET		1	29	
Defensive, Usage, Cracked, Broken				
Altered, Offensive		3	11	d
HOME PLATE		3	4	
HOME RUN		9	5	h
HOME TEAM		1	31	
ILLEGAL BAT	POE	3 & 4		

		1	31	
Spec of bat		3	1	
ILLEGALLY BATTED BALL		1	32	
Batter is out		8	11	c
Runner must return		9	6	b
ILLEGAL BATTER		4	5	a
ILLEGALLY CAUGHT BALL		1	33	
Detached equipment		9	5	f
Illegal glove		9	9	m
ILLEGAL PITCH				
	FP	7	"1 - 7,9"	
	SP	7	"1 - 6,8"	
ILLEGAL PITCHER				
Excessive speed	SP	7	3	a
Removed from position		4	3	
ILLEGAL PLAYER		1	34	
ILLEGAL RE-ENTRY		4	3	
INCOMPLETE GAME		5	3	g
INELIGIBLE PLAYER		1	35	
IN FLIGHT		1	36	
IN JEOPARDY		1	37	
INFIELD		1	38	
INFIELD FLY		1	39	
		8	11	g
Not called	S	6	a	7
	P	6	b	3
	P	6	c	2
	P	6	d	16
INJURED PLAYER (See Blood Rule Front Cover)		10	1	h
Re-entry		4	3	
INNING		1	40	

Regulation game		5	3		
INSULTING REMARKS TOWARD PLAYERS OR UMPIRES		11	9	a	
INTENTIONALLY DROPPED FLY BALL	POE	21 8	11	h	
INTENTIONAL WALK	POE	22			
	FP	9	2	c	NOTE EFFECT
	SP	9	2	c	
INTERFERENCE	POE	23			
		1	41		
Aiding a runner		9	8	m	
At home plate		9	8	n,r	
		10	1	p	
Ball hitting umpire		9	2	e	
		10	1	f	(3)
By base coach		9	8	m,n,q	
		10	1	f	(2)
By batter		8	1	b	
		8	3		
		10	1	f	(1)
By on deck batter		8	13	e	
		10	1	f	(2)
By catcher		8	3		
By plate umpire	FP	9	6	d	
	FP	10	1	q	
By runner		9	8	j,k,l,p,r	
		10	1	f	(3) (6)
Crash by runner		9	8	s	
Offensive equipment on field		9	5	g	
By pinto pitcher	P	6	b	21	
Runners return		9	6	c	
		9	8	j - k	
While fielding foul ball		8	4		
While at bat		8	3		
ITB		5	11		
		5	11		
JEWELRY		3	11	f	
Medical alert bracelets/necklaces		3	11	f	
LEAPING	FP	7	4	f	
LEAVE GAME (RE-ENTRY)		4	3		

Substitutes		4	5	
LEGAL DELIVERY OR PITCH	FP	7	2-3	
	SP	7	2-3	
	P	6	b	21
LEGALLY CAUGHT BALL (CATCH)		1	43	
LEGAL TOUCH		1	42	
LIGHTNING SAFETY		5	2	a
LINE DRIVE		1	44	
LOOK BACK RULE	POE	24		
		9	8	t
“LOSS, CREDITED TO PITCHER”		13	6	
MACHINE PITCH		6	d	1-18
MASKS AND THROAT PROTECTORS				
Umpires		11	1	c
Catchers		3	9	a
	FP	7	13	
Face mask		3	11	d
MAXIMUM AND MINIMUM ARC	SP	7	3	c
MITTS		3	7	
Multi - Colored Gloves		3	7	
NO PITCH	FP	7	10	
	SP	7	9	
	P	6	b	21
OBSTRUCTION	POE	26		
		1	45	
		9	5	b
Catcher obstruction		9	2	d
OFFENSIVE TEAM		1	46	
OFFICIAL BALL		3	3	
OFFICIAL SCOREKEEPER		13	1	
ON DECK BATTER		8	13	

Warm up bats		3	2	
ON DECK CIRCLE		2	4	b
Violation		8	13	e
OUTFIELD		1	47	
OVERRUN FIRST BASE	POE	27		
		9	8	h
		9	9	g
OVERSLIDE		1	48	
		9	8	i
OVERTHROW	POE	28		
		1	49	
		9	5	g
From pitching plate		9	5	c
PASSED BALL		1	50	
	FP	9	5	c
PINTO PLAYING RULES		6	b, c, d	
PITCH (FAST PITCH)	POE	29		
Delivered with catcher out of catchers box		7	3	d
		7	7	
Illegal		7	1-9	
No pitch declared		7	10	
Returned by catcher		7	3	e
Slips from pitcher's hand		7	12	
Warm up pitches allowed		7	8	
PITCH (SLOW PITCH)				
Delivered with catcher out of catchers box		7	3	d
Height of pitch		7	3	c
Illegal		7	1-8	
No pitch declared		7	9	
Quick return pitch		7	8	
Slips from pitcher's hand		7	9	d
Warm up pitches allowed		7	7	
PITCH BEGINS	FP	7	2	
	SP	7	2	
PITCHER (FAST PITCH)	POE	29		
Credited with loss		13	6	
Credited with win		13	5	

Defensive conference		1	14	a
		7	11	
Deliberately dropped or rolled ball		7	5	
Fails to pitch ball within allotted time		7	3	f
Foreign substance on ball		7	6	
Illegal pitch penalty		7	1-7,9	
		8	7	b
Legal delivery		7	3	a-f
Playing runners back to base from eight foot circle		9	8	t
Position of feet		7	1	
Step during delivery		7	2	
Removal after conference with manager		7	11	
Starting pitcher		1	56	
Re-enter		4	3	
Tape on finger		7	6	
Uniform	POE	30		
		3	11	
Warm up pitches allowed between innings		7	8	
PITCHER (SLOW PITCH)				
Credited with loss		13	6	
Credited with win		13	5	
Defensive conference		1	14	a
		7	10	
Deliberately dropped or rolled ball		7	5	
Fails to pitch ball within allotted time		7	3	f
Foreign substance on ball		7	6	
Illegal pitch penalty		7	1-6,8	
Legal delivery		7	3	a
Position of feet		7	1	
Step during delivery		7	2	
Removal after conference with manager		7	10	
Starting pitcher		1	56	
Re-enter		4	3	
Tape on finger		7	6	
Uniform	POE	30		
		3	11	
Warm up pitches allowed between innings		7	7	
PITCHER'S PLATE				
Contact at delivery	FP	2	4	f
	FP	7	2	b
	FP	7	4	f
	SP	7	2	
Eight foot circle	FP	2	4	f
Pitcher throws while in contact with	FP	7	9	

PITCHER'S SIGNALS	POE	29			
	FP	7	1	b	
PITCHING DISTANCES		2	3		
PITCHING POSITION	FP	7	1	a-c	
	SP	7	1	a-c	
PIVOT FOOT		1	51		
PLATE UMPIRE		11	2		
PLAY BALL		1	52		
Failure to resume play		5	3	f	(2)
PLAY MADE BY UNANNOUNCED SUBSTITUTE		4	5	a-b	
PLAYERS		4			
Minimum number to play		4	4	a-b	
Officially entering the game		4	5		
Positions		4	2		
Removed from game		4	5	c - d	
Shorthanded rule	POE	34			
		4	1	a-b	
PLAYING FIELD		2			
Fitness for play		5	2		
PROTESTS	POE	31			
		12			
Correcting errors		12	2		
Decisions		12	7		
Examples		12	1		
Information needed		12	6		
Notification of intent		12	4		
Time limit		12	5		
Types		12	2		
QUICK RETURN PITCH		1	53		
	SP	7	8		
RE-ENTER GAME		4	3		
RE-ENTRY, PENALTY FOR ILLEGAL		4	3		
REFUSING TO PLAY		5	3	f	(2)
REGULATION GAME		5	3		

REMOVAL FROM GAME		5	3	f	(6-7)
Batting using altered bat		8	1	d	
		8	11	b	
Manager or coach		5	10		
Re-entry		4	3		
Substitute not announced		4	5		
Second offense		11	9		EFFECT
Violation of rules		11	1	j	(3)
RESIN	FP	7	6		
	SP	7	6		
RETURN OF PITCH TO PITCHER	FP	7	3	e	
	SP	7	3	e	
REVERSAL OF UMPIRE'S DECISION		11	6	b	
ROSTERS (FEMALE ONLY)		4	1	c	
RUN AHEAD RULE		5	4		
RUNNER		1	54		
Abandons base		9	8	v	
Assisted by anyone		9	8	m	
Award of bases on overthrow of ball					
Out of play		9	1	l	
	FP	9	5	c	
		9	5	g	
Base stealing	FP	9	3	a	
	SP	9	6	h	
Bases touched in legal order		9	1		
Coach draws throw to home		9	8	n	
Comes into contact with fielder attempting to field ball		9	8	j	
Comes into contact with fielder not entitled to field the ball		9	9	c	
Courtesy runner	FP	9	10		
Deliberate contact with a fielder with the ball		9	8	s	
Enters team area		9	8	v	
Entitled to advance with liability to be put out		9	3		
Entitled to advance without liability to be put out		9	5		
Fails to keep contact with base until pitched ball reaches home plate	SP	9	8	u	
Fails to keep contact with base until					

the ball leaves the pitcher's hand	FP	9	8	t	
Fails to return to base or proceed to next base when ball is in eight foot circle	FP	9	8	t	(1)
Hit by batted ball	POE	23			
		9	8	k, l	
Illegal glove		9	9	m	
Illegal pitch	FP	7	7		EFFECT
	FP	9	5	e	
	SP	7	1-8	EFFECT	
Illegal runner		4	5		
Intentionally kicking ball		9	8	l	
Interferes with play after being declared out		9	8	r	
Interferes with play before being declared out		9	8	j	
Leading off	FP	9	8	t	
	SP	9	8	u	
Leaving base after returning		9	8	t	(2)
Leaving base on an appeal		9	8	f-i	
Leaving base too soon		9	1	f, h, k	
Misses home plate		9	8	i	
Must return to base		9	6		
Not out		9	9		
Obstructed		9	5	b	
Offensive team collecting to confuse the defense		9	8	o	
Out		9	8		
Overruns first base and attempts to go to second		9	8	h	
Passes another runner		9	8	e	
Running the bases in reverse order		9	1	d	
Running out of baseline		9	8	a	
Running start		9	8	w	
Struck by fair ball while off base	POE	23			
		9	8	k	
Struck by fair ball while on base	POE	23			
		9	9	k	
Two occupying a base at same time		9	1	e	
RUNS BATTED IN		13	4		
RUNS NOT SCORED		5	7		
		9	1	f	
Force out		5	7	a-b	
RUNS SCORED	POE	32			
		5	6		

SACRIFICE FLY		1	55	
SCOREKEEPER'S SUMMARY		13	7	
SCORING		13	1-9	
Base hit		13	3	
Box score		13	2	
Charged with loss		13	6	
Credited with win		13	5	
Forfeited games		13	9	
Official scorer		13	1	
Run scored		5	6	
		13	4	
Stolen bases	FP	13	8	
SHOES	POE	33		
		3	8	
SHORT HANDED TEAMS	POE	34		
		4	4	
SINGLE UMPIRE		11	4	
Shetland	S	6	a	1-17
SOFTBALL		3	3	
SPECTATORS, ABUSIVE LANGUAGE		11	9	a
Attack umpire		5	3	e
SPEED OF PITCH	SP	7	3	a
SPIKES		3	8	
STARTING LINEUP		4	1	
Number of players	FP	4	1	a,c
	SP	4	1	b-c
Positions	FP	4	2	a
	SP	4	2	b
Re-entry		4	3	
STARTING PITCHER		1	56	
STEALING	POE	35		
		1	57	
	SP	9	6	h
	FP	9	8	t
	SP	9	8	u
Leaving bases after returning	FP	9	8	t

(2)

Scoring		13	8		
When ball leaves pitcher's hand	FP	9	3	a	
Baserunner out	FP	9	8	t	
STEP TAKEN BY PITCHER	FP	7	2	a	
	SP	7	2		
STEPPING OUT OF BATTER'S BOX	POE	5			
		8	1		
		8	3		
		8	11	d-e	
		10	1	b	
STRIKE		8	6		
Ball hitting batter on third strike		8	11	a	
Dropped third strike	FP	9	2	b	
STRIKE ZONE		1	58		
SUBSTITUTE	POE	36			
Courtesy runner	POE	11			
		9	10		
No substitute available	FP	4	4	a	
PENALTY	SP	4	4	b	
PENALTY		5	3	f	
Notify umpire		4	5	a	
Officially in game		4	5		
Re-entry		4	3		
SUBSTITUTE RUNNER					
Automatic out		4	4	b	(2)
Injury to runner		4	3	NOTE	
SUSPENSION OF PLAY		5	3	f	
		11	8		
Shetland	S	6	a	1-17	
TAPE ON PITCHING HAND	FP	7	6		
	SP	7	6		
TEAM		4	1		
Refusing to play		5	3	f	(1-3)
To continue playing		4	4		
Delay or hasten game		5	3	f	(4)
Home team		5	1		
To start game	FP	4	4	a	

	SP	4	4	b
THREE-FOOT LINE				
Dimensions		2	4	a
Violation		9	7	g
THROAT PROTECTORS				
Umpires		3	9	a
		11	1	c
THROWING TO A BASE WHILE FOOT IN CONTACT WITH PITCHING PLATE				
	FP	7	9	
THROWING GLOVE AT BALL				
		9	5	f
TIE GAME				
	POE	37		
Regulation tie		5	3	d
Non-regulation		5	3	g
Score		5	5	b
TIME				
By umpire		1	59	
		11	8	
Player, manager, coach	FP	7	10	c
	SP	7	9	e
TIME LIMIT RULE				
	S	6	a	10
	P	6	b	1
		6	c	1
		6	d	14
TRAPPED BALL				
		8	11	h
TRIPLE PLAY				
		1	60	
TURN AT BAT				
		1	61	
UMPIRES				
Equipment / uniform		11	1-9	
		11	1	c
Interference		9	2	e
Interference plate umpire		9	6	d
	FP	10	1	q
Judgment		11	6	
Reversal of decision		11	6	a-b
UNIFORMS				
For players		3	11	
For umpires		11	1	c
Numbers on uniforms		3	11	c

VIOLATIONS		11	9	a-b
WALK (BASE ON BALLS)		1	3	
		9	2	c
WARM-UP BATS		3	2	
WARM--UP PITCHES FOR RELIEF PITCHER				
	FP	7	8	
	SP	7	7	
WILD PITCH		1	62	
	FP	9	5	c
WIN CREDITED TO PITCHER		13	5	
WIND-UP	FP	7	4	a-f
	SP	7	4	a-f
WINNING TEAM		5	5	
WRISTBANDS ON PITCHER	FP	7	6	
	SP	7	6	

EL PROPÓSITO

Las ligas de softbol para niñas, bajo la administración de PONY Baseball, Inc., juegan bajo las reglas de softbol de lanzamiento lento o rápido y están diseñadas para proporcionar una actividad recreativa organizada para niñas. Las ligas de softbol permitirán que las organizaciones de softbol, donde se desee, proporcionen ligas acompañantes para niñas bajo una sola organización comunitaria.

El propósito del programa será implantar en los jóvenes de la comunidad ideales de buen espíritu deportivo, honestidad, lealtad, coraje y reverencia, para que sean jóvenes más finos, fuertes y felices que crecerán para ser buenos, limpios, saludables. adultos. Este objetivo debe alcanzarse proporcionando juegos atléticos competitivos, seguros, divertidos y supervisados. Los oficiales de la liga siempre deben tener en cuenta que el logro de una habilidad atlética excepcional o la victoria de juegos es secundario y que la formación de los futuros ciudadanos es de primordial importancia.

PONY Girls Softball no limita la participación en sus ligas por motivos de discapacidad. Todas las ligas deben cumplir con esta política y no hacerlo será motivo para la revocación o la negativa a renovar la membresía anual de una liga.

- a. Una solicitud de modificación razonable a las Reglas de Béisbol / Softbol de PONY por parte de una persona con una discapacidad, o su representante, será aceptada por cualquier empleado de la Oficina Central de PONY y cualquier Oficial de PONY con la responsabilidad de organizar o supervisar los juegos de PONY. PONY permitirá tal modificación a menos que la modificación altere fundamentalmente un aspecto esencial del programa de Béisbol / Softbol de PONY. Si un funcionario cree que una modificación propuesta alteraría fundamentalmente un aspecto esencial del programa de Béisbol / Softbol de PONY, el funcionario debe consultar al Coordinador de PONY ADA. El Coordinador de la ADA, después de una investigación individualizada apropiada que incluya la consideración de las circunstancias específicas del jugador y el propósito de la regla, política o práctica en cuestión, decidirá si permite la modificación. Se proporcionará una notificación por escrito al solicitante de la modificación dentro de los cuatro (4) días hábiles posteriores a la solicitud. Aunque PONY responderá de manera apropiada y en un período de tiempo razonable a una solicitud de modificación razonable independientemente de cuándo se reciba, se recomienda encarecidamente que los jugadores y sus familias notifiquen dicha solicitud en los materiales de registro de la liga antes del inicio de la temporada y en los materiales de registro del torneo antes del inicio de un torneo.
- b. Las Reglas de PONY Baseball / Softbol no limitan los derechos de los jugadores a intérpretes de lenguaje de señas, ni a otras ayudas auxiliares, durante la temporada regular y los juegos de torneo. Las reglas que limitan a las personas permitidas en los refugios de equipo no se aplicarán a los intérpretes de lenguaje de señas. En situaciones donde las Reglas de Béisbol / Softbol de PONY permiten a los entrenadores estar en áreas distintas al dugout, se permitirá que un intérprete de lenguaje de señas acompañe a los entrenadores para proporcionar comunicación a un jugador. Cualquier inquietud relacionada con la selección de intérpretes de lenguaje de señas o la ubicación de dichos intérpretes durante los juegos deberá dirigirse al Coordinador de PONY ADA. Aunque PONY responderá de manera adecuada y en un período de tiempo razonable a una solicitud de un intérprete de lenguaje de señas calificado u otra ayuda auxiliar, independientemente de cuándo se reciba, se recomienda encarecidamente que los jugadores y sus familias notifiquen dicha solicitud en el registro de la liga. materiales antes del inicio de la temporada y en los materiales de registro del torneo antes del inicio de un torneo.

PONY también opera la liga de programas de béisbol juvenil desde los tres hasta los 23 años. Para obtener información y los libros de reglas de béisbol, comuníquese con la oficina central de béisbol y softbol de PONY.

LIGAS / EQUIPOS

Las ligas / equipos de softbol femenino pueden funcionar como Foal League, para jugadores de liga de 4 años o menos, Shetland League, para jugadores de liga de 6 años o menos, Pinto League, para jugadores de liga de 8 años o menos; Mustang League, para jugadores de liga menores de 10 años; Bronco League, para jugadores menores de 12 años; Pony League, para jugadores menores de 14 años; Colt League, para jugadores menores de 16 años; Palomino League, para jugadores de la liga de 18 años o menos y Thorobred League, para jugadores de la liga de 23 años o menos.

AFILIACIÓN

Las ligas / equipos pueden afiliarse a PONY Girls Softball presentando un formulario de solicitud de membresía con PONY Girls Softball, P.O. Box 225, Washington, Pennsylvania 15301. La membresía debe completarse en línea en el sitio web de PONY, www.pony.org.

Se debe enviar un cheque por la tarifa de membresía como se indica en el formulario de solicitud en línea con el formulario completo. Luego, el formulario se procesa en PONY y se envían copias al Director de campo correspondiente. Luego se envía una caja de suministros a la liga / equipo, incluidos los libros de reglas vigentes y otros artículos.

Todo el correo de PONY se dirigirá al contacto de la liga a menos que la liga indique lo contrario en el formulario de solicitud de membresía.

A efectos administrativos, PONY se divide en ocho zonas; Norte, Sur, Este, Oeste, Asia-Pacífico, Caribe, Europa y México. Las zonas se dividen en Regiones, las Regiones en Secciones, las Secciones en Distritos y los Distritos en Áreas y se designan Directores de Campo para cada una. Estos voluntarios, y el personal de PONY Girls Softball, le ayudarán en todo lo que puedan y supervisarán el juego del torneo.

Sin embargo, la responsabilidad principal del funcionamiento de su liga recae en los voluntarios de su comunidad. El personal de PONY y los directores de campo voluntarios pueden ofrecer consejos y sugerencias basados en su experiencia combinada durante muchos años, pero ninguno puede operar su liga por usted.

PONY puede ofrecer un patrón de operación de la liga que el tiempo y la experiencia han demostrado que se puede usar de manera efectiva para operar una liga para los jóvenes de su comunidad. El funcionamiento exitoso de su liga dependerá en gran medida del interés y la dedicación de los voluntarios de su comunidad.

GAME	DIVISION	BASES	PITCHING	RECOMMENDED FENCES	
				Minimum	Maximum
SLOW PITCH	Girls 4-under & 6-under	55' (16.76m)	40' (12.19m)	150' (45.72m)	175' (53.34m)
	Girls 8-under	55' (16.76m)	40' (12.19m)	150' (45.72m)	175' (53.34m)
	Girls 10-under	60' (18.29m)	40' (12.19m)	150' (45.72m)	175' (53.34m)
	Girls 12-under	65' (19.81m)	46' (14.02m)	175' (53.34m)	200' (60.96m)
	Girls 14-under	65' (19.81m)	50' (15.24m)	175' (53.34m)	200' (60.96m)
	Girls 16-under	65' (19.81m)	50' (15.24m)	175' (53.34m)	200' (60.96m)
	Girls 18-under	65' (19.81m)	50' (15.24m)	175' (53.34m)	200' (60.96m)
	Girls 23-under	65' (19.81m)	50' (15.24m)	175' (53.34m)	200' (60.96m)
FAST PITCH	Girls 6-under	55' (16.76m)	40' (12.19m)	150' (45.72m)	175' (53.34m)
	Girls 8-under	55' (16.76m)	40' (12.19m)	150' (45.72m)	175' (53.34m)
)
	Girls 8-u Player Pitch	55' (16.76m)	30' (9.14m)	150' (45.72m)	175' (53.34m)
	Girls 10-under	60' (18.29m)	35' (10.67m)	150' (45.72m)	175' (53.34m)
	Girls 12-under	60' (18.29m)	40' (12.19m)	175' (53.34m)	200' (60.96m)
	Girls 14-under	60' (18.29m)	43' (13.11m)	175' (53.34m)	200' (60.96m)
	Girls 16-under	60' (18.29m)	43' (13.11m)	175' (53.34m)	200' (60.96m)
	Girls 18-under	60' (18.29m)	43' (13.11m)	175' (53.34m)	200' (60.96m)
	Girls 23-under	60' (18.29m)	43' (13.11m)	175' (53.34m)	200' (60.96m)

LEAGUE REGULATIONS

REGLAMENTO LIGA 1 – LIGAS

- Section 1** La liga será la unidad organizativa más pequeña.
- Más de una liga en el mismo grupo de edad, o en diferentes grupos de edad puede ser operada por el mismo grupo de oficiales u organización patrocinadora con la aprobación del Director de Zona.
- Section 2** Las ligas deben postularse anualmente, antes del 1 de mayo (1 de junio para Colt (16U), Palomino (18U) y Thorobred (23U) o antes de jugar el primer juego de la liga, lo que ocurra primero, para obtener un "Certificado de membresía" para evitar retrasos. tarifa.
- La extensión de la fecha para presentar el formulario de Solicitud de Membresía se puede otorgar mediante una solicitud por escrito al Director de Zona.
- Section 3** El Certificado de Membresía es emitido anualmente a cada liga por el Director de Zona, sujeto a las siguientes condiciones:
- El Director de Zona tendrá la autoridad para retirar o rechazar la membresía por una causa justa y deberá notificar por escrito a los oficiales de la Liga como se indica en el formulario de Solicitud de Membresía. La liga tiene derecho a apelar ante la sede de PONY.

- b. El Certificado de membresía vence al finalizar el juego de la temporada para la que se otorgó (31 de agosto) y la membresía está sujeta a renovación y reexamen el año siguiente.

Section 4 Se requiere que todas las ligas determinen que se proporciona cobertura de seguro contra accidentes para los jugadores, entrenadores, gerentes, anotadores oficiales y árbitros voluntarios en su liga con una póliza proporcionada por la liga, similar a la disponible a través de PONY Girls Softball, o una póliza proporcionado por los padres u otra fuente.

- a. Pueden ocurrir accidentes y lesiones al participar en juegos de softbol. Para proteger a nuestros miembros, todas las ligas y equipos deben comprar una cobertura de seguro contra accidentes y mostrar prueba mediante el registro de los jugadores, gerentes, entrenadores, oficiales, anotadores, voluntarios y árbitros en su liga con una póliza proporcionada por la liga, similar a la disponible. a través de PONY Baseball y Softbol.
- b. Todas las ligas y equipos afiliados deben comprar un seguro de responsabilidad civil de la liga con límites mínimos de un millón de dólares, sobre la base de una póliza de ocurrencia y nombrando a PONY Baseball / Softball Inc. como un asegurado adicional. La póliza de responsabilidad también debe incluir una cobertura de responsabilidad legal del participante de un millón de dólares. Dicha cobertura está disponible a través de PONY Baseball and Softball.

REGLAMENTO 2 DE LA LIGA – EQUIPOS

Section 1 Cada equipo estará compuesto por no más de 18 ni menos de 12 jugadores. Los nombres de estos jugadores se enumerarán con el agente de jugadores de la liga. Una liga puede constar de cualquier número de equipos.

Section 2 La edad de un jugador al 31 de diciembre determina la edad en la que el jugador es elegible para jugar el año siguiente.

NOTA: La edad de la liga 3 es la edad mínima para los jugadores en PONY Girls Softball.

REGLAMENTO 3 DE LA LIGA - JUGADORES LEGALES

- Section 1** Edad de liga de los jugadores en el ...
- a. Foal League, jugadores de la liga de 4 años o menos, nacidos después del 31 de diciembre.
 - b. Shetland League, jugadores de la liga menores de 6 años, nacidos después del 31 de diciembre.
 - c. Pinto League, jugadores de la liga menores de 8 años, nacidos después del 31 de diciembre.
 - d. Mustang League, jugadores de la liga menores de 10 años, nacidos después del 31 de diciembre.
 - e. Bronco League, jugadores de la liga de 12 años o menos, nacidos después del 31 de diciembre.
 - f. Pony League, jugadores de la liga de 14 años o menos, nacidos después del 31 de diciembre.
 - g. Colt League, jugadores de la liga de 16 años o menos, nacidos después del 31 de diciembre.
 - h. Liga Palomino, 18 años o menos, nacido después del 31 de diciembre.
 - i. Thorobred League, 23 años o menos, nacido después del 31 de diciembre.

Section 2 Las fechas de nacimiento de los candidatos deberán estar certificadas por certificados de nacimiento, certificados de hospital, certificados de bautismo, licencias de conducir o documentos religiosos o legales equivalentes que deben

presentarse a un oficial de la liga antes del primer juego programado regularmente de la liga..

- a. Los documentos presentados como prueba de la fecha de nacimiento deben ser legibles y deben llevar la firma legible de un funcionario autorizado de la agencia emisora.
- b. No se aceptan declaraciones notariales de los padres.

Section 3 Los oficiales de la Liga de la Sección 3 tienen la opción de prohibir a los jugadores participar en equipos en otros programas no escolares.

Los jugadores no deberán participar con más de una liga de organización de PONY Baseball y / o Softbol al mismo tiempo.

REGLAMENTO 4 DE LA LIGA - LÍMITES

Section 1 El uso de los límites de la liga para una Zona queda a discreción del Director de Zona. Los límites de la liga, si se usan, serán determinados por los oficiales de la liga.

Section 2 Se enviará un mapa que indique claramente los límites actuales de la liga al Director de Zona y se reemplazará a pedido.

- a. A menos que se indique específicamente lo contrario, el centro de la calle se considerará la línea divisoria real cuando las calles se utilicen como límites.
- b. Los mapas deben indicar límites específicos como calles, vías de tren, ríos o distritos escolares, zonas postales, límites municipales o áreas especificadas de manera similar.
 - (1) Una definición de límites como "radio de cinco millas" no es aceptable.

Section 3 El Director de Zona, basándose en las recomendaciones de los Directores de Campo involucrados, se reserva el derecho de ajustar los límites en caso de superposición de solicitudes territoriales o debido a condiciones inequitativas.

Section 4 Aunque los límites no están restringidos específicamente por la población o el área, ambos deben considerarse cuando se aprueban los límites.

Section 5 Límites para las ligas Foal (4U), Shetland (6U), Pinto (8U), Mustang (10U), Bronco (12U), Pony (14U), Colt (16U), Palomino (18U) y Thorobred (23U) patrocinadas por la El mismo grupo no necesita ser idéntico, ni es necesario que coincida con los de las ligas de béisbol afiliadas a PONY Baseball.

REGLA 5 DE LA LIGA - SELECCIÓN DE JUGADORES

Section 1 La selección de jugadores se hará de acuerdo con las disposiciones establecidas en el plan de selección de jugadores adoptado por la liga.

Section 2 Se espera que cada jugador candidato legal tenga la oportunidad de probar para un equipo de la liga.

Section 3 La selección de jugadores para los equipos de la liga estará bajo la dirección de un agente de jugadores seleccionado por la liga, cuyo deber será buscar, en la medida en que sea legal y práctico, mantener un equilibrio de fuerza entre los equipos de la liga.

Section 4 Los Directores de Zona pueden establecer reglas que determinen si un equipo es elegible para jugar un torneo bajo Liga o Viaje / Seleccionar.

REGLAMENTO DE LA LIGA 6 - HORARIO

- Section 1** La programación y reprogramación de los juegos de la liga será responsabilidad de los oficiales de la liga o su representante designado, quienes no deben programar menos de 12 juegos de temporada regular para cada equipo.
- Las ligas del mismo grupo de edad, operadas por el mismo grupo de oficiales, patrocinadores o ligas de áreas adyacentes, pueden jugar un horario entrelazado.
- Section 2** Los horarios de la liga no deberían requerir que un equipo juegue más de dos juegos en un día.
- Section 3** La última hora de inicio de los partidos de liga debería ser:
- Potro (4U). Ligas Shetland (6U), Pinto (8U) y Mustang (10U): 7:30 p.m. sin entrada para comenzar después de las 9:00 p.m.
 - Liga Bronco (12U): 8:30 p.m. sin entrada para comenzar después de las 10:00 p.m.
 - Liga Pony (14U): 9:30 p.m. sin entrada para comenzar después de las 11:00 p.m.
 - Ligas Colt (16U), Palomino (18U), Thorobred (23U): 10:30 p.m. sin entrada para comenzar después de las 12 de la noche.

REGLAMENTO DE LA LIGA 7 – ÁRBITROS

- Section 1** Habrá al menos un árbitro de personal trabajando en cada juego.
- Los árbitros de personal son aquellos designados por los oficiales de la liga.
 - Los árbitros que no sean árbitros de personal deben ser acordados, preferiblemente por escrito, por los gerentes oponentes.

REGLAMENTO DE LA LIGA 8 - ANOTADORES

- Section 1** Se recomienda que una persona, o una serie de personas, sea designada como anotadores de la liga.
- Los anotadores designados por la liga deberán llevar el libro de resultados oficial en todos los partidos de la liga.
 - Las estadísticas de bateo, bateo y fildeo de equipos e individuales se compilarán en los puntos durante la temporada y al final de la temporada según lo soliciten los oficiales de la liga.
- Section 2** El anotador registrará los bates, hits, carreras, errores, ponches, bases por bolas, entradas cargadas a cada lanzador y el tiempo requerido para jugar cada juego.
- Se recomienda que para ser considerado el lanzador ganador, un lanzador debe retirar al menos nueve bateadores y salir con una ventaja que se mantenga por el resto del juego.

REGLAMENTO DE LA LIGA 9 - PATROCINADORES

- Section 1** Los equipos o ligas deben ser patrocinados únicamente por aquellas organizaciones, firmas o empresas cuyas actividades o productos no sean perjudiciales para el bienestar de los jóvenes.

REGLAMENTO 10 DE LA LIGA - DIRECTORES Y ENTRENADORES

- Section 1** Los oficiales de la liga nombrarán un gerente para cada equipo.
- El gerente será responsable del entrenamiento del equipo, la dirección y supervisión del equipo en los juegos y en cualquier momento en que el equipo esté practicando o viajando como una unidad.
 - Será responsabilidad del entrenador asegurarse de que el entrenador, los entrenadores y los jugadores permanezcan dentro del banquillo o banquillo durante el juego de todos los partidos.

- c. Será responsabilidad del mánager asegurarse de que el mánager, los entrenadores y / o los jugadores no consuman tabaco, alcohol o drogas ilegales de ninguna forma en el banquillo, los bancos o el campo de juego.
- d. El gerente será responsable ante la liga de todo el equipo, todos los uniformes entregados al equipo, y de la recolección y devolución de dicho equipo y uniformes a la liga al final de la temporada.

Section 2 Los oficiales de la liga no pueden nombrar más de tres entrenadores (para ayudar al director del equipo en el cumplimiento de los deberes asignados al director). Se recomienda que al menos uno de los miembros del personal directivo o técnico sea una mujer. (Un total de cuatro entrenadores).

Section 3 Un mánager o entrenador, si está debidamente uniformado según las instrucciones de la liga, puede entrenar desde el área de entrenamiento de primera o tercera base o desde ambos palcos de entrenamiento. Solo los jugadores uniformados pueden ser usados como el otro entrenador de base, o como entrenadores de base, si no se usa un gerente o entrenador. Los jugadores deben usar un casco cuando estén ocupando el palco del entrenador de primera o tercera base.

- a. Un entrenador de base no puede cambiar de caja de entrenamiento durante una entrada.
- b. Los árbitros no permitirán más de un tiempo muerto ofensivo en cada media entrada.

CHAMPIONS LEAGUE™

PONY Baseball and Softball™ is proud to offer membership in the **CHAMPIONS LEAGUE™**. It is one of the newest leagues in the PONY family, designed for children with special needs. It was unanimously adopted by the PONY Baseball and Softball International Board of Directors on October 13, 2009.

While many of our leagues have had some type of **CHAMPIONS LEAGUE™** for years, PONY has officially organized this opportunity for children with special needs. PONY has developed and finalized plans for the language and procedures necessary to create these leagues on an international level.

REGISTRATION: Registration for the **CHAMPIONS LEAGUE™** can only be done on-line at www.pony.org. Click on the registration tab and follow the registration instructions. If you need assistance, please call PONY at 724-225-1060.

REGISTRATION COST: There is no charge to register your **CHAMPIONS LEAGUE™** Program regardless of how many Champions League™ teams are in the organization.

WHAT CAN YOU DO TO HELP? PONY is developing a long-range plan for the language and procedures necessary to sustain the **CHAMPIONS LEAGUE™** on an international level, but we need your help. Does your community have a **CHAMPIONS LEAGUE™** already? If so, help us enhance the rules and guidelines by forwarding your information to info@pony.org.

Protect Our Nation's Youth™ represents all children and young adults regardless of ability.

HOW CAN I LEARN MORE? For more information on the **CHAMPIONS LEAGUE™** contact your local PONY Field Director or contact PONY International Headquarters at 724.225.1060 (M-F 8AM-5PM EST) or by email at info@pony.org.

REGLAS DE JUEGO DE SOFTBOL DE PONY GIRLS

REGLA 1. DEFINICIONES

- Sec. 1 BAT ALTERADO.** Los murciélagos alterados son murciélagos que se modifican de alguna manera con respecto a las especificaciones del fabricante. Se acepta desgaste normal y reemplazo de agarre. Los jugadores no usarán ningún bate alterado. Los árbitros y / o directores están autorizados a retirar cualquier bate del juego.
- Sec. 2 JUEGO DE APELACIÓN.** Una jugada de apelación es una jugada en la que un árbitro no puede tomar una decisión hasta que lo solicite un gerente, entrenador o jugador. La apelación debe hacerse antes del próximo lanzamiento legal o ilegal, o antes de que el equipo defensivo haya abandonado el campo. El equipo defensivo ha abandonado el campo cuando el lanzador y todos los jugadores de cuadro han dejado claramente sus posiciones normales de fildeo y han dejado el territorio fair en su camino hacia el banco o área de banquillo.
- Sec. 3 BASE EN BOLAS.** Una base por bolas permite que un bateador gane la primera base sin riesgo de ser puesto out y el árbitro le otorga a un bateador cuando se considera que cuatro lanzamientos son bolas. (SP SOLAMENTE) Si el lanzador desea caminar a un bateador intencionalmente, puede hacerlo notificando al árbitro de home, quien otorgará al bateador la primera base. (Regla 9, Sec. 2c)
- Sec. 4 CAMINO BASE.** Un camino de base es una línea imaginaria de tres pies (0.91 m) a cada lado de una línea directa entre las bases.
- Sec. 5 BASERUNNER.** Un corredor de base es un jugador del equipo al bate que ha terminado su turno al bate, ha llegado a la primera base y aún no ha sido puesto out o anotado.
- Sec. 6 BOLA BATEADA.** Una bola bateada es cualquier bola lanzada que golpea el bate o es golpeada por el bate y cae en territorio de fair o de foul. No es necesaria la intención de golpear la pelota.
- Sec. 7 CAJA DE BATERÍA.** La caja de bateo es el área a la que el bateador está restringido mientras está en posición con la intención de ayudar a su equipo a obtener carreras. Las líneas se consideran dentro de la caja de bateo. Antes del lanzamiento, el bateador debe tener ambos pies completamente dentro de las líneas de la caja de bateo.
- Sec. 8 BATEADOR-CORREDOR.** Un bateador-corredor es un jugador que ha terminado su turno al bate pero aún no ha sido puesto out ni tocado la primera base.
- Sec. 9 ORDEN DE BATEO** El orden de bateo es la lista oficial de jugadores ofensivos en el orden en que los miembros de ese equipo deben venir al bate. Cuando se envía la tarjeta de alineación, también debe incluir la posición de cada jugador y el número de uniforme.
- Sec. 10 BOLA BLOQUEADA.** Una bola bloqueada es una bola bateada o lanzada que es tocada, detenida o manejada por una persona que no está involucrada en el juego, o que toca cualquier objeto que no sea parte del equipo oficial o del área de juego oficial.

***EFECTO:** La bola está muerta. En el caso de equipos ofensivos que provoquen una bola bloqueada (e interferencia), el jugador sobre el que se juega está eliminado. Si ninguna jugada aparente es obvia, nadie es llamado out, pero todos los corredores deben regresar a la última base tocada en el momento de la declaración de bola muerta. Consulte la Regla 9, Sección 5c y Sección 5g para la aplicación.*

Sec. 11 TIZÓN. (LR SOLAMENTE) Un toque es una bola golpeada legalmente que no se golpea, pero que intencionalmente se encuentra con el bate y se golpea lentamente dentro del cuadro.

Sec. 12 CAPTURA. Una atrapada es una bola atrapada legalmente que ocurre cuando el fildeador atrapa una bola bateada o lanzada con sus manos o guante. Si la pelota se sostiene simplemente en los brazos del fildeador o se impide que caiga al suelo por alguna parte del cuerpo o la ropa del fildeador, la recepción no se completa hasta que la pelota esté en las manos o el guante del fildeador. No es una atrapada si una fildeadora, inmediatamente después de tocar la pelota, choca con otro jugador o una pared, o cae al suelo y deja caer la pelota como resultado de la colisión o al caer al suelo. Al establecer una recepción válida, el fildeador retendrá la pelota el tiempo suficiente para demostrar que tiene el control total de la pelota o que su lanzamiento es voluntario e intencional. Si un jugador deja caer la pelota después de meter la mano en su guante para quitar la pelota o mientras está en el acto de lanzar la pelota, es una recepción válida.

Sec. 13 CAJA DEL RECEPTOR. La caja del receptor es el área dentro de la cual el receptor debe pararse mientras y hasta:

- (FP SOLAMENTE) Se libera el tono. Las líneas deben considerarse dentro de la caja del receptor.
- (SP SOLAMENTE) La bola lanzada es bateada o llega a la caja del receptor. Las líneas deben ser consideradas dentro de la caja del receptor, Y TODAS LAS PARTES DEL CUERPO Y / O EQUIPO DEL RECEPTOR DEBEN ESTAR DENTRO DE LA CAJA DEL RECEPTOR HASTA QUE LA BOLA LANZADA SE BATEE O LLEGUE A LA CAJA DEL RECEPTOR. Se considera que el receptor está dentro de la caja del receptor a menos que ella o cualquiera de sus equipos toque el suelo fuera de la caja del receptor.

FP Regla 7, Sec. 7. SP Regla 7, Sec. 3d.

NOTA: Para conocer las dimensiones de la caja del receptor, consulte la Regla 2, Sec. 4d.

Sec. 14 BOLA ATRAPADA.

- Una bola atrapada legal ocurre cuando una fildeadora atrapa una bola bateada o lanzada, siempre que no sea atrapada con el sombrero, gorra, máscara, protector, bolsillo u otra parte de su uniforme del fildeador. Debe agarrarse y sostenerse firmemente con una mano o con las manos.
- Una bola atrapada ilegalmente ocurre cuando un fildeador atrapa una bola bateada o lanzada con su gorra, máscara, guante o cualquier parte de su uniforme que esté separada de su lugar apropiado.

Sec. 15 CONFERENCIA CARGADA. Una conferencia cargada tiene lugar cuando:

- (Conferencia defensiva) El equipo defensivo solicita una suspensión del juego por cualquier motivo.
 - Un representante (no en el campo) del equipo defensivo entra al campo de juego para hablar con cualquier jugador defensivo, o
 - Un jugador defensivo se acerca al banquillo y recibe instrucciones. FP se refiere a la Regla 7, Sec. 11; SP se refiere a la Regla 7, Sec. 10.
 - No es una conferencia cargada si el lanzador es removido de la posición de lanzamiento.
- (Conferencia ofensiva) El equipo ofensivo solicita una suspensión del juego para permitir que el manager, entrenador o jugador se reúnan con el bateador o corredor. Consulte la Regla 5, Sección 10.

Sec. 16 BOLA PICADA. (SP SOLAMENTE) Una bola golpeada cortada es aquella en la que el bateador golpea hacia abajo con un movimiento de corte.

EFECTO: *El bateador es declarado out y la bola muerta. Consulte la Regla 8. Sec. 11 -I.*

Sec. 17 ENTRENADOR. Un entrenador es un miembro del equipo al bate que toma su lugar dentro de la caja del entrenador en el campo para dirigir a los jugadores de su equipo en la ejecución de las bases. Se permiten dos entrenadores. Los entrenadores pueden tener en su poder en la caja del entrenador un cuaderno de puntajes, bolígrafo o lápiz y un indicador, que se utilizarán únicamente con fines de anotación o mantenimiento de registros.

Sec. 18 PELOTA MUERTA. La pelota no está en juego y no se considera en juego nuevamente hasta que el lanzador tenga la pelota en su posesión, esté dentro de los ocho pies (2.44 m) de la goma del lanzador y el árbitro de home haya llamado "play ball". Se considera en juego una línea de bola muerta. Consulte la Regla 1, Sección 53 para "Jugar a la pelota".

Sec. 19 EQUIPO DEFENSIVO. El equipo defensivo es el equipo en el campo.

Sec. 20 BASE DESALOJADA. Una base desalojada es una base removida de su posición correcta.

Sec. 21 DOBLE JUGADA. Una doble jugada es una jugada de la defensa que da como resultado que dos jugadores ofensivos sean eliminados legalmente como resultado de una acción continua.

Sec. 22 BOLA JUSTA. Una bola de fair es una bola bateada que:

- a. Se asienta o es tocado en territorio fair entre el home y la primera base o entre el home y la tercera base.
- b. Limita más allá de la primera o tercera base sobre territorio fair.
- c. Mientras está en o sobre territorio fair, toca a la persona, equipo adjunto o ropa de un jugador o árbitro.
- d. Toca primera, segunda o tercera base.
- e. Primero cae o es tocado por primera vez en o sobre territorio fair más allá de la primera, segunda o tercera base.
- f. Mientras está sobre territorio fair, pasa fuera del campo de juego más allá de la valla de los jardines.

NOTA: *Un elevado de fair se juzgará de acuerdo con la posición relativa de la bola y la línea de falta, incluido el poste de falta, y no si la fildeadora está en territorio de fair o de foul en el momento en que toca la bola. No importa si la pelota toca primero territorio fair o foul, siempre y cuando no toque nada extraño al suelo natural en territorio foul y cumpla con todos los demás aspectos de una pelota fair.*

Sec. 23 TERRITORIO JUSTO. El territorio limpio es la parte del campo de juego dentro e incluyendo las líneas de faltas de la primera y tercera base desde la base del home hasta la parte inferior de la cerca extrema del campo de juego y perpendicularmente hacia arriba. El plato de home está en territorio justo.

Sec. 24 ETIQUETA FALSA. Una forma de obstrucción que impide el avance de un corredor. El corredor no tiene que detenerse o deslizarse, solo reducir la velocidad, para ser considerado una etiqueta falsa.

NOTA: *Según la Regla 9, Sec. 5b (3), un jugador puede ser retirado del juego por una infracción de etiqueta falsa.*

Sec. 25 CAMPO. Un fildeador es cualquier jugador del equipo defensivo en el campo.

Sec. 26 BOLA MOSCA. Una bola elevada es cualquier bola bateada en el aire.

Sec. 27 FUERZA DE SALIDA. Un out forzado es un out que se puede hacer solo cuando un corredor pierde el derecho a la base que está ocupando porque el bateador se convierte en bateador-corredor de base, y antes de que el bateador-corredor de base o un corredor de base sucesivo haya sido eliminado.

NOTA: Si el corredor forzado, después de tocar la siguiente base, se retira por cualquier motivo hacia la base que ocupó por última vez, se restablece el juego forzado y puede volver a ser eliminado si la defensa toca la base a la que se ve obligada.

Sec. 28 PELOTA FALTA. Una bola de falta es una bola bateada que:

- a. Se instala en territorio foul entre el home y la primera base, o entre el home y la tercera base.
- b. Salta más allá de la primera o tercera base sobre territorio de foul.
- c. Mientras está en o sobre territorio de foul, toca a la persona, el equipo adjunto o la ropa de un jugador o árbitro, o cualquier objeto extraño al terreno natural.
- d. Primero cae o es tocado por primera vez sobre territorio foul más allá de la primera o tercera base.
- e. Toca al bateador mientras la bola está dentro de la caja del bateador.
- f. Rebota desde el suelo o el plato de home inmediatamente y golpea el bate por segunda vez mientras el bateador está en la caja de bateo..

NOTA: Un foul fly se juzgará de acuerdo con la posición relativa de la bola y la línea de foul, incluyendo el poste de foul, y no si la fildeadora está en territorio de foul o fair en el momento en que toca la bola.

Sec. 29 SUGERENCIA FALTA. Una bola bateada que va directa y bruscamente del bate al guante / manopla o mano del receptor es atrapada legalmente por el receptor.

NOTA: No es un foul tip a menos que sea atrapado; y cualquier punta asquerosa que se pille, es un strike. En lanzamiento rápido, la pelota está en juego. En lanzamiento lento, la bola está muerta. No es una atrapada si es un rebote, a menos que la pelota toque primero la mano o el guante del receptor.

Sec. 30 CASCO. Una forma de protección para la cabeza que debe ser aprobada por el Comité Operativo Nacional de Equipo Atlético Estándar (NOCSAE). Ver Regla 3 Sec. 9 para obtener información adicional.

Sec. 31 EQUIPO DE CASA. El equipo de casa es el equipo en cuyo terreno se juega el partido. Si el juego se juega en terreno neutral, el equipo local será designado por los oficiales de la liga, de mutuo acuerdo o mediante el lanzamiento de una moneda.

Sec. 32 BAT ILEGAL. Un bate ilegal es aquel que no cumple con los requisitos de la Regla 3 Sección 1.

Sec. 33 BOLA ILEGALMENTE BATEADA. Una bola bateada ilegalmente ocurre cuando:

- a. Todo el pie de un bateador está completamente fuera de la caja en el suelo cuando golpea una bola justa o falta.
- b. Cualquier parte del pie del bateador está tocando el plato de home cuando golpea la pelota.
- c. El bateador golpea la pelota con un bate ilegal.

Sec. 34 JUGADOR ILEGAL. Un jugador ilegal es aquel que no es miembro legal de la liga / equipo porque el jugador no cumple con los requisitos de edad y / o residencia

Sec. 35 JUGADOR INELEGIBLE. Un jugador no elegible es aquel que es legalmente miembro de la liga / equipo, pero que no es elegible para jugar en un juego o juegos en particular debido a las limitaciones establecidas en estas Reglas y Regulaciones, o como resultado de una regla anterior.

Sec. 36 EN VUELO. En vuelo describe cualquier bola bateada, lanzada o lanzada que aún no ha tocado el suelo o algún objeto que no sea un fildeador.

Sec. 37 EN JEOPARDY. En peligro es un término que indica que la pelota está en juego y un jugador ofensivo puede ser puesto out.

Sec. 38 INFIELD. El cuadro es la parte del campo en territorio fair que incluye áreas normalmente cubiertas por jugadores del cuadro.

Sec. 39 INFIELD FLY. Un infield fly es un fly limpio (sin incluir un line drive o un intento de toque) que puede ser atrapado por un infielder con un esfuerzo normal cuando la primera y segunda o primera, segunda y tercera bases están ocupadas, antes de que dos sean out. El lanzador, el receptor y cualquier jardinero que se posicione en el cuadro de la jugada se considerarán jugadores del cuadro para los propósitos de esta regla.

***NOTA:** Cuando parezca evidente que una bola bateada será un infield fly, el árbitro declarará inmediatamente "INFIELD FLY - EL BATEADOR ESTÁ FUERA" para beneficio de los corredores. Si la pelota está cerca de las líneas de falta, el árbitro declarará "INFIELD FLY - EL BATEADOR ES OUT SI ES FAIR."*

La pelota está viva y los corredores pueden avanzar con el riesgo de que la pelota sea atrapada o retocada y avanzar después de que la pelota sea tocada, al igual que en cualquier fly. Si el golpe se convierte en una falta, se trata de la misma forma que cualquier otra bola.

Si a un infield fly declarado se le permite caer intacto al suelo y rebota como foul antes de pasar la primera o tercera base, es una bola de foul. Si un infield fly declarado cae intacto al suelo fuera de las líneas de falta y rebota justo antes de pasar la primera o tercera base, es un infield fly.

Sec. 40 JUEGO INICIAL EN UNA PELOTA JUSTA. Cuando el fildeador tiene una oportunidad razonable de atrapar u obtener el control de la bola que ningún otro fildeador (excepto el lanzador) ha tocado. Aún se considera que la fildeadora está realizando una jugada inicial si no logra obtener el control de la bola bateada y está a un paso y un alcance (en cualquier dirección) de la bola.

Sec. 41 ENTRADA. Una entrada es la parte de un juego en la que los equipos se alternan en la ofensiva y la defensa y en la que hay tres outs para cada equipo. Una nueva entrada comienza INMEDIATAMENTE después del out final de la entrada anterior.

Sec. 42 INTERFERENCIA. La interferencia es el acto de un jugador ofensivo o miembro del equipo que impide o confunde a un jugador defensivo que intenta ejecutar una jugada.

Sec. 43 TOQUE LEGAL. Un toque legal ocurre cuando un corredor o bateador-corredor de base que no está tocando una base es tocado por la pelota mientras la pelota está firmemente sujeta en la mano de un fildeador. No se considera que la bola ha sido sostenida de forma segura si el fildeador la hace malabarismo o la deja caer después de haber tocado al corredor, a menos que el corredor golpee deliberadamente la bola de la mano del fildeador. Es suficiente que el corredor sea tocado con la mano o el guante que sujeta el balón.

Sec. 44 LINE DRIVE. Un drive de línea es un elevado que se bate con fuerza y directamente al campo de juego.

- Sec. 45 OBSTRUCCIÓN.** La obstrucción es el acto de:
- Un jugador defensivo o miembro del equipo que obstaculiza o evita que un bateador golpee o golpee una bola lanzada.
 - Un fildeador, mientras no está en posesión de la pelota, o en el acto de fildear una pelota bateada, lo que impide el progreso de un corredor que está corriendo bases legalmente.

Sec. 46 EQUIPO OFENSIVO. El equipo ofensivo es el equipo al bate.

Sec. 47 OUTFIELD. Los jardines son la parte del campo que está fuera del diamante formado por las líneas de base o el área que normalmente no está cubierta por un jugador de cuadro y dentro de las líneas de falta más allá de la primera y tercera bases y los límites de los terrenos.

Sec. 48 DESLIZAMIENTO. Un over slide es el acto de un jugador ofensivo cuando, como corredor de base, se desliza sobre una base que está intentando alcanzar. Por lo general, se produce cuando su impulso hace que pierda contacto con la base, lo que la pone en peligro. El bateador-corredor de base puede deslizarse por encima de la primera base sin estar en peligro.

Sec. 49 GOLPE. Un derrocamiento es una jugada en la que se lanza una bola de un fildeador a otro para retirar a un corredor y que entra en territorio de foul o va más allá de las líneas limítrofes del campo de juego (territorio de bola muerta). Si el derrocamiento se declara como una bola bloqueada (Regla 1, Sección 10), la bola está muerta.

Sec. 50 BOLAS PASADAS. (FP SOLAMENTE) Una pelota pasada es una pelota lanzada legalmente que debería haber sido sostenida o controlada por el receptor con un esfuerzo ordinario.

Sec. 51 PIE DE PIVOTE. (FP SOLAMENTE) el pie de pivote puede permanecer en contacto o puede empujar y arrastrar lejos de la placa de lanzamiento antes de que el pie delantero toque el suelo, siempre y cuando el pie de pivote permanezca en contacto con el suelo. Empujar con el pie pivote desde un lugar que no sea la goma del lanzador es ilegal.

(SP SOLAMENTE) El pie de pivote es el pie que el lanzador debe mantener en contacto constante con la goma del lanzador hasta que se suelta la bola.

Sec. 52 JUGAR A LA PELOTA. "Jugar pelota" es el término usado por el árbitro de home para indicar que la jugada comenzará o se reanudará cuando el lanzador tenga la pelota en su posesión y esté dentro de los ocho pies (2.44 m) de la goma del lanzador. Todos los jugadores defensivos, excepto el receptor, que debe estar en su caja, deben estar en cualquier lugar del terreno limpio para poner la pelota en juego.

NOTA: (FP SOLAMENTE) Vea la Regla 7, Sección 7 para la penalización.

Sec. 53 TONO RÁPIDO. Un lanzamiento de retorno rápido es uno que hace el lanzador con el obvio intento de atrapar al bateador fuera de balance. Esto sería antes de que el bateador tome la posición deseada en la caja del bateador o mientras todavía está fuera de balance como resultado del lanzamiento anterior.

Sec. 54 CORREDOR El término "corredor" significa "bateador-corredor o corredor de base".

Sec. 55 MOSCA DEL SACRIFICIO. Se anota un elevado de sacrificio cuando el bateador anota a un corredor con un elevado que es atrapado.

Sec. 56 DIAPOSITIVA: LEGAL, ILEGAL.

DIAPOSITIVA LEGAL: Puede ser con los pies primero o con la cabeza primero. Si un corredor desliza el pie primero, al menos una pierna y una nalga deben estar en el

suelo. Si un corredor se desliza, el corredor deberá estar al alcance de la base con una mano o un pie cuando se complete el deslizamiento.

DIPOSITIVA ILEGAL: Una diapositiva es ilegal si:

- a. El corredor usa un rodillo o un tobogán de cuerpo cruzado hacia el fildeador.
- b. La pierna levantada del corredor es más alta que la rodilla del fildeador cuando el fildeador está de pie.
- c. El corredor va más allá de la base y hace contacto o altera el juego del fildeador.
- d. El corredor corta o patea al fildeador con cualquier pierna.
- e. El corredor intenta herir al fildeador..

Sec. 57 LANZADOR DE ARRANQUE. El jugador que figura como lanzador en la tarjeta de alineación o en la libreta oficial de puntuaciones.

Sec. 58 ROBO. (FP SOLAMENTE) Robar es el acto de un corredor que intenta avanzar durante un lanzamiento al bateador.

Sec. 59 ZONA DE HUELGA. (FP SOLAMENTE) La zona de strike es ese espacio sobre cualquier parte del plato de home entre las axilas del bateador y la parte superior de sus rodillas cuando el bateador asume una posición de bateo natural.

(SP SOLAMENTE) La zona de strike es el espacio sobre cualquier parte del plato de home entre el hombro más alto del bateador y sus rodillas cuando el bateador asume una posición de bateo natural.

Sec. 60 HORA. "Tiempo" es el término usado por el árbitro para ordenar la suspensión del juego.

Sec. 61 TRIPLE PLAY. Una jugada triple es una jugada de acción continua de la defensa en la que se eliminan tres jugadores ofensivos.

Sec. 62 VUELTA AL BAT. Un turno al bate comienza cuando un jugador ingresa por primera vez a la caja de bateo y continúa hasta que es eliminado o se convierte en corredor.

Sec. 63 TONO SALVAJE. (FP SOLAMENTE) Un lanzamiento descontrolado es una bola lanzada legalmente tan alta, tan baja o tan lejos del home que el receptor no puede, o no puede, detenerla y controlarla con un esfuerzo normal.

REGLA 2. EL CAMPO DE JUEGO

Sec. 1 EL CAMPO DE JUEGO ES EL ÁREA DENTRO DE LA CUAL SE PUEDE JUGAR Y COLOCAR LEGALMENTE LA BOLA. El campo de juego deberá tener un área despejada y sin obstrucciones dentro del radio de las distancias de la cerca prescritas desde el plato de home entre las líneas de falta. (Consulte la tabla de DISTANCIA DE CERCA RECOMENDADA)

Fast Pitch and Slow Pitch	Distancias de vallas recomendadas	
	Minimum	Maximum
Girls 4-under & 6-under	150 ft. (45.72 m)	175 ft. (53.34 m)
Girls 8-under	150 ft. (45.72 m)	175 ft. (53.34 m)
Girls 10-under	150 ft. (45.72 m)	175 ft. (53.34 m)
Girls 12-under	175 ft. (53.34 m)	200 ft. (60.96 m)
Girls 14-under	175 ft. (53.34 m)	200 ft. (60.96 m)
Girls 16-under	175 ft. (53.34 m)	200 ft. (60.96 m)
Girls 18-under	175 ft. (53.34 m)	200 ft. (60.96 m)
Girls 23-under	175 ft. (53.34 m)	200 ft. (60.96 m)

Sec. 2 LAS REGLAS DE TERRENO O ESPECIALES QUE ESTABLECEN LOS LÍMITES DEL CAMPO DE JUEGO PUEDEN ACORDARSE POR LAS LIGAS O EQUIPOS Oponentes SIEMPRE QUE SE ENCUENTRAN TRASFONDOS, CERCAS, STANDS, VEHÍCULOS, ESPECTADORES U OTRAS OBSTRUCCIONES DENTRO DEL ÁREA PRESCRITA. Cualquier obstrucción en terreno limpio a menos de las distancias de la cerca prescritas desde el plato de home (como se describe en la Sección 1 de esta regla) debe estar claramente marcada para información del árbitro.

Sec. 3 EL DIAMANTE OFICIAL TENDRÁ LAS LÍNEAS DE BASE COMO SIGUE:

Fast Pitch	Distancias	Slow Pitch	Distancias
Girls 6-under	55 ft. (16.76 m)	Girls 4-under & 6-under	55ft. (16.76 m)
Girls 8-under	55 ft. (16.76 m)	Girls 8-under	55ft. (16.76 m)
Girls 10-under	60ft. (18.29 m)	Girls 10-under	60ft. (18.29 m)
Girls 12-under	60ft. (18.29 m)	Girls 12-under	65ft. (19.81 m)
Girls 14-under	60ft. (18.29 m)	Girls 14-under	65ft. (19.81 m)
Girls 16-under	60ft. (18.29 m)	Girls 16-under	65ft. (19.81 m)
Girls 18-under	60ft. (18.29 m)	Girls 18-under	65ft. (19.81 m)
Girls 23-under	60ft. (18.29 m)	Girls 23-under	65ft. (19.81 m)

EL DIAMANTE OFICIAL DEBERÁ TENER DISTANCIAS DE LANZAMIENTO COMO SIGUE:

Fast Pitch	Distancias	Slow Pitch	Distancias
Girls 6-under	40ft. (12.19 m)	Girls 4-under & 6-under	40ft. (12.19 m)
Girls 8-under	40ft. (12.19 m)	Girls 8-under	40ft. (12.19 m)
Girls 8-U player pitch	30ft (9.14m)		
Girls 10-under	35ft. (10.67 m)	Girls 10-under	40ft. (12.19 m)
Girls 12-under	40ft. (12.19 m)	Girls 12-under	46ft. (14.02 m)
Girls 14-under	43ft. (13.11 m)	Girls 14-under	50ft. (15.24 m)
Girls 16-under	43ft. (13.11 m)	Girls 16-under	50ft. (15.24 m)
Girls 18-under	43ft. (13.11 m)	Girls 18-under	50ft. (15.24 m)
Girls 23-under	43ft. (13.11 m)	Girls 23-under	50ft. (15.24 m)

- a. Cuando se determina que la distancia de la base o la goma de lanzamiento es incorrecta, el juego se detendrá y la goma de lanzamiento y / o las bases se ajustarán a las distancias requeridas.

Sec. 4 PARA EL DISEÑO DEL DIAMANTE, CONSULTE EL DIBUJO QUE MUESTRA LAS DIMENSIONES OFICIALES DEL DIAMANTE DE SOFTBOL. ESTA SECCIÓN ES UN EJEMPLO PARA DISEÑAR UN DIAMANTE CON BASES DE 60 PIES Y UNA DISTANCIA DE LANZAMIENTO DE 46 PIES. Para determinar la posición del plato de home, dibuje una línea en la dirección en la que desea colocar el diamante. Clava una estaca en la esquina del plato de home más cercana al receptor. Sujete un cordón a esta estaca y ate los nudos o marque el cordón a 46 pies (14.02 m), 60 pies (18,29 m), 84 pies 10 1/4 pulgadas (25,86 m) y a 120 pies (36,58 m) . Coloque la cuerda (sin estirar) a lo largo de la línea de dirección y coloque una estaca en el marcador de 46 pies (14.02 m); esta será la línea del frente en el medio de la goma del lanzador. En la misma línea, coloque una estaca en el marcador de 25,68 m (84 pies 10 1/4 pulgadas). Este será el centro de la segunda base. Para la distancia base de 65 pies, esta línea será de 91 pies 11 pulgadas (28,07 m).

Coloque el marcador de 120 pies (36,58 m) en el centro de la segunda base y, sujetando el cable en el marcador de 60 pies (18,29 m), camine hacia la derecha de la línea de dirección hasta que el cable esté tenso y coloque una estaca en el marcador de 60 pies (18,29 m). Esta será la esquina exterior de la primera base y el cordón ahora formará las líneas hacia la primera y la segunda base. Nuevamente, sosteniendo el cordón en el marcador de 60 pies (18.29 m), camine a través del campo y de la misma manera, marque la esquina exterior de la tercera base. El plato de home, la primera y la tercera base están completamente dentro del diamante.

Para comprobar el diamante, coloque el extremo de la cuerda del plato de home en la estaca de la primera base y el marcador de 120 pies (36,58 m) en la tercera base. El marcador de 60 pies (18,29 m) ahora debería marcar en el plato de home y en la segunda base.

Verifique todas las distancias con una cinta de acero siempre que sea posible

- a. **LA LÍNEA DE TRES PIES (0,91 m)** se traza paralela y a tres pies (0,91 m) de la línea de fondo comenzando en un punto a medio camino entre el plato de home y la primera base.
- b. **EL CÍRCULO EN CUBIERTA DEL BATEADOR** es un círculo de cinco pies (1.52 m) con un radio de 2 1/2 pies (0.76 m) ubicado junto al final del banco de jugadores o área de banquillo más cercano al plato de home. El bateador en cubierta deberá tomar una posición dentro de las líneas del círculo en cubierta más cercano a su banco, o un área determinada por el árbitro.
- c. **LA CAJA DEL BATEADOR**, una a cada lado del plato de home, medirá tres pies (0.91 m) por siete pies (2.13 m). Las líneas interiores de la caja del bateador estarán a seis pulgadas (15,24 cm) del plato de home. La línea frontal de la caja estará a cuatro pies (1.22 m) frente a una línea trazada a través del centro del plato de home. Las líneas se consideran dentro de la caja de bateo.
- d. **LA CAJA DEL RECEPTOR** tendrá 10 pies (3.05 m) de largo desde las esquinas exteriores traseras de las cajas de bateo y tendrá ocho pies y cinco pulgadas (2.57 m) de ancho.
- e. **LA CAJA DEL ENTRENADOR ESTÁ DETRÁS DE UNA LÍNEA DE 15 pies (4.57 m) DE LARGO DIBUJADA FUERA DEL DIAMANTE.** La línea es paralela y a ocho pies (2,44 m) de la primera y la tercera línea de base, extendida desde las bases hacia el plato de home.
- f. **LA PLACA DEL LANZADOR** deberá estar fijada permanentemente al suelo a las distancias indicadas en la Regla 2, Sec. 3. (FP SOLAMENTE) Habrá un círculo de 16 pies (4.88 m) dibujado desde la goma del lanzador, ocho pies (2.44 m) de radio.

Las líneas dibujadas alrededor del plato del lanzador se consideran dentro del círculo.

REGLA 3. EQUIPO

- Sec. 1 EL BAT OFICIAL.** El bate será un cilindro liso con una perilla. Solo los murciélagos que pasan a través de un anillo de murciélago de 2-1 / 4 pulgadas (5.7150 cm) de diámetro son legales. Cada murciélago no debe tener más de 2-1 / 4 pulgadas (5.7150 cm) de diámetro en su parte más gruesa, no más de 34 pulgadas (86.360 cm) de largo y no debe exceder las 38 onzas (1077.30 g) de peso. No debe haber dispositivos, accesorios o envoltorios que hagan que la manija quede al ras con la perilla. Todos los murciélagos deben cumplir con el estándar de rendimiento de murciélagos de EE. UU. / ASA. Se permite el grabado con láser, excepto en el cañón.
- Todos los murciélagos deben llevar la marca de certificación aprobada por USA / ASA y no deben estar incluidos en una lista de murciélagos prohibidos de USA / ASA a menos que tengan la marca de recertificación aprobada por USA / ASA; o
 - Debe estar incluido en una lista de modelos de murciélagos aprobados publicada por USA / ASA; o
 - Debe estar bajo la única opinión y discreción del árbitro, haber sido fabricado antes de 2000 y, si se prueba, cumpliría con los estándares de rendimiento de murciélagos de EE. UU. / ASA vigentes en ese momento.
 - Agarre de seguridad o corcho, cinta (no cinta plástica lisa) o material de composición, no puede exceder de dos capas de cinta y debe ser una espiral continua. Se permite cualquier resina o alquitrán de pino en esta parte del murciélago. La cinta debe tener al menos 10 pulgadas de largo y no más de 15 pulgadas.
 - La perilla del murciélago puede ser sólida o hueca para albergar un sensor métrico integrado. Si se utiliza un sensor, deberá
 - No afecta el rendimiento
 - Asegurarse con un mecanismo de bloqueo y un mecanismo de respaldo para mantenerlo en su lugar.
 - Tener un modo "fuera de línea" distintivo para evitar que se acceda a los datos durante un juego.

- Sec. 2 MURCIÉLAGOS DE CALENTAMIENTO.** El bateador en cubierta no puede usar más de dos bates de softbol oficiales en el círculo de cubierta. El WARM-UP BAT debe cumplir con los siguientes requisitos para ser aprobado: a) estampado con letras WB de un cuarto de pulgada en cualquier extremo del bate o marcado con letras de 1 "las palabras" Warm-Up Bat Only "en el extremo del cañón del el bate; b) un peso mínimo de 48 onzas (1360.0.g); c) un diámetro mínimo del cañón de 2-1 / 2 pulgadas (6.0 cm); d) tener un agarre de seguridad de al menos 10 pulgadas (25.0 cm) y no más de 15 pulgadas (40.0 cm) extendidos desde la perilla; y / o e) ser de construcción de una sola pieza o un bate de una sola pieza ensamblado permanentemente aprobado por el Comité de Estándares de Equipo.

NOTA: Consulte la Regla 8, Sec. 13c

- Sec. 3 EL SOFTBOL OFICIAL.**
- Deberá ser una bola regular, con costuras suaves, costuras ocultas o con costuras elevadas.
 - Deberá tener un núcleo central hecho de ceiba de fibra larga de calidad No. 1, una mezcla de corcho y caucho, una mezcla de poliuretano u otros materiales aprobados por PONY.
 - Puede ser enrollado a mano o a máquina, con un hilo retorcido de buena calidad y cubierto con látex o cemento de caucho.
 - Deberá tener una cubierta cementada a la bola mediante la aplicación de cemento en la parte inferior de la cubierta y cosida con hilo encerado de

- algodón o lino, o tendrá una cubierta moldeada adherida al núcleo con un auténtico facsímil de costura aprobado por PONY.
- e. Tendrá una cubierta de cuero de caballo o de piel de vaca de grano superior curtido al cromo; material sintético; o hecho de otros materiales aprobados por PONY.
 - f. La bola de 12 pulgadas (30.0 cm) deberá tener entre 11-7 / 8 pulgadas (30.0 cm) y 12-1 / 8 pulgadas (31.0 cm) de circunferencia y pesará entre 6-1 / 4 onzas (180.0 g) y 7 onzas (200,0 g). El estilo de costura suave no debe tener menos de 88 puntadas en cada funda, cosidas con el método de dos agujas o con un auténtico facsímil de costura aprobado por PONY.
 - g. La bola de 11 pulgadas (27.0 cm) deberá tener entre 10-7 / 8 pulgadas (27.0 cm) y 11-1 / 8 pulgadas (28.0 cm) de circunferencia y pesará entre 5-7 / 8 onzas (165.0 g) y 6-1 / 8 onzas (175 g). El estilo de costura suave no debe tener menos de 88 puntadas en cada funda, cosidas con el método de dos agujas o con un auténtico facsímil de costura aprobado por PONY.
 - h. Tanto las pelotas de sóftbol cubiertas de cuero como sintéticas que llevan el emblema de PONY Girls Softball son fabricadas según especificaciones de varias compañías y son las pelotas de sóftbol recomendadas para el juego de liga y requeridas en el juego de torneos. Se puede utilizar la pelota de béisbol blanca o amarilla óptica.
 - i. La bola de doce pulgadas cosida en blanco y el amarillo óptico con una compresión máxima de bola de 375 libras. y se utilizará un COR máximo de .47 en todos los PONY Fast Pitch para 12 menos, 14 menos, 16 menos y 18 menos.
 - j. La bola de once pulgadas cosida en blanco y el amarillo óptico con una compresión máxima de bola de 375 libras. y se utilizará un COR máximo de .47 en todos los programas PONY Fast Pitch para 8-Under y 10-Under, y Slow Pitch.
 - k. La rigidez dinámica de las pelotas de béisbol no excede las 7,500 libras / pulgada cuando se prueban bajo los métodos de prueba actuales propuestos por ASTM.

Sec. 4 LA PLACA DE HOGAR SERÁ FABRICADA CON GOMA U OTROS MATERIALES ADECUADOS. Será una figura de cinco lados, 17 pulgadas (43,18 cm) de ancho a lo largo del borde que mira al lanzador. Los lados serán paralelos a las líneas interiores de la caja de bateo y tendrán ocho pulgadas y media (21,59 cm) de largo. Los lados del punto que mira hacia el receptor serán de 12 pulgadas (30,48 cm) de largo.

Sec. 5 EL PLATO DEL LANZADOR será de madera o caucho, de 24 pulgadas (60,96 cm) de largo y seis pulgadas (15,24 cm) de ancho. La parte superior de la placa estará nivelada con el suelo. La línea frontal del home será la distancia de lanzamiento prescrita desde la esquina exterior del home. (Consulte la Tabla de DISTANCIAS DE LANZAMIENTO en la Regla 2, Sección 3.)

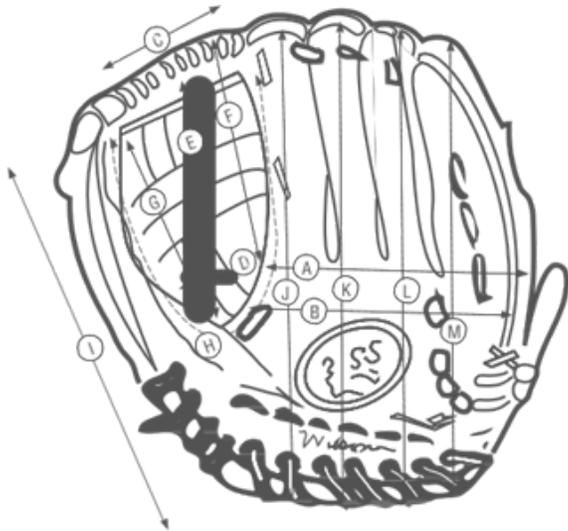
Sec. 6 LAS BASES. EXCEPTO EL PLATO DE CASA, DEBERÁ TENER UN CUADRADO DE 15 PULGADAS (38,10 cm), FABRICADO CON LONA U OTROS MATERIALES ADECUADOS, Y NO MÁS DE CINCO PULGADAS (12,70 cm) DE ESPESOR. Las bases deben estar bien fijadas en su posición.

- a. La base doble se utilizará en primera base. Esta base mide 15 por 30 pulgadas, está hecha de lona u otro material adecuado, la mitad de la base es blanca (asegurada en territorio fair) y la otra mitad es naranja (asegurada en territorio foul). No debe tener más de cinco pulgadas (12,70 cm) de grosor.

NOTA: Las siguientes reglas se aplican a la base doble:

- (1) Una bola bateada que golpea o salta sobre la parte blanca se declara fair, y una bola bateada que golpea o salta sobre la parte naranja se declara falta.
- (2) Siempre que se haga una jugada sobre el bateador-corredor, la defensa debe usar la parte blanca y el bateador-corredor la parte naranja. El bateador-corredor está fuera cuando se está realizando una jugada en la primera base y el bateador-corredor toca solo la parte blanca, proporcionando a la defensa apelaciones antes de que el

- bateador-corredor regrese a la primera base. Una vez que el bateador-corredor regresa a la parte blanca o naranja, no se puede apelar.
- (3) En cualquier intento de fuerza desde el lado de foul de la primera base, o un tiro errado que lleve a la defensa a un terreno de foul, la defensa y el bateador-corredor pueden usar la parte blanca o naranja.
 - (4) Esto incluye los derroques.
 - (5) En extrabase hits o bolas pegadas a los jardines cuando no hay jugada en la base doble, el bateador-corredor puede tocar la parte blanca o naranja. Si el bateador-corredor regresa, el corredor puede regresar a la parte blanca o naranja.
 - (6) Al marcar un fly ball, se puede usar la parte blanca o naranja.
 - (7) (FP SOLAMENTE) en un intento de jugada de pick-off, el corredor puede regresar a la parte blanca o naranja.



Especificaciones de los guantes de softbol

(A) Ancho de la palma	8 in.
(B) Ancho de la palma	8 1/2 in.
(C) Apertura superior de la web	5 in.
(D) Abertura inferior de la web	4 1/2 in.
(E) Web de arriba a abajo	7 1/4 in.
(F) Costura de la entepierna del primer dedo	7 1/2 in.
(G) Costura de la entepierna del pulgar	7 1/2 in.
(H) Costura de la entepierna	17 1/4 in.
(I) Pulgar de arriba a abajo	9 1/4 in.
(J) Borde de arriba a abajo del primer dedo	14 in.
(K) Borde de arriba a abajo del segundo dedo	13 1/4 in.
(L) Borde de arriba a abajo del tercer dedo	12 1/4 in.
(M) Cuarto dedo al borde inferior	11 in.

Sec. 7 CUALQUIER JUGADOR PUEDE UTILIZAR UN GUANTE O MITT. Ningún cordón superior, cincha u otro dispositivo entre el pulgar y el cuerpo del guante o mitón deberá tener más de cinco pulgadas (12,70 cm) de largo. Los guantes con círculos blancos, grises o amarillo óptico en el exterior, dando la apariencia de una pelota, son ilegales para todos los jugadores. El guante o la manga del lanzador no pueden coincidir con el color de las bolas. Los guantes multicolores son aceptables para todos los demás jugadores.

Sec. 8 TODOS LOS JUGADORES DEBEN USAR ZAPATOS. UN ZAPATO SE CONSIDERARÁ OFICIAL SI ESTÁ FABRICADO CON LONA O PIEL O MATERIALES SIMILARES. Los zapatos con tacos de metal, tacos de plástico o poliuretano duro similares a los zapatos con tacos de metal están permitidos en todos los juegos en Pony (14U) y superiores. Está específicamente prohibida la alteración de los tacos metálicos, como el afilado, que podría hacerlos peligrosos para los participantes. Los zapatos con suela de goma o con tacos de goma están permitidos en todos los niveles de juego.

PENALIDAD: *Uso de púas de metal en Shetland (6U) - Bronco (12U) - expulsión sin previo aviso.*

Sec. 9 CASCOS, MÁSCARAS, PROTECTORES CORPORALES Y ESPINILLERAS.

- a. Los receptores deben usar un casco protector y una máscara protectora con protector de garganta que sea parte de la máscara o se adjunte a ella, la combinación de casco y máscara del receptor deberá cumplir con el estándar NOCSAE y tener protección completa para los oídos (orejeras dobles).

NOTA: La protección de la cabeza, la cara y la garganta del receptor puede ser un diseño de una pieza o un diseño de varias piezas.

- b. Los protectores corporales son obligatorios para los receptores en Fast Pitch y Slow Pitch.
- c. Los receptores de Fast Pitch deben usar espinilleras. Se recomienda que los receptores de lanzamiento lento usen espinilleras.

Sec. 10 NINGÚN EQUIPO DEBE DEJARSE EN EL CAMPO, YA SEA EN TERRITORIO JUSTO O SUCIO. (Ver Regla 9, Sección 5g-Juego 4) Todo el equipo para no jugadores, incluyendo pero no limitado a sillas, banquetas, etc., estará completamente en territorio de bola muerta.

Sec. 11 UNIFORME. Todos los jugadores de un equipo deben usar uniformes por igual en color, adornos y estilo. Los uniformes requeridos en el juego del torneo incluyen una camisa, pantalones o pantalones cortos y deben ser usados por todos los jugadores. No se permiten camisetitas sin mangas con una correa para el hombro de menos de 1 1/2 pulgada de ancho. Los jugadores deben usar / utilizar uniformes / equipo correctamente según lo diseñado por el fabricante.

Se solicita al gerente y a los entrenadores que, cuando no estén en uniforme de softbol, se vistan apropiadamente reconociendo que la atención debe estar en los jugadores y no en los adultos. Si se usan pantalones cortos, deben ser "pantalones cortos para caminar" o pantalones cortos diseñados para la competencia de softbol. Los gerentes y entrenadores deben usar zapatos cerrados cuando estén en el campo. No se permiten zapatos abiertos como sandalias y chanclas.

Todas las preguntas relacionadas con los uniformes deben abordarse inmediatamente después de que los jugadores ingresen al juego. De lo contrario, los uniformes serán aceptables para ese juego.

Un lanzador no deberá usar ningún artículo en la mano, muñeca, brazo o muslo del lanzador que pueda distraer al bateador..

NOTA: En el juego de torneo, los jugadores pueden usar su uniforme de liga individual.

- a. TOCADO. Las gorras, viseras y cintas para la cabeza son opcionales para los jugadores. Si se usan, se pueden mezclar, pero deben usarse correctamente. Si se usa un tipo o más de un tipo, todos deben ser del mismo color. Los pañuelos no califican como cintas para la cabeza y no se pueden usar, ni alrededor de la cabeza ni alrededor del cuello..

NOTA: No se permiten viseras de plástico como gorros.

- b. PANTALONES. Los jugadores pueden usar pantalones largos o cortos o una combinación de y deben ser del mismo color.
- c. NÚMEROS. Se debe usar un número arábigo de color contrastante, de al menos seis pulgadas (15, 24 cm) de alto, en la parte posterior de todas las camisas del uniforme. (Los números 3 y 03 son ejemplos de números legales). Los jugadores sin números no podrán jugar. Si existen números duplicados, no se permitirá que uno juegue en el juego.
- d. CASCOS. Todos los jugadores ofensivos de lanzamiento rápido y lento deben usar cascos de bateo con orejeras dobles y máscara / protector facial que hayan sido aprobados por el Comité Operativo Nacional de Estándares para Equipos Atlético (NOCSAE). PENALIDAD: El no usar el casco de bateo cuando el árbitro lo ordene hará que dicho jugador sea declarado out inmediatamente. La bola permanece viva. Cascos de bateo que están rotos, cracked, dented, or that have been illegally altered are prohibited from use.

NOTA: Llamar a un corredor por quitarse el casco no elimina las situaciones de juego forzado. Los árbitros deben usar su discreción en cuanto a la intención de la regla relativa a la seguridad de los jugadores.

- e. REPARTO. No se puede usar yeso u otra sustancia dura en su forma final durante el juego. Cualquier metal expuesto puede considerarse legal si está cubierto con material blando y pegado con cinta adhesiva.
- f. JOYAS. Todas las joyas expuestas, como aretes, piercings, pulseras no metálicas, collares, cuentas para el cabello y cintas metálicas para el cabello, son legales. Esto incluye brazaletes y collares de alerta médica. No se permiten aretes de aro ni pulseras de metal.

Aparte de pedirle a un jugador que se quite una joya ilegal, no habrá penalización a menos que el jugador se niegue a hacerlo, entonces ese jugador estará restringido al dugout por el resto del juego.

Sec. 12 DISPOSITIVOS DE COMUNICACIÓN. Los teléfonos celulares, buscapersonas o cualquier otro tipo de dispositivo de comunicación portátil o portátil no se pueden usar en el campo de juego con la excepción de los dispositivos médicos. El campo de juego incluye bullpens, dugouts, boxes de entrenadores y otras áreas similares a las que tienen acceso los entrenadores, jugadores y árbitros. Se pueden usar computadoras portátiles y tabletas en el dugout para fines de anotación. Las comunicaciones inalámbricas no deben estar habilitadas.

REGLA 4. JUGADORES Y SUSTITUTOS

Sec. 1 EL EQUIPO ESTARÁ COMPUESTO POR:

- a. Lanzamiento rápido - 9 jugadores
 - (1) Si un equipo tiene solo ocho jugadores presentes, puede comenzar un juego, pero unanout se registrará cada vez que la rotación de bateo alcance la novena posición en el orden de bateo.
 - (2) Si por cualquier motivo que no sea la expulsión, después de que el juego ha comenzado, un equipo no tener un sustituto elegible para un jugador que se retira de la alineación, el equipo puede continuar jugando con ocho jugadores, pero se registrará una salida automática cada vez que el jugador que fue retirado y no reemplazado en la alineación hubiera apareció en la rotación de bateo.
- Para equipos que utilizan Jugador Extra (EP), consulte la Regla 4 Sec. 6e para jugar con poca gente.
- b. Pitch lento - 10 jugadores
 - (1) Si un equipo tiene solo ocho jugadores presentes, puede comenzar un juego, pero se registrará un out automático cada vez que la rotación de bateo alcance la novena y décima posición en el orden de bateo.
 - (2) Si por alguna razón, además de la expulsión, después de que el juego ha comenzado, un equipo no tiene un sustituto elegible para un jugador que es retirado de la alineación, el equipo puede continuar jugando con ocho jugadores, pero una Se registrará out cada vez que el jugador o jugadores que fueron retirados y no reemplazados en la alineación hubieran aparecido en la rotación de bateo.

NOTA: Los jugadores elegibles que no estén disponibles en el momento del juego pueden ser sustituidos y reingresados según la Regla de reingreso.

- c. Las listas incluirán solo jugadoras.
- d. No se permitirán niños murciélago (hombres o mujeres), mascotas (humanas o animales) en el campo o banco.

Sec. 2 JUGADORES- POSICIONES; SERÁ DESIGNADO COMO SIGUE:

- a. Lanzamiento rápido: Lanzador, receptor, primera base, segunda base, tercera base, campocorto, jardinero izquierdo, jardinero central y jardinero derecho.
- b. Lanzamiento lento: Igual que Lanzamiento rápido en el párrafo "a" anterior, más un "fildeador corto."

NOTA: Los jugadores del equipo en el campo pueden colocarse en cualquier lugar del territorio fair, excepto el receptor, que debe estar en la caja del receptor, y el lanzador, que debe estar en una posición legal de lanzamiento al comienzo de cada lanzamiento. Cuando se realiza un lanzamiento sin todos los jugadores defensivos en territorio fair, se declarará un lanzamiento ilegal.

Sec. 3 SUSTITUCIÓN / REINGRESO.

Un jugador está oficialmente en el juego cuando se le informa al árbitro de home.

- a. No se le prohibirá jugar a un jugador que no figura como sustituto elegible en la tarjeta de alineación.
- b. Un sustituto puede reemplazar a un jugador, incluido el lanzador, cuando la bola está muerta o se ha llamado el tiempo. El mánager, entrenador o jugador deberá informar, solo en el momento del cambio, al árbitro de home indicando el nombre y número de camiseta del jugador que está siendo reemplazado seguido del nombre y número de camiseta de:
 - (1) el jugador que ingresa al juego por primera vez
 - (2) el jugador que vuelve a entrar
 - (3) el jugador que ingresa al juego como corredor de cortesía

NOTA: Se requiere que cualquier lanzador lance hasta que el primer bateador frente a ella haya completado su turno al bate o el lado haya sido retirado.

NOTA: Un lanzador puede ser removido de la posición de lanzamiento y moverse a una posición defensiva diferente o convertirse en un EP, una vez por entrada, siempre que hacerlo no viole ninguna otra regla.

- c. Cualquier jugador puede ser retirado del juego y reingresado una vez, siempre que dicho jugador ocupe la misma posición de bateo siempre que esté en la alineación. Una infracción resulta en una sustitución ilegal. Un suplente que sea retirado podrá reingresar.
- d. Un sustituto no podrá participar en el concurso sin informar.
- e. En cualquier caso en el que un equipo no tenga un sustituto elegible para un jugador que se enferma o se lesiona, el último jugador retirado de la alineación por el gerente, entrenador o jugador que de otra manera es elegible para jugar, se utilizará como un sustituto.

NOTA: El jugador eliminado del juego no puede regresar.

- f. **Regla de sangre.** (Consulte la página ii) Un jugador, entrenador o árbitro que esté sangrando o que tenga sangre en su uniforme tendrá prohibido seguir participando en el juego hasta que se pueda administrar el tratamiento adecuado. Si se administra atención o tratamiento médico en un período de tiempo razonable, la persona no tendrá que abandonar el juego. El período de tiempo razonable se deja a criterio del árbitro.
 - (1) Detenga el juego y llame inmediatamente a un entrenador, preparador físico u otra persona autorizada al jugador lesionado y permita el tratamiento.
 - (2) Aplicar las reglas del juego con respecto a la sustitución y reingreso si es necesario.

Sec. 4 SUSTITUTOS / SUBSTITUTOS NO REPORTADOS / JUGADORES NO ELEGIBLES. Un sustituto puede tomar el lugar de un jugador cuyo nombre está en el orden al bate de su equipo. Las siguientes regulaciones rigen la sustitución de jugadores:

- a. Todas las sustituciones deben informarse al árbitro de home.

- b. El árbitro de home es responsable de informar los cambios de alineación a los equipos oponentes.
- c. Cualquier jugador puede ser retirado del juego durante cualquier bola muerta..

SUSTITUTOS NO INFORMADOS

Cuando un sustituto no reportado, quien de otra manera es elegible para entrar al juego, es llamado la atención del árbitro de home, se le inscribirá oficialmente en el juego. Advertencia al equipo por primera infracción. El entrenador de la segunda infracción es retirado del juego.

JUGADOR OFENSIVO INELEGIBLE: Si se descubre un jugador ofensivo inelegible en el juego, se aplican las siguientes reglas:

- a. Si se descubre al jugador inelegible mientras está al bate:
 - (1) (1) Un jugador elegible asume la cuenta.
 - (2) (2) Cualquier avance de corredores de base es legal.
- b. Si se descubre al jugador inelegible después de completar su turno al bate y antes del siguiente lanzamiento:
 - (1) (1) Se llama al jugador inelegible.
 - (2) (2) Se mantienen las salidas registradas.
 - (3) (3) Se anula cualquier avance de corredores de base.
- c. Si se descubre al jugador inelegible después de completar su turno al bate y después de lanzar un lanzamiento al siguiente bateador:
 - (1) (1) Todos los soportes de juego.
 - (2) (2) Si el jugador no elegible está en la base, un jugador elegible debe tomar su posición o se declarará un out..

NOTA: En todos los casos, el jugador y el mánager no elegibles se eliminan del juego..

JUGADOR DEFENSIVO INELEGIBLE: Si se descubre un jugador defensivo inelegible en el juego, se aplican las siguientes reglas:

- a. Si el jugador no elegible maneja una pelota bateada:
 - (1) (1) Si se descubre antes del próximo lanzamiento, la ofensa puede tomar el resultado de la jugada o toda la jugada se anula, y el bateador asume la misma cuenta que antes del último lanzamiento.
 - (2) (2) Si se descubre después de que se lanza un lanzamiento al siguiente bateador, todas las jugadas son válidas.
- b. Si el jugador inelegible maneja una bola no bateada:
 - (1) (1) Si se descubre antes del próximo lanzamiento, la ofensa puede tomar el resultado de la jugada o toda la jugada se anula, y el bateador asume la misma cuenta que antes del último lanzamiento.
- c. Si el jugador no elegible no maneja la pelota.:
 - (1) (1) Todos los soportes de juego.

NOTA: En todos los casos, el jugador y el mánager no elegibles se eliminan del juego..

Sec. 5 Los equipos no pueden usar el jugador designado / jugador flexible (DP / Flex) y el jugador adicional (EP) en el mismo juego. Esto debe ser conocido antes del inicio del juego y debe estar claramente indicado en la tarjeta de alineación.

Jugador designado / Flex Player (DP / Flex)

- a. Se puede usar un jugador designado (DP) para cualquier jugador siempre que se dé a conocer antes del comienzo del juego y el nombre del jugador se indique en la alineación como uno de los nueve bateadores en el orden de bateo.
- b. El nombre del jugador por el que está bateando el Jugador Designado (Flex Player) se colocará en la décima posición en la alineación.
- c. El jugador inicial que aparece como el Jugador Designado debe permanecer en la misma posición en el orden de bateo durante todo el juego. El DP y el

- sustituto del DP, o el sustituto del sustituto, nunca pueden jugar a la ofensiva al mismo tiempo.
- d. El DP puede ser sustituido en cualquier momento, ya sea por un bateador emergente, corredor emergente o el Jugador Flex. Si el jugador designado inicial es reemplazado en la ofensiva por el jugador flexible, el jugador designado abandonará el juego. Si es reemplazado por un sustituto, la posición de DP permanece en la alineación. Un DP titular puede volver a entrar una vez, siempre que el DP regrese a la posición original en el orden al bate.
 - (1) Si se reemplaza por Flex Player, esto reduce el número de jugadores de diez a nueve. Si el DP no vuelve a entrar, el juego puede terminar legalmente con nueve jugadores.
 - (2) Si el DP vuelve a entrar y el Flex Player estaba bateando en el lugar del DP, el Flex Player puede regresar a la posición número diez y jugar a la defensiva solamente o dejar el juego.
 - e. El Jugador Designado puede jugar a la defensiva en cualquier posición. Si el Jugador Designado juega a la defensiva por un jugador que no sea aquel por quien el Jugador Designado está bateando (Jugador Flex), ese jugador continuará batea pero no jugará a la defensiva y no se considera que haya abandonado el juego. El DP puede jugar a la defensa del Flex Player y se considera que el Flex Player ha abandonado el juego, reduciendo el número de jugadores de diez a nueve. El Flex Player puede reingresar al juego bajo la regla de reingreso.
 - f. La persona por la que se batea (Flex Player) puede ser sustituida en cualquier momento, ya sea por un sustituto legal del DP por quien el Flex Player está jugando a la defensiva. El Flex Player puede reingresar al juego bajo la regla de reingreso ya sea en la posición número diez o en la posición del JD en el orden al bate.
 - (1) Si regresa a la posición número diez, el Flex Player solo jugará a la defensiva; solo habrá nueve jugadores en el orden de bateo.
 - (2) Si Flex Player regresa a la posición de DP, Flex Player jugará ofensiva y defensiva; solo habrá nueve jugadores en el orden al bate.
 - g. Colocar el Flex Player en una de las primeras nueve posiciones para alguien que no sea el DP original o el sustituto del DP original se considera un jugador inelegible. “El jugador inelegible será retirado del juego. El Flex Player que reemplaza al DP no se considera una sustitución del Flex Player. El DP, que ha abandonado el juego, puede volver a entrar al juego según la regla de reingreso.

Jugador extra (lanzamiento rápido y lanzamiento lento)

- a. Cualquier equipo puede usar uno (1) o (2) Jugadores Extra (EP) por juego y debe darse a conocer antes del inicio del juego e indicarse adecuadamente en la alineación. El uso de un EP sin estar incluido en la alineación es un jugador ilegal.
- b. El EP debe permanecer en la misma posición en el orden de bateo para el juego completo.
- c. El EP puede jugar a la defensiva en cualquier momento sin que su estado se vea afectado. Puede entrar y salir de la alineación defensiva tantas veces como sea necesario siempre que su posición en el orden de bateo oficial no se altere.
- d. El EP puede ser sustituido en cualquier momento y el sustituto se convierte en el nuevo EP. El sustituto debe ser un jugador que no ha estado en el juego.
- e. Penalización por EP que no permanece en el juego: si un equipo comienza a jugar con 1 o 2 EP enumerados en la alineación, pueden jugar con menos de 8 jugadores, sacando un out para cada jugador cuando llegue su tiempo al bate. En ningún momento puede un equipo jugar con menos de 8 jugadores.

REGLA 5. EL JUEGO

- Sec. 1 LA ELECCIÓN DEL PRIMER O ÚLTIMO BATE DE LA INNING SE DECIDIRÁ AL LANZAR UNA MONEDA, A MENOS QUE SE INDIQUE LO CONTRARIO EN LAS REGLAS DE LA ORGANIZACIÓN BAJO LA CUAL SE JUEGA EL HORARIO DE LOS JUEGOS.**
- Sec. 2 LA APTITUD DEL TERRENO PARA UN JUEGO DEBERÁ DECIDIR ÚNICAMENTE EL ÁRBITRO DEL PLATO.**

REGLA DEL RAYO

- a. Pautas para la seguridad contra rayos: una vez que se detiene un juego por un rayo, no se puede reanudar hasta 30 minutos después del último impacto de nube a tierra.

Sec. 3 UN JUEGO REGLAMENTARIO CONSISTE DE SIETE INNINGS, SEIS INNINGS EN LAS LIGAS SHETLAND, PINTO Y MUSTANG.

- a. No es necesario jugar siete entradas completas (seis en Foal (4U), Shetland (6U), Pinto (8U) y Mustang (10U) si el segundo equipo al bate anota más carreras en seis (cinco en Foal (4U), Shetland (6U), Pinto (8U) y Mustang (10U) innings o antes del tercer out en el último del séptimo (sexto en Foal (4U), Shetland (6U), Pinto (8U) y Mustang (10U) inning.
- b. Un juego que esté empatado al final de las siete (seis en entradas de Foal (4U), Shetland (6U), Pinto (8U) y Mustang (10U) continuará jugando entradas adicionales; o hasta que un lado haya anotado más carreras que el otro al final de una entrada completa, o hasta que el segundo equipo al bate haya anotado más carreras en su mitad de la entrada antes de que se haga el tercer out.
- c. Un juego convocado por el árbitro será reglamentario si se han jugado cinco o más (cuatro o más en Foal (4U), Shetland (6U), Pinto (8U) y Mustang (10U) entradas completas o si el segundo equipo al bate ha anotó más carreras en cuatro o más entradas de las que el otro equipo ha anotado en cinco o más (cuatro o más en entradas de Foal (4U), Shetland (6U), Pinto (8U) y Mustang (10U)). El árbitro está autorizado para pedir un juego en cualquier momento debido a la oscuridad, lluvia, fuego, pánico u otras causas que pongan en peligro a los clientes o jugadores. Para juegos convocados antes del cinco (cuatro en Foal (4U), Shetland (6U), Pinto (8U) y Entradas completas de Mustang (10U), consulte la Sección 3g. (Consulte la Sección 4 para obtener una referencia a las Reglas de carrera).
- d. Se declarará un empate reglamentario si el puntaje es igual cuando el juego se cancela al final de cinco (cuatro en Foal (4U), Shetland (6U), Pinto (8U) y Mustang (10U)) o entradas más completas o si el segundo equipo al bate ha igualado la puntuación del primer equipo al bate en la entrada incompleta.
- e. Estas disposiciones no se aplican a ningún acto por parte de jugadores o espectadores que pueda requerir la pérdida del juego.
- f. Un juego perdido será decidido por el árbitro a favor del equipo no culpable en los siguientes casos:
- (1) Si un equipo no aparece en el campo o, estando en el campo, se niega a comenzar un juego para el que está programado o asignado a la hora programada o dentro de un tiempo establecido para pérdidas por la organización en la que está el equipo. jugando.
 - (2) Si después de que el juego ha comenzado, un lado se niega a continuar jugando, a menos que el juego haya sido suspendido o terminado por el árbitro.
 - (3) Si, después de que el árbitro haya suspendido el juego, un lado no puede reanudar el juego dentro de los dos minutos posteriores a que el árbitro haya llamado "play ball".

- (4) Si un equipo emplea tácticas notablemente diseñadas para retrasar o acelerar el juego.
 - (5) Si, después de una advertencia por parte del árbitro, cualquiera de las reglas del juego es intencionalmente violada.
 - (6) Si la orden de sacar a un jugador al dugout no se obedece dentro de un minuto.
 - (7) Si, debido a la remoción de los jugadores del juego por el árbitro o por cualquier causa, hay menos de ocho (Lanzamiento rápido) u ocho (Lanzamiento lento) en cualquiera de los equipos.
 - (8) El árbitro puede perder el juego si es atacado físicamente por cualquier miembro del equipo o espectador.
- g. Los juegos que no se consideren juegos reglamentarios o empatados reglamentarios, se reanudarán en el punto exacto donde se detuvieron.

Sec. 4 EL GANADOR DEL JUEGO SERÁ EL EQUIPO QUE OBTENGA MÁS CARRERAS EN UN JUEGO DE REGLAMENTACIÓN.

- a. El puntaje de un juego reglamentario llamado será el puntaje al final de la última entrada completa, a menos que el equipo, segundo al bate, haya anotado más carreras que el primer equipo al bate en la entrada incompleta. En este caso, la puntuación será la de la entrada incompleta.
- b. El puntaje de un juego con empate reglamentario será el puntaje del empate cuando se terminó el juego.
- c. La puntuación de un juego perdido será 7-0 a favor del equipo que no cometió la falta..

Sec. 2 SE ANOTARÁ UNA CARRERA CADA VEZ QUE UN CORREDOR DE BASE TOQUE LEGALMENTE LA PRIMERA, SEGUNDA, TERCERA BASES Y EL PLATO DE CASA ANTES DEL TERCERO DE SALIDA DE LA INNING.

Sec. 3 NO SE ANOTARÁ UNA CARRERA SI EL TERCER OUT DE LA INNING ES RESULTADO DE:

- a. El bateador-corredor es puesto out antes de tocar legalmente la primera base.
- b. Un corredor de base es forzado a out debido a que el bateador se convierte en bateador-corredor.
- c. Un corredor que es puesto out por un toque o una apelación de bola viva antes de que el corredor precedente toque el plato de home.
- d. Un corredor precedente es declarado out en una jugada de apelación..

Sec. 4 NINGÚN CORREDOR EXITOSO ANOTARÁ UNA CARRERA CUANDO UN CORREDOR PRECEDENTE HA SIDO DECLARADO TERCERO DE UNA INNING.

Sec. 5 UN CORREDOR PRECEDENTE NO PUNTUARÁ UNA CARRERA POR ADELANTE DEL CORREDOR QUE LO PRECEDE EN EL ORDEN DE BATEO, SI EL CORREDOR PRECEDENTE NO HA SIDO APAGADO.

Sec. 6 HABRÁ SOLO UNA CONFERENCIA CARGADA ENTRE EL MANAGER, ENTRENADOR O JUGADOR Y EL BATEADOR O BASERUNNER EN UNA INNING. Los árbitros no PERMITIRÁN tales conferencias en exceso de una en una entrada.

PENALIDAD: Expulsión del gerente o entrenador que insiste en otra conferencia cargada.

Sec. 7 REGLA DE CORRER.

- a. Si un equipo está ganando a su oponente por al menos 12 carreras después de tres entradas, o 10 carreras después de cuatro entradas, u 8 carreras después de que se hayan jugado cinco o más entradas iguales o después de cuatro entradas y media.

Sec. 8 CORTABATAS INTERNACIONALES (ITB). Comenzando con la parte alta de la octava entrada, la parte alta de la séptima (Foal (4U), Shetland (6U), Pinto (8U) y Mustang (12U) y cada mitad de la entrada a partir de entonces, el equipo ofensivo comenzará

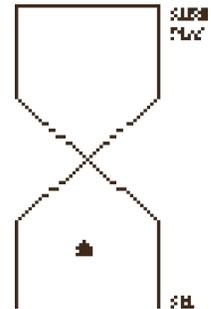
su turno al bate con el jugador. Quien está programado para batear en último lugar en la respectiva media entrada y se coloca en segunda base. **Se aplican las reglas de sustitución normales.** Si el juego con límite de tiempo - todas las entradas comienzan después de que el tiempo expire. Para anotar, ver Regla 13 Sec. 10.

NOTA: Si un equipo está en el desempate y el jugador ausente es el que debe comenzar la mitad de la entrada en la segunda base, no declare un out. En su lugar, coloque en la segunda base al jugador cuyo nombre precede al nombre del jugador ausente en la alineación.

REGLA 6. REGLAS DE FOAL (4U), SHETLAND (6U) Y PINTO (8U) (ENTRENADOR, JUGADOR Y MÁQUINA)

A. REGLAS DE FOAL (4U) Y SHETLAND (6U).

- (1) Las especificaciones del campo de juego; la distancia de lanzamiento es de 40 pies; las bases miden 55 pies; se trazará una línea a 10 pies frente a la primera y tercera bases perpendicular a la línea de falta; Se dibujará un arco de 10 pies desde el punto del plato de home entre las líneas de falta. A excepción del lanzador y el receptor, ningún jugador puede estar a menos de 45 pies del plato de home hasta que se golpea la pelota. Una bola debe viajar sobre o más allá del arco para ser una bola fair.
- (2) Cada bateador golpeará desde un tee ubicado punta a punta hacia el plato de home. El árbitro será responsable del bate y el tee. Los bates marcados con T-ball o T-bat, así como los bates de Softbol son legales.
 - a. La dimensión de la caja será de 8 pies de largo por 3 pies de ancho.



NOTA: Colocación en T. Cuando se usa T, coloque T "punta a punta" en el plato de home.

- (2) El bateador se colocará en la caja del bateador y podrá abordar la bola mientras el árbitro sostiene la bola en el tee. El árbitro le preguntará al bateador si está lista, y si es así, el árbitro quitará su mano de la pelota y dará la señal para jugar la pelota. Si el bateador se dirige a la bola después de esto, se canta un strike y la bola está muerta.
- (3) El contacto, incluso parcialmente, debe hacerse con la pelota. Esta será una decisión del árbitro. Todas las pelotas se golpean en foul o se balancean y fallan; incluso si el tee solo es golpeado, será un strike. Después de dos strikes, habrá un número ilimitado de bolas de foul permitidas, hasta que una sea golpeada bien o haya un strikeout al fallar la pelota o golpear el tee solo.
- (4) El lanzador tomará una posición sobre la goma que permanece en contacto con la goma hasta que la bola sea golpeada. Si el lanzador no permanece en contacto con la goma, no habrá penalidad, si el bateador y todos los corredores avanzan al menos una base sin ser puestos out. Si se hace un out al bateador o corredores de bases antes de que haya un avance de una base, entonces la bola está muerta y el bateador y todos los corredores de bases avanzarán una base desde la base que ocupaban en el momento de la infracción. No hay caminatas intencionales.
- (5) Los corredores de base no pueden robar. No pueden abandonar la base hasta que se golpea la pelota.
- (6) No hay una regla de infield fly.
- (7) Cuando la pelota está en posesión de un jugador de cuadro y, a juicio del árbitro, todo el juego ha cesado, el árbitro marcará el tiempo.
- (8) Se pueden hacer apelaciones después de una jugada y antes de que el lanzador haya hecho un movimiento de lanzamiento.

- (9) Límite de tiempo de una hora, seis entradas, 5 carreras por mitad. El juego consta de 5 carreras por media entrada. Si un equipo está adelante por nueve carreras después de cuatro entradas o cinco carreras después de cinco entradas, el juego termina. Si el juego está empatado al final de seis entradas o al final de una entrada completa en la que el límite de tiempo ha expirado; se levantará el límite de ejecución. Se utilizará ITB.
- (10) A cada equipo se le permiten cuatro miembros en el cuerpo técnico, el gerente y tres entrenadores. En la ofensiva, dos miembros del personal pueden entrenar en primera y tercera base. En defensa no se permite personal en el campo mientras el balón está vivo. Solo el cuerpo técnico y los jugadores están autorizados en el banquillo.
- (11) No se permite la conferencia del equipo en el cambio de 1/2 entrada (Retraso del juego).

EFFECTO: Advertencia de 1ra infracción al manager, si a juicio del árbitro la infracción continúa, la 2da infracción resultará en la expulsión del manager o de un entrenador por infracción.

- (12) Los equipos utilizan 10 jugadores en defensa. Deben tener 8 jugadores para comenzar o continuar.
- (13) No se permiten banderines, tajos en la pelota o golpes suaves. El bateador es declarado out.
- (14) DP / Flex no está permitido
- (15) Se aplican todas las demás reglas de lanzamiento lento.
- (16) Los receptores deben usar equipo de captura para receptores de lanzamiento lento.

B. REGLAS DE PINTO (8U) - Lanzamiento del entrenador

- (1) Límite de tiempo de una hora, seis entradas, 5 carreras por mitad. El juego consta de 5 carreras por media entrada. Si un equipo está adelante por 13 carreras después de cuatro entradas o 7 carreras después de cinco entradas, el juego termina. Si el juego está empatado al final de seis entradas o al final de una entrada completa en la que el límite de tiempo ha expirado; se levantará el límite de ejecución. Se utilizará ITB.
- (2) A cada bateador se le permiten cuatro lanzamientos. Los árbitros solo pedirán strikes con swing y tres strikes serán un out. El cuarto lanzamiento, a menos que sea justo o falta, será un out.
- (3) La regla de infield fly no está en vigor.
- (4) Las bases serán de 55 pies.
- (5) Ningún jugador defensivo, excepto el lanzador que debe estar paralelo y a 3 pies de cada lado de la goma de lanzamiento y el receptor que debe estar dentro de los límites de la caja del receptor, puede estar a menos de 45 pies del plato de home. Cuando a juicio del árbitro estos no estén en efecto antes del lanzamiento, no se llamará ningún lanzamiento. Debe haber líneas en la primera y la tercera base, pero si no, será el juicio del árbitro.
- (6) Solo los jugadores y el cuerpo técnico cuyos nombres aparecen en la declaración jurada podrán ingresar al banquillo. Los equipos de Pinto pueden tener hasta cuatro en el cuerpo técnico: gerente y tres entrenadores. El lanzador entrenador debe ser uno de los cuatro del cuerpo técnico.
- (7) Todas las demás reglas actuales de Softbol Femenino de PONY están en vigor.
- (8) Los receptores deben usar equipo definido para receptores de lanzamiento rápido.
- (9) Si el lanzador entrenador es golpeado con una bola bateada, no se cantará lanzamiento.
- (10) Cada equipo proporcionará su propio entrenador de lanzadores. El lanzador entrenador debe figurar como entrenador. La distancia de lanzamiento es de 40 pies. La pelota debe entregarse al bateador de una manera segura y sin necesidad de arco. La bola lanzada está muerta cuando golpea el suelo. El bateador no puede golpear una pelota que primero toque el suelo.

- (11) No se permite la conferencia del equipo en el cambio de 1/2 entrada (Retraso del juego).

EFECTO: Advertencia de 1ra infracción al manager, si a juicio del árbitro la infracción continúa, la 2da infracción resultará en la expulsión del manager o de un entrenador por infracción.

- (12) Se permiten caminatas intencionales.

(13) Nota: Máximo de tres (3) bases por bolas intencionales por entrada. El entrenador, lanzador o receptor del equipo defensivo puede solicitar una caminata intencional antes o durante la aparición en el plato. El bateador debe estar en la caja de bateo, la bola está muerta y no es necesario lanzar ningún lanzamiento.

No robar.

- (14) Sin tercer strike caído.

(15) No se permiten banderines, tajos en la pelota o golpes suaves. El bateador es declarado out.

- (16) DP / Flex no está permitido

(17) La remoción y denuncia del lanzador entrenador está sujeta a todas las Reglas y Reglamentos de Softbol Femenino de PONY.

(18) El jugador en la posición de lanzamiento debe permanecer en contacto con la extensión de la goma de lanzamiento hasta que la pelota llegue al home. El no permanecer en contacto resultará en una bola muerta retrasada. Si todos los corredores avanzan (1) base y el bateador llega a la primera base con seguridad, no hay penalización. Si se hace un out al bateador o corredores de bases antes de que haya un avance de una base, entonces la bola está muerta y el bateador y todos los corredores de bases avanzarán una base desde la base que ocupaban en el momento de la infracción.

(19) Los equipos jugarán con 10 jugadores en defensa. Los equipos deben tener 8 jugadores para comenzar o continuar.

(20) Cuando la pelota está en posesión de un jugador de cuadro y, a juicio del árbitro, todo el juego ha cesado, el árbitro marcará el tiempo. Los equipos pueden usar el círculo de 8' pero el juego se detendrá cuando se acabe el tiempo. No se utilizará la regla de mirar hacia atrás.

(21) El lanzador entrenador debe tener 1 pie sobre la goma al momento de soltarla y ambos pies deben estar dentro de las 24" de ancho de la goma. Castigo: Bola muerta inmediata y ningún lanzamiento. Se advierte al lanzador y la violación repetida resulta en la remoción de la posición de lanzamiento.

El lanzador entrenador no puede comunicarse con sus jugadores en ningún momento durante la ofensiva. Además, no puede comunicarse con los otros entrenadores mientras la pelota está viva, pero puede comunicarse con una pelota muerta. Si lo hacen, se les dará una advertencia y si ocurre nuevamente durante el juego, el lanzador será removido de la posición de lanzar por el resto del juego. El entrenador lanzador puede llamar para hablar con otros entrenadores. El tiempo muerto se carga como la (1) conferencia ofensiva permitida por media entrada.

Después de que la pelota sea golpeada en forma justa, el lanzador entrenador debe despejar hacia el lado opuesto del campo donde la pelota fue golpeada o moverse hacia adelante o hacia atrás para no interferir.

Cuando el lanzador entrenador interfiere con un jugador ofensivo, la jugada se mantiene. Cuando el lanzador entrenador interfiere involuntariamente con un jugador defensivo, el árbitro tiene la opción de llamar out a un corredor de base, si es intencional, el corredor será llamado out..

C. REGLAS PINTO (8U) - Lanzamiento del jugador

- (1) El juego

- a. Límite de tiempo de noventa minutos. No hay nueva entrada después de 90 minutos. La entrada se completará una vez que comience.
 - b. Seis entradas.
 - c. 5 carreras por media entrada, todas las entradas.
 - d. La regla de misericordia de PONY está en vigor.
 - e. La distancia de cabeceo será de 30'
 - f. La distancia base será de 55'
 - g. La bola utilizada es de 10" R.I.F. (blando)
- Se permite jugador adicional (EP).
- h. Se utilizará International Tie Breaker (ITB) si el tiempo lo permite al final del reglamento..
- (2) La regla Infield Fly no está en vigor.
 - (3) Ningún jugador defensivo, excepto el lanzador, puede estar a menos de 30 pies del plato de home cuando comienza la jugada.
 - (4) Se permiten banderines
 - (5) No se permite el robo de bases
 - (6) Los corredores pueden avanzar base (s) solo cuando:
 - a. El balón es puesto en juego por:
 - 1. Bateador golpeando la pelota
 - 2. El bateador "camina" sobre la bola y los corredores se ven obligados a moverse a la siguiente base.
 - 3. El bateador es golpeado por la pelota y los corredores se ven obligados a moverse a la siguiente base.
 - a. Un avance de base en una caminata o golpe por lanzamiento para el bateador / corredor y todos los corredores forzados a la siguiente base por la jugada.
 - b. Tras un lanzamiento ilegal, el árbitro les concede la siguiente base..
 - (7) No hay regla del tercer strike caído: el bateador está out en el tercer strike.
 - (8) Se permiten caminatas intencionales.
 - (9) Nota: Máximo de tres (3) bases por bolas intencionales por entrada. El entrenador, lanzador o receptor del equipo defensivo puede solicitar una caminata intencional antes o durante la aparición en el plato. El bateador debe estar en la caja de bateo, la bola está muerta y no es necesario lanzar ningún lanzamiento.
 - (10) Los equipos pueden jugar con 10 jugadores en defensa. Los equipos deben tener 8 jugadores para comenzar o continuar el juego.
 - (11) DP / Flex no está permitido
 - (12) Los receptores deben usar equipo diseñado para receptores de lanzamiento rápido.
 - (13) No se utilizará la regla de retrospectiva.
 - (14) Todas las demás reglas de PONY Girls Softbol están vigentes..

D. REGLAS PINTO (8U) - Paso de la máquina

- (1) La máquina de lanzamiento se configurará a no menos de 30 MPH y no más rápido de 35 MPH.
- (2) Los directores y árbitros establecerán la ubicación de la velocidad y la altura antes del juego. Una vez configurada, la máquina solo se puede cambiar si el árbitro y los directores determinan que la máquina ya no está lanzando strikes.
- (3) Durante el transcurso del juego, si el árbitro ve lanzamientos consistentemente fuera de la zona de strike, declarará "no lanzamiento" y hará que la máquina se reinicie a la velocidad y altura adecuadas.
- (4) Cada equipo jugará con 10 niñas en el campo. Cada equipo podrá utilizar el reproductor EP.
- (5) DP / Flex no está permitido
- (6) Habrá un círculo de lanzamiento dibujado alrededor de la goma de lanzamiento. El círculo se dibujará a 8 pies desde el punto medio de la goma de lanzamiento.
- (7) La pelota debe ser devuelta al jugador lanzador que tendrá ambos pies dentro del círculo para detener la jugada. Esto se utilizará como la regla de mirar hacia atrás en el juego Fast Pitch.
- (8) Bunting está permitido y si comete falta en su tercer strike, será un out.

- (9) Habrá 5 lanzamientos para cada bateador o 3 strikes, lo que ocurra primero. Hay infracciones ilimitadas a menos que esté tocando en el tercer strike o en el quinto lanzamiento. No hay paseos.
- (10) Si una bola impactada golpea la máquina lanzadora, el árbitro cantará "bola muerta" y otorgará al bateador la primera base. Los otros corredores, si los hay, avanzarán una base solo si son forzados por el bateador-corredor que recibe la primera base.
- (11) Los corredores de bases pueden robar una base. Pueden robar solo una base a la vez y no pueden robar a casa. No pueden dejar la base hasta que la pelota haya salido de la máquina lanzadora. Si abandonan la base antes de tiempo, resultará en que el corredor de la base sea llamado out. Si el receptor lanza la bola para intentar sacar al corredor y lo derriba, el corredor no puede avanzar otra base.
- (12) En una bola hit que es fildeada y lanzada para intentar sacar a un bateador-corredor o cualquier otro corredor, un derrocamiento a territorio de foul se trata como una bola viva. Eso significa que pueden correr y deben ser detenidos por el equipo defensivo. Los corredores pueden correr bajo su propio riesgo de quedar fuera de juego..
- (13) Las máquinas de lanzamiento serán operadas por el entrenador del equipo de bateo. Este entrenador no debe hacer ningún entrenamiento excepto para mostrarle al niño la pelota y que se está preparando para poner la pelota en la máquina.
- (14) Cada juego tendrá una duración de una hora. Las reglas de carrera son 5 carreras por entrada o 3 salidas. Los juegos tienen una duración de 6 entradas.
- (15) Si debido al clima húmedo o al mal funcionamiento de la máquina y la máquina lanzadora no se puede usar, entonces un entrenador lanzará. Se aplicarán todas las demás reglas de lanzamiento rápido de PONY.
- (16) La regla de vuelo dentro del campo no está en efecto.
- (17) No deja caer el tercer strike.
- (18) Se permiten caminatas intencionales.

Nota: Máximo de tres (3) bases por bolas intencionales por entrada. El entrenador, lanzador o receptor del equipo defensivo puede solicitar una caminata intencional antes o durante la aparición en el plato. El bateador debe estar en la caja de bateo, la bola está muerta y no es necesario lanzar ningún lanzamiento.

REGLA 7. REGLAMENTOS DE LANZAMIENTO (Lanzamiento rápido)

- Sec. 1 PRELIMINARES.** Antes de comenzar la entrega (lanzamiento), el lanzador deberá cumplir con lo siguiente:
- a. Ella tomará una posición con su pie de pivote sobre la goma del lanzador y el pie no pivotante sobre o detrás de la goma del lanzador. Ambos pies deben estar en el suelo dentro de las 24 pulgadas de largo de la goma del lanzador. Sus hombros estarán en línea con la primera y tercera base. Las manos deben estar separadas. La pelota puede estar en el guante o en la mano de lanzamiento.
 - b. Mientras esté en la posición descrita anteriormente, deberá sostener la pelota con ambas manos durante no menos de un segundo y no más de 10 segundos antes de soltar la pelota.
 - c. No se considerará al lanzador en posición de lanzar a menos que el receptor esté en posición de recibir el lanzamiento.
 - d. El lanzador no puede tomar la posición de lanzar en o cerca de la goma del lanzador sin tener la pelota en su poder.
- Sec. 2 EL LANZAMIENTO** comienza cuando se quita una mano de la pelota o el lanzador hace cualquier movimiento que sea parte de la cuerda después de que las manos se han juntado.

- a. Una vez que las manos estén juntas, el lanzador no dará más de un paso, el cual debe ser hacia adelante, hacia el bateador y simultáneo con el lanzamiento de la bola al bateador.

NOTA: *Hacia el bateador se interpreta como dentro de las 24 pulgadas de largo de la goma del lanzador.*

- b. El pie de pivote puede permanecer en contacto o puede empujar y arrastrar lejos de la placa de lanzamiento antes de que el pie delantero toque el suelo, siempre que el pie de pivote permanezca en contacto con el suelo. Empujar con el pie de pivote desde un lugar que no sea la goma del lanzador es ilegal.

NOTA: *No es un paso si el lanzador desliza su pie a través de la goma del lanzador, siempre que se mantenga el contacto con la goma del lanzador.*

Sec. 3 UNA ENTREGA LEGAL SERÁ UNA BOLA QUE SE ENTREGA AL BATEADOR CON UN MOVIMIENTO SIN MANO.

- a. El lanzamiento de la pelota y el seguimiento de la mano y la muñeca deben ser hacia adelante, más allá de la línea recta del cuerpo.
- b. La mano debe estar debajo de la cadera y la muñeca no más lejos del cuerpo que el codo.
- c. El lanzamiento se completa con un paso hacia el bateador.
- d. El receptor debe estar dentro de las líneas de la caja del receptor cuando se lanza el lanzamiento.
- e. El lanzador tiene 20 segundos para lanzar el siguiente lanzamiento después de recibir la pelota del receptor.
- f. Quick Pitch es un lanzamiento ilegal.

Sec. 4 EL LANZADOR PUEDE UTILIZAR CUALQUIER WINDUP DESEADO, PROPORCIONANDO:

- a. Ella no hace ningún movimiento para lanzar sin entregar inmediatamente la pelota al bateador.
- b. No utiliza una acción de balancín en la que, después de tener la pelota en ambas manos en posición de lanzamiento, quita una mano de la pelota, realiza un swing hacia atrás y hacia adelante y devuelve la pelota a ambas manos frente al cuerpo.
- c. Ella no usa una cuerda en la que hay una parada o inversión del movimiento hacia adelante.
- d. No hace dos vueltas del brazo en el paso del molino de viento. Un lanzador puede dejar caer su brazo hacia un lado y hacia atrás antes de comenzar el movimiento del molino de viento.
- e. Ella no continúa para terminar después de dar el paso hacia adelante, que es simultáneo con el lanzamiento de la pelota.
- f. Técnicas como el "salto de cuervo", la replantación del pie de pivote antes de lanzar el lanzamiento y el "salto" antes del lanzamiento del lanzamiento son ilegales.

Sec. 5 EL LANZADOR NO DEBE DEJAR CAER, GIRAR O REBOTAR DELIBERADAMENTE LA BOLA MIENTRAS ESTÉ EN LA POSICIÓN DE LANZAMIENTO PARA EVITAR QUE EL BATEADOR LA GOLPEE. Un lanzamiento con el propósito de caminar intencionalmente a un bateador no se considera un lanzamiento ilegal. (Consulte la nota que sigue a la Regla 9, Sec. 2c).

Sec. 6 Segundo. 6 AL LANZADOR, EN NINGÚN MOMENTO DURANTE EL JUEGO, SE LE PERMITIRÁ UTILIZAR CINTA O CUALQUIER OTRA SUSTANCIA EXTRAÑA SOBRE LA PELOTA, LA MANO QUE LANZA O LOS DEDOS NI NINGÚN OTRO JUGADOR APLICARÁ UNA SUSTANCIA EXTRANJERA A LA PELOTA. Bajo la supervisión y control del árbitro, se puede usar resina en polvo para secarse las manos. Aplicar resina en el guante y luego colocar la pelota en el guante es un acto ilegal. La resina debe mantenerse en el suelo detrás de la goma del lanzador. Un lanzador que se lame los

dedos debe limpiarse los dedos antes de ponerlos en contacto con la pelota. La suciedad no es una sustancia extraña. Un lanzador no usará ningún artículo en la mano, muñeca, antebrazo, codo o muslos del lanzador que, a juicio del árbitro, pueda distraer al bateador. No se pueden usar guantes de bateo en la mano del lanzador.

EFEECTO: *Se declarará un lanzamiento ilegal en la primera infracción. Si cualquier jugador a la defensiva continúa colocando sustancias extrañas sobre el balón, el jugador será expulsado del juego.*

Sec. 7 EL LANZADOR NO DEBERÁ ENTREGAR UN LANZAMIENTO a menos que todos los jugadores defensivos, excepto el receptor que debe estar en la caja del receptor, estén ubicados en territorio fair.

EFEECTO: Cualquier infracción de la Regla 7-1-7-7. La pena por un lanzamiento ilegal es una bola otorgada al bateador. Si el bateador golpea la bola y llega a la primera base con la bola bateada, el lanzamiento ilegal es anulado. Toda acción como resultado de la bola bateada se mantiene.

EXCEPCIÓN: El entrenador tiene la opción de tomar el resultado de la jugada o lanzamiento ilegal.

EXCEPCIÓN: Si el lanzador completa el lanzamiento de la bola al bateador; y, si el bateador golpea la bola y llega a la primera base sin peligro; y si todos los corredores avanzan al menos una base en la acción resultante de la bola bateada, la jugada se mantiene y el lanzamiento ilegal es anulado.

NOTA: *Es un lanzamiento ilegal si un fildeador toma una posición en la línea de visión del bateador o, con intenciones antideportivas deliberadas, actúa de manera que distraiga al bateador. No es necesario lanzar un lanzamiento. El jugador infractor será expulsado del juego y se declarará un lanzamiento ilegal.*

NOTA: *Un lanzamiento ilegal se llamará inmediatamente cuando se convierta en ilegal. Si lo llama el árbitro de home, se llamará con una voz para que el receptor y el bateador lo escuchen. El árbitro de home también dará la señal de bola muerta demorada. Si lo llama el árbitro de base, se llamará para que el fildeador más cercano lo escuche. El árbitro de base también dará la señal de bola muerta demorada.*

Sec. 8 AL COMIENZO DE CADA MEDIO INNING O CUANDO UN LANZADOR ALIVIA OTRO, NO SE PUEDE UTILIZAR MÁS DE UN MINUTO PARA ENTREGAR NO MÁS DE CINCO LANZAMIENTOS AL RECEPTOR, OTRO COMPAÑERO DE EQUIPO O ENTRENADOR. El juego se suspenderá durante este tiempo. Para los lanzamientos de calentamiento excesivos, un lanzador será penalizado otorgando una bola al bateador por cada lanzamiento que exceda de cinco.

Los equipos que repetidamente tarden más de un minuto en estar listos para jugar, el entrenador será advertido y si el equipo continúa demorando el juego, el árbitro puede expulsar al entrenador por el resto del juego..

Sec. 9 EL LANZADOR NO DEBE LANZAR A UNA BASE DURANTE UNA PELOTA EN VIVO MIENTRAS SU PIE ESTÉ EN CONTACTO CON EL PLATO DEL LANZADOR DESPUÉS DE QUE HAYA TOMADO LA POSICIÓN DE LANZADOR.

EFEECTO: *Sec. 9: Lanzamiento ilegal, la bola está muerta, se canta una bola al bateador y todos los corredores avanzan una base. Si el lanzamiento desde la goma del lanzador es durante una jugada de apelación de bola viva, la apelación es cancelada. Lanzamiento ilegal para los fildeadores que se colocan en un lugar para*

bloquear la capacidad de un corredor de ver el lanzamiento de la pelota por parte del lanzador.

NOTA: *El lanzador puede retirarse de la posición de lanzamiento dando un paso hacia atrás fuera de la goma del lanzador. Dar un paso hacia adelante o hacia los lados constituye un lanzamiento ilegal. Es un lanzamiento ilegal si un fildeador toma una posición en la línea de visión del bateador o, con intenciones antideportivas deliberadas, actúa de manera que distraiga al bateador. Un lanzamiento no tiene que ser lanzado.*

Sec. 10 NO SE DECLARARÁ NINGÚN PITCH CUANDO:

- a. El lanzador lanza durante la suspensión del juego.
- b. El corredor es declarado out por dejar la base antes de que el lanzador suelte el lanzamiento.
- c. El lanzador lanza antes de que un corredor haya retocado su base después de que se ha declarado una bola de foul y la bola está muerta.

EFECTO: *Sec. 1 10a-d: La bola está muerta y todas las acciones posteriores en ese lanzamiento se cancelan.*

- d. Ningún jugador, mánager o entrenador podrá decir "Tiempo", emplear cualquier otra palabra o frase, o cometer ningún acto mientras la pelota esté viva y en juego con el propósito obvio de intentar que el lanzador cometa un lanzamiento ilegal.

EFECTO: *Sec. 10d: No se declarará ningún lanzamiento y se emitirá una advertencia al equipo infractor. Una repetición de este tipo de acto por parte del equipo advertido resultará en la remoción del infractor del juego.*

Sec. 11 HABRÁ SÓLO TRES CONFERENCIAS ENTRE EL MANAGER, ENTRENADOR O JUGADOR DEL DUGOUT CON CUALQUIER JUGADOR (S) DEFENSIVO EN UN JUEGO REGLAMENTARIO. Una vez que el juego ingresa a la ITB, la defensa obtiene una conferencia cargada por entrada. Las conferencias cargadas no utilizadas no se transfieren. No es una conferencia cargada si el lanzador es removido de la posición de lanzamiento.

NOTA: *La cuarta y cada conferencia de carga adicional en un juego reglamentario, o por cualquier conferencia cargada en exceso de una por entrada en un juego de entrada adicional, resultará en la remoción del lanzador de la posición de lanzamiento por el resto del juego. . El lanzador retirado puede jugar en otra posición en la defensa pero no puede volver a lanzar.*

SI LA BOLA SE RESBALA DE LA MANO DEL LANZADOR DURANTE SU VINCULACIÓN O DURANTE EL GIRO HACIA ATRÁS, SE DECLARA UNA BOLA EN EL BATEADOR, LA BOLA ESTARÁ EN JUEGO Y LOS CORREDORES PUEDEN AVANZAR BAJO SU PROPIO RIESGO.

Sec. 12 CUALQUIER JUGADOR que sirva como receptor para calentar a un lanzador deberá usar una máscara, casco y protector de garganta, ya sea que el lanzador esté calentando desde la goma de lanzar, en el bullpen o en otro lugar.

REGLA 7. REGLAMENTOS DE LANZAMIENTO (Lanzamiento lento)

Sec. 1 Segundo. 1 EL LANZADOR TOMARÁ UNA POSICIÓN CON AMBOS PIES FIRMEMENTE EN EL SUELO Y CON UNO O AMBOS PIES EN CONTACTO, PERO NO FUERA DEL LADO DEL PLATO DEL LANZADOR. Mientras el pie pivote está en contacto con la goma del lanzador y durante todo el lanzamiento, tanto el pie pivotante como el que no es pivote deben estar dentro de la longitud de la goma del lanzador cuando está en el suelo y en la goma del lanzador.

- a. Antes de lanzar, el lanzador debe detenerse por completo y por completo, con la pelota frente al cuerpo. La parte delantera del cuerpo debe mirar hacia el bateador.
- b. Esta posición debe mantenerse al menos un segundo y no más de 10 segundos antes de iniciar la entrega.
- c. No se considerará al lanzador en posición de lanzar a menos que el receptor esté en posición de recibir el lanzamiento.

NOTA: Para indicarle al lanzador que no puede iniciar el lanzamiento, el árbitro debe levantar una mano con la palma hacia el lanzador. Se declarará "NO LANZAMIENTO" "si el lanzador lanza mientras el árbitro tiene la mano en dicha posición.

Sec. 2 EL LANZAMIENTO comienza cuando el lanzador hace cualquier movimiento que sea parte de su cuerda después de la pausa requerida. Antes de la pausa requerida, se puede utilizar cualquier cuerda. El pie de pivote debe permanecer en contacto con la goma del lanzador hasta que la bola lanzada salga de la mano. Si se da un paso, puede ser hacia adelante o HACIA ATRÁS, siempre que el pie de pivote esté en contacto con la placa de lanzamiento cuando se suelte la bola, y el paso esté dentro de las 24 pulgadas (60,96 cm) de la goma del lanzador y sea simultáneo con la placa de lanzamiento. lanzamiento de la pelota.

Sec. 3 UNA ENTREGA LEGAL SERÁ UNA BOLA QUE SE ENTREGA AL BATEADOR CON UN MOVIMIENTO SIN MANO.

- a. El lanzamiento se lanzará a una velocidad moderada. La velocidad se deja enteramente en manos del árbitro. El árbitro advertirá al lanzador que realiza un lanzamiento con velocidad excesiva. Si el lanzador repite tal acto después de ser advertido, será removido de la posición del lanzador por el resto del juego.
- b. La mano estará debajo de la cadera.
- c. La pelota debe lanzarse con un arco perceptible y alcanzar una altura de al menos seis pies (1,83 m) desde el suelo sin exceder una altura máxima de 12 pies (3,66 m) desde el suelo.
- d. El receptor debe estar dentro de las líneas de la caja del receptor hasta que la bola lanzada sea bateada o llegue a la caja del receptor.
- e. El receptor devolverá la pelota directamente al lanzador después de cada lanzamiento.

EFECTO: Sec. 3e: Se otorga una "bola" adicional al bateador.

- f. El lanzador tiene 20 segundos para lanzar el siguiente lanzamiento después de recibir la pelota del receptor.

Sec. 4 EL LANZADOR PUEDE UTILIZAR CUALQUIER WINDUP DESEADO, PROPORCIONANDO:

- a. Ella no hace ningún movimiento para lanzar sin entregar inmediatamente la pelota al bateador.
- b. Su cuerda es un movimiento continuo.
- c. Ella no usa una cuerda en la que hay una parada o inversión del movimiento de lanzamiento.
- d. Ella lanza la pelota hacia el plato de home en el primer movimiento hacia adelante del brazo de lanzamiento más allá de la cadera.
- e. Ella no continúa terminando después de soltar la pelota.
- f. No lanza la pelota detrás de su espalda o entre sus piernas.

Sec. 5 EL LANZADOR NO DEBE DEJAR CAER, GIRAR O REBOTAR DELIBERADAMENTE LA BOLA MIENTRAS SE ENCUENTRA EN LA POSICIÓN DE LANZAMIENTO PARA EVITAR QUE LA BATEADORA LA GOLPEE.

Sec. 6 AL LANZADOR, EN NINGÚN MOMENTO DURANTE EL JUEGO, SE LE PERMITIRÁ UTILIZAR SUSTANCIAS EXTRAÑAS SOBRE LA PELOTA, LA MANO QUE LANZAMOS O

LOS DEDOS, NI NINGÚN OTRO JUGADOR APLICARÁ UNA SUSTANCIA EXTRAÑA A LA BALÓN. Bajo la supervisión y control del árbitro, se puede usar resina en polvo para secar las manos.

Sec. 7 AL LANZADOR INICIAL SE LE PERMITEN DOS LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO PARA INICIAR EL JUEGO. NO HAY PITCHES DE CALENTAMIENTO EN INNINGS CONSECUTIVOS. A UN NUEVO LANZADOR SE LE PERMITEN DOS CANCHAS DE CALENTAMIENTO, DE LO CONTRARIO LISTO PARA JUGAR. El juego se suspenderá durante este tiempo. Para lanzamientos de calentamiento excesivos, un lanzador será penalizado otorgando una bola al bateador por cada lanzamiento que exceda de dos.

Sec. 8 EL LANZADOR NO INTENTARÁ UN RETROCESO RÁPIDO DE LA BOLA ANTES DE QUE EL BATEADOR HAYA TOMADO SU POSICIÓN O ESTÉ FUERA DE BALANCE COMO RESULTADO DE UN LANZAMIENTO ANTERIOR.

NOTA: Es un lanzamiento ilegal si un fildeador toma una posición en la línea de visión del bateador o, con intenciones antideportivas deliberadas, actúa de manera que distraiga al bateador. No es necesario lanzar un lanzamiento. El jugador infractor será expulsado del juego y se declarará un lanzamiento ilegal.

EFECTO: Sec. 1-8: Cualquier infracción de las Secciones 1-8 es un lanzamiento ilegal. Se cantará una bola sobre el bateador. Los corredores de base no son avanzados.

EXCEPCIÓN: Si un bateador golpea en cualquier lanzamiento ilegal, será un strike y no habrá penalidad por tal lanzamiento ilegal. La bola permanecerá en juego si es golpeada por el bateador. Si se declara un lanzamiento ilegal durante una jugada de apelación, la apelación se cancela.

NOTA: Un lanzamiento ilegal se llamará inmediatamente cuando se convierta en ilegal. Si lo llama el árbitro de home, se llamará con una voz para que el receptor y el bateador lo escuchen. El árbitro de home también dará la señal de bola muerta demorada. Si lo llama el árbitro de base, se llamará para que el fildeador más cercano lo escuche. El árbitro de base también dará la señal de bola muerta demorada. El hecho de que los jugadores no escuchen la llamada no anulará la llamada.

Sec. 9 seg. 9. NO SE DECLARARÁ NINGÚN PITCH CUANDO:

- a. El lanzador lanza durante la suspensión del juego.
- b. El corredor es declarado out por dejar la base antes de que la bola lanzada llegue al home.
- c. El lanzador lanza antes de que el corredor haya retocado su base después de que se haya declarado una bola de foul y la bola esté muerta.
- d. La pelota se desliza de la mano del lanzador durante su cuerda o durante el backswing..

EFECTO: Sec. 9a-d: La bola está muerta y todas las acciones posteriores en ese lanzamiento se cancelan.

- e. Ningún jugador, entrenador o entrenador lo hará; llamar "TIEMPO", emplear cualquier otra palabra o frase, o cometer cualquier acto mientras la bola está viva y en juego con el propósito obvio de intentar que el lanzador cometa un lanzamiento ilegal.

EFECTO: Sec. 9c: No se declarará ningún lanzamiento y se emitirá una advertencia al equipo infractor. Una repetición de este tipo de acto por parte del equipo advertido resultará en la remoción del infractor del juego.

Sec. 10 CONFERENCIAS DEFENSIVAS - SOLO HABRÁ TRES CONFERENCIAS CARGADAS ENTRE EL MANAGER, ENTRENADOR O JUGADOR DEL DUGOUT CON CUALQUIER JUGADOR (S) DEFENSIVO EN UN JUEGO REGLAMENTARIO. Por cada entrada más

allá de la regulación, habrá una conferencia cargada por entrada entre el manager, entrenador o jugador del dugout con cualquier jugador defensivo. No es una conferencia cargada si el lanzador es removido de la posición de lanzar.

NOTA: La cuarta conferencia cargada, y cada conferencia adicional en un juego reglamentario, o por cualquier conferencia cargada en exceso de una por entrada en un juego de entrada extra, resultará en la remoción del lanzador de la posición de lanzamiento por el resto de la juego. El lanzador retirado puede jugar en otra posición a la defensiva pero no puede volver a lanzar.

REGLA 8. BATALLA

Sec. 1 LA BATERÍA TOMARÁ SU POSICIÓN DENTRO DE LAS LÍNEAS DE LA CAJA DE BATERÍA. Después de colocarse en la caja de bateo, el bateador debe mantener al menos un pie en la caja de bateo mientras recibe las señales del entrenador.

EXCEPCIÓN: *El bateador puede abandonar la caja cuando golpea una bola de fair o foul, check swings, out forzado por una jugada al home, forzado out por un lanzamiento si el lanzador sale del círculo de lanzadores de dos metros y medio, o el catcher abandona el caja de receptores.*

EFECTO: *Si el bateador abandona la caja de bateo ilegalmente y no regresa a la caja, después de una advertencia, el árbitro cantará un strike al bateador.*

- a. El bateador no debe tener todo su pie tocando el suelo completamente fuera de las líneas de la caja de bateo o tocando el plato de home cuando se golpea la bola.
- b. El bateador no debe dar un paso directamente frente al receptor hacia la caja del otro bateador mientras el lanzador está en posición, listo para lanzar.
- c. El bateador no entrará a la caja de bateo con un bate ilegal.
- d. El bateador debe tomar su posición dentro de los 20 segundos después de que el lanzador haya recibido la pelota en preparación para lanzar y / o el árbitro haya llamado "play ball".

EFECTO: *Sec. 1e: La bola está muerta. Se cantará un strike al bateador por cada 20 segundos que la caja del bateador no esté ocupada después de que el árbitro haya cantado, "play ball."*

- e. El bateador debe tener ambos pies completamente dentro de las líneas de la caja del bateador antes del comienzo del lanzamiento. Puede tocar las líneas, pero ninguna parte de su pie puede estar fuera de las líneas antes del lanzamiento.

Sec. 2 JUGADORA DEL LADO AL BATE SE CONVERTIRÁ EN BATEADOR EN EL ORDEN EN QUE APAREZCA SU NOMBRE EN LA TARJETA DE ALINEACIÓN.

- a. El orden al bate de cada equipo debe estar en la tarjeta de alineación y el manager o capitán debe entregarlo antes del juego al árbitro de home.
- b. El orden al bate entregado al árbitro debe seguirse durante todo el juego a menos que un jugador sea sustituido. Cuando esto ocurre, el sustituto debe tomar el lugar del jugador removido en el orden al bate.
- c. El primer bateador en cada entrada será el bateador cuyo nombre sigue al del último jugador que completó un turno al bate en la entrada anterior.

EFECTO: *Sec. 2b-c: Batear fuera de orden es una jugada de apelación que puede realizar únicamente el manager, jugador o entrenador del equipo defensivo. El equipo defensivo pierde su derecho a apelar el bateo fuera de orden cuando todos los jugadores del cuadro (incluido el lanzador) han abandonado sus posiciones normales (cruzado la línea de tiros libres).*

- (1) Si se descubre el error mientras el bateador incorrecto está al bate, el bateador correcto puede tomar su lugar y asumir legalmente las bolas y strikes. Cualquier carrera anotada o carrera de base mientras el bateador incorrecto estaba al bate será legal.
- (2) Si el error se descubre después de que el bateador incorrecto haya completado su turno al bate y antes de que haya habido un lanzamiento a otro bateador, el jugador que debería haber bateado es out. Cualquier avance o anotación hecha debido a una bola bateada por el bateador incorrecto o debido al avance del bateador incorrecto a la primera base

con un hit, un error, una base por bolas o un bateador hit será anulado. Cualquier out que se haga antes de descubrir esta infracción, sigue siendo un out. El siguiente bateador es el jugador cuyo nombre sigue al del jugador llamado por no batear.

Section 1

(3) (Si el error se descubre después del primer lanzamiento al siguiente bateador, el turno al bate del bateador incorrecto es legal, todas las carreras anotadas y las carreras de bases son legales, y el siguiente bateador en orden será aquel cuyo nombre siga. el del bateador incorrecto. No se llama a nadie por no batear. Los jugadores que no han bateado y que no han sido excluidos han perdido su turno al bate hasta que se les alcance de nuevo en el orden regular.

(4) Ningún corredor de base será removido de la base que está ocupando. (Excepto el bateador-corredor que ha sido sacado de la base por el árbitro como en (2) arriba para batear en su lugar apropiado.) Ella simplemente pierde su turno al bate sin penalidad. El bateador que la sigue en el orden al bate se convierte en el bateador elegible..

d. Cuando el tercer out en una entrada se realiza antes de que la bateadora haya completado su turno al bate, ella será la primera bateadora en la siguiente entrada y se cancelará el conteo de bolas y strike sobre ella.

Sec. 3 EL BATEADOR NO DEBE OBTENER QUE EL RECEPTOR DE CAMPO O LANZAR LA BOLA SALIENDO DE LA CAJA DEL BATEADOR O OBTENER INTENCIONALMENTE EL RECEPTOR MIENTRAS ESTÁ DE PIE DENTRO DE LA CAJA DEL BATEADOR.

EFECTO: Sec. 3: La bola está muerta, el bateador está out y los corredores de base deben regresar a la última base que, a juicio del árbitro, fue tocada en el momento de la interferencia.

Sec. 4 LOS MIEMBROS DEL EQUIPO AL BAT NO INTERFERIRÁN CON UN JUGADOR QUE INTENTE COLOCAR UNA FALTA BOLA FLY.

EFECTO: Sec. 4: La bola está muerta, el bateador está out y los corredores de base deben regresar a la base que tenían legalmente en el momento del lanzamiento.

Sec. 5 EL BATEADOR NO GOLPEARÁ UNA PELOTA JUSTA CON EL BATE POR SEGUNDA VEZ EN TERRITORIO JUSTO.

EFECTO: Sec. 5: La bola está muerta, el bateador está out y los corredores de base no pueden avanzar. Consulte: Regla 8 Sec. 9f

NOTA: Si el bateador deja caer el bate y la bola rueda contra el bate en territorio fair y, a juicio del árbitro, no había intención de interferir con el curso de la bola, el bateador no está out y la bola está viva y dentro. tocar.

Sec. 6 UNA HUELGA ES LLAMADA POR EL ÁRBITRO:

a. (FP SOLAMENTE) Por cada bola lanzada legalmente que ingresa a la zona de strike antes de tocar el suelo y en la cual el bateador no hace swing.

EFECTO: Sec. 6a: (FP SOLAMENTE) la pelota está en juego y los corredores pueden avanzar con riesgo de ser puestos out.

(SP SOLAMENTE) Por cada bola lanzada legalmente que ingresa a la zona de strike antes de tocar el suelo y en la cual el bateador no realiza el swing. No es un strike si la bola lanzada toca el plato de home y no es golpeada. Cualquier bola

lanzada que golpea el suelo o el home no puede ser golpeada legalmente por el bateador.

EFECTO: *Sec. 6a: (SP SOLAMENTE) La bola está muerta.*

- b. Por cada bola lanzada legalmente que el bateador golpea y falla.

EFECTO: *Sec. 6b: (FP SOLAMENTE) la pelota está en juego y los corredores pueden avanzar con riesgo de ser puestos out.*

EFECTO: *Sec. 6b: (SP SOLAMENTE) La bola está muerta.*

- c. Por cada punta de falta sostenida por el receptor.

EFECTO: *Sec. 6c: (FP SOLAMENTE) la pelota está en juego y los corredores de base pueden avanzar con riesgo de ser puestos out. El bateador es out si es el tercer strike.*

EFECTO: *Sec. 6c: (SP SOLAMENTE) El bateador es out si es el tercer strike la bola está muerta en cualquier strike.*

- d. Por cada bola de foul que no es atrapada legalmente sobre la marcha cuando el bateador tiene menos de dos strikes. También haga referencia a la Regla 8 - Sección (9) F-2.
- e. Por cada bola lanzada golpeada y fallada que toque cualquier parte del bateador.
- f. Cuando cualquier parte de la persona del bateador es golpeada con su propia bola bateada cuando está en la caja del bateador y tiene menos de dos strikes.
- g. Cuando una bola lanzada por el lanzador golpea al bateador mientras la bola está en la zona de strike.

EFECTO: *Sec. 6d-g: La bola está muerta y los corredores de base deben regresar a sus bases sin riesgo de ser eliminados.*

Sec. 7 EL ÁRBITRO LLAMA UNA BALÓN:

- a. Por cada bola lanzada legalmente que no ingresa a la zona de strike, toca el suelo antes de llegar al home o toca el home y hacia la cual el bateador no realiza el swing. (SP SOLAMENTE) Cualquier bola lanzada que golpee el suelo o el home no puede ser golpeada legalmente por el bateador.

EFECTO: *Sec. 7a: (FP SOLAMENTE) la pelota está en juego y los corredores de base tienen derecho a avanzar con riesgo de ser puestos out.*

EFECTO: *Sec. 7a: (SP SOLAMENTE) La bola está muerta. Los corredores de base no pueden avanzar.*

- b. Por cada bola lanzada ilegalmente.

EFECTO: *La bola está muerta y los corredores tienen derecho a avanzar una base sin riesgo de ser puestos out.*

(SP SOLAMENTE) Por cada bola lanzada ilegalmente.

EFECTO: *Sec. 7b: (SP SOLAMENTE) La bola está muerta. Los corredores de base no pueden avanzar.*

EXCEPCIÓN: *Si el bateador hace swing al lanzamiento ilegal, el lanzamiento ilegal es ignorado.*

- c. (SP SOLAMENTE) Cuando una bola lanzada por el lanzador golpea al bateador fuera de la zona de strike.
- d. Cuando el receptor no devuelve la bola directamente al lanzador como se requiere en la Regla 7, Sección 3e.
- e. Cuando el lanzador no puede lanzar la pelota dentro de los 20 segundos.
- f. Por cada lanzamiento de calentamiento excesivo.

EFECTO: *Sec. 7c-f: La bola está muerta. Los corredores de base no pueden avanzar.*

Sec. 8 UNA PELOTA JUSTA ES UNA PELOTA LEGALMENTE BATEADA QUE:

- a. Se instala o es tocado en territorio fair entre el home y la primera base o entre el home y la tercera base.
- b. Limita más allá de la primera o tercera base en o sobre territorio fair.
- c. Mientras está en o sobre territorio fair, toca a la persona, equipo adjunto o ropa de un jugador o árbitro.
- d. Toca primera, segunda o tercera base.
- e. Primero cae o es tocado por primera vez en o sobre territorio fair más allá de la primera, segunda o tercera base..

EFECTO: *Sec. 8a-e: La bola está en juego y los corredores tienen derecho a avanzar cualquier número de bases con riesgo de ser eliminados. El bateador se convierte en corredor de base a menos que se aplique la regla de infield fly.*

- f. Mientras está sobre territorio fair, pasa fuera del campo de juego más allá de la valla de los jardines.

NOTA: *Si la pelota golpea el poste de la línea de falta por encima del nivel de la cerca, será un jonrón.*

Sec. 9 UNA PELOTA FALTA ES UNA PELOTA LEGALMENTE BATEADA QUE:

- a. Se instala en territorio foul entre el home y la primera base, o entre el home y la tercera base.
- b. Salta más allá de la primera o tercera base en o sobre territorio de foul.
- c. Mientras está en o sobre territorio de foul, toca a la persona, equipo adjunto o ropa de un jugador o árbitro o cualquier objeto extraño al suelo natural.
- d. Primero cae o es tocado por primera vez sobre territorio foul más allá de la primera o tercera base.
- e. Toca al bateador mientras la bola está dentro de la caja del bateador.
- f. Rebota desde el suelo o el plato de home inmediatamente y golpea el bate por segunda vez mientras el bateador está en la caja de bateo.

EFECTO: *Sec. 9a-f:*

- (1) La bola está muerta a menos que sea un foul atrapado legalmente. Si se atrapa un fly de foul, el bateador es out. Si la bola es atrapada, los corredores pueden avanzar con riesgo de ser eliminados.
- (2) Se canta un strike al bateador, a menos que ya tenga dos strikes.
- (3) Los corredores de base deben regresar a sus bases sin riesgo de ser eliminados, a menos que se atrape un fly de foul. En este caso, el corredor puede avanzar con riesgo de ser puesto out después de que la pelota haya sido tocada.

Sec. 10 UNA PUNTA FALTA ES UNA BOLA BATEADA QUE VA DIFERENTE Y DIRECTAMENTE DEL MURCIÉLAGO AL GUANTE / MITT O LAS MANOS DEL RECEPTOR Y ES LEGALMENTE ATRAPADA POR EL RECEPTOR.

NOTA: No es un foul tip a menos que sea atrapado y cualquier foul tip que sea atrapado es un strike. En lanzamiento rápido, la pelota está en juego. En lanzamiento lento, la bola está muerta.

EFEECTO: Sec. 10: (FP SOLAMENTE) Se canta un strike, la pelota permanece en juego y los corredores pueden avanzar con riesgo de ser puestos out.

EFEECTO: Sec. 10: (SP SOLAMENTE) Se llama strike; la bola esta muerta.

Sec. 11 LA BATERÍA ESTÁ FUERA:

- a. Cuando se golpea el tercer strike, falla y la pelota toca cualquier parte de la persona del bateador.
- b. Cuando un bateador aparece en la caja del bateador con o se descubre usando un bate alterado. El bateador también es expulsado del juego.
- c. Cuando el bateador entra a la caja de bateo con un bate ilegal o se descubre usando un bate ilegal.
- d. Cuando todo el pie de un bateador está completamente fuera de la caja en el suelo cuando golpea una bola justa o falta.
- e. Cuando cualquier parte del pie del bateador toca el plato de home cuando golpea la pelota.
- f. Cuando una bola elevada es atrapada legalmente.
- g. Inmediatamente cuando golpea un infield fly, según lo declarado por el árbitro, con corredores en primera y segunda o en primera, segunda y tercera con menos de dos outs. Esto se llama REGLA INFIELD FLY.

CONSULTE LA REGLA 1, SECCIÓN 39.

- h. Si un fildeador deja caer intencionalmente un elevado de fair, incluido un drive de línea (FP o SP) o un toque (FP SOLAMENTE), que puede ser atrapado por un jugador de cuadro con un esfuerzo normal con primero, primero y segundo, primero y tercero o primero, segunda y tercera bases ocupadas con menos de dos outs.

NOTA: Una bola atrapada no se considerará dropada intencionalmente.

- i. Si un corredor precedente que aún no está out, a juicio del árbitro, interfiere intencionalmente con un fildeador que está intentando atrapar una bola tirada o lanzar una bola en un intento de completar la jugada. También se llamará out al corredor y se llamará interferencia.
- j. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando un tercer strike cantado o un swing es atrapado por el receptor.
- k. (LR SOLAMENTE) Cuando hace un toque de falta después del segundo strike. Si la pelota queda atrapada en el aire, permanece viva y en juego.
- l. (SP SOLAMENTE) Cuando toca o golpea la pelota hacia abajo.

Sec. 12 EL BATEADOR O EL CORREDOR DE BASE NO ESTÁ FUERA SI UN CAMPO QUE JUEGA CON ELLA UTILIZA UN GUANTE ILEGAL. El mánager del equipo ofendido tiene la opción de tener el bateador al bate nuevamente y asumir el conteo de bolas y strikes que tenía antes del lanzamiento que bateó o tomar el resultado de la jugada.

Sec. 13 BATEADOR EN CUBIERTA.

- a. El bateador en cubierta es el jugador ofensivo cuyo nombre sigue al nombre del bateador en el orden al bate.
- b. El bateador en cubierta deberá tomar una posición dentro de las líneas del círculo en cubierta más cercano a su banco, o un área determinada por el árbitro.
- c. El bateador en cubierta puede relajarse con no más de dos bates de sóftbol oficiales, un bate de calentamiento aprobado o una combinación de los dos, sin exceder dos. Se pueden utilizar accesorios de calentamiento. Todos los bates de calentamiento y accesorios deben cumplir con los estándares de equipos de ASA.

NOTA: Consulte la Regla 3, Sec. 2

- d. El bateador en cubierta puede dejar el círculo en cubierta.:
 - (1) Cuando ella se convierte en la bateadora.
 - (2) Dirigir a los corredores de base que avanzan desde la tercera posición hasta el plato.
 - (3) Al evitar la interferencia con un jugador defensivo.
- e. Cuando el bateador en cubierta interfiere con la oportunidad del jugador defensivo de hacer una jugada sobre un corredor, el corredor más cercano al plato de home en el momento de la interferencia será declarado out.

REGLA 9. CORRER BASES

Sec. 1 LOS BASERUNNERS DEBEN TOCAR LAS BASES EN EL ORDEN LEGAL (es decir, PRIMERO, SEGUNDO, TERCER).

- a. Cuando un corredor debe regresar a las bases mientras la bola está en juego, debe tocar las bases en orden inverso.

EFECTO: *Sec. 1a: La bola está en juego y los corredores de base deben regresar con riesgo de ser eliminados.*

- b. Cuando un corredor adquiere el derecho a una base tocándola antes de ser eliminado, tiene derecho a mantener la base hasta que haya tocado legalmente la siguiente base en orden o se vea obligada a dejarla libre para un corredor subsiguiente.
- c. Cuando un corredor desaloja una base de su posición correcta, ni ella ni los corredores siguientes en la misma serie de jugadas están obligados a seguir una base fuera de posición irrazonablemente..

EFECTO: *Sec. 1b-c: La pelota está en juego y los corredores de base pueden avanzar con riesgo de ser puestos out..*

- d. Un corredor no correrá bases en orden inverso, ya sea para confundir a los fildeadores o para hacer una parodia del juego..

EFECTO: *Sec. 1d: La pelota está muerta y el corredor está out..*

- e. Dos corredores de base no pueden ocupar la misma base simultáneamente.

EFECTO: *Sec. 1e: El corredor que primero ocupó legalmente la base tendrá derecho a ella. El otro corredor puede ser eliminado al ser tocado con el balón.*

- f. El hecho de que un corredor PRECEDENTE no toque una base o deje una base demasiado pronto en un elevado atrapado y que sea declarado out no afecta el estado de un corredor de base EXITOSO que toca las bases en el orden correcto. Sin embargo, si no tocar una base en orden regular o dejar una base demasiado pronto con un elevado atrapado es el tercer out de la entrada, NINGÚN corredor EXITOSO puede anotar una carrera. El corredor exitoso puede ser seguro en el caso de una jugada de apelación.

CONSULTE LA REGLA 5, SECCIÓN 8.

- g. Ningún corredor puede volver a tocar una base perdida o una que haya dejado ilegalmente después de que un corredor siguiente haya anotado.
- h. Ningún corredor puede volver a tocar una base perdida o una base que se fue demasiado pronto si había avanzado, tocado y permanece en una base más allá de la base perdida o la base que se fue demasiado pronto, cuando la bola queda muerta.
- i. Ningún corredor puede regresar para tocar una base perdida o una que haya dejado ilegalmente una vez que ingrese al banquillo o área de banca de su equipo.
- j. Cuando se emite una caminata, todos los corredores deben tocar todas las bases en el orden legal.
- k. Las bases dejadas demasiado pronto en un elevado atrapado deben ser retocadas antes de avanzar a las bases otorgadas.
- l. Las bases premiadas también deben tocarse en el orden adecuado.

Sec. 2 EL BATEADOR SE CONVIERTE EN BATTER-BASERUNNER:

- a. Tan pronto como golpee una bola limpia.
- b. (LR SOLAMENTE) Cuando el receptor falla en atrapar el tercer strike antes de que la pelota toque el suelo cuando hay menos de dos outs y la primera base está desocupada o en cualquier momento hay dos outs. Esto se llama la regla del tercer golpe eliminado.

EFEECTO: *Sec. 2a-b: La bola está en juego y el bateador se convierte en bateador-corredor con riesgo de ser puesto out.*

- c. Cuando el árbitro haya llamado cuatro bolas.

EFEECTO: *Sec. 2c: (FP SOLAMENTE) La pelota está en juego a menos que haya sido bloqueada. El bateador tiene derecho a una base sin responsabilidad de quedar fuera.*

- d. Cuando el bateador es caminado intencionalmente.

NOTA: *Máximo de tres (3) caminatas intencionales por entrada. El entrenador, lanzador o receptor del equipo defensivo puede solicitar una caminata intencional antes o durante la aparición en el plato. El bateador debe estar en la caja de bateo, la bola está muerta y no es necesario lanzar ningún lanzamiento.*

- e. Cuando el receptor obstruye, o cualquier otro fildeador interfiere o le impide golpear una bola lanzada.

- (1) El árbitro dará una "señal de bola muerta demorada".
- (2) Si todos los corredores, incluido el bateador-corredor, no avanzan al menos una base, el mánager del equipo de bateo tiene la opción de tomar el resultado de la jugada o hacer que se cumpla la obstrucción otorgando al bateador la primera base y avanzando todos los otros corredores solo si son forzados.
- (3) Si el bateador golpea la bola y llega a la primera base con seguridad, y si todos los demás corredores han avanzado al menos una base sobre la bola bateada, la obstrucción del receptor es cancelada. Todas las acciones como resultado de la bola bateada se paran. No se da ninguna opción.

- f. Cuando una bola de fair golpea a la persona o la ropa del árbitro o un corredor de base en terreno de fair.

EFEECTO: *Sec. 2e: Si la pelota golpea al árbitro o al corredor (a) después de tocar a un jugador de cuadro, la pelota está en juego; (b) después de pasar a un jugador de cuadro que no sea el lanzador, la bola está en juego; o (c) antes de pasar a un jugador de cuadro sin ser tocado, la pelota está muerta. Si el corredor de base es bateado, queda eliminado y el bateador tiene derecho a la primera base sin riesgo de ser puesto out. Los corredores de base no forzados por el bateador-corredor de base deben regresar a la base que habían alcanzado antes de la interferencia. Cuando un corredor es golpeado con una bola bateada en fair que ha pasado a un infielder, excluyendo al lanzador, y a juicio del árbitro ningún otro fildeador TIENE LA OPORTUNIDAD DE HACER UN OUT.*

- g. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando una bola lanzada, no golpeada o no llamada strike, toca cualquier parte de la persona o ropa del bateador mientras está en la caja del bateador. No importa si la pelota golpea el suelo antes de golpearla. Las manos del bateador no son parte del bate.

EFEECTO: *Sec. 2f: La bola está muerta y el bateador tiene derecho a una base sin riesgo de ser puesto out.*

Sec. 3 LOS BASERUNNERS TIENEN DERECHO A AVANZAR CON LA RESPONSABILIDAD DE SER PAGADOS:

- a. (FP SOLAMENTE) En la entrega del lanzador, cuando la pelota sale de la mano del lanzador.
- b. Cuando la pelota es lanzada a territorio fair o foul y no es bloqueada.
- c. Cuando la bola es bateada en territorio fair y no es bloqueada.
- d. Cuando se toca por primera vez una bola elevada legalmente atrapada.
- e. Si una bola de fair golpea al árbitro o a un corredor de base después de haber pasado a un jugador de cuadro, que no sea el lanzador, o haber sido tocada por un jugador de cuadro, incluido el lanzador, la bola se considerará en juego.

EFECTO: *Sec. 3a-e: el balón está vivo y en juego.*

Sec. 4 UN JUGADOR PIERDE SU EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD POR SER DESALOJADO:

- a. Si, mientras la bola está en juego, no logra tocar la base a la que tenía derecho antes de intentar llegar a la siguiente base. Si el corredor out es el bateador-corredor de base en la primera base o cualquier otro corredor de base obligado a avanzar porque el bateador se convirtió en corredor de base, este out es un out forzado.
- b. Si, después de sobrepasar la primera base, el bateador-corredor intenta continuar a la segunda base.
- c. Si, después de desalojar la base, el bateador-corredor de base o corredor de base intenta continuar a la siguiente base.

Sec. 5 BASERUNNERS TIENEN DERECHO A AVANZAR SIN RESPONSABILIDAD DE SER DESPEGADOS:

- a. Cuando se ve obligado a dejar una base porque al bateador se le otorgó una base por bolas.

EFECTO: *Sec. 5a: (FP SOLAMENTE) La pelota permanece en juego a menos que sea bloqueada. El corredor afectado tiene derecho a una base y puede avanzar más bajo su propio riesgo si la bola está en juego.*

EFECTO: *Sec. 5a: (SP SOLAMENTE) La bola está muerta.*

- b. Después de que un fildeador ha tenido la oportunidad de realizar una jugada inicial con una bola bateada, la responsabilidad del contacto cambia. Una vez que un fildeador, excluyendo al lanzador, juega mal una bola bateada, ese fildeador no debe estar protegido y, por lo tanto, no se le debe permitir obstruir el avance del corredor. Cuando un fildeador impide que el corredor de base haga una base, a menos que el fildeador esté tratando de fildear una bola bateada, o tenga la bola lista para tocar al corredor de base.

EFECTO: *Sec. 5b: Cuando ocurre cualquier obstrucción, el árbitro señalará una bola muerta demorada. La pelota permanecerá viva.*

- (1) Si el corredor obstruido es eliminado antes de llegar a la base que habría alcanzado si no hubiera habido obstrucción, se cantará una bola muerta, el corredor obstruido (y todos los demás corredores) siempre recibirán la base que hubieran recibido. , a juicio del árbitro, si no hubiera habido obstrucción. Un corredor obstruido nunca puede ser declarado out entre las dos bases en las que fue obstruido. Este corredor de base podría avanzar o regresar a la última base tocada.
- (2) Si la corredora obstruida es eliminada después de pasar la base, habría llegado si no hubiera habido obstrucción, la corredora obstruida será llamada out. La bola permanece viva.
- (3) Cuando un corredor es obstruido mientras avanza o regresa a una base por un fildeador que no tiene la bola ni está intentando fildear una bola bateada, o un fildeador sin la bola finge un toque, el árbitro otorgará al corredor obstruido y cada corredor afectado por la obstrucción, las bases a

las que habrían llegado, a su juicio, si no hubiera habido obstrucción. Si el árbitro cree que hay una justificación, un jugador defensivo que haga un toque falso podría ser expulsado del juego..

NOTA: *Los corredores de bases obstruidos aún deben tocar todas las bases en el orden correcto o podrían ser llamados en una apelación adecuada por parte del equipo defensivo.*

(4) La obstrucción del receptor está cubierta por la Regla 9, Sección 2d.

- c. (FP SOLAMENTE) Cuando un lanzamiento descontrolado o una pelota pasada pasa por debajo, por encima, a través o se aloja en el backstop.

EFECTO: *Sec. 5c: La bola está muerta. Todos los corredores reciben una sola base. Al bateador se le otorga la primera base solo en la cuarta bola.*

- d. Cuando se ve obligado a dejar una base porque al bateador se le otorgó una base.
(1) (FP SOLAMENTE) Por ser golpeado por una bola lanzada.
(2) Por ser obstruido por el receptor cuando golpea una bola lanzada.

EFECTO: *Sec. 5d (1) - (2): La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar más allá de la base a la que tienen derecho.*

- (3) (FP SOLAMENTE) Si, con un corredor en tercera base y tratando de anotar por medio de una jugada de apretón o un robo, el receptor o cualquier otro fildeador pisa o enfrente del plato de home sin posesión de la pelota ni toques el bateador o su bate, se cargará al lanzador con un lanzamiento ilegal, se le otorgará al bateador la primera base en la obstrucción y la bola está muerta.

- e. (FP SOLAMENTE) Cuando un lanzador hace un lanzamiento ilegal.

EFECTO: *Sec. 5e: La bola está muerta y los corredores pueden avanzar a la base a la que tienen derecho sin riesgo de ser puestos out.*

- f. Cuando un fildeador contacta o atrapa una bola bateada o lanzada en fair con su gorra, máscara, guante o cualquier parte de su uniforme mientras está separada de su lugar apropiado en su persona.

EFECTO: *Sec. 5f: Los corredores de base tendrían derecho a tres bases si es una bola bateada o dos bases si es una bola tirada; y en cualquier caso, los corredores de base pueden avanzar más por su cuenta y riesgo. Si la recepción o el toque ilegal se realiza en una bola de fair hit, que a juicio del árbitro, hubiera pasado la valla de los jardines en vuelo, el corredor recibirá un jonrón.*

- g. Cuando la pelota está en juego y es derribada (más allá de las líneas limítrofes) o bloqueada.

EFECTO: *Sec. 5g: A todos los corredores se les otorgarán dos bases y el premio se registrará por la posición de los corredores cuando la bola salió de la mano de cualquier fildeador.*

EFECTO: *Cuando un fildeador pierde la posesión de la bola, como en un intento de toque, y la bola entra en el área de bola muerta o es bloqueada, todos los corredores reciben una base desde la última base tocada en el momento en que la bola entró en la bola muerta. área o se bloqueó. Si un corredor toca la siguiente base y regresa a su base original, la base original que dejó se considera la "última base tocada" a los efectos de un premio de derrocamiento.*

- h. Cuando una bola elevada bateada en fair sale del campo de juego en territorio fair, sin tocar el suelo o atravesar la cerca, le dará derecho al bateador a un jonrón, a menos que pase fuera del terreno a una distancia menor que las distancias de la cerca prescritas. desde el plato de home (como se indica en la Regla 2, Sección 1), en cuyo caso, el bateador tendría derecho a solo dos bases. El bateador debe tocar las bases en orden regular. El punto en el que la cerca o el estrado está a menos de las distancias enumeradas (Regla 2, Sección 1) desde el plato de home debe estar claramente marcado para información del árbitro.
- i. Cuando una bola de fair que bota o rueda sobre, debajo o a través de una cerca; límites fuera de juego involuntariamente fuera de un jugador defensivo; o una bola de fair que pase por encima, por debajo o a través de cualquier otra obstrucción que marque los límites del campo de juego.

EFFECTO: *Sec. 5i: La bola está muerta y todos los corredores de base reciben dos bases desde el momento del lanzamiento.*

- j. (1) Cuando un fildeador lleva involuntariamente una bola viva desde un territorio jugable a un territorio de bola muerta, la bola se convierte en muerta. A todos los corredores se les concede una base desde la última base tocada en el momento en que el "fildeador" entra en territorio de bola muerta.

NOTA: *Se considera que un fildeador que lleva una bola viva al dugout o al área del equipo para tocar a un jugador la ha llevado allí sin querer.*

- (2) Si, a juicio del árbitro, un fildeador intencionalmente lleva una bola viva desde el territorio jugable al territorio de bola muerta, la bola queda muerta y todos los corredores reciben dos bases desde la última base tocada en el momento en que entró en bola muerta. territorio.

NOTA: *Una línea de bola muerta se considera en juego.*

Sec. 6 UN CORREDOR DE BASE DEBE REGRESAR A SU BASE:

- a. Cuando una bola de foul es atrapada ilegalmente y así declarada por el árbitro.
- b. Cuando el árbitro declara una bola bateada ilegalmente.
- c. Cuando un bateador o corredor de base es declarado out por interferencia. Otros corredores regresarán a la última base que, a juicio del árbitro, fue tocada legalmente por ella en el momento de la interferencia.
- d. (FP SOLAMENTE) Cuando el árbitro de home o su ropa interfiere con el intento de lanzamiento del receptor.
- e. Cuando cualquier parte de la persona del bateador es tocada por una bola lanzada que se balancea y falla.
- f. (FP SOLAMENTE) Cuando un bateador es golpeado por una bola lanzada, a menos que sea forzado.
- g. Cuando una bola de falta no es atrapada.

EFFECTO: *Sec. 6a-g:*

- (1) La bola está muerta.
- (2) Los corredores de base deben regresar a la base sin riesgo de ser eliminados, excepto cuando se vean obligados a ir a la siguiente base porque el bateador se convirtió en corredor de bases.
- (3) No se anotarán carreras a menos que todas las bases estén ocupadas.
- (4) Los corredores de bases no necesitan tocar las bases intermedias para regresar a la base, pero deben regresar de inmediato; Sin embargo, se les debe dar tiempo suficiente para regresar.

- g. (SP SOLAMENTE) Robo de bases. Bajo ninguna condición se le permite a un corredor robar una base cuando una bola lanzada no es bateada. El corredor debe regresar a su base.

EFECTO: *Sec 6h: Los corredores de bases pueden abandonar sus bases cuando una bola lanzada es bateada o llega al home, pero deben regresar a esa base inmediatamente después de cada lanzamiento no golpeado por el bateador.*

- h. Cuando un elevado de fair atrapado, incluyendo un line drive (FP y SP) o toque (FP SOLAMENTE) que puede ser atrapado por un infielder con un esfuerzo normal, se deja caer intencionalmente con menos de dos outs y un corredor en primera base, primera y segunda , primera y tercera o primera, segunda y tercera bases.

Consulte la Regla 8, Sección 11h.

Sec. 7 BATTER-BASERUNNER ESTÁ FUERA:

- a. (LR SOLAMENTE) Cuando el receptor deja caer el tercer strike y un fildeador lo toca legalmente con la pelota antes de tocar la primera base.
- b. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando el receptor deja caer el tercer strike y la bola se sostiene en primera base antes de que el bateador-corredor llegue a primera base.
- c. Cuando, después de que se golpea una bola de fair, es legalmente tocada con la bola antes de que toque la primera base.
- d. Cuando, después de que se golpea una bola de fair, la bola es retenida por un fildeador que toca la primera base con cualquier parte de su persona antes de que el bateador-corredor toque la primera base.
- e. Cuando, después de que se golpea una bola elevada, la bola es atrapada por un fildeador antes de que toque el suelo o cualquier objeto que no sea un fildeador.
- f. Cuando, después de que se golpea una bola de fair, se emite una base por bolas, o el bateador avanza legalmente a la primera base con un tercer strike dropeado (FP SOLAMENTE), no avanza a la primera base y entra en el área de su equipo.

EFECTO: *Sec. 7a-f: La bola está en juego y el bateador-corredor está out.*

EXCEPCIÓN: *En lanzamiento lento, la bola está muerta y los corredores no pueden avanzar.*

CONSULTE LA REGLA 9, SECCIÓN 1j.

- g. Cuando corre fuera de la línea de tres pies (0.91 m), y a juicio del árbitro, interfiere con el fildeador que realiza el tiro en primera base. Sin embargo, puede correr fuera de la línea de tres pies (0.91 m) para evitar que un fildeador intente fildear una bola bateada.
- h. Cuando interfiere con un fildeador que intenta fildear una bola bateada, interfiere intencionalmente con una bola tirada o (FP SOLAMENTE) interfiere con un tercer strike dropado. Si esta interferencia, a juicio del árbitro, es un intento obvio de prevenir una doble jugada, el corredor más cercano al home también será declarado out.
- i. Cuando un bateador-corredor interfiere con una jugada en el plato de home en un intento de evitar un out obvio en el plato de home. El corredor también está fuera.
- j. Cuando se mueve hacia el plato de home para evitar o retrasar un toque de un fildeador.
- k. Cuando la descubren usando un bate alterado o ilegal.

EFFECTO: *Sec. 7g-k: La bola está muerta y el bateador-corredor está out. Otros corredores deben regresar a la última base tocada legalmente en el momento de la acción ilegal o antes.*

- i. Todos los jugadores ofensivos de lanzamiento rápido y lento deben usar cascos de bateo con orejeras dobles que hayan sido aprobados por el Comité Operativo Nacional de Normas para Equipos Atléticos (NOCSAE).

PENALIDAD: El no usar el casco de bateo cuando el árbitro lo ordene hará que dicho jugador sea declarado out. El uso deliberado del casco de forma inadecuada o quitárselo durante el juego, hará que el infractor sea declarado out inmediatamente. La pelota permanece viva.

NOTA: *En el caso de un bate alterado, el jugador también es expulsado del juego.*

Sec. 8 EL BASERUNNER ESTÁ FUERA:

- a. Cuando, al correr hacia cualquier base, corre más de tres pies (0.91 m) desde una línea directa entre esa base y la siguiente en orden regular o inverso para evitar ser tocada por la pelota en la mano de un fildeador.
- b. Cuando, mientras la bola está en juego, es legalmente tocada con la bola en la mano del fildeador mientras no está en contacto con una base.
- c. Cuando, en un out forzado, un fildeador la toca con la pelota o sostiene la pelota en la base a la cual el corredor se ve obligado a avanzar antes de que el corredor llegue a la base.
- d. Cuando la corredora no vuelve a tocar la base, la ocupaba anteriormente cuando se reanuda el juego después de la suspensión del juego.
- e. Cuando un corredor de base pasa físicamente a un corredor de base anterior antes de que ese corredor haya sido eliminado.

EFFECTO: *Sec. 8a-e: El balón está en juego y el corredor está fuera.*

EXCEPCIÓN: *Cuando el corredor precedente fue obstruido, un corredor no será out por rebasar a un corredor obstruido.*

- f. Cuando un corredor sale de su base para avanzar a otra base antes de que un elevado atrapado haya tocado a un fildeador, siempre que la pelota sea devuelta a un fildeador y debidamente apelada.
- g. Cuando el corredor no toca la base o bases intermedias en orden regular o inverso y la bola está en juego y legalmente retenida en esa base; o el corredor de base es tocado legalmente mientras estaba fuera de la base que falló.

CONSULTE LA REGLA 1, SECCIÓN 2.

- h. Cuando el bateador-corredor rebasa legalmente la primera base, intenta correr a la segunda base y es tocado legalmente mientras está fuera de la base.
- i. Cuando está corriendo o deslizándose hacia el plato de home, no toca el plato de home y no intenta regresar a la base cuando una fildeadora sostiene la pelota en su mano mientras toca el plato de home y apela al árbitro por la decisión..

EFFECTO: *Sec. 8f-i:*

- (1) Estas son jugadas de apelación y el equipo defensivo pierde el privilegio de poner fuera al corredor si la apelación no se hace antes de que el próximo lanzamiento legal o el equipo defensivo tenga el campo. El equipo defensivo ha "abandonado el campo" cuando el lanzador y todos los jugadores de cuadro han dejado el territorio fair en su camino hacia el banco o área de banquillo.

- (2) El balón está en juego y el corredor está fuera.
- (3) (FP SOLAMENTE) Los corredores de bases pueden dejar su base en jugadas de apelación de pelota viva cuando la pelota sale del radio de ocho pies (2.44m) alrededor de la goma del lanzador; o cuando la bola sale de la posesión del lanzador; o cuando el lanzador hace un movimiento de lanzamiento que indica una jugada o un tiro falso.
- (4) (FP y SP) Una vez que la pelota ha sido devuelta al cuadro y se ha llamado el tiempo, un mánager, entrenador o jugador con o sin posesión de la pelota, puede hacer una apelación verbal sobre un corredor que falta una base o dejando una base demasiado pronto. El árbitro administrador debe reconocer la apelación y luego tomar una decisión sobre la jugada. Los corredores de base no pueden abandonar su base durante este período, ya que la bola permanece muerta hasta el siguiente lanzamiento.

NOTA: (a) Si el lanzador tiene posesión de la pelota y está en contacto con el plato de lanzamiento cuando hace una apelación verbal, no se considera lanzamiento ilegal.
 (b) Si el árbitro ha indicado "jugar pelota" y el lanzador ahora solicita una apelación, el árbitro volvería a pedir "tiempo muerto" y permitiría el proceso de apelación.

- j. Un corredor debe evitar el contacto con cualquier fildeador que tenga la oportunidad de realizar una jugada inicial con una bola bateada. El no hacer esto resultará en una interferencia en el corredor. Un corredor no puede interferir con un fildeador que intenta fildear una bola bateada o interfiere intencionalmente con una bola tirada. Si esta interferencia, a juicio del árbitro, es un intento obvio de prevenir una doble jugada y ocurre antes de que el corredor sea eliminado, el corredor inmediatamente siguiente también será declarado out.
- k. Cuando un corredor es golpeado con una bola bateada en fair en territorio fair mientras está fuera de base y antes de que pase a un infielder, excluyendo al lanzador o a juicio del árbitro, otro fildeador tiene la oportunidad de hacer un out.

NOTA: Sec. 8j-k. Cuando los corredores de base son llamados out por interferencia, el bateador-corredor recibe la primera base y se le acredita un hit de base.

- l. Cuando un corredor hace contacto intencionalmente con una pelota que un infielder ha fallado.
- m. Cuando alguien, que no sea otro corredor, asiste físicamente a un corredor mientras la pelota está en juego. La pelota permanece viva.

EXCEPCIÓN: Después de que un corredor ha anotado y fallado el plato de home y es asistido físicamente para regresar a home, la pelota está muerta, el corredor está out y la carrera es anulada.

- n. Cuando el entrenador cerca de la tercera base corre en la dirección del plato de home en o cerca de la línea de base mientras un fildeador está intentando hacer una jugada en una bola bateada o tirada y, por lo tanto, dibuja un tiro al plato de home. Se llamará out al corredor más cercano a la tercera base.
- o. Cuando uno o más miembros del equipo ofensivo se paran o se juntan en o alrededor de una base en la que un corredor está avanzando, confundiendo así a los fildeadores y aumentando la dificultad de realizar la jugada.
- p. Cuando el corredor corre las bases en orden inverso para confundir al equipo defensivo o para hacer una farsa del juego. (Ver Regla 9, Sección 7j.)

- q. Si un entrenador interfiere intencionalmente con una pelota lanzada mientras está en el área del entrenador o interfiere con la oportunidad del equipo defensivo de hacer un out mientras está fuera del área del entrenador.
- r. Cuando un corredor, después de ser declarado out o después de anotar, interfiere con la oportunidad de un jugador defensivo de hacer una jugada sobre otro corredor. El corredor más cercano al plato de home en el momento de la interferencia también será declarado out..

EFECTO: *Sec. 8j-r: La bola está muerta. Otros corredores deben regresar a la última base tocada legalmente en el momento de la acción ilegal o antes.*

- s. Cuando un defensor tiene el balón y el corredor permanece de pie y deliberadamente, con gran fuerza, choca contra el defensor, el corredor debe ser declarado out.

NOTA: *La corredora no se desliza legalmente y causa contacto ilegal y / o altera ilegalmente las acciones de la fildeadora en el acto inmediato de realizar una jugada sobre ella. Los corredores nunca están obligados a deslizarse pero, si el corredor elige deslizarse, el deslizamiento será legal.*

EFECTO: *Sec. 8s: El corredor está out, la bola está muerta y todos los demás corredores deben regresar a la última base tocada en el momento de la colisión, a menos que se aplique la Regla 9, Sección 8j o la Regla 9, Sección 8r.*

NOTA: *Si se determina que el acto es flagrante, el infractor será expulsado.*

- t. (SP SOLAMENTE) Cuando el corredor no logra mantener el contacto con la base a la que tiene derecho hasta que una bola lanzada haya llegado al home o antes de que la bola lanzada sea bateada.

EFECTO: *Sec. 8t-u: La bola está muerta, se declara "NO PITCH" y el corredor está out.*

- u. Cuando abandona una base, no intenta avanzar a la siguiente base y entra al área del equipo o sale del campo de juego. La corredora será declarada out inmediatamente cuando entre en el área del equipo o salga del terreno de juego.
- v. Cuando la corredora se posiciona detrás y no en contacto con la base para comenzar a correr en cualquier bola elevada, la corredora es out y la bola permanece viva.

Sec. 9 BASERUNNER NO ESTÁ FUERA:

- a. Cuando un corredor de base corre detrás o delante del fildeador y fuera de la línea de base para evitar interferir con un fildeador que intenta fildear la bola en el camino de la base.
- b. Cuando una corredora de base no corre en línea directa a la base, siempre que la fildeadora en la línea directa no tenga la pelota en su poder.
- c. Cuando más de un fildeador intenta fildear una bola bateada y el corredor entra en contacto con el que, a juicio del árbitro, no tenía derecho a fildear la bola.
- d. Cuando un corredor es golpeado con una bola bateada en fair que ha pasado a un jugador de cuadro, excluyendo al lanzador, y a juicio del árbitro ningún otro jugador tiene la oportunidad de hacer un out. un jardinero.
- e. Cuando el equipo defensivo no solicita la decisión del árbitro sobre una jugada de apelación hasta después del siguiente lanzamiento.
- f. Cuando un bateador-corredor sobrepasa la primera base después de tocarla y regresa directamente a la base.
- g. Cuando no se le da suficiente tiempo a la corredora para regresar a una base, no se le llamará out por estar fuera de base antes de que el lanzador suelte la

bola. El árbitro no llamará ningún lanzamiento (Regla 7, Sección 10d (FP) y Sección 9c (SP).

- h. Cuando un corredor, que ha comenzado a avanzar legalmente, no puede ser detenido por el lanzador que recibe la bola mientras está en el plato de lanzamiento ni por pisar el plato con la bola en su posesión.
- i. Cuando un corredor mantiene su base hasta que un elevado toca a un fildeador, entonces intenta avanzar.
- j. Cuando es golpeado por una bola bateada al tocar su base, a menos que ella interfiera intencionalmente con la bola o un fildeador que está haciendo una jugada.

CONSULTE LA REGLA 9, SECCIÓN 8k.

- k. Cuando un corredor se desliza hacia una base y la saca de su posición correcta. Se considera que la base ha seguido al corredor.

EFECTO: *Sec. 9l: Un corredor que llega a una base de forma segura no estará fuera de esa base. Ella puede regresar a esa base sin riesgo de ser expulsada cuando la base haya sido reemplazada. Un corredor pierde esta exención si intenta avanzar más allá de la base desplazada antes de que vuelva a estar en la posición adecuada.*

- l. Cuando un fildeador hace una jugada sobre un bateador o corredor mientras usa un guante ilegal. El manager del equipo ofendido tiene la opción de que toda la jugada, incluido el turno al bate del bateador, sea anulada con el bateador al batear, asumiendo la cuenta de bola y strike que tenía antes de golpear la bola, y los corredores regresaron a las bases originales que tenían antes de la bola bateada, o tomando el resultado de la jugada.
- m. Cuando el corredor es golpeado por una bola bateada fair después de que es tocada o toca a cualquier fildeador, incluido el lanzador.

Sec. 10 CORREDOR DE CORTESÍA (SOLO FP)

- a. El equipo al bate puede usar corredores de cortesía para el lanzador y / o receptor en cualquier momento. No se puede utilizar el mismo corredor para ambas posiciones. Durante todo el juego, ni el lanzador ni el receptor deberán abandonar el juego en tales circunstancias.
- b. Los jugadores que hayan participado en el juego en cualquier otra capacidad de juego no son elegibles para servir como corredores de cortesía.
- c. Un jugador no puede correr como corredor de cortesía para el lanzador o el receptor y luego ser utilizado como sustituto de otro jugador en la misma mitad de la entrada.
- d. Una vez que el corredor de cortesía es designado para esa media entrada, ningún otro corredor de cortesía puede volver a correr por el corredor de cortesía original. Excepción: Si ocurre una lesión, otro corredor de cortesía o el receptor o el lanzador pueden correr hasta que ella anote o sea eliminada.
- e. Si un corredor de cortesía no se presenta, el mánager será retirado del juego.

Nota: El árbitro de home registrará la participación del corredor de cortesía.

- f. Solo en la parte superior de la entrada de 1 ", el lanzador y el receptor se identifican como los que figuran en la tarjeta de alineación como lanzador y receptor. A partir de entonces, el lanzador y el receptor se identifican como los últimos jugadores que jugaron físicamente en la posición defensiva. Si un suplente entra en la siguiente mitad de entrada y se mete en la base y el lanzador o receptor vuelve a entrar, no se puede usar C / R para el jugador en esa mitad de entrada.

Sec. 11 REGLA DE MIRAR HACIA ATRÁS

Regla de mirar hacia atrás (FP) - La regla de "mirar hacia atrás" estará en efecto cuando la bola esté viva, el bateador-corredor haya tocado la

primera base o haya sido declarado out, y el lanzador tenga posesión y control de la bola en la línea de ocho. pie (2,44 m) de radio de la goma del lanzador. Se considera que el lanzador está en el radio de ocho pies (2.44m) de la goma del lanzador cuando ambos pies están sobre o dentro de las líneas. Cuando la corredora no logra mantener contacto con la base a la que tiene derecho hasta que la bola sale de la mano del lanzador, la corredora será declarada out. Cuando un corredor está legítimamente fuera de su base después de un lanzamiento o el resultado de un bateador que completa su turno al bate mientras el lanzador tiene la pelota con un radio de ocho pies (2.44m) en la goma del lanzador, el corredor puede detenerse una vez, pero luego debe intentar avanzar inmediatamente a la siguiente base o regresar inmediatamente a su base.

- (1) No proceder inmediatamente a la siguiente base o regresar a su base una vez que el lanzador tiene la pelota dentro del radio de ocho pies (2.44m) de la goma del lanzador resultará en que el corredor sea declarado out.
- (2) Una vez que el corredor regrese a una base por cualquier motivo, será declarado out si abandona dicha base, a menos que se realice una jugada sobre ella u otro corredor (un tiro falso se considera una jugada); el lanzador ya no tiene posesión de la pelota en el radio de ocho pies (2,44 m); o el lanzador suelta la bola con un lanzamiento al bateador.

NOTA: *Una base por bolas o un tercer strike dropeado, en el que el corredor tiene derecho a correr, se trata de la misma forma que una bola bateada. El bateador-corredor de base puede continuar más allá de la primera base y tiene derecho a correr hacia la segunda base siempre que no se detenga en la primera base. Si se detiene después de la primera ronda, debe cumplir con la Sección 9t (1).*

REGLA 10. BOLA MUERTA - BOLA EN JUEGO

Sec. 1 LA BOLA ESTÁ MUERTA Y NO ESTÁ EN JUEGO:

Cuando la bola es bateada ilegalmente.

- a. Cuando el bateador pasa de una caja a otra cuando el lanzador está listo para lanzar.
- b. Cuando se declara "No Pitch".
- c. Cuando una bola lanzada toca cualquier parte de la persona o la ropa del bateador, ya sea que la bola sea golpeada o no.
- d. Cuando una bola de foul no es atrapada.
- e. Cuando el equipo ofensivo causa la interferencia.
 - (1) Cuando un bateador golpea intencionalmente la pelota por segunda vez, la golpea con un bate tirado o desvía su rumbo de cualquier manera mientras corre hacia la primera base.
 - (2) Cuando una bola tirada es tocada intencionalmente por un entrenador o un bateador en cubierta.
 - (3) Cuando una bola de fair golpea a un corredor de base o árbitro antes de tocar a un jugador de cuadro, incluido el lanzador, o antes de pasar a un jugador de cuadro, que no sea el lanzador.
 - (4) Cuando el bateador interfiere con el receptor u otro jugador defensivo en el plato de home.
 - (5) Cuando un miembro del equipo ofensivo interfiere intencionalmente con un balón vivo.
 - (6) Cuando un corredor patea intencionalmente una bola que un fildeador ha fallado.
- f. Cuando el balón está fuera de los límites de juego establecidos en el área de juego. Una pelota se considera "fuera del campo de juego" cuando toca el suelo, una persona en el suelo o un objeto fuera del área de juego.
- g. Si un accidente a un corredor le impide proceder a una base que se le otorga. Se permitirá un corredor sustituto para el jugador lesionado.
- h. (SP SOLAMENTE) Cuando el bateador golpea o corta la bola lanzada.

CONSULTE LA REGLA 8, SECCIÓN 11I.

- i. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando un lanzamiento descontrolado o un pase pasa por debajo, por encima o a través del backstop.
- j. Cuando el árbitro marca el tiempo.
- k. Cuando cualquier parte de la persona del bateador es golpeada con su propia bola bateada cuando está en la caja de bateo.
- l. Cuando un corredor corre bases en orden inverso, ya sea para confundir a los fildeadores o para hacer una parodia del juego.
- m. Cuando el bateador es golpeado por una bola lanzada.
- n. Cuando a juicio del árbitro, el entrenador cerca de la tercera base corre en la dirección del plato de home en o cerca de la línea de base mientras el fildeador está intentando hacer una jugada con una bola bateada o tirada, y por lo tanto dibuja un tiro al plato de home.
- o. (FP SOLAMENTE) Cuando el árbitro de home o su ropa interfiere con el intento de lanzamiento del receptor.
- p. Cuando uno o más miembros del equipo ofensivo se paran o se juntan en o alrededor de una base en la que un corredor está avanzando, confundiendo a los fildeadores y aumentando la dificultad de hacer una jugada.
- q. (FP SOLAMENTE) Cuando el corredor no logra mantener el contacto con la base a la que tiene derecho hasta que la bola sale de la mano del lanzador.
- r. (SP SOLAMENTE) Cuando un corredor no logra mantener contacto con la base a la que tiene derecho hasta que una bola lanzada ha llegado al home o antes de que la bola lanzada sea bateada.

- s. (SP SOLAMENTE) Después de cada strike o pelota, o una pelota lanzada que golpea el suelo o el home.
- t. Cuando se declara una bola bloqueada.
- u. Cuando un bateador ingresa a la caja del bateador con o usa un bate alterado.
- v. Cuando un bateador entra a la caja de bateo con o usa un bate ilegal.
- w. Cuando un elevado de fair atrapado, incluyendo un line drive (FP y SP) o toque (FP SOLAMENTE) que puede ser manejado por un infielder con esfuerzo ordinario, es intencionalmente dropeado con menos de dos outs y un corredor en primera base, primera y segunda, primera y tercera o primera, segunda y tercera bases.

CONSULTE LA REGLA 8, SECCIÓN 11h.

- x. Cuando un fildeador lleva una bola viva al territorio de bola muerta.

EFECTO: *Sec. 1a-aa: El bateador o corredores de base no pueden avanzar en una bola muerta a menos que se les otorgue una base o bases por regla.*

- z. Cuando se ha terminado el tiempo y la defensa está apelando durante la bola muerta.

Sec. 2 LA BOLA ESTÁ EN JUEGO:

- a. Al comienzo del juego y cada mitad de entrada cuando el lanzador tiene la pelota mientras está de pie en su posición de lanzar y el árbitro de home ha dicho "play ball".
- b. Cuando se aplica la regla de infield fly.
- c. Cuando una bola tirada pasa por un fildeador y permanece en territorio jugable.
- d. Cuando una bola de fair golpea a un árbitro o corredor de base en terreno fair después de pasar o tocar a un infielder.
- e. Cuando una bola de fair golpea a un árbitro en terreno foul.
- f. Cuando los corredores han alcanzado las bases a las que tienen derecho si el fildeador fildea una bola bateada o tirada con equipo ilegal.
- g. Cuando un corredor es declarado out por rebasar a un corredor precedente.
- h. Cuando no se realiza ninguna jugada sobre un corredor obstruido. La pelota permanecerá viva hasta que termine la jugada.
- i. Cuando se bate legalmente una bola de fair.
- j. Cuando un corredor debe regresar en orden inverso mientras la pelota está en juego.
- k. Cuando un corredor adquiere el derecho a una base tocándola antes de ser eliminado.
- l. Cuando una base se desplaza mientras los corredores de bases avanzan alrededor de las bases.
- m. Cuando un corredor de base corre más de tres pies (0.91 m) desde una línea directa entre esa base y la siguiente en orden regular o inverso para evitar ser tocado por la pelota en la mano de un fildeador.
- n. Cuando un corredor de base es marcado o expulsado.
- o. Cuando el árbitro llama out al corredor por no regresar y tocar la base cuando el juego se reanuda después de una suspensión del juego.
- p. Cuando se realiza legalmente una jugada de apelación de bola viva.
- q. Cuando una pelota viva golpea a un fotógrafo, jardinero, policía, etc., asignado al juego.
- r. Cuando un elevado ha sido atrapado legalmente.
- s. Cuando una pelota lanzada golpea a un jugador ofensivo; excepto en casos de interferencia intencional.
- t. Si el bateador deja caer el bate y la bola rueda contra el bate en territorio fair y, a juicio del árbitro, no había intención de interferir con el curso de la bola. El bateador no está fuera.
- u. Cuando una bola lanzada golpea a un árbitro.
- v. Siempre que la bola no esté muerta, según lo dispuesto en la Sección 1 de esta regla.

- w. Cuando una pelota lanzada golpea a un entrenador.
- x. (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Cuando se le ha cantado una bola al bateador. Cuando se han cantado cuatro bolas, el bateador no puede ser eliminado antes de llegar a la primera base.
- y. (LR SOLAMENTE) Cuando se ha cantado un strike al bateador.
- z. (FP SOLAMENTE) Cuando se ha atrapado legalmente un foul tip.
- aa. (SP SOLAMENTE) Siempre que haya una jugada como resultado del golpe del bateador. Esto incluye una jugada de apelación posterior.
- ab. (LR SOLAMENTE) Si la pelota se desliza de la mano de un lanzador durante su cuerda o el backswing.

Sec. 3 (SP SOLAMENTE) LA BALÓN PERMANECE VIVA HASTA QUE EL ÁRBITRO LLAME AL "TIEMPO", QUE DEBE HACERSE CUANDO UN JUGADOR LLEVA LA BOLA EN EL ÁREA DEL INFIELD Y, A JUICIO DEL ÁRBITRO, TODO EL JUEGO HA TERMINADO.

REGLA 11. ÁRBITROS

Para obtener información adicional, consulte el manual de árbitros en línea en www.pony.org.

NOTA: El incumplimiento de la Regla 11 por parte de los árbitros no será motivo de protesta.

PODER Y DEBERES. Los árbitros son los representantes de la liga u organización por la que han sido asignados a un juego en particular; y, como tal, están autorizados y obligados a hacer cumplir cada sección de estas reglas. Tienen el poder de ordenar a un jugador, entrenador, capitán o entrenador que realice u omita cualquier acto que, a su juicio, sea necesario para dar fuerza y efecto a una o todas estas reglas; e infligir las sanciones aquí prescritas. El árbitro de home tendrá la autoridad para tomar decisiones sobre cualquier situación que no esté específicamente cubierta en las reglas.

LA SIGUIENTE ES LA INFORMACIÓN GENERAL PARA ÁRBITROS:

- a. El árbitro no será miembro de ninguno de los equipos (es decir, jugador, entrenador, mánager, oficial, anotador, patrocinador o padre).
- b. El árbitro debe estar seguro de la fecha, la hora y el lugar del juego y debe llegar al campo de juego con 20-30 minutos de anticipación, comenzar el juego a tiempo y abandonar el campo cuando termine el juego. Su jurisdicción comienza cuando entra al campo para revisar los bates y termina cuando abandona el campo después del tercer out de la última entrada.
- c. Se recomienda que los árbitros masculinos y femeninos usen una camisa azul claro de manga corta, pantalones de color gris jaspeado y una gorra. Toda la demás parafernalia (es decir, calcetines, bolsa de pelota, chaqueta y / o suéter) debe ser oscuro, azul marino, y los zapatos y el cinturón deben ser negros tanto para árbitros como para mujeres. Una camiseta es opcional para usar debajo de la camisa azul claro, sin embargo, si se usa, debe ser blanca. El árbitro de home, ya sea masculino o femenino, en lanzamiento rápido DEBE usar una máscara con protector de garganta. Los protectores corporales se recomiendan para árbitros en lanzamiento rápido y son opcionales en lanzamiento lento.
- d. Los árbitros deben presentarse a los capitanes, entrenadores y anotadores.
- e. El árbitro debe inspeccionar los límites del campo de juego, el equipo y aclarar todas las reglas básicas tanto para los equipos como para sus entrenadores.
- f. Cada árbitro tendrá el poder de tomar decisiones sobre las violaciones cometidas en cualquier momento durante el tiempo de juego o durante la suspensión del juego hasta que finalice el juego.
- g. Ningún árbitro tiene la autoridad para dejar de lado o cuestionar decisiones tomadas por otro árbitro dentro de los límites de sus respectivos deberes, como se describe en estas reglas.
- h. Un árbitro puede consultar a su asociado en cualquier momento. Sin embargo, la decisión final recaerá en el árbitro, cuya autoridad exclusiva es para tomar la decisión y que solicita la opinión del otro árbitro.

- i. Para definir los “deberes respectivos”, el árbitro que juzga las bolas y los strikes se designará como ÁRBITRO DE PLATO, el árbitro que juzga las decisiones de base se designará como ÁRBITRO DE BASE.
- j. El árbitro de home y el árbitro de base tendrán la misma autoridad para:
 - (1) Llame out a un corredor por dejar una base demasiado pronto.
 - (2) Llame a “TIEMPO” para suspender el juego.
 - (3) Expulsar a un jugador, entrenador o mánager del juego por violar las reglas.
 - (4) Llamar a todos los lanzamientos ilegales.
- k. El árbitro declarará out al bateador o corredor, sin esperar una apelación de dicha decisión, en todos los casos en que dicho jugador sea retirado de acuerdo con estas reglas.

NOTA: *A menos que se apele, el árbitro no llamará out a un jugador por no haber tocado una base, haber dejado una base demasiado pronto en un elevado, batear fuera de orden o intentar ir a segunda después de llegar a primera base, como provisto en estas reglas.*

- l. El árbitro no penalizará a un equipo por la infracción de una regla cuando la imposición de la penalización sería ventajosa para el equipo infractor.

Sec. 2 EL ÁRBITRO DE PLACA DEBE:

- a. Toma una posición detrás del receptor. Él o ella estarán a cargo y serán responsables de la correcta realización del juego.
- b. Llame todas las bolas y strikes.
- c. Por acuerdo y en cooperación con el árbitro de base, declarar jugadas, bolas limpias o faltas, bolas atrapadas legal o ilegalmente. En jugadas que requieran que el árbitro de base abandone el cuadro, el árbitro de home asumirá los deberes normalmente requeridos del árbitro de base.
- d. Determinar y declarar si:
 - (1) Un bateador toca o corta una pelota.
 - (2) Una bola bateada toca a la persona o la ropa del bateador.
 - (3) Un fly ball es un infield o un outfield fly.
- e. Determinar cuándo se pierde un juego.
- f. Asumir todos los deberes cuando se le asigne como árbitro único en un juego.

Sec. 3 EL ÁRBITRO DE BASE DEBE: Ayudar al árbitro de home en todos los sentidos para hacer cumplir las reglas del juego.

Sec. 4 RESPONSABILIDADES DE UN ÚNICO ÁRBITRO. Si solo se asigna un árbitro, sus deberes y jurisdicción se extenderán a todos los puntos. Asumirá un puesto en cualquier parte del campo que, a su juicio, le permitirá desempeñar mejor sus funciones.

Sec. 5 CAMBIO DE ÁRBITROS. Los árbitros no pueden cambiarse durante un juego con el consentimiento de los equipos oponentes, a menos que un árbitro esté incapacitado por una lesión o enfermedad.

Sec. 6 JUICIO DEL ÁRBITRO. No habrá apelación de ninguna decisión de ningún árbitro por el motivo de que él / ella no estaba en lo correcto en su conclusión sobre si una bola bateada era justa o falta, un corredor de base es salvo o out, una bola lanzada, un strike o una bola. , o en cualquier jugada que implique precisión de juicio; y ninguna decisión tomada por un árbitro será revertida, excepto cuando esté convencido de que viola una de estas reglas. En caso de que el gerente, el capitán o cualquier equipo no busque la revocación de una decisión basándose únicamente en un punto de las reglas, el árbitro, cuya decisión está en cuestión, consultará, en caso de duda, con sus asociados antes de tomar cualquier medida. Pero bajo ninguna circunstancia ningún jugador o persona, que no sea el entrenador o el capitán de cualquiera de los equipos, tendrá ningún derecho legal para protestar por cualquier decisión y buscar su revocación en un reclamo de que está en conflicto con esta regla

- a. Bajo ninguna circunstancia ningún árbitro buscará revertir una decisión tomada por sus asociados; ningún árbitro criticará o interferirá con los deberes de sus asociados, a menos que se le pida.
- b. El árbitro principal puede rectificar cualquier situación en la que la revocación de la decisión de un árbitro o una decisión demorada del árbitro ponga en peligro a un bateador-corredor, un corredor de base o al equipo defensivo. Esta corrección no es posible después de que se ha lanzado un lanzamiento.

Sec. 7 : Consulte el Manual de árbitros de PONY en línea en www.pony.org.

Sec. 8 SUSPENSIÓN DEL JUEGO:

- a. Un árbitro puede suspender el juego cuando, a su juicio, las condiciones justifiquen tal acción.
- b. El juego será suspendido siempre que el árbitro de home deje su posición para cepillar el home o para realizar otras tareas que no estén directamente relacionadas con la orden de jugadas.
- c. El árbitro suspenderá el juego siempre que un bateador o lanzador se salga de su posición por una razón legítima.
- d. Un árbitro no dirá "tiempo" después de que un lanzador haya comenzado su cuerda.
- e. Un árbitro no pedirá "tiempo" mientras se esté realizando una jugada.
- f. Los árbitros no suspenderán el juego a petición de los jugadores, entrenadores o gerentes hasta que se hayan completado todas las acciones en curso por parte de cualquiera de los equipos.
- g. (SP SOLAMENTE) Cuando, a juicio de un árbitro, todo el juego inmediato aparentemente se ha completado, debe pedir "tiempo."

Sec. 9 INFRACCIONES Y SANCIONES:

- a. Los jugadores, entrenadores, gerentes u otros miembros no harán comentarios despectivos o insultantes hacia o sobre jugadores, oficiales o espectadores rivales, ni cometerán otros actos que puedan considerarse conducta antideportiva.
- b. Cuando un gerente o entrenador es expulsado de un juego, él / ella abandonará inmediatamente el campo de juego y el complejo; no participará en la gestión o entrenamiento del equipo por el resto del juego; no participará en la gestión o entrenamiento del equipo durante su próximo juego.

NOTA: *Cuando un mánager o entrenador es expulsado por el uso de un jugador ilegal, las reglas de jugador ilegal del torneo reemplazan esta regla.*

- c. Cuando un jugador es expulsado de un juego, no participará en el resto del juego y no jugará en el próximo juego del equipo. Ella permanecerá bajo la supervisión de la dirección y el cuerpo técnico del equipo.

NOTA: *Cuando un jugador es expulsado por ser un jugador ilegal, las reglas del juego de torneo ilegal reemplazan esta regla.*

- d. Un gerente, entrenador o jugador que sea expulsado dos veces en el mismo torneo será suspendido por el resto del torneo y todos los torneos futuros hasta que se le notifique que el Director de Softbol de la Zona lo reincorporará. El gerente, entrenador o jugador deberá asistir a una audiencia administrativa conducida por el Director de Softbol de la Zona y otros oficiales según lo considere apropiado el Director de Softbol de la Zona. El propósito de la audiencia es recopilar los hechos y circunstancias y determinar las sanciones o acciones apropiadas, hasta e incluyendo la suspensión y / o retiro de la Membresía de PONY de los equipos.

REGLA 12. PROTESTAS

- Sec. 1 LAS PROTESTAS NO SERÁN RECIBIDAS NI CONSIDERADAS SI SE BASAN ÚNICAMENTE EN UNA DECISIÓN QUE IMPLICA LA EXACTITUD DEL JUICIO POR PARTE DE UN ÁRBITRO.** Ejemplos de protestas que no serán consideradas son:
- Si una bola bateada fue justa o falta.
 - Si un corredor de base estaba a salvo o fuera.
 - Si una bola lanzada fue un strike o una bola.
 - Si un lanzamiento era legal o ilegal.
 - Si un corredor de base tocó o no una base.
 - Si un corredor dejó su base demasiado pronto en un elevado atrapado.
 - Si un elevado fue o no atrapado legalmente.
 - Si fue o no un infield fly.
 - Si hubo o no interferencia u obstrucción.
 - Si el campo está en condiciones de continuar o reanudar el juego.
 - Si hay suficiente luz para seguir jugando.
 - Cualquier otro asunto que involucre solo la precisión del juicio del árbitro.

- Sec. 2 PROTESTAS QUE SERÁN RECIBIDAS Y CONSIDERADAS ASUNTOS DE INTERÉS DE LOS SIGUIENTES TIPOS:**
- Mala interpretación de una regla de juego.
 - Falla de un árbitro en aplicar la regla correcta a una situación dada.
 - No imponer la pena correcta por una infracción determinada.

- Sec. 3 LAS PROTESTAS PUEDEN INVOLUCRAR TANTO UNA CUESTIÓN DE JUICIO COMO LA INTERPRETACIÓN DE UNA REGLA.**

***EJEMPLO:** Con un out y corredores en segunda y tercera, el bateador sale volando. El corredor en la tercera etiqueta hacia arriba después de la recepción y el corredor en la segunda no lo hace. El corredor en tercera cruza el home antes de que la pelota sea jugada en segunda base para el tercer out. El árbitro no permite que la carrera anote. Las preguntas sobre si los corredores dejaron sus bases antes de la recepción y si la jugada en la segunda base se realizó antes de que el corredor en la tercera cruzara el home, son únicamente cuestiones de juicio y no son protestables. Es una mala interpretación de una regla de juego cuando el árbitro no permitió que la carrera anotara y es un tema adecuado para protestar.*

- Sec. 4 Segundo. 4 LA NOTIFICACIÓN DE INTENCIÓN DE PROTESTAR SE DEBE HACER INMEDIATAMENTE ANTES DEL SIGUIENTE LANZAMIENTO.** (EXCEPCIÓN: elegibilidad del jugador)
- El manager o manager interino del equipo que protesta notificará inmediatamente al árbitro de home que el juego se está llevando a cabo bajo protesta. El árbitro de home, a su vez, notificará al manager contrario y al anotador oficial.
 - Todas las partes interesadas deberán conocer las condiciones que rodean la toma de la decisión que ayudarán a la correcta determinación del asunto.

***NOTA:** En jugadas de apelación, la apelación debe realizarse antes del siguiente lanzamiento, legal o ilegal, o antes de que el equipo defensivo abandone el campo. Para el propósito de esta regla, el equipo defensivo ha "abandonado el campo" cuando el lanzador y todos los jugadores de cuadro han dejado el territorio fair en el camino hacia el banco o área de dugout.*

- Una vez que se completa el juego y ambos equipos han abandonado el campo, no se puede presentar ninguna protesta. EXCEPCIÓN: elegibilidad del jugador.
- Sec. 5 LA PROTESTA ESCRITA OFICIAL DEBE PRESENTARSE DENTRO DE UN TIEMPO RAZONABLE:**

- a. En ausencia de una regla de liga o torneo que fije el límite de tiempo para presentar una protesta, se debe considerar una protesta si se presenta dentro de un tiempo razonable, dependiendo de la naturaleza del caso y la dificultad para obtener la información en la que basar la protesta.
- b. Dentro de las 48 horas posteriores a la hora programada del concurso, generalmente se considera un tiempo razonable.

Sec. 6 LA PROTESTA FORMAL ESCRITA DEBE CONTENER LA SIGUIENTE INFORMACIÓN:

- a. La fecha, hora y lugar del juego.
- b. Los nombres de los árbitros y anotadores.
- c. La regla y sección de las Reglas Oficiales o reglas locales bajo las cuales se realiza la protesta.
- d. La decisión y las condiciones que rodean la toma de la decisión.
- e. Todos los hechos esenciales involucrados en el asunto protestaron.

Sec. 7 LA DECISIÓN TOMADA SOBRE UN JUEGO PROTESTADO DEBE RESULTAR EN UNO DE LOS SIGUIENTES:

- a. La protesta se considera inválida y el puntaje del juego permanece como se jugó.
- b. Cuando se permite una protesta por mala interpretación de una regla de juego, el juego se vuelve a jugar desde el punto en el que se tomó la decisión incorrecta, con la decisión corregida.
- c. Cuando se permite una protesta por inelegibilidad, el equipo perderá el juego que se está jugando o el último juego jugado al equipo infractor.

REGLA 13. PUNTUACIÓN

NOTA: El hecho de que el anotador oficial no cumpla con la Regla 13 no será motivo de protesta. Estas son las pautas para el anotador oficial.

Sec. 1 EL ANOTADOR OFICIAL MANTENERÁ REGISTROS DE CADA JUEGO COMO SE INDICA EN LAS SIGUIENTES REGLAS. Él / ella tendrá la autoridad exclusiva para tomar todas las decisiones que involucren juicio. Por ejemplo, es responsabilidad del anotador determinar si el avance de un bateador a la primera base es el resultado de un hit o un error. Sin embargo, un anotador no tomará una decisión que entre en conflicto con las Reglas Oficiales de Juego o con la decisión de un árbitro.

Sec. 2 LA PUNTUACIÓN DE LA CAJA:

- a. El nombre de cada jugador y la posición o posiciones que jugó se enumerarán en el orden en el que bateó o hubiera bateado, a menos que sea removida o el juego termine antes de su turno al bate.
- b. Se debe tabular el récord de bateo y fildeo de cada jugador.
 - (1) La primera columna mostrará el número de veces al bate de cada jugador, pero no se cargará una vez al bate contra el jugador cuando:
 - (a) Batea un elevado de sacrificio que anota un corredor.
 - (b) Se le concede una base por bolas.
 - (c) (FP SOLAMENTE) Ella golpea un toque de sacrificio.
 - (d) (FP SOLAMENTE) Es golpeada por una bola lanzada.
 - (e) (FP SOLAMENTE) Ella golpea un golpe de sacrificio.

NOTA: Un golpe de bofetada se define como un toque falso, seguido de un swing controlado, lo que hace que el corredor avance como sería el caso con un toque de sacrificio.

- (2) La segunda columna mostrará el número de carreras realizadas por cada jugador.
- (3) La tercera columna mostrará el número de golpes de base realizados por cada jugador. Un golpe de base es una bola bateada que le permite al bateador llegar a la base de manera segura:
 - (a) En una bola de fair que se posa en el suelo, pasa la cerca o golpea la cerca antes de ser tocada por un fildeador.
 - (b) En una bola de fair que es golpeada con tal fuerza o lentitud, o que recibe un rebote antinatural, lo que hace imposible fildear con un esfuerzo normal a tiempo para retirar al corredor.
 - (c) Cuando una bola de fair, que no ha sido tocada por un fildeador, queda "muerta" por tocar a la persona o la ropa de un corredor o árbitro.
 - (d) Cuando el fildeador intenta sin éxito retirar a un corredor precedente, y a juicio del anotador, el bateador-corredor de base no habría sido retirado en primera base por fildeo perfecto.
- (4) La cuarta columna mostrará el número de oponentes eliminados por cada jugador.
 - (a) Un out se acredita a un fildeador cada vez que:
 - (1) Atrapa un elevado o una línea.
 - (2) Atrapa una bola tirada que retira a un bateador o corredor de base.
 - (3) Toca a un corredor con una pelota cuando el corredor está fuera de la base a la que tiene derecho.
 - (4) Está más cerca de la bola cuando un corredor es declarado out por ser golpeado por una bola de fair o interferencia con el fildeador, o cuando un corredor es declarado out por violar la Regla 9, Sección 8u y Sección 8e.
 - (b) Un putout se acredita al receptor.
 - (1) Cuando se pide un tercer strike.

- (2) (SP SOLAMENTE) Cuando el bateador golpea o corta la pelota hacia abajo.
- (3) Cuando el bateador no batea en el orden correcto.
- (4) Cuando el bateador interfiere con el receptor.
- (5) La quinta columna mostrará el número de asistencias realizadas por cada jugador. Se acreditará una asistencia:
 - (a) A cada jugador que maneje la pelota en cualquier serie de jugadas que resulte en el out del corredor. Solo se dará una asistencia a cualquier jugador que maneje la pelota en cualquier out. A un jugador que haya ayudado en una racha u otra jugada de ese tipo se le acreditará tanto una asistencia como un out.
 - (b) A cada jugador que maneja o lanza la pelota de tal manera que hubiera resultado un out si no fuera por un error de un compañero de equipo.
 - (c) A cada jugador que, al desviar una bola bateada, ayude en un out.
 - (d) A cada jugador que maneja la pelota en una jugada que resulta en que un corredor sea llamado fuera por interferencia o por correr fuera de la línea de bas.
- (6) La sexta columna mostrará el número de errores cometidos por cada jugador. Los errores se registran:
 - (a) Por cada jugador que comete una mala jugada que prolonga el turno al bate del bateador o la vida del actual corredor.
 - (b) Para el fildeador que falla en tocar la base después de recibir la pelota para retirar al corredor en un out forzado cuando un corredor se ve obligado a regresar a la base.
 - (c) Para el receptor, si a un bateador se le concede la primera base por interferencia.
 - (d) Para el fildeador que no completa una doble jugada debido a que deja caer la pelota.
 - (e) Para la fildeadora, si una corredora avanza una base debido a que no detiene o intenta detener una bola lanzada con precisión a una base, siempre que haya ocasión para el tiro, el anotador debe determinar qué jugador comete el error.

Sec. 3 UN GOLPE DE BASE NO SERÁ PUNTUADO:

- a. Cuando un corredor es out forzado por una bola bateada o hubiera sido out forzado excepto por un error de fildeo.
- b. Cuando un jugador fildeando una bola bateada retira a un corredor precedente con un esfuerzo normal.
- c. Cuando un fildeador falla en un intento de retirar a un corredor precedente y, a juicio del anotador, el bateador-corredor podría haber sido retirado en primera base.

Sec. 4 UNA CARRERA COMBATEADA ES UNA CARRERA ANOTADA DEBIDO A:

- a. Un golpe seguro.
- b. Un toque de sacrificio (FP) o un elevado de sacrificio (FP y SP).
- c. Una mosca asquerosa atrapada.
- d. Un putout dentro del cuadro o una selección del jardinero.
- e. Un corredor de base forzado a home debido a una interferencia, o al bateador siendo golpeado con una bola lanzada o se le ha dado una base por bolas.
- f. Un jonrón y todas las carreras anotadas como resultado.

Sec. 5 UN LANZADOR SE ACREDITARÁ CON UNA GANANCIA:

- a. Cuando ella es la lanzadora abridor y ha lanzado al menos cuatro entradas y su equipo no solo está a la cabeza cuando es reemplazada, sino que permanece a la cabeza por el resto del juego.
- b. Cuando un juego termina después de cinco entradas de juego, y el lanzador abridor ha lanzado al menos tres entradas, y su equipo anota más carreras que el otro equipo cuando el juego termina.

- Sec. 6 UN LANZADOR SERÁ CARGADO CON UNA PÉRDIDA, INDEPENDIENTEMENTE DEL NÚMERO DE INNINGS QUE HAYA LANZADO, SI ES REEMPLAZADO CUANDO SU EQUIPO ESTÁ DETRÁS EN LA PUNTUACIÓN Y SU EQUIPO, DESPUÉS, NO EMPLEA LA PUNTUACIÓN O GANA EL LIDERAZGO.**
- Sec. 7 7 EL RESUMEN ENUMERARÁ LOS SIGUIENTES ARTÍCULOS EN ESTE ORDEN:**
- a. La puntuación por entradas y la puntuación final.
 - b. Las carreras impulsadas y por quién.
 - c. Dos hits de base y por quién.
 - d. Tres hits de base y por quién.
 - e. Jonrones y por quién.
 - f. El sacrificio vuela y por quién.
 - g. Dobles jugadas y jugadores que participan en ellas.
 - h. Triple jugadas y jugadores que participan en ellas.
 - i. Número de bases por bolas dadas por cada lanzador.
 - j. Número de bateadores ponchados por cada lanzador.
 - k. Número de hits y carreras permitidos por cada lanzador.
 - l. El nombre del lanzador ganador.
 - m. El nombre del lanzador perdedor.
 - n. El momento del juego.
 - o. Los nombres de los árbitros y anotadores.
 - p. (FP SOLAMENTE) Bases robadas y por quién.
 - q. (FP SOLAMENTE) Toques de sacrificio.
 - r. (FP SOLAMENTE) Los nombres de los bateadores golpeados por una bola lanzada y el nombre del lanzador que los golpeó.
 - s. (FP SOLAMENTE) El número de lanzamientos salvajes realizados por cada lanzador.
 - t. (FP SOLAMENTE) El número de pases hechos por cada receptor.
- Sec. 8 (FP SOLAMENTE) LAS BASES ROBADAS SON ACREDITADAS A UN CORREDOR DE BASE SIEMPRE QUE AVANZA UNA BASE SIN QUE SEA AYUDADO POR UN GOLPE, UN PUTOUT, FUERZA FUERA, ELECCIÓN DEL CAMPO, PELOTA PASADA, LANZAMIENTO SALVAJE, UN ERROR O UN LANZAMIENTO ILEGAL.**
- Sec. 9 TODOS LOS REGISTROS DE UN JUEGO PERDIDO SERÁN INCLUIDOS EN LOS REGISTROS OFICIALES EXCEPTO EL REGISTRO PERDIDO DEL LANZADOR.**
- Sec. 10 INTERRUPTOR DE CORTE INTERNACIONAL (ITB).** Al anotar, la carrera anotada por el jugador que comienza como corredor en segunda base se cargará al equipo defensivo y no al lanzador. Dependiendo del criterio del anotador oficial, una carrera anotada por cualquier otro jugador se cargará a la efectividad del lanzador.

PUNTOS DE ÉNFASIS

1. LLAMAMIENTOS

Las apelaciones se describen en la Regla 1 Sección 2, Regla 8 Sección 2b-c (1-4) y Regla 9 Sección 1 (f-i)

A. Situaciones.

1. Falta una base.
2. Dejar una base en una bola atrapada antes de que la bola sea tocada por primera vez.
3. Bateo fuera de servicio.
4. Intentar avanzar a la segunda base después de dar la vuelta en la primera base.

B. Vivir. En todos los juegos se puede hacer una apelación durante una bola viva por cualquier jugador en posesión de la bola tocando la base fallada o dejada demasiado pronto en una bola elevada atrapada, o tocando al corredor que comete la infracción si todavía está en el campo de juego.

C. Muerto. La apelación de bola muerta puede hacerse:

1. Una vez que todos los corredores hayan completado su avance y se haya llamado el tiempo. Cualquier entrenador, manager o jugador, con o sin la pelota, puede hacer una apelación verbal sobre un corredor que no alcanza una base o que deja una base demasiado pronto en una bola atrapada. El árbitro administrador debe entonces tomar una decisión sobre la jugada.
2. Si el balón ha salido de juego. Los corredores deben tener la oportunidad de completar sus responsabilidades básicas de carrera, antes de que se pueda hacer la apelación de bola muerta.

D. No puede regresar. Un corredor no puede volver a tocar una base perdida, o una que se fue demasiado pronto en un elevado atrapado si:

1. Ha llegado a una base más allá de la base que falló o se fue demasiado pronto y la bola queda muerta.
2. Ha abandonado el terreno de juego, o
3. Un corredor siguiente ha anotado.

E. Cuándo. Deben hacerse apelaciones:

1. Antes del próximo lanzamiento legal o ilegal.
2. Al final de una entrada, antes de que el lanzador y todos los jugadores del cuadro hayan abandonado el territorio fair en su camino hacia el banco o área de banquillo.
3. En la última jugada del juego, y se puede apelar hasta que los árbitros abandonen el terreno de juego.

F. Avance. Los corredores pueden avanzar durante una jugada de apelación de pelota viva. Si la bola no está muerta en lanzamiento rápido, cada corredor puede dejar su base cuando:

1. El lanzador ya no tiene posesión de la pelota dentro del círculo de dos metros y medio.
2. Cuando el lanzador hace una jugada sobre cualquier corredor (un movimiento de lanzamiento falso se considera una jugada). Si se solicita un tiempo muerto para una apelación, el árbitro debe otorgarlo y los corredores no pueden avanzar hasta el siguiente lanzamiento.

G. Más de una apelación. Se puede realizar más de una jugada de apelación, pero no se deben permitir los juegos de adivinanzas. EJEMPLO: El corredor falla la segunda base por un paso pero solo toca la esquina de la tercera base. Aunque se haga una apelación en tercera, el árbitro llamó a la caja fuerte del corredor, se puede apelar en segunda sobre el mismo corredor.

H. Premios. Una apelación debe ser respetada incluso si la base perdida fue antes o después de una adjudicación.

I. Placa y etiqueta perdida. Si un corredor falla el plato de home y el receptor falla la etiqueta, el árbitro debe vacilar un poco. Si no se marca, debe declarar seguro al corredor. Si se hace una apelación al tocar al corredor o al plato, el árbitro debe tomar una decisión sobre esta jugada de apelación.

- J. **Force Out.** Si se respeta una apelación en una base a la que un corredor se vio obligado a avanzar y la carrera es un out forzado, ninguna carrera anotaría si fuera el tercer out. Si un corredor forzado, después de tocar la siguiente base, se retira por cualquier motivo hacia la base que ocupó primero, se restablece el juego forzado y puede volver a ser eliminado si la defensa toca la base a la que es forzado.

NOTA: Si el bateador-corredor es puesto out o es el primero en salir en múltiples outs en la misma jugada, esto eliminaría todos los outs forzados.

- K. **Tag-Ups.** Si un corredor abandona una base demasiado pronto en una bola atrapada y regresa en un intento de volver a golpear, esto se considera un tiempo de juego y no un out forzado. Si la apelación es el tercer out, todas las carreras anotadas por los corredores antes del corredor apelado y anotadas antes de la apelación legal contarían.
- L. **Falta la primera base antes de que llegue el lanzamiento.** Si un corredor pasa la primera base antes de que llegue el tiro, se considera que ha tocado la base a menos que se realice una jugada de apelación. Si se hace una apelación, debe hacerse antes de que el corredor regrese a la primera base mientras la bola está viva.
- M. **Cuarta apelación.** Se puede hacer una apelación después del tercer out siempre que se haga correctamente. EJEMPLO: Un out con corredores en primera y tercera. El bateador golpea un elevado que es atrapado. Cada corredor abandona su base antes de que se toque la bola atrapada. Se hace una apelación en primera base para el tercer out. El equipo defensivo luego hace una apelación en la tercera base antes de que los jugadores de cuadro abandonen el cuadro. El corredor en tercera también sería declarado out, y la carrera no contaría.
- N. **Fin del juego.** Si surge alguna situación que pueda dar lugar a una apelación por parte de la defensa en la última jugada del juego, los árbitros deben esperar hasta que todos los jugadores de cuadro defensivos hayan cruzado la línea de tiros libres en su camino hacia el dugout del equipo, antes de abandonar el cuadro. Si los equipos se alinean para chocar los cinco, hay pocas posibilidades de apelar incluso si los jugadores de cuadro defensivos no han cruzado la línea de falta y los árbitros pueden abandonar el juego en este punto. No se puede apelar una vez que los árbitros abandonan el campo.

2. PROCEDIMIENTO DE ROTACIÓN DE LA BOLA

En el juego de campeonato se utiliza un procedimiento de rotación de pelota y muchas asociaciones locales están siguiendo ahora el mismo procedimiento. A continuación se enumera este procedimiento.

- A. El lanzador tiene la opción de elegir qué bola usar al comienzo de cada mitad de entrada. Si ambas bolas no entran en juego en la primera mitad de la primera entrada, el lanzador en la mitad inferior de la primera entrada DEBE lanzar la bola no utilizada. No se ofrece ninguna opción.
- B. La pelota del juego actual debe usarse hasta el momento en que quede fuera de juego o sea injugable. Cuando la pelota sale de juego, el árbitro lanzará otra pelota al lanzador. Si al lanzador no le gusta esa bola, dale otra y coloca la bola que el lanzador te dio, fuera de juego para más tarde. No pongas esta bola en tu bolsa de bolas. Un árbitro nunca debe recuperar una bola del lanzador y ponerla en su bolsa de bolas a menos que sea el comienzo de la entrada cuando el lanzador está seleccionando su bola de juego.
- C. Después de que se completa una entrada, la pelota debe ser devuelta a las proximidades de la plataforma de lanzamiento por el equipo que abandona el campo o el árbitro. El lanzador que sale al campo ahora tiene una bola con la que comenzar la siguiente mitad de entrada. El lanzador puede solicitar otra bola al árbitro de home, y el árbitro debe darle otra bola, para que el lanzador pueda seleccionar la bola que quiere usar.

3. MURCIÉLAGO CON DENTES

Los murciélagos legales se describen en la Regla 3 Sección 1

Para determinar si un bate con una abolladura debe ser legal o no, un árbitro debe utilizar su anillo de bate para deslizarse sobre el cañón del bate. Si el anillo de murciélago continúa deslizándose por todo el cañón, el bate sería legal. Si el anillo de murciélago no se desliza sobre el cañón del bate, el bate no sería legal. La intención de esta regla es que los murciélagos no deben tener una superficie plana donde se pueda golpear la pelota.

4. BATIENDO CON UN BAT ILEGAL O ALTERADO

Batear con un bate ilegal o alterado se describe en la Regla 8 Sección 1c

Si un bateador usa un bate ilegal o alterado y recibe un hit de base, y el próximo bateador planea usar el mismo bate, ahora se aplica la siguiente regla. Si se nota antes de que se lance un lanzamiento (legal o ilegal) al segundo bateador, el árbitro descartará al bateador que usó el bate y ahora está en base out (si es un bate alterado, el bateador también es expulsado del juego), el bate es removido del juego, cualquier corredor que fue eliminado antes de descubrir la infracción permanece fuera, y todos los corredores que avanzaron como resultado de la bola bateada regresaron a su posición antes del lanzamiento del bateador. No hay penalización para el bateador actual a menos que se le haya lanzado un lanzamiento (legal o ilegal) a este bateador. Si el lanzamiento le ha sido lanzado a esta bateadora, ella es eliminada (y si un bate alterado, es expulsado), y el primer jugador que usa este bate no tiene penalidad.

5. LA BATERÍA PERMANECE EN LA CAJA DE BATERÍA

El bateador permanece en la caja del bateador se describe en la Regla 8 Sección 1

Esta regla no pretende penalizar a los jugadores; está destinado a acelerar el juego. El bateador aún puede obtener una señal con un pie en la caja y realizar un swing de práctica, sin embargo, no puede salir de la caja con ambos pies para estos propósitos.

El bateador puede salir de la caja:

- A. ¿Debería hacerse una jugada en las bases o en el bateador-corredor?
- B. Se pide tiempo muerto.
- C. Si la pelota es golpeada en fair o en foul.
- D. En un lanzamiento descontrolado o un pase.
- E. En un columpio, una bofetada o un swing de control.
- F. En un lanzamiento de tres bolas que el bateador piensa que es una bola, pero el árbitro dictamina un strike. Si el bateador abandona la caja ilegalmente, se debe dar una advertencia. Se puede dar cualquier número de advertencias sobre la misma masa. No se debe convocar una huelga sin una advertencia. Se pueden pedir uno, dos o tres strikes al mismo bateador según esta regla.

6. BATEANDO FUERA DE LA CAJA DE BATERÍA

Batear fuera de la caja de bateo se describe en la Regla 8 Sección 1a

Para que el bateador sea llamado out por batear fuera del cajón del bateador, un pie o ambos pies deben estar en el suelo completamente fuera de las líneas del cajón del bateador cuando se hace contacto con la pelota. Las líneas de la caja del bateador se consideran dentro de la caja del bateador. El bateador también debe ser declarado out si cualquier parte de su pie toca el plato de home cuando se hace contacto con la pelota, aunque esté tocando las líneas de la caja de bateo. La bola está muerta. El bateador está fuera, ya sea que la pelota sea justa o falta. En los casos en que no haya líneas evidentes en la caja de bateo, se debe usar el buen juicio y el beneficio de cualquier duda debe ir al bateador. Si no se hace contacto con el balón, no hay penalización.

7. CAJA DEL RECEPTOR

La caja del receptor se describe en la Regla 2 Sección 4d

(Lanzamiento lento solamente) El receptor no puede tener ninguna parte de su cuerpo tocando el suelo fuera de las líneas de la caja del receptor hasta que la bola sea bateada, toque el suelo o el home, golpee al bateador o llegue a la caja del receptor. Es una violación de la regla 7 Sección 3d y un lanzamiento ilegal. La intención de esta regla

es prevenir la obstrucción del receptor. Incluso si el receptor está legalmente dentro de la caja del receptor, puede ocurrir una obstrucción al receptor.

(LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) El receptor debe permanecer en la caja del receptor hasta que se suelte el lanzamiento. Durante un lanzamiento regular, si el bateador se mueve hacia el frente de la caja de bateo, el receptor puede acercarse al home sin penalización. En todo momento, el receptor debe evitar la obstrucción del receptor, ya que el bateador tiene legalmente el derecho a toda la caja de bateo. La obstrucción no requiere contacto entre el receptor y el bate o bateador. Siempre se debe obedecer la solicitud del árbitro de que el receptor se aleje más del bateador para evitar una lesión u obstrucción. (Ver obstrucción del receptor en POE # 27.)

8. COMPRUEBE EL GOLPEO DE GIRO / BUNT

Normalmente, hay cuatro áreas que constituyen si el bateador ha golpeado o no la bola o ha controlado el swing.

A. ¿Giró las muñecas?

B. ¿Hizo un swing a través de la pelota y trajo el bate hacia atrás, a menos que el bateador lo haya retirado antes de que llegue el lanzamiento?

C. ¿Estaba el murciélago frente al cuerpo?

D. ¿Hizo un intento de golpear el terreno de juego?

En un intento de toque en el que el bateador coloca el bate a través del home, a menos que el bateador mueva el bate hacia la bola, no se cantará un strike si la bola está fuera de la zona de strike. En cada situación, el árbitro piensa en términos de prioridades. Primero, ¿estaba el lanzamiento en la zona de strike? Si es así, es simplemente una huelga. En segundo lugar, ¿la bateadora hizo un swing a la bola lanzada o, en el caso de un intento de toque, movió el bate hacia la bola lanzada? En cualquier caso, es decisión del árbitro de home. En caso de duda o si está bloqueado, llamará bola al lanzamiento. Los árbitros no declararán strike al lanzamiento a menos que esté en la zona de strike o el bateador golpeó la pelota. Si el árbitro dice que el lanzamiento es una bola y el receptor solicita ayuda, el árbitro debe pedir ayuda. En un intento de toque fallido con dos strikes, se aplicará la regla del tercer strike caído. (Regla 9 Sección 2b)

9. DISPOSITIVOS DE COMUNICACIÓN

No se permite ningún tipo de dispositivo de comunicación en el campo de juego o en los dugouts. Para conocer las excepciones, consulte la Regla 3, Sec. 12.

10. CONFERENCIAS

A. Defensivo.

Las conferencias defensivas se describen en la Regla 7 Sección 11

Una conferencia con carga defensiva tiene lugar cuando la defensa solicita una suspensión del juego por cualquier motivo, y un representante ingresa al territorio del balón vivo y se comunica con cualquier jugador defensivo. El árbitro debe avisar al representante del equipo cuando declara una conferencia cargada. A un equipo se le permiten tres (3) conferencias cargadas por siete entradas. Pueden tomar los tres en una entrada o distribuirlos en el transcurso de las siete entradas. Una vez que se han tomado las tres conferencias, el lanzador debe ser retirado por cada conferencia cargada adicional. En el caso de un juego de entrada extra, se permitirá una (1) conferencia cargada por entrada extra. En la segunda conferencia defensiva cargada y subsiguientes en un juego de entrada extra, el lanzador debe ser retirado de la posición de lanzamiento por el resto del juego. Si el lanzador regresa a la posición de lanzar después de haber sido removido y se ha realizado un lanzamiento, el lanzador es descalificado del juego. Las siguientes no son conferencias defensivas:

1. Si el representante del equipo entra en territorio de pelota viva e informa al árbitro antes de cualquier comentario verbal con cualquier jugador defensivo que el lanzador será retirado de la posición de lanzamiento.
2. Gritar instrucciones desde el dugout al lanzador u otro jugador defensivo.
3. Si un representante del dugout consulta con cualquier jugador defensivo durante una conferencia con carga ofensiva y está listo para jugar la pelota cuando la defensa y los árbitros estén listos.

B. Ofensivo

Las conferencias ofensivas se describen en la Sección 10 de la Regla 5

Una conferencia cargada de ofensiva ocurre cuando la ofensiva solicita una suspensión del juego y un árbitro le concede tiempo para permitir que un representante del equipo conferencia con un bateador, corredor (s) u otro representante del equipo. Solo se permite una conferencia de este tipo por entrada. Los árbitros deben negarse a conceder la segunda conferencia. PENALIDAD: Si la infracción insiste en realizar una segunda conferencia en una entrada después de que el árbitro le informa que no está permitida, el árbitro debe descalificar al representante del equipo del juego. Las siguientes no son conferencias ofensivas:

1. Un representante de equipo consulta con un bateador y / o corredor (s) durante una conferencia cargada defensiva y está listo para jugar cuando la defensa lo está.
 2. Si el lanzador se pone una chaqueta de calentamiento.
- C. Funcionarios.** No será una conferencia cargada para ninguno de los equipos cuando el árbitro por una razón oficial pida tiempo muerto. (EJEMPLO: Un jugador lesionado, regla de sangre, problemas con el anotador, reparaciones de mantenimiento del campo, etc.) Un entrenador puede consultar con un lanzador, bateador o corredor durante el tiempo muerto del árbitro sin penalización siempre que estén listos para continuar una vez que el problema ha sido resuelto.

11. CORREDOR DE CORTESÍA (SOLO TERRENO RÁPIDO)

El corredor de cortesía se describe en la regla 9, sección 10

Se permitirá un corredor de cortesía (C / R) para el lanzador o receptor una vez que hayan llegado a la base de manera segura. El C / R debe ser un jugador que no ha estado en el juego como suplente. Ella pudo haber sido una C / R en una entrada anterior. Ella no puede ser una C / R tanto para el lanzador como para el receptor. El C / R puede usarse como sustituto en la siguiente mitad de entrada, pero no en la misma mitad de entrada en la que era C / R.

12. BOLA MUERTA RETRASADA

Hay cinco situaciones en las que ocurre una violación de una regla, un árbitro la reconoce y la bola permanece viva hasta la conclusión de la jugada. Estas situaciones son:

- A. Un lanzamiento ilegal. (Regla 7 Secciones 1-7, 9 para Lanzamiento Rápido y Regla Secciones 1-6, 8 para Lanzamiento Lento)
 - B. Obstrucción del receptor. (Regla 9 Sección 2d)
 - C. Interferencia del árbitro de home. (Regla 9 Sección 6d)
 - D. Obstrucción. (Regla 9 Sección 5b)
 - E. Bola bateada o lanzada contactada por equipo separado. (Regla 9 Sección 5f)
- NOTA:** Una vez que se completa toda la jugada en cada situación, se debe hacer la aplicación adecuada.

13. JUGADOR DESIGNADO (DP) / JUGADOR FLEX

- A. La regla DP reemplaza la regla DB.
- B. La posición de DP nunca se cancela.
- C. No es necesario utilizar un DP.
- D. Si se usa, debe anotarse en la alineación inicial.
- E. Un equipo que usa el DP comienza el juego con 10 pero puede jugar o terminar con 9 o 10.
- F. El DP es un jugador ofensivo y debe estar incluido en una de las nueve posiciones de bateo.
- G. El nombre del jugador por el que el Jugador Designado está bateando (Flex) debe colocarse en la décima posición en la alineación.
- H. Un DP inicial puede volver a ingresar una vez, pero debe regresar a la décima posición en la tarjeta de alineación.
- I. El DP puede ser reemplazado por:
 1. Bateador o corredor sustituto
 2. Flex

NOTA: En todos los casos, el DP ha abandonado el juego, con un reingreso permitido.

- J. El Jugador Designado puede jugar a la defensiva para cualquier jugador en las primeras nueve posiciones del orden al bate, incluido el Flex.
- K. No puedes: Colocar al jugador Flex en las primeras nueve posiciones para alguien que no sea el DP, esto resulta en una sustitución ilegal.

PUNTOS CLAVE

- A. El rol del jugador DP / Flex nunca termina.
- B. Un equipo puede pasar de 10 a nueve jugadores y volver a 10 jugadores cualquier número de veces durante el juego.
- C. El juego puede terminar con 10 o nueve jugadores.

FÁCILES RECORDATORIOS

- A. El DP nunca puede estar solo a la defensiva
- B. El jugador Flex nunca puede estar solo a la ofensiva.
- C. El DP y el Flex nunca pueden estar a la ofensiva al mismo tiempo.
- D. El DP y el Flex pueden jugar a la defensiva al mismo tiempo.

14. CONDUCTA DUGOUT

Esta regla se refleja en los entrenadores, jugadores, sustitutos u otro personal de la banca. Una vez que comienza el juego, solo los jugadores que participan en el juego pueden estar fuera del dugout, excepto cuando la regla lo permita o el árbitro justifique la razón. Un entrenador que camina en el campo para una conferencia es un ejemplo de una regla que permite a un entrenador o jugador en el campo, o si uno de los que están en el banquillo tiene que ir al baño, este es un ejemplo de justificación del árbitro. Los jugadores no pueden estar fuera del dugout entre entradas parados cerca de la caja de bateo observando al lanzador calentar (a menos que sea el bateador en cubierta), ni pueden salir del dugout para fumar u observar el juego desde detrás del backstop. o pantalla lateral.

15. EQUIPO EN EL CAMPO DE JUEGO

El equipo que queda en el campo de juego se describe en la Regla 3 Sección 10

Ningún equipo suelto, artículos diversos o una parte separada del uniforme de un jugador que no sea el que se usa legalmente en el juego en ese momento, debe estar dentro del territorio jugable. El equipo oficial que se puede dejar en el territorio jugable incluye el bate del bateador, la máscara del receptor, la parafernalia del árbitro, cualquier casco que se haya desprendido inadvertidamente de un jugador ofensivo o defensivo durante el transcurso del juego o cualquier equipo que pertenezca a una persona asignada a el juego. Guantes sueltos, gorras, cascos, chaquetas, pelotas, bates (incluido el bate del bateador en la cubierta) o cualquier otro equipo suelto, artículos diversos o partes sueltas del uniforme que se encuentren dentro del territorio jugable, no se utilizan legalmente en el juego en ese momento. podría causar una bola bloqueada o interferencia.

A. Bola lanzada

1. Si una bola tirada golpea el equipo suelto que pertenece al equipo al bate, se declara bola muerta inmediatamente. Si tal acción interfiere con una jugada, se dictamina la interferencia. La bola está muerta, el corredor sobre el que se juega en el momento de la interferencia será declarado out y cada corredor debe regresar a la última base tocada antes de que la bola lanzada golpee el equipo suelto. Si ninguna jugada aparente es obvia, se dictamina una bola bloqueada, nadie es declarado out y todos los corredores deben regresar a la última base tocada en el momento de la declaración de bola muerta.
2. Si el equipo suelto pertenece al equipo en el campo, se convierte en una bola bloqueada y se aplica la regla de derrocamiento.

B. Bola bateada

1. Una bola bateada que toca un equipo suelto es una bola de falta.
2. Una bola de fair bateada que toca equipo suelto perteneciente a:

- a. La infracción se considera una bola muerta y los corredores regresan, a menos que hayan sido forzados a avanzar cuando al bateador-corredor se le concede la primera base en el hit.
- b. La defensa se considera una bola muerta y todos los corredores, incluido el bateador-corredor, reciben dos bases desde su posición en el momento del lanzamiento.

16. ETIQUETA FALSA

La etiqueta falsa se describe en la Regla 9 Sección 5b (3)

Una etiqueta falsa ocurre cuando un fildeador sin la pelota engaña al corredor impidiendo su progreso (es decir, haciendo que se deslice, desacelere o deje de correr).

- a. Se llama obstrucción cuando se hace una etiqueta falsa como se mencionó anteriormente. El árbitro señalará bola muerta demorada y permitirá que el juego continúe hasta su finalización. A la corredora obstruida, y a cada corredora afectada por la obstrucción, siempre se le otorgará la base o bases que habría alcanzado si no hubiera habido obstrucción bajo la Regla 9 Sección 5b (3). Recuerde, a cada corredor se le otorga una base o bases solamente, si a juicio del árbitro, ella hubiera llegado a la base o bases si no hubiera habido ninguna obstrucción.
- b. Las etiquetas falsas continuas deberían resultar en expulsiones. En casos flagrantes en los que el jugador se desliza por la etiqueta falsa y se lastima, el jugador infractor debe ser expulsado sin previo aviso.
- c. Si un fildeador finge un toque, pero el corredor continúa a la siguiente base sin deslizarse o romper el paso, no hay violación de la regla. En este caso, el progreso no se vio obstaculizado. Se debe dar una advertencia.

17. CAER SOBRE LA CERCA EN UN PESTILLO

La valla es una extensión del campo de juego, por lo que es legal que un jugador trepe y atrape. Si atrapa una pelota en el aire y su impulso la lleva a través o sobre la cerca, la atrapada es legal, el bateador-corredor está out, la pelota está muerta y con menos de dos outs, todos los corredores avanzan una base sin responsabilidad de ser puesto fuera. Las pautas son:

- a. Si atrapa la pelota antes de que toque el suelo fuera del área de juego, la captura es legal.
- b. Si atrapa la pelota después de tocar el suelo fuera del área de juego, no es una atrapada. Si se usa una valla portátil que es plegable y un jugador defensivo está parado en la valla, se dicta una atrapada legal. Un jugador defensivo puede trepar una valla para atrapar, por lo que debería poder pararse en una valla que se haya caído al suelo. No debe quedar ninguna duda a juicio del árbitro si la cerca está en el suelo, a seis pulgadas del suelo o a tres pies del suelo cuando el defensor la pisa. Siempre que el jugador defensivo no haya salido del área de juego (al otro lado de la cerca), la captura será legal.

18. FUERZA

Se puede hacer un out forzado golpeando a un corredor que se ve obligado a avanzar a una base como resultado de que el bateador se convierta en bateador-corredor, o tocando la base. NOTA: No es posible hacer un out forzado en una bola atrapada, ya que el bateador-corredor ya no es un corredor.

19. GOLPEAR LA PELOTA POR SEGUNDA VEZ

Golpear la pelota, una segunda vez se describe en las Secciones 3, 4, 5, 7, 9, 11 de la Regla 8. Cuando un árbitro considera el acto de un bateador que golpea la pelota por segunda vez, el árbitro debe ubicar el acto en una de tres categorías.

- a. El bate está en las manos del bateador cuando la bola entra en contacto con él, y el bateador está dentro de la caja del bateador, es una bola de foul. Si un pie entero del bateador está completamente fuera de la caja del bateador, está fuera. Llámalo una bola de foul.
- b. Si el bate está fuera de la mano del bateador (dropado o tirado) y golpea la bola en territorio fair, la bola está muerta y el bateador-corredor está out. Si la bola

golpea el bate en el suelo, el bateador no es out. El árbitro debe entonces determinar si la bola es fair o foul según la regla de fair / foul. Si la bola rueda contra el bate en territorio fair, permanece viva. Si se detiene o es tocada en territorio fair, es una bola fair. Si toca el bate en territorio fair y luego rueda al suelo y se detiene, es una bola de foul. Si la bola rueda contra el bate en territorio de falta, es una bola de falta independientemente.

- c. Si un bateador balancea y falla la bola lanzada pero:
1. La golpea accidentalmente en el seguimiento, la bola está muerta y todos los corredores deben regresar a la base ocupada antes del lanzamiento.
 2. La golpea intencionalmente en el segundo swing, la pelota está muerta y todos los corredores deben regresar a la base ocupada antes del lanzamiento.
 3. Golpea la pelota después de que rebota en el receptor o en su guante, la pelota está muerta y todos los corredores deben regresar a la base ocupada antes del lanzamiento. En 2 y 3 si el acto es intencional con corredores en base, el bateador será declarado out por interferencia. Si esto ocurre en el tercer strike en Fast Pitch, la Regla 9 Sección 7 tiene prioridad.

20. LÍNEA IMAGINARIA O ÁREA DE BOLA MUERTA

Cuando un fildeador lleva una bola viva al área de bola muerta, la bola se convierte en muerta y se otorga una base o bases a todos los corredores. Si el acto no es intencional, el premio es una base. Si el acto es intencional, la adjudicación es de dos bases. La base otorgada se rige desde la última base legalmente tocada en el momento en que la bola quedó muerta.

Si se usa una línea de tiza para determinar un área fuera de juego, la línea se considera en juego. Si un fildeador está tocando la línea, se considera que está en el campo de juego y puede realizar una atrapada o un lanzamiento legal. Si alguno de los pies está completamente en el suelo en territorio de bola muerta (sin tocar la línea), la bola queda muerta y no se puede realizar ninguna jugada. Si un jugador tiene un pie dentro de la línea o tocando la línea, y otro pie en el aire en el momento en que se realiza la recepción, la recepción es legal y el bateador está out. Si el fildeador entra en el área de bola muerta (pie en el suelo), la bola se convierte en muerta y todos los corredores reciben una base desde la última base tocada cuando la bola quedó muerta.

Los jugadores defensivos no pueden aprovechar y lanzar intencionalmente o entrar en un área de bola muerta para evitar que un corredor que ha fallado o abandonado una base demasiado pronto regrese a la base. Si se dictamina que el jugador defensivo lanzó la pelota intencionalmente o entró en el área de pelota muerta, permita que el corredor regrese a la base..

21. BOLA CAIDA INTENCIONALMENTE

Bola dropeada intencionalmente se describe en la Regla 8 Sección 11h

La bola no puede ser dropeada intencionalmente a menos que el fildeador la haya atrapado y luego dropeado. El simple hecho de guiar la pelota al suelo no debe considerarse una pelota dropeada intencionalmente.

22. PASEO INTENCIONAL

Máximo de tres (3) bases por bolas intencionales por entrada. El entrenador, lanzador o receptor del equipo defensivo puede solicitar una base por bolas intencional antes o durante la aparición en el plato. El bateador debe estar en la caja de bateo, la bola está muerta y no es necesario lanzar ningún lanzamiento.

23. INTERFERENCIA

La interferencia se define como el acto de un jugador ofensivo o miembro del equipo que impide, obstaculiza o confunde a un jugador defensivo que intenta ejecutar una jugada. Puede ser en forma de contacto físico, distracción verbal, distracción visual o cualquier tipo de distracción que pueda obstaculizar al fildeador en la ejecución de la jugada. Los jugadores defensivos deben tener la oportunidad de fildear la pelota en cualquier lugar del campo de juego o lanzar la pelota sin que se les estorbe.

- a. una. La interferencia del corredor incluye: 1) un corredor o bateador-corredor que interfiere con un fildeador que está ejecutando una jugada, 2) un corredor o bateador-corredor que es golpeado por una bola bateada sin tocar fair, o 3) interfiriendo intencionalmente con una bola tirada.
 - 1. Cuando un corredor interfiere con un fildeador, el árbitro debe determinar si la interferencia ocurrió antes o después de que el corredor que interfirió fue eliminado y luego aplicar la regla correspondiente.
 - 2. Cuando un corredor es golpeado por una bola bateada fair, es una interferencia si ocurrió antes de que pasara a un infielder (excluyendo al lanzador) siempre que el corredor no estuviera en contacto con la base. No es interferencia si la bola bateada tocó o fue tocada por un jugador antes de que golpeará al corredor, o si el corredor estaba parado en territorio de foul.
 - 3. Un corredor puede estar parado en una base y un jugador defensivo golpea al corredor mientras observa el vuelo de la pelota. Si el jugador defensivo no logra atrapar una pelota atrapable, es el juicio del árbitro si se debe o no llamar interferencia. La regla establece que un corredor debe dejar cualquier espacio que necesite un fildeador para hacer una jugada sobre una bola bateada, a menos que el corredor tenga contacto con una base legalmente ocupada cuando ocurra el impedimento. En este caso, no se debe llamar al corredor a menos que el obstáculo sea intencional.
 - 4. Si ocurre una interferencia del corredor en una bola de foul que no es atrapada, el corredor es out, se canta un strike, la bola está muerta y el bateador permanece al bate.
 - 5. Para la interferencia de choques, consulte POE # 23h.
- b. La interferencia del bateador ocurre mientras el bateador está al bate y antes de que golpee una bola jugable. Ocurre en lanzamiento rápido cuando el bateador interfiere intencionalmente con el lanzamiento del receptor en un intento de robo o cuando interfiere con el receptor en una jugada al plato. La caja de bateo no es un santuario para el bateador cuando se realiza una jugada en el plato. También podría ocurrir cuando un bateador suelta su bate de tal manera que golpea al receptor y le impide hacer una jugada. Si el bateador simplemente deja caer su bate y el receptor tropieza con él, no hay interferencia. La interferencia del bateador también se describe en POE # 19c.
- c. Los bateadores en cubierta pueden ser acusados de interferencia si interfieren con un tiro y un posible toque a un corredor, o la oportunidad de un fildeador de hacer un out en un elevado.
- d. La interferencia del entrenador ocurre cuando un entrenador de base corre hacia home y dibuja un tiro o cuando interfiere con un fildeador que intenta atrapar o lanzar una pelota. El palco del entrenador no es un santuario.
- e. La interferencia del espectador ocurre cuando un espectador:
 - 1. Entra en el campo e interfiere con una jugada.

EFECTO: *El bateador y el (los) corredor (es) se colocarán donde, a juicio del árbitro, lo hubieran hecho si no hubiera ocurrido la interferencia. El campo pertenece al jardinero y las gradas pertenecen a los espectadores.*

- 2. Llega al campo desde las gradas y evita que un fildeador atrape un elevado en el campo de juego.

EFECTO: *Se dictamina una bola muerta y se declara out al bateador. Todos los corredores se colocarán donde, a juicio del árbitro, lo hubieran hecho si no hubiera ocurrido la interferencia. No es una interferencia si el fildeador alcanza las gradas.*

- f. Ocurre la interferencia del árbitro:
 - 1. Cuando un árbitro es golpeado por una bola bateada justa y sin tocar antes de que pase a un jugador de cuadro (excluyendo al lanzador). Al bateador-corredor se le otorga la primera base (excepción a la declaración de que alguien debe ser llamado por interferencia).

2. (Lanzamiento rápido solamente) Cuando un árbitro interfiere con el intento de un receptor de poner out a un corredor robando, o un intento de saque del receptor a cualquier base. Es una interferencia solo si el corredor no es puesto out, en cuyo caso es devuelto a su base. En ningún otro caso se dictamina la interferencia del árbitro.

Cuando ocurre una interferencia de bateador, bateador-corredor, corredor, bateador en cubierta o entrenador, la bola está muerta, alguien debe ser llamado out y cada uno de los otros corredores debe regresar a la última base tocada en el momento de la interferencia.

- g. La interferencia del equipo ofensivo podría ocurrir en la bola lanzada que golpea el equipo suelto que queda en el campo de juego si realmente se interfiere con una jugada (Ver POE # 15).
- h. Chocar contra un fildeador con la pelota (interferencia)
Para prevenir lesiones y proteger al jugador defensivo que intenta hacer una jugada sobre un corredor, el corredor debe ser llamado out si permanece de pie y choca contra un jugador defensivo que sostiene la pelota y espera aplicar un toque. Para evitar la decisión de choque, el corredor puede deslizarse, saltar por encima del defensor que sostiene el balón, rodear al defensor (si está fuera del carril de tres pies, el corredor será llamado out) o regresar a la línea anterior. base tocada.

NOTA: Si se determina que el acto es flagrante, el infractor será expulsado. Un corredor puede deslizarse hacia un fildeador.

1. Cuando un corredor es declarado out por chocar contra un fildeador que sostiene la bola, la bola queda muerta. Cada corredor debe regresar a la última base tocada en el momento de la interferencia.
 2. Si, en (a) arriba, la corredora chocó contra una fildeadora que sostenía la pelota antes de que fuera puesta fuera y, a juicio del árbitro, fue un intento de interrumpir una doble jugada obvia, la corredora inmediatamente subsiguiente también se declarará fuera de conformidad con la Regla 9 Sección 8j.
 3. Si el choque ocurre después de que el corredor fue declarado out, el corredor más cercano al home será declarado out según la Regla 9 Sección 8r.
 4. Si un corredor obstruido choca contra un fildeador que sostiene la bola, la llamada de obstrucción será ignorada y el corredor será declarado out bajo la Regla 9 Sección 8s. Un premio de este tipo bajo la Regla 9 Sección 5b (1-2) no le da al corredor el derecho de violar la Regla 9 Sección 8s.
 5. Si el vuelo de la bola lleva a un fildeador hacia un corredor, esto no puede ser una interferencia.
- i. Corredor golpeado por bola de fair
 1. Mientras está en contacto con la base. El corredor nunca será llamado out a menos que el acto sea intencional. La pelota permanece viva o muerta dependiendo del jugador defensivo más cercano. Si el jugador defensivo más cercano está frente a la base con la que el corredor está en contacto, la pelota está viva. Sin embargo, si el jugador defensivo más cercano está detrás de la base, la bola está muerta. Si la bola es declarada muerta y al bateador se le otorga un hit, solo los corredores forzados a avanzar debido a que el bateador está colocado en la primera base avanzarán una base.
 2. Sin estar en contacto con la base. El corredor será declarado out o declarado seguro según la regla de interferencia. (Regla 9 Sección 8j, k, l)
 - j. **Lanzar o cargar un bate**
Si un jugador lanza el bate intencionalmente con ira, el jugador debe ser expulsado del juego por conducta antideportiva. Si el bate se resbala de las manos del bateador, no hay penalidad a menos que el bate descartado evite que la defensa haga una jugada con la pelota, y se debe reglamentar la interferencia. No hay penalización cuando un jugador lleva un bate a la primera base o cualquier otra base. Si el jugador usa el bate (intencional o involuntariamente) para evitar

que un jugador defensivo haga una jugada, entonces se debe descartar la interferencia.

24. REGLA DE MIRAR ATRÁS (SOLO LANZAMIENTO RÁPIDO)

La regla de retrospectiva se describe en la Sección 11 de la Regla 9

Cuando un corredor está legítimamente fuera de su base después de un lanzamiento, o como resultado de que un bateador completó su turno al bate, y está parado cuando el lanzador tiene la bola en el círculo, el corredor debe intentar avanzar inmediatamente a la siguiente base o Regrese a la base a la izquierda. La responsabilidad está completamente en el corredor. El lanzador no tiene la obligación de mirar, fingir o lanzar.

- a. El corredor no tiene que regresar a la base o avanzar inmediatamente a la siguiente base hasta que el bateador-corredor llegue a la primera base con una base por bolas.
- b. El no proceder inmediatamente a la siguiente base o regresar a su base original después de que el lanzador tenga la bola dentro del círculo resultará en que el corredor sea declarado out.
- c. Una vez que el corredor regrese o se detenga en una base por cualquier motivo, será declarado out si abandona dicha base. EXCEPCIÓN a (a) y (b): Un corredor no será declarado out si:
 1. Se realiza una jugada sobre ella u otro corredor.
 2. El lanzador abandona el círculo o deja caer la pelota.
 3. El lanzador lanza la pelota al bateador.
- d. Si dos corredores están fuera de base y dos árbitros diferentes declaran out a cada corredor, los árbitros deben determinar qué corredor fue declarado out primero y devolver al otro corredor a la base que dejó. No es posible obtener dos outs en la regla de "mirar atrás".
- e. Un lanzador fildeando una bola en el círculo es solo otro fildeador y los corredores pueden dejar su base. Si salen de su base, se aplica la misma regla mientras el lanzador sostiene la bola en el círculo: una vez que el corredor se detiene, debe decidir en qué dirección continuar o ser llamado out.
- f. Una base por bolas o un tercer strike dropeado se trata como una bola bateada siempre que el bateador-corredor continúe más allá de la primera base. Cuando el bateador-corredor continúa hacia la segunda base con el propósito de anotar, se considera una base robada. Sin embargo, si el bateador-corredor se detiene en la primera base y luego sale de la base después de que el lanzador tiene la bola dentro del círculo, el bateador-corredor está out. El bateador-corredor no puede comenzar de regreso a la base, y antes de llegar a la primera base, corre a la segunda base. Si el bateador-corredor se compromete con la primera base (moviéndose hacia la primera), el corredor debe regresar a esta base. El juicio del árbitro determinará el compromiso hacia una base..
- g. Cualquier acto por parte del lanzador en posesión de la pelota dentro del círculo que, a juicio del árbitro, haga que el corredor reaccione; se considera hacer una jugada.

NOTA: *Estar en el círculo de dos metros y medio se define como ambos pies dentro o parcialmente dentro de las líneas. El lanzador no se considera en el círculo si alguno de los pies está completamente fuera de las líneas.*

25. COBERTURA DE MEDIOS

Los medios autorizados por el comité del torneo pueden estar en el campo de juego pero no deben usar trípodes. Se puede utilizar un soporte de un solo poste. Todo el personal de los medios debe poder moverse para evitar ser golpeado por una bola derribada o bateada. Si se golpean accidentalmente, la bola permanece viva. Todo el equipo fotográfico debe ser transportado por el fotógrafo. No se puede dejar ningún equipo en el suelo. Si una bola derribada o bateada se atasca en el equipo del fotógrafo, la regla

de derribo o fuera de juego se aplica como cualquier otro derribo o bola bateada que se aloja en cualquier otro lugar del campo.

26. OBSTRUCCIÓN

La obstrucción se describe en la Regla 9 Sección 5b

La obstrucción es el acto de un fildeador:

- a. No estar en posesión de la bola que impide el avance de un bateador-corredor o corredor que está corriendo las bases legalmente.
- b. No en el acto de fildear una bola bateada que impida el progreso de un bateador-corredor o corredor que está corriendo las bases legalmente.

NOTA: *Si un jugador defensivo está bloqueando la base o el camino de la base sin la pelota, esto está impidiendo el avance del corredor y es una obstrucción. En el pasado, los entrenadores les han enseñado a los jugadores a bloquear la base, atrapar la pelota y marcar. Ahora el jugador debe atrapar la pelota, bloquear la base y hacer el toque.*

Siempre que ocurra una obstrucción, ya sea que se realice una jugada sobre un corredor o no, el árbitro declarará la obstrucción y señalará una bola muerta demorada. La bola permanecerá viva. Si el corredor obstruido es eliminado antes de llegar a la base que habría alcanzado si no hubiera habido obstrucción, se cantará una bola muerta y al corredor obstruido, y a cada corredor afectado por la obstrucción, se le otorgará la (s) base (s) que debería haber alcanzado, a juicio del árbitro, si no hubiera habido obstrucción. Un corredor obstruido podría ser declarado out perdiendo una base o saliendo de una base antes de que se toque por primera vez un elevado. Si el corredor cometió un acto de interferencia después de la obstrucción, esto también anularía la obstrucción. Cuando a un corredor obstruido se le concede una base, lo hubiera hecho si no hubiera habido obstrucción y un corredor precedente estuviera en esa base, se llamará tiempo. El corredor obstruido recibirá esa base y el corredor que ocupe esa base tendrá derecho a la siguiente base sin riesgo de ser eliminado. También debe quedar claro que cuando se dice “una corredora no puede ser declarada out entre las dos bases en las que fue obstruida” no se aplica cuando se produce otra infracción mientras se juega contra la corredora.

EJEMPLO: *Un corredor que sale de la segunda base demasiado pronto con un elevado está regresando después de que la pelota es atrapada y obstruida entre la segunda y la tercera base. Si la corredora no hubiera regresado a la segunda base antes de que llegara el tiro, permanecería fuera.*

Si el corredor obstruido es eliminado después de pasar la base, habría llegado si no hubiera habido obstrucción, corre bajo su propio riesgo, si es tocado, sería llamado out. La bola permanece viva y se pueden realizar otras jugadas. Cuando el corredor es obstruido durante un recorrido, se llama bola muerta retrasada. Si el corredor es eliminado después de haber sido obstruido, se dicta una bola muerta y se le concede la base que habría hecho si no hubiera habido obstrucción. Si la bola es derribada después de la obstrucción, el corredor puede avanzar. No se le puede llamar entre dos bases donde fue obstruida. Si otros corredores están avanzando cuando un árbitro indica tiempo después de una jugada sobre un corredor obstruido, una regla general para la ubicación de los otros corredores es: Si no han llegado a la mitad de camino a la siguiente base, se les permite avanzar a la siguiente. base.

La obstrucción del receptor se describe en la Regla 9 Sección 2d - La obstrucción del receptor es una llamada de bola muerta demorada. Si se declara una obstrucción del receptor cuando el bateador golpea la bola, y si llega a la primera base con seguridad, y si todos los demás corredores han avanzado al menos una base con seguridad, la obstrucción se cancela, toda acción como resultado de la bola bateada se mantiene. Si el bateador no llega a la primera base de manera segura, o si uno de los otros corredores no avanza al menos una base, el entrenador del equipo ofensivo tiene la opción de tomar el resultado de la jugada o otorgarle al bateador la primera base y avanzar a otros. corredores sólo si se ven obligados a causa del premio. Si la obstrucción del receptor ocurre cuando un bateador sale de la caja en un intento legítimo de golpear la bola, la

obstrucción tendrá prioridad y se aplicará la penalización por obstrucción del receptor. El bateador debe tener la oportunidad de golpear la pelota. Si el bateador demora su swing, y claramente el intento ya no es golpear la pelota sino interferir con el lanzamiento del receptor en un intento de robo o jugada de pickoff, entonces la interferencia del bateador sería la decisión. (Ver también POE # 7- Caja del receptor)

27. PASAR PRIMERA BASE

Después de sobrepasar la primera base, el bateador-corredor puede legalmente girar a su izquierda o derecha al regresar a la base. Si se hace cualquier intento de avanzar a la segunda, independientemente de si está en territorio limpio o sucio, es responsable de una apelación; fuera si es tocado por un jugador defensivo con la pelota, mientras está fuera de la base.

28. GOLPE

Los derrocamientos se describen en la Regla 10 Sección 5g

A los corredores siempre se les otorgan dos bases en los tiros que entran en territorio de bola muerta o se bloquean como resultado de golpear equipo suelto perteneciente a un miembro del equipo defensivo que no pertenece al campo. Independientemente de quién hizo el tiro, se otorgan dos bases desde la última base tocada en el momento en que la pelota salió de la mano. La dirección de los corredores no influye en el premio. Cuando se hace un derrocamiento sobre un corredor que regresa a una base, se le otorgan dos bases desde esa base. EXCEPCIÓN: Si estaba regresando a la primera base y el tiro fue desde el jardín y salió de la mano del jardinero mientras el corredor estaba entre la segunda y la tercera base, pero el corredor estaba entre la primera y la segunda base cuando la bola salió de juego. , el corredor sería premiado en casa.

La adjudicación de bases está determinada por la posición del favorito si dos corredores están entre las mismas bases en el momento de la adjudicación. Dos corredores entre el primero y el segundo serán premiados como segundo y tercero; sin embargo, si dos corredores están entre el segundo y el tercero, ambos serán premiados en casa. Si el árbitro comete un error en la adjudicación de bases, después de que se lanza un lanzamiento al bateador (legal o ilegal), el árbitro no puede cambiar la adjudicación. Cuando un fildeador pierde la posesión de la pelota en un intento de tocar la pelota y luego la pelota ingresa al área de pelota muerta o es bloqueada, todos los corredores reciben una base desde la última base tocada en el momento en que la pelota ingresó al área de pelota muerta o fue bloqueada. (Lanzamiento rápido solamente) Cuando la bola lanzada sale del juego, los corredores reciben una base desde la última base tocada en el momento del lanzamiento. Si un bateador recibe una base por bolas y la cuarta bola se aleja del receptor y sale del juego, se le otorgará la primera base solamente..

29. LANZAMIENTO (SOLO LANZAMIENTO RÁPIDO) 29. LANZAMIENTO (SOLO LANZAMIENTO RÁPIDO)

Las reglas de lanzamiento se describen en su totalidad en la Regla 7.

Hay seis características básicas en la regla de lanzamiento. Ellos son:

- a. **uContacto con el plato del lanzador.** El lanzador debe tener ambos pies en el suelo dentro de las 24 pulgadas de largo del plato. Los hombros estarán alineados con la primera y la tercera base. Ella tomará una posición con el pie de pivote en contacto con la goma del lanzador y su pie no pivote sobre o detrás de la goma del lanzador. Las manos deben estar separadas. La pelota puede estar en el guante o en la mano de lanzamiento.
- b. **Señal.** El lanzador debe tomar una señal o la simulación de una señal mientras está en contacto con la goma del lanzador como se describe en (A). La pelota debe sostenerse con la mano del lanzador o con el guante mientras se toma la señal. La pelota sostenida con una mano puede estar delante o detrás del cuerpo. Tomar una señal evita que un lanzador camine hacia el plato del lanzador y ponga al bateador en desventaja al lanzar un lanzamiento rápido.
- c. **Preliminar a la entrega.** Ambos pies deben permanecer en contacto con la placa de lanzamiento en todo momento antes del paso hacia adelante. Después de tomar la señal, la pelota debe tomarse con ambas manos y mantenerse durante

un mínimo de un segundo y no más de 10 segundos. El lanzador puede comenzar su movimiento una vez que las manos estén juntas. No se permite ningún movimiento de balanceo que saque el pie de pivote de la goma del lanzador. Si el pie de pivote gira o se desliza para empujar fuera de la goma del lanzador, esto es aceptable siempre que se mantenga el contacto. No se considera un paso si el lanzador desliza su pie por la goma del lanzador.

- d. **Inicio de Pitch.** El inicio del lanzamiento comienza cuando el lanzador quita una mano de la pelota o el lanzador hace cualquier movimiento que sea parte de la cuerda después de que las manos se han juntado.
- e. **Entrega.** La entrega no puede ser de dos revoluciones completas. La mano del lanzador puede pasar el doble de la cadera siempre que no haya dos revoluciones completas. La muñeca no puede estar más lejos de la cadera que el codo. Es posible que la entrega no tenga una parada o inversión del movimiento hacia adelante.
- f. **Paso o liberación.** Se debe dar un paso (solo uno) y debe ser hacia adelante, hacia el bateador y dentro de las 24 pulgadas de largo de la goma del lanzador. Es necesario arrastrar o empujar con el pie pivotante de la placa. Empujarse desde un lugar que no sea el plato del lanzador se considera un salto de cuervo y es ilegal. El lanzamiento de la pelota debe ser simultáneo con el paso.

30. UNIFORME DE LANZADOR

El uniforme del lanzador se describe en la Regla 3 Sección 11

Un lanzador debe vestirse de manera idéntica a los demás jugadores del equipo. Un lanzador puede usar un guante de bateo y / o muñequera en la mano y / o muñeca del guante. El guante de bateo puede ser blanco. Un lanzador puede usar la placa de la puntera del lanzador en su zapato.

(Lanzamiento rápido solamente) Un lanzador no deberá usar ningún artículo en la mano, muñeca, antebrazo, codo o muslos del lanzador que, a juicio del árbitro, pueda distraer al bateador. No se pueden usar guantes de bateo en la mano del lanzador. No se debe usar cinta de ningún tipo en los dedos.

(Solo lanzamiento lento) Un lanzador puede usar una muñequera en su brazo de lanzar y no puede tener cinta adhesiva en los dedos de lanzar. No se puede usar ningún guante de bateo en la mano de lanzamiento. El guante no puede coincidir con el color de la pelota.

31. JUEGO PROTESTADO ACTUALIZADO Y REPROGRAMADO

El juego protestado mantenido y reprogramado se describe en la Regla 12 Sección 7c

Cuando se mantiene un juego protestado, el juego se reprogramará desde el punto en el que fue protestado. Aunque se utilizarán las mismas alineaciones cuando se reanude el juego, no hay penalización por sustituciones colocadas legalmente en las alineaciones en este momento. Incluso si un jugador no estuvo presente en el juego protestado, es legal para propósitos de sustitución cuando el juego se reprograma mientras esté en la lista. Si un jugador fue expulsado o descalificado en el juego original después de que se presentó la protesta, ese jugador puede jugar legalmente en el juego reprogramado siempre que estuviera legalmente en el juego en el momento de la protesta, a menos que la expulsión también supusiera una suspensión por falta de deportividad. conducta.

32. CORRER PUNTUANDO EN EL TERCER DE UNA ENTRADA

La puntuación de carrera durante el tercer out de una entrada se describe en la Regla 5 Sección 7

Una carrera no anotará si el tercer out de la entrada es un out en primera base (bateador-corredor) o cualquier otra base si un corredor precedente es forzado debido a que el bateador se convierte en bateador-corredor. Las bases perdidas podrían resultar en un out forzado. (es decir, si el corredor de la primera base falló la segunda base con un hit y ese fue el tercer out de la entrada cuando fue apelado correctamente. Cualquier carrera anotada no contará). pronto en un elevado atrapado, o un toque

fallado de una bolsa mientras se ejecuta la base, se considera un juego de tiempo y no una fuerza. Si la apelación da como resultado el tercer out, cualquier corredor (s) que preceda al corredor apelado anotaría si cruzaran el plato antes del out.

33. ZAPATOS

Las suelas pueden ser lisas o tener tacos de goma dura o blanda. Se permiten picos de metal para 14U y superiores. No se permiten zapatos con tacos desmontables que se atornillen, sin embargo, se permiten zapatos con tacos desmontables que se atornillan EN el zapato.

34. EQUIPOS ESCASOS

(CONTINÚA DESPUÉS DE EMPEZAR CON EQUIPO COMPLETO)

(Lanzamiento rápido solamente) Un equipo puede continuar jugando con un jugador menos (8 jugadores) de lo necesario para comenzar un juego.

(Solo lanzamiento lento) Un equipo puede continuar jugando con 2 jugadores menos (8 jugadores) de los que usa para comenzar un juego.

- a. Cada vez que un equipo tiene menos de 8 jugadores (lanzamiento rápido o lento), el juego se pierde.
- b. Si un jugador que abandona el juego es un corredor, entonces el último bateador anterior que no está en la base puede reemplazar al jugador como corredor temporal hasta que sea eliminado, anote o termine la mitad de la entrada.
- c. Siempre que el jugador ausente deba batear, se declara un out.
- d. Siempre que un equipo juega con pocos jugadores porque un jugador deja el juego, el jugador no puede regresar a la alineación. EXCEPCIÓN: Un jugador que esté siendo tratado bajo la regla de sangre puede regresar.
- e. Si hay un sustituto elegible en el juego, o si llega un sustituto elegible antes de que termine el juego, el sustituto debe ingresar al juego. Negarse a hacerlo, hace que el jugador no sea elegible para el resto del juego.

NOTA: Si el equipo tiene solo nueve jugadores, uno se lesiona en la tercera entrada, un sustituto llega en la quinta entrada y entra al juego, otro jugador se lesiona, esto es legal ya que el equipo puede continuar jugando con ocho. Si el mismo equipo no tenía un sustituto cuando el segundo jugador se lesionó, reduciendo el número de jugadores a siete, el juego se pierde.

35. ROBO (LANZAMIENTO LENTO)

Robar se describe en la Regla 9 Sección 6h

El robo de bases es ilegal en lanzamiento lento; sin embargo, el corredor no está eliminado.

Debido a que la bola está muerta en bolas y strikes, se devuelve a la base que tenía en el momento del lanzamiento. Debido a que no puede robar, es posible que tampoco la saquen. Un corredor puede ser declarado out por no mantener contacto con una base a la que tiene derecho hasta que una bola lanzada legalmente sea bateada, toque el suelo, golpee al bateador o haya llegado al home.

36. SUSTITUCIONES

Las sustituciones se describen en la Sección de la Regla 4

Todas las sustituciones deben informarse al árbitro de home quien, a su vez, informará los cambios al anotador oficial y al equipo contrario. Todos los nombres y números de sustitutos deben aparecer en la tarjeta de alineación oficial enviada al árbitro de home al comienzo del juego; sin embargo, si un jugador no está incluido en la tarjeta y está en la lista oficial, se puede agregar después comienza el juego. Se considera un sustituto en el juego cuando se informa al árbitro de home.

Un sustituto se considera en el juego después de que se ha realizado un lanzamiento (legal o ilegal) o se ha realizado una jugada.

Si un sustituto no se ha reportado y se le informa al árbitro, el entrenador es retirado del juego. Toda acción previa al descubrimiento es legal. Si el entrenador o jugador infractor informa al árbitro antes de la protesta del equipo ofendido, no hay infracción y el sustituto no denunciado se convierte en sustituto legal.

Cualquier jugador puede ser sustituido o reemplazado y reingresado una vez, siempre que los jugadores ocupen la misma posición de bateo siempre que estén en la alineación. Un juego se pierde por violación de sustitución cuando un jugador, removido por el árbitro (jugador no elegible) está de regreso en el mismo juego, o si la expulsión o descalificación crea una situación en la que no hay suficientes jugadores para continuar el juego.

37. 37. JUEGOS EMPOTRADOS O JUEGOS QUE SON MENOS QUE LA REGULACIÓN Cuando estos juegos se reprograman, se debe seguir el mismo procedimiento que se indica en el POE # 32, JUEGO PROTESTADO APOYADO Y REPROGRAMADO.

Para determinar los juegos empatados después de que se hayan jugado cinco entradas (juego reglamentario), el equipo local debe haber tenido la oportunidad de batear y empatar el marcador. Si el equipo de casa ha anotado más carreras que el equipo visitante y el juego se declara en la parte baja de la quinta o sexta entrada, el equipo de casa será el ganador. Si el equipo visitante ha anotado más carreras que el equipo local en la sexta o séptima entrada y el equipo local no ha tenido la oportunidad de completar su turno al bate, el juego vuelve a la entrada anterior. Si ese marcador estuviera empatado, sería un juego de empate. Si el marcador no estaba empatado, se declararía un ganador si un equipo estaba por delante y se habían jugado cinco entradas completas. Si un juego se cancela antes de que se hayan jugado cinco entradas completas (cuatro y medio si el equipo local está adelante), el juego se reanudará en el punto en el que se canceló.

JUEGO DEL TORNEO

REGLAS DE JUEGO DE TORNEOS PARA EQUIPOS DE LIGA

- Section 1** Cada liga puede ingresar tantos equipos como desee en el juego de torneo realizado por PONY Girls Softball pero debe indicar el número de equipos que ingresará en la Solicitud de Membresía. Los equipos del torneo deben seleccionarse entre los jugadores elegibles de la liga o los equipos de interbloqueo.
- Section 2** Todas las ligas que deseen participar en la competencia del torneo deben enviar al Director de Zona, a más tardar el 1 de junio, un formulario de Solicitud de Torneo completo y verificar la tarifa de inscripción al torneo para cada equipo del torneo.
- a. El formulario de solicitud de torneo será proporcionado a cada liga por el Director de Zona.
- Section 3** Sección 3 Los equipos del torneo pueden ser seleccionados de cualquier manera que desee la liga de entre los jugadores legales que han participado en al menos la mitad de los juegos de su equipo en la competencia de la liga.
- a. Los equipos del torneo pueden estar compuestos enteramente por:
- TONO RÁPIDO Y TONO LENTO**
- (1) Liga Pinto: cualquier combinación de jugadores de la liga menores de 8 años.
 - (2) Mustang League: cualquier combinación de jugadores de la liga menores de 10 años.
 - (3) Bronco League: cualquier combinación de jugadores de la liga de 12 años o menos.
 - (4) Pony League: cualquier combinación de jugadores de la liga de 14 años o menos.
 - (5) Colt League: cualquier combinación de jugadores de la liga de 16 años o menos.
 - (6) Liga Palomino: cualquier combinación de jugadores de la liga de 18 años o menos.
 - (7) Thorbred League: cualquier combinación de jugadores de la liga de 23 años o menos.
- b. Cada Rec. / La declaración jurada del equipo del torneo de la liga consistirá en un mínimo de 12 o un máximo de 18 jugadores. El nombre de cualquier jugador que aparezca en la declaración jurada es elegible para jugar en un juego incluso si su nombre no está en la tarjeta de alineación.
- c. Cada declaración jurada del equipo del torneo Travel / Select deberá constar de un mínimo de 10 o un máximo de 18 jugadores. El nombre de cualquier jugador que aparezca en la declaración jurada es elegible para jugar en un juego incluso si su nombre no está en la tarjeta de alineación.
- d. Una liga puede jugar tanto en torneos de lanzamiento rápido como lento.
- Section 4** Cada presidente de liga reexaminará los documentos de certificación de nacimiento de todos los jugadores en el equipo del torneo de la liga y, utilizando la Declaración Jurada de Elegibilidad, formulario provisto por PONY Girls Softball, confirmará mediante esta declaración jurada la elegibilidad de las jugadoras, en cuanto a edad, residencia y participación, que representará a la liga en el equipo del torneo.
- a. Cualquier jugador cuyo nombre haya aparecido una vez en una declaración jurada de béisbol y / o sóftbol de PONY para cualquier equipo no será elegible para ser incluido en la declaración jurada de ningún otro equipo de béisbol y / o sóftbol de PONY durante el resto de ese año del torne.
- Excepción para el proceso Drop / Add para el programa Travel / Select.
- (1) La copia original se devolverá al equipo ganador después de la finalización del torneo y debe presentarse para su examen en todos los

- juegos de torneos futuros a solicitud del Director del Torneo.
- (2) El Director del Torneo enviará una copia del formulario del ganador al Director de Zona correspondiente.
 - b. El nombre del jugador debe aparecer en la Declaración Jurada de Elegibilidad exactamente como se muestra en el certificado de nacimiento.
 - c. Se deben presentar dos copias de la Declaración Jurada de Elegibilidad al Director del Torneo en el primer juego del torneo del equipo.
 - d. Los gerentes, entrenadores y jugadores de los equipos de torneo deben usar un emblema oficial del equipo de torneo cuando participen en el juego de torneos en todos los niveles. El emblema del equipo del torneo se usará en la manga derecha o, si no tiene mangas, en la parte superior del pecho de la camiseta, en el pantalón / pantalón corto al frente o en una muñequera que se usa en la mano del guante. Los emblemas deben colocarse en el mismo lugar en todos los jugadores y entrenadores. Estos emblemas están disponibles únicamente a través de la sede de PONY. Los emblemas del equipo del torneo DEBEN estar bien sujetos al uniforme o muñequera. No se aceptan grapas ni alfileres.
 - e. No se permitirán niños murciélago (hombres o mujeres), mascotas (humanas o animales) en el campo o banco.

Section 5 Los gerentes de equipo del torneo deben llevar consigo a todos los juegos del torneo tarjetas de identificación de jugador PONY adecuadas, certificados de nacimiento u otra certificación legal de nacimiento, o copias fotostáticas legibles de los mismos, formularios de autorización médica, con la firma del padre o tutor legal del jugador. prueba documental del seguro de accidentes, preferiblemente en forma de certificado de seguro.

- a. Los documentos de certificación de nacimiento deben presentarse a un comité de credenciales designado por el Director del Torneo antes de que comience cada nivel de juego del torneo, o a solicitud del gerente del equipo contrario antes de un juego para verificar los nombres en la Declaración Jurada de Elegibilidad.

Section 6 El reemplazo de los jugadores del torneo, después de que la Declaración Jurada de Elegibilidad se haya presentado al Director del Torneo en el primer juego del torneo de la liga, solo se puede realizar en caso de lesión o enfermedad de un jugador en la lista.

- a. El reemplazo de un jugador del equipo del torneo debe estar respaldado por una certificación por escrito del médico tratante y el presidente de la liga en cuanto a las condiciones que requieren el reemplazo. (1) Dicha documentación escrita se adjuntará a la primera copia del formulario de elegibilidad.
 - (1) Declaración jurada y llevada con el equipo a todos los juegos de torneos futuros.
 - (2) Permitir un (1) reemplazo de un jugador con un jugador elegible por otra razón que no sea una lesión después de que el torneo haya comenzado.
- b. Una vez eliminado de la lista de un equipo del torneo debido a una enfermedad o lesión, un jugador no puede regresar al equipo del torneo en ese año del torneo.

Section 7 Desempate Internacional (ITB). Una vez que el juego ha comenzado en un juego de torneo, el juego se jugará hasta la duración reglamentaria, siete entradas o seis entradas y media (en las ligas Shetland (6U), Pinto (8U) y Mustang (12U) un juego reglamentario es de seis entradas o cinco entradas y media) si el equipo local lleva la delantera, a menos que sea llamado debido a la regla de carrera, perdido por el Comité de Decisiones, o límite de tiempo (si se usa).

- a. Los juegos convocados por cualquier otro motivo continuarán como juegos suspendidos en la siguiente hora programada posible según lo determine el Director del Torneo.
- b. Todos los juegos del torneo deben jugarse hasta su conclusión, produciendo

- un ganador.
- c. EN CASO DE INCAPACIDAD ABSOLUTA PARA COMPLETAR EL JUEGO DEL TORNEO: En caso de que no se pueda completar un nivel de juego del torneo antes de la fecha de inicio absoluta del siguiente nivel de juego, o el último día de viaje para permitir que el ganador alcance el siguiente nivel de juego, registrará lo siguiente:
- (1) Si no se han jugado juegos, todos los equipos participarán en la eliminación mediante el lanzamiento de una moneda. La secuencia de volteo será como si los equipos estuvieran emparejados en el cuadro de juego.
 - (2) Si se ha jugado una parte de la primera ronda, los equipos que hayan sido derrotados en juegos completos quedan excluidos del sorteo y los ganadores de dichos juegos serán excluidos de la primera ronda de eliminación mediante sorteo.

EJEMPLO: *Suponga que se ha jugado el primer juego de un torneo de doble eliminación de cuatro equipos. Los equipos emparejados en el segundo juego lanzarían una moneda para determinar un ganador y ese ganador lanzaría una moneda con el ganador del primer juego. El perdedor del primer juego quedaría excluido del sorteo.*

- (3) Después de la primera ronda de juego, solo los equipos que estén invictos participarán en la eliminación por sorteo de una moneda.
- (4) Cuando todos los equipos hayan jugado y solo quede un equipo invicto, ese equipo será declarado ganador.
- (5) Si el ganador del grupo de perdedores derrota al equipo previamente invicto (o del grupo de ganadores) y no es posible jugar el juego "extra", un lanzamiento de moneda entre los dos equipos restantes determinará el ganador.
- (6) En caso de incapacidad absoluta para completar el juego del torneo nacional, la fecha final del cronograma sería la fecha de finalización..

- Section 8** Los equipos del torneo deben jugar en los sitios y horarios designados por los oficiales autorizados del torneo.
- a. La competencia del torneo puede requerir jugar de noche bajo luces, puede requerir que los equipos jueguen más de dos juegos en un día y en horarios de inicio más temprano o más tarde de lo habitual.
 - b. Los directores de campo de PONY tendrán la responsabilidad total de determinar los emparejamientos de los equipos, el grupo de juego, la programación y la reprogramación de los juegos.
 - c. Cuando no se utilice el anotador oficial, el equipo local será el anotador oficial y es obligación del equipo visitante verificar el marcador al final de cada medio inning.

- Section 9** Los distintos Directores de Torneos tendrán la plena responsabilidad de proporcionar árbitros competentes para los torneos bajo su jurisdicción. Estos árbitros deben estar registrados en PONY y exhibir un emblema de PONY sobre el corazón, la manga derecha del uniforme o una gorra de árbitro de PONY.
- a. Cuando las circunstancias lo permitan, se deben asignar árbitros que no hayan trabajado en los juegos de las dos ligas en competencia.
 - b. Ningún funcionario de la liga arbitrará en un juego en el que participe la liga a la que está afiliado dicho funcionario.
 - c. Se espera que los árbitros usen uniformes estándar de arbitraje.

- Section 10** Un Gerente, tres Entrenadores serán seleccionados con cada equipo del torneo. Los Entrenadores deben ser mayores de edad en su estado de residencia, y el Gerente debe tener 21 años de edad o más. (Solo Pinto (8U)) Se recomienda que el entrenador-lanzador sea mayor de edad. Se recomienda que al menos uno de los miembros del personal directivo o técnico sea una mujer. Cuando un

manager y/o entrenador sea reemplazado entre juegos o niveles de juego, el Director del Torneo será notificado antes del próximo juego.

- a. El entrenador, asistido por el entrenador, dirigirá al equipo en el campo y será responsable de la conducta de los jugadores tanto dentro como fuera del campo.
- b. El Gerente compartirá la responsabilidad por la conducta de los jugadores y será responsable de manejar los asuntos comerciales del equipo, incluida la supervisión del transporte, la alimentación y el alojamiento.
 - (1) Los directores de campo en cada nivel de juego del torneo ayudarán al Gerente en asuntos relacionados con el transporte, la alimentación y el alojamiento en cooperación con los anfitriones del torneo o los patrocinadores que puedan estar involucrados.
- c. El Gerente o los Entrenadores estarán con el equipo en todo momento cuando un equipo del torneo esté viajando o alojado como una unidad fuera de casa.

COMITÉ DE DECISIONES DEL TORNEO

Section 11 El Director del Torneo o su representante designado nombrará un Comité de Decisiones de al menos tres personas, una de las cuales debe ser el Director del Torneo.

- a. Este comité aceptará cualquier protesta de la decisión de un árbitro, excepto aquellas basadas en el juicio de un árbitro. Inmediatamente considerará la protesta en conferencia con los árbitros y gerentes y luego tomará una decisión antes de que se reanude el juego.
 - (1) Dichas decisiones serán tomadas únicamente por los miembros del comité, en base a la información recibida de los árbitros y directores, y la propia observación del comité de la jugada o situación en cuestión.
- b. Si no se ha designado un Comité de Decisiones, la apelación se dirigirá al Director del Torneo o su representante, cuyas decisiones serán definitivas.
 - (1) Los gerentes deben acordar un comité de decisiones si no se designa ninguno y el director del torneo o su representante designado no está presente. En caso de que no lo hagan; la decisión del árbitro principal será final.
- c. El Director del Torneo, como representante de PONY Girls Softball, será directamente responsable de la supervisión de los juegos reales y servirá como enlace entre los líderes adultos de los equipos competidores y el grupo patrocinador.

Section 12 El "Director del Torneo" será un Director del Campo de Softbol Femenino PONY, o un representante designado por un Director del Campo, y será responsable de la supervisión de los juegos reales en el campo, en comparación con un "Presidente del Torneo" que como jefe del grupo anfitrión del torneo, se encarga de los arreglos para el alojamiento, la alimentación, la preparación o las instalaciones de juego y la supervisión general del grupo anfitrión.

PROTESTAS Y SANCIONES

Section 13 Las protestas de cualquier decisión del árbitro u otras condiciones del torneo deben presentarse ante el Comité de Decisiones inmediatamente, antes de que se reanude el juego.

- a. Bajo ninguna condición se realizará una protesta después de que se complete un juego.
- b. Se permitirán protestas por el uso de jugadores ilegales en cualquier momento del torneo.
- c. La sanción por el uso de un jugador ilegal será la eliminación del jugador y del director del equipo del roster del juego y del torneo. No se le permitirá al mánager servir como mánager o entrenador por el resto de la temporada del torneo. Al jugador no se le permitirá participar en el juego del torneo.

por el resto de la temporada del torneo. El jugador no será reemplazado.

- (1) Cuando el estatus ilegal del jugador no se establezca hasta después de que haya comenzado o finalizado un juego, el jugador y el manager serán removidos en ese momento, pero el juego, o cualquier parte del juego jugado hasta ese momento, se mantendrá como jugado.
 - (2) Para la interpretación de esta regla, la sanción se impondrá a la persona a cargo (directivo o entrenador) cuando se utilice un jugador ilegal.
 - (3) Un manager o entrenador removido bajo esta regla no puede ser reemplazado en la lista del equipo por el resto de la temporada del torneo. Si el manager o el entrenador son todos eliminados bajo esta regla, el equipo será eliminado de la competencia del torneo en ese momento, y el director del torneo ajustará la clasificación actual.
- d. Es motivo de protesta cuando el Gerente de un equipo de torneo no presenta la Declaración jurada de elegibilidad, los documentos de certificación de nacimiento y los formularios de autorización médica al menos una hora antes de la hora programada para el juego cuando así lo solicite el Director del torneo o su representante, o el Gerente. del equipo contrario.
 - e. El uso de un jugador inelegible resultará en la remoción inmediata del jugador y del manager del juego y su inelegibilidad continua para el siguiente juego de torneo programado jugado por ese equipo.
 - f. La sanción por el uso de equipo ilegal será la eliminación de dicho equipo del juego. Una vez que el equipo ilegal se retira del juego, la sanción por el uso o la reparación de dicho equipo es la eliminación del administrador del juego.
 - g. El Gerente y los Entrenadores con un equipo de torneo se consideran representantes de la liga a la que representa el equipo. La conducta gravemente inapropiada por parte de estos líderes adultos, dentro o fuera del campo de juego, puede resultar en sanciones impuestas contra la liga.
 - (1) Dichas sanciones, que serán impuestas por los Vicepresidentes de Zona luego de consultar con la sede, pueden implicar el rechazo de la solicitud de membresía de la liga en PONY Girls Softball el año siguiente o la aceptación de la solicitud de membresía en estado de prueba.
 - h. La mala conducta individual grave, por parte de líderes o jugadores adultos, dentro o fuera del campo, como, entre otros, peleas, bebida, uso públicamente audible de lenguaje obsceno o abusivo, puede resultar en la eliminación de un individuo de más jugar torneos por el resto de la temporada de torneos.
 - (1) Los jugadores eliminados bajo esta sección no pueden ser reemplazados en la lista del torneo.
 - i. La pérdida de un juego de torneo puede resultar en la eliminación del equipo del torneo.

Section 14 Cada entrada asumirá la responsabilidad total de los gastos incurridos en la competencia del torneo.

Section 15 Se prohíbe el uso de matracas artificiales. Se dará una advertencia al entrenador, si la acción no se detiene; el juego es un juego perdido.

EQUIPO

Section 16 Las pelotas de sóftbol cubiertas de cuero y sintéticas que llevan el emblema de PONY Girls Softball son fabricadas según especificaciones por varias compañías y son las pelotas de sóftbol recomendadas para el juego de liga y requeridas en el juego de torneo.

FORMATO DE PLAYOFF OLÍMPICO (TIE BREAKER)

Section 17 Solo para juegos de división (o grupo)

Dos o más equipos empatados: para determinar el orden ganador se utilizará el siguiente formato:

- A. Victorias – Pérdidas
- B. Cabeza a cabeza
- C. Carreras permitidas
- D. carreras anotadas
- E. Lanzamiento de moneda

TEAMS REGLAS DE JUEGO DEL TORNEO PARA EQUIPOS SELECCIONADOS/DE VIAJE

Section 1 Equipo

Cada equipo puede participar en tantos torneos como desee. Los equipos aplican para asistir a los torneos a través del sistema en línea. Cada equipo es responsable de sus gastos y tarifas del torneo.

Un equipo está compuesto por un mínimo de diez y un máximo de dieciocho jugadores, un director técnico y un máximo de tres entrenadores.

Section 2 Responsabilidades del anfitrión del Torneo Clasificatorio

El Director del Torneo del Anfitrión es responsable de la conducción general del torneo clasificatorio. Esto incluye la responsabilidad financiera por todas las pérdidas y ganancias; calendario de torneos; verificar los certificados de nacimiento de todos los equipos participantes; verificar el seguro de todos los equipos participantes; provisión de campos e instalaciones relacionadas; proporcionando bolas estampadas PONY; proporcionar árbitros PONY; aceptar equipos a través del sistema en línea; publicar ganadores en el sistema en línea; cumplimiento de las reglas de PONY Softball; y el cumplimiento de su contrato de torneo PONY Softball. A un anfitrión que no cumpla con estos requisitos se le puede prohibir organizar futuros torneos.

Section 3 Declaración jurada de elegibilidad del equipo del torneo (Lista)

- a. El nombre de un jugador solo aparecerá en una lista en cualquier momento. Un jugador puede cambiar de equipo a través del proceso de agregar/caer. El jugador agregado no podrá jugar con el equipo adquirente hasta que el Director autorizado de PONY apruebe el formulario de agregar/bajar. Si un jugador participa en un torneo sancionado por PONY antes de recibir la aprobación, el jugador y el manager pueden ser suspendidos por el uso de un jugador ilegal.
- b. El proceso Add/Drop requiere:
 - (1) El formulario Add/Drop debe ser llenado completamente y firmado por todas las partes solicitadas.
 - (2) Una copia del certificado de nacimiento del jugador añadido deberá acompañar el formulario de alta/baja.
 - (3) Se agregará un máximo de tres jugadores a la lista de un equipo por temporada, sin incluir la adición/retirada de jugadores lesionados.
 - (4) Después del 15 de julio, se agregará un jugador a una lista solo para reemplazar a un jugador lesionado. La certificación por escrito de un médico tratante sobre el jugador lesionado deberá acompañar la solicitud de agregar/bajar. El jugador lesionado no podrá jugar por el resto de la temporada. La temporada termina al finalizar los Nacionales.
 - (5) El padre y el jugador deberán firmar una nueva lista impresa que contenga el nombre del jugador.
- c. El director del equipo revisará los certificados de nacimiento para garantizar la elegibilidad de los jugadores en cuanto a la edad, completar la lista en línea, obtener las firmas de los padres/tutores, obtener las firmas de los jugadores y firmar la lista. El nombre del jugador debe figurar en la lista exactamente como aparece en su certificado de nacimiento.
- d. El gerente presentará para el cumplimiento la lista, las copias de los certificados de nacimiento, la prueba del seguro y los formularios aprobados para agregar/bajar al Director del Torneo del Anfitrión. Estos documentos estarán disponibles durante el juego del torneo para el Director del Torneo del Anfitrión, los oficiales del torneo y los gerentes de los equipos oponentes.
- e. No se permitirán murciélagos (masculinos o femeninos), mascotas (humanas o animales) en el campo o banco.

Section 4 Juegos

- a. Los equipos jugarán en los sitios y horarios designados por el oficial

- autorizado del torneo. Todos los juegos de clasificación deben ser de una (1) hora y veinte (20) minutos o más, a menos que el clima sea un factor. No hay tiempo muerto en ningún juego jugado.
- b. Cuando no se utilice un anotador oficial, el equipo local será el anotador oficial. Es obligación del equipo visitante verificar el marcador al final de cada medio inning.
 - c. Una vez que el juego ha comenzado, el juego debe jugarse hasta su duración reglamentaria, a menos que se suspenda debido a una regla de ejecución, abandono o límite de tiempo. Los juegos convocados por cualquier otro motivo continuarán como juegos suspendidos en la siguiente hora programada según lo determine el director del torneo. Todos los juegos del torneo deben jugarse hasta su conclusión, produciendo un ganador.
 - d. En caso de que el torneo no pueda completarse para la fecha final programada:
 - (1) Si no se han jugado juegos, todos los equipos participarán en la eliminación mediante el lanzamiento de una moneda. La secuencia de volteo será como si los equipos estuvieran emparejados en el cuadro de juego.
 - (2) Si se ha jugado una parte de la primera ronda, los equipos que hayan sido derrotados en juegos completos quedan excluidos del sorteo de moneda, y los ganadores de dichos juegos serán excluidos de la primera ronda de eliminación mediante sorteo de moneda.
 - (3) Después de la primera ronda de juego, solo los equipos que estén invictos participarán en la eliminación por sorteo.
 - (4) Cuando todos los equipos hayan jugado y solo quede un equipo invicto, ese equipo será declarado ganador.
 - (5) Si el ganador del grupo de perdedores vence al equipo invicto anteriormente y no es posible jugar el juego "si", un sorteo de una moneda entre los dos equipos determinará el ganador.
 - e. En caso de incapacidad absoluta para completar el juego del torneo, la fecha final del torneo programada sería la fecha de finalización.

Section 5 Protestas y Sanciones

- a. La protesta de la decisión de cualquier árbitro deberá presentarse ante el Árbitro en Jefe del Torneo (UIC) y/o el Comité de Decisión antes de que se reanude el juego.
- b. Las protestas de otras condiciones del torneo deben hacerse al Director del Torneo del Anfitrión.
- c. Un jugador ilegal es un jugador que no está calificado para ser miembro del equipo debido a su edad o un jugador que no figura en la lista del equipo.
- d. Se permitirán protestas de jugadores ilegales en cualquier momento durante el juego.
- e. La sanción por el uso de un jugador ilegal será la eliminación del jugador y del director del equipo del roster del juego y del torneo. No se le permitirá al mánager servir como mánager o entrenador por el resto de la temporada del torneo y un año adicional. Al jugador no se le permitirá participar en el juego del torneo por el resto de la temporada del torneo. El jugador no será reemplazado.
 - (1) Cuando se establezca el estatus ilegal de un jugador, el jugador y el manager serán removidos en ese momento y el juego será declarado perdido.
 - (2) Para la interpretación de esta regla, la sanción se impondrá a la persona a cargo (directivo o entrenador) cuando se utilice un jugador ilegal.
 - (3) Un manager o entrenador removido bajo esta regla no puede ser reemplazado en la lista del equipo por el resto de la temporada del torneo. Si el mánager y los entrenadores fueran eliminados bajo esta regla, el equipo será eliminado de la competencia del torneo en ese momento, y el director del torneo ajustará la clasificación actual. La

sanción por el uso de un jugador ilegal será la expulsión del jugador y del director del equipo del juego. No se le permitirá al mánager servir como mánager o entrenador por el resto de la temporada del torneo y un año adicional. No se le permitirá al jugador participar en torneos por el resto de la temporada actual del torneo. (La temporada termina al finalizar los Nacionales.)

- f. Es una base de protesta cuando el gerente no presenta la lista y las copias de los certificados de nacimiento cuando así lo solicite el Director del Torneo del Anfitrión, o su representante, o el gerente del equipo contrario.
- g. La sanción por el uso de equipo ilegal será la eliminación del equipo del juego. Una vez que el equipo ilegal es retirado del juego, la sanción por el uso o reparación de dicho equipo es la eliminación del administrador del juego.
- h. La conducta gravemente inapropiada por parte de un gerente o entrenador, dentro o fuera del campo de juego, puede resultar en sanciones impuestas contra la liga. Dicha sanción, que será impuesta por el Vicepresidente de Zona luego de consultar con las oficinas centrales de PONY, puede ser el rechazo de la solicitud de membresía de la liga para PONY Girls Softball and Baseball el año siguiente, o la aceptación de la solicitud de membresía en estado de prueba.
- i. La conducta gravemente inapropiada por parte de un gerente, entrenador o jugador, dentro o fuera del campo o el juego, como, entre otros, pelear, beber, el uso públicamente audible de lenguaje obsceno o abusivo puede resultar en la eliminación de la individuo de más torneos por el resto de la temporada del torneo. Los jugadores eliminados bajo esta sección no pueden ser reemplazados en la lista.
- j. Está prohibido el uso de matracas artificiales. El manager será advertido cuando el manager, el entrenador o el jugador utilicen un matraca artificial. Si la acción no se detiene, el juego se pierde.
- k. La pérdida de un juego de torneo puede resultar en la eliminación del equipo del torneo.
- l. yo Los espectadores no harán comentarios despectivos sobre los jugadores, gerentes, entrenadores, oficiales o personal del torneo; cometer actos de conducta antideportiva; o utilizar matracas artificiales. La sanción por la violación es la aplicación por parte del anfitrión de las reglas del parque local sobre el espectador o cualquier acción que el Director del Torneo considere apropiada.
- m. Cuando un equipo sea retirado del terreno de juego, por cualquier motivo, cuando un juego legal debería haber continuado, el árbitro le concederá un minuto al equipo para volver a entrar al terreno de juego y reanudar el juego. Si el equipo se niega a regresar al campo después de un minuto, el árbitro declarará perdido al equipo contrario. El Director del Torneo tendrá la autoridad para retirar al equipo del torneo. Independientemente de la acción del Director del Torneo, el mánager del equipo que se niegue a continuar jugando será suspendido automáticamente del balance de los juegos que se jugarán en el torneo y no se le permitirá participar como mánager o entrenador del equipo hasta que PONY Zone lo notifique. administración. La administración de la Zona PONY llevará a cabo una revisión administrativa de las circunstancias e impondrá sanciones o acciones adicionales, según lo considere apropiado, al gerente y a la liga..

Section 6 Formato de desempate

Dos o más equipos empatados - para determinar el orden ganador se utilizará el siguiente formato:

- A. Victorias – Pérdidas
- B. Cabeza a cabeza
- C. Carreras permitidas
- D. carreras anotadas
- E. Lanzamiento de moneda

DIRECTORAS DE SOFTBOL DE PONY GIRLS

SEDE

Presidente / CEO

Abraham Key
P.O. Box 225
Washington, PA 15301
(B) (724) 225-1060 • (F) (724) 225-9852
a.key@pony.org

Directora de Operaciones de Softbol

Karen Reese
P.O. Box 225
Washington, PA 15301
(B) (724) 225-1060 • (F) (724) 225-9852
k.reese@pony.org

DIRECTORES DE ZONA

Zona Este

Mike Hopkins
7525 Secluded Acres
Apex, NC 27523
(919) 801-6023
m.hopkins@pony.org

Zona Norte

Stephanie Allen
1209 Montebello Drive
Herrin, IL 62948
(618) 942-8397
s.allen@pony.org

Zona Sur

Debbie Falcon
2120 Everglade Road
Morse, LA 70559
(337) 298-1776
d.falcon@pony.org

Zona Oeste

Eva Arambula
605 Ash Street
San Jacinto, CA. 92583
(951) 265-5829
e.arambula@pony.org

VICEPRESIDENTES DE ZONA

Zona Este

Terry Faust
522 Meadowlake Ct.
Washington, PA 15301
(724) 514-7180
t.faust@pony.org

Zona Norte

Steve Miller
208 McVicker Drive
Energy, IL 62948
(618) 967-4073 • (F) (618) 942-2706
s.miller@pony.org

Zona Sur

Arnulfo Banda
1409 W Business 83
Weslaco, TX 78596
956-121-9958
a.banda@pony.org

Zona Oeste

Steve Workman
PO Box 4927
La Puente, CA 91747-4927
626-917-0315
s.workman@pony.org



MESTMAKER & ASSOC.

A division of Morgan White Group

855.955.1970

www.mestmaker.com/pony

**Official Insurance Provider
for PONY. Call or visit us
on our website for details.**



OWNING THE ZONE STARTS HERE

EVERY SEASON STARTS AT

DICK'S
SPORTING GOODS



OFFICIAL SPORTING GOODS RETAILER OF
PONY™ SOFTBALL AND BASEBALL