REGLAMENTO



KICKINGBALL

K I C K I N G B A L L

REGLAS

1 OBJETIVOS DEL JUEGO

El juego de Kickingball se realizará entre dos (2) equipos, cada uno de ellos compuesto mínimo por diez (10) jugadoras, el objetivo del juego es anotar la mayor cantidad de carreras que sean posibles y evitar que el equipo contrario anote carreras, ganando al final del partido el equipo que haya anotado más carreras, de conformidad con estas reglas y bajo la jurisdicción de uno o mas árbitros y un anotador oficial.

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

Diagrama N° 1

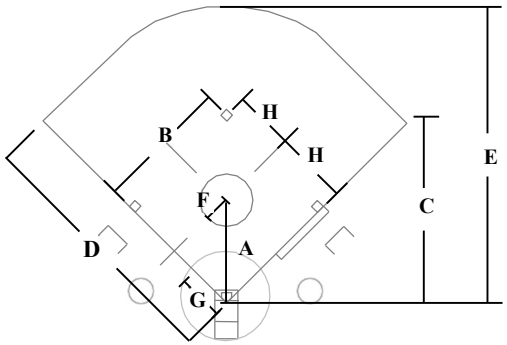
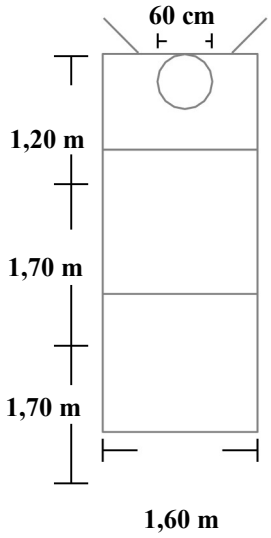


Tabla N° 1

Categorías	A Plato de Lanzar a Home	B Entre Bases	C Home a Segunda	D Home al Left Field y Right Field	E Home a Center Field	F Diámetro del Circulo de la Lanzadora	G Home al Ilegal	H Base a Raya de Entre Bases	I Medida Línea a un metro
SUB 6	8,48 mts	12 mts	16,9 mts	20 mts	35 mts	2 mts	3 mts	6 mts	6
SUB 8 SUB 10	9,9 mts	14 mts	19,8 mts	25 mts	35 mts	2 mts	3 mts	7 mts	7
SUB 12	11,2 mts.	16 mts	22,62 mts	30 mts	40 mts	2 mts	3 mts	8 mts	8
SUB 14	12,7 mts	18 mts	25,5 mts	35 mts	45 mts	3 mts	3,5 mts	9 mts	9 mts
SUB 16	14 mts	19,81 mts	28 mts	40 mts	50 mts	3 mts	4 mts	9,9 mts	9,9 mts
SUB 19 y MAS DE 20 MAS 35	14,93 mts	21,65 mts	30,6 mts	45 mts	55 mts	3 mts	4 mts	10,82 mts	10,82 mts

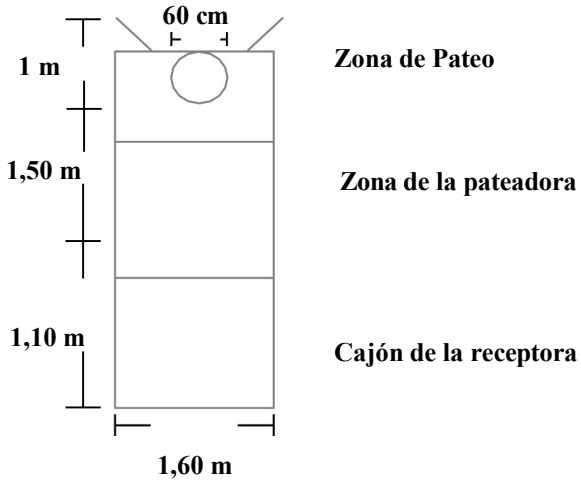
2.1.1 El cajón de pateo es un rectángulo de 2.90 metros de largo y 1.60 de ancho, desde la línea de Home plate o (plato de home) donde comienza el mismo y está dividido en dos partes, la zona de pateo de un 1,20 metro y la zona de la pateadora de 1.70 metros. En las Categorías Semillita, Pre-infantil e Infantil, las medidas serán: la zona de pateo de 1 metro, y la zona de la pateadora de 1.50 mts.,(ver diagramas 2 y 2.1)

Diagrama N° 2



2.1.2 El cajón de la receptora esta situada detrás del cajón de pateo será un rectángulo de 1.70mts x 1.60mts. En las Categorías Semillita, Pre-infantil e Infantil, las medidas serán: 1.10 mts., de largo y 1.60 mts, de ancho. Las líneas de fair y todas las otras líneas de juego, indicadas en los diagramas, deben ser marcadas con cal, yeso o cualquier otro material blanco de construcción, (ver diagramas 2.0 y 2.1).

Diagrama N° 2.1



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

2.1.4 Delante de la zona de la pateadora se trazará un semicírculo que se denominara raya del ilegal, partiendo de la base del plato de Home (Tabla 1 y Diagrama 1, Letra A).

2.1.5 La primera, segunda y tercera bases serán indicadas por almohadillas de lona o cualquier material similar, estas no deberán estar sujetas al terreno, la almohadilla de primera y tercera base estarán enteramente dentro del

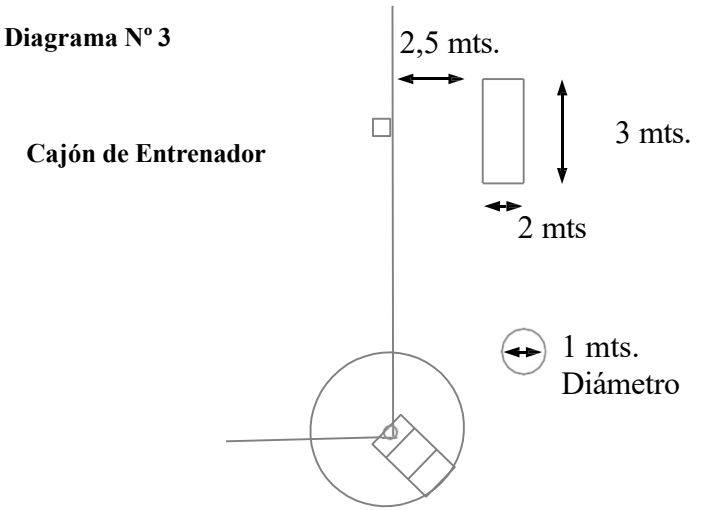
cuadro. (como se muestra en el Diagrama 1)

2.1.6 La almohadilla de segunda base estará centrada en línea con el circulo de Home y la goma de la lanzadora. Las almohadillas serán cuadradas de 38 cms. por cada lado con no menos de 5 cms. ni más de 7 cms. de altura y serán rellenas de material suave. Las rayas entre bases, entre primera y segunda base, entre segunda y tercera base y entre tercera base y el plato de home se marcará una raya transversal que se denominará raya de delimitación o raya entre bases que limita el avance de la corredora (Ver regla 13.8.15). (Diagrama 1, Letra B).

2.1.7 El Cajón de los Entrenadores, es el sitio asignado para la ubicación de los entrenadores, durante el tiempo que su equipo esté a la ofensiva de tal forma que dirijan a las corredoras. (Diagrama N° 3). Estarán ubicados lateral a la 1ra base y la 3ra base, a una distancia mínima de 2,50 mts. de la raya de fair, y deberá estar cerrado por sus 4 lados, medirá 2 mts., de ancho por 3mts., de largo

2.1.8 El Circulo de prevenida, es el sitio donde se ubica la jugadora que espera el turno al pateo. (Diagrama N° 3), tendrá un diámetro de 1 mts.

Diagrama Nº 3



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

2.1.10 El Balón oficial de Kickingball para las categorías: Júnior, Pre-Juvenil, Juvenil y Adulto tendrá una circunferencia de 71 cm., como máximo y de 68 cm. como mínimo, y su peso al comienzo del partido no será mayor de 453 grs., ni menor de 396 grs. La presión de inflado será igual a 0,6-0,8 atmósfera, lo cual es igual a 600-800 grs. por centímetros cuadrados al nivel del mar. Para las categorías: Semillitas, Preparatorio, Pre-Infantil e Infantil será un balón Minikickingball que tendrá una circunferencia de 48 cm. como máximo y de 45 cm. como mínimo y su peso al comienzo del partido, no será mayor de 368 grs., ni menor de 326 grs. La presión de inflado será igual a 0,4-0,6 atmósfera, lo cual es igual a 400-600 grs. por centímetros cuadrados al nivel del mar. El balón no puede ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro. El material del balón de Kickingball oficial es el Clarino o Piu.

2.1.11 LINEAS DE TIROS DE LA RECEPTORA HACIA LAS BASES: Los desplazamientos que ejecuta una receptora, para efectuar un tiro a las bases para sorprender a la corredora que se ha separado de la almohadilla, será limitada por una línea que será demarcada como una prolongación de la línea del ilegal, las cual limitará la zona hasta donde podrá desplazarse la receptora en la ejecución del tiro hacia la primera o tercera base y el fildeo de los lanzamientos.

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

a. Viseras, Cintillo de Telas, gorras, correas y sudaderas serán opcionales, pero de usarla más de una jugadora deberán ser iguales en corte, estilo y color.

b. Las franelas o chaquetas de las jugadoras deberán tener en su parte posterior o en ambos lados un número, que no debe repetirse entre jugadoras del mismo equipo. El número en la parte posterior deberá ser de uso obligatorio, de un color que contraste y de un tamaño de 15 cm de alto por 10 cm de ancho, como mínimo.

c. Los zapatos deben ser deportivos o con tacos de goma, plástico o silicón. No se permite tacos de metal o zapatos con tacos desprendibles.

d. Se podrán utilizar Pantalones o Pescadores a la altura de la rodilla de las jugadoras, no se permite el uso de Short o Bermudas. El material de estos no podrá ser de Lycra, Cotton Lycra, Drill o Naylon.

e. Las jugadoras podrán usar guantines, tobilleras y cualquier otro protector de fibra o plástico que sirva para proteger su cuerpo. No podrán usar adornos u objetos como: pulseras, relojes, anillos, zarcillos, ni nada similar, ni tapado ni no tapado, con excepción de aquellos objetos que deban utilizar por razones de fuerza mayor, como religioso o los de salud, siempre y cuando estos estén lo suficientemente cubiertos de tal manera que no exista riesgo alguno para una jugadora adversaria o para si misma.

f. Los Técnicos deberán estar uniformados entre sí.

4 **EQUIPOS:** se componen de diez (10), once (11) o doce (12) jugadoras, cuyas posiciones son las siguientes:

- Lanzadora, Pitcher (1)
- Receptora, Catcher (2)
- Primera base.,First Base (3)
- Segunda base, Second Base (4)
- Tercera base, Third Base (5)
- Campo corto, Short Stop (6)
- Jardinera izquierda, Left Field (7)
- Jardinera central, Center Field (8)
- Jardinera derecha, Right Field (9)
- Fildeadora Corta o Short Field (10)

❖ Pateadora Agregada, Added Kicker (opcional a la ofensiva).

❖ Pateadora Designada, dessigned kicker

4.1 Las nóminas de las jugadoras serán de un máximo de veinte y ocho (28) jugadoras y un mínimo de veinte (20). El personal técnico podrá estar constituido por un manager y un máximo de 5 asistentes, un (01) delegado y un (1) subdelegado

4.2 Las categorías serán según el cuadro siguiente:

Tabla N° 2

MASTER	87	88	89	90
ADULTO	02	03	04	05
JUVENIL SUB-19	05-04-03	06-05-04	07-06-05	08-07-06
PRE JUVENIL SUB-16	07-06	08-07	09-08	10-09
JUNIOR SUB14	09-08	10-09	11-10	12-11
INFANTIL SUB-10	11-10	12-11	13-12	14-13
PRE INFANTIL SUB-10	13-12	14-13	15-14	16-05
SEMILLITAS SUB-8	15-14	16-15	17-16	18-17
INICIACION SUB-6	17-16	18-17	19-18	20-19
AÑO	2022	2023	2024	2025

5 PRELIMINARES DEL JUEGO.

5.1 Antes de que el juego comience los árbitros deberán:

a. Requerir el estricto cumplimiento de las reglas de juego que rigen los implementos y equipos de juego.

b. Asegurarse de que todas las líneas de juego (líneas demarcadas en los diagramas 1 y 2) están debidamente marcadas con cal, yeso o cualquier otro material blanco, fácilmente distinguible del suelo o césped.

c. Asegurarse de que ninguna jugadora ingrese al juego portando prendas, joyas u objetos que puedan causar alguna lesión durante el desarrollo del juego.

d. Recibir del equipo local el suministro de balones reglamentarios. El árbitro será el único juez que determinará las condiciones de los balones que van a ser usados en el juego.

e. Asegurarse de que el equipo local tenga por lo menos dos (2) balones reglamentarios a disposición inmediata para ser utilizados si se necesitan.

f. El Técnico del equipo local presentará al arbitro principal y al técnico del equipo contrario, cualquiera de las reglas especiales relativas al terreno de juego que crea necesarias, para controlar el desbordamiento de los espectadores sobre el terreno de juego y los balones tirados o pateados en dicha zona, ocupada por los espectadores, o cualquier otra contingencia. Si estas reglas son aceptadas por el técnico contrario serán legales. En caso de no ser aceptadas por éste, el árbitro principal dispondrá y hará cumplir cualquier regla especial del terreno que estime necesaria por las condiciones del mismo, las cuales no estarán en conflicto con las reglas oficiales de juego.

g. El árbitro será el único juez para decidir si un partido se puede comenzar, debido al mal tiempo o a las malas condiciones del terreno de juego.

h. El árbitro de home del primer partido será el único juez, para decidir si un partido de un doble encuentro no podrá comenzarse, a causa del mal tiempo o de las malas condiciones del terreno de juego.

i. El árbitro de home será el único juez para decidir si se debe y cuando hacer una suspensión durante un partido, a causa de las malas condiciones del tiempo o del terreno de juego, también decidirá si se debe continuar y cuando el partido después de una suspensión.

j. Entre los partidos de un doble encuentro o en cualquier momento que un partido sea suspendido a causa del mal estado o del terreno de juego, el árbitro principal tendrá el control de los cuidadores del terreno y asistentes, con el propósito de tener el campo de juego apto para jugar.

6 COMIENZO DEL JUEGO.

6.1 El árbitro o árbitros entrarán en el campo de juego, cinco (5) minutos antes de la hora señalada para el comienzo del partido y se dirigirán al plato de home, donde deberán ser encontrados por los técnicos de los equipos:
En secuencia:

a. El técnico del equipo local dará su orden de pateo por triplicado al árbitro principal.

b. Seguidamente, el técnico del equipo visitante, dará también por triplicado el orden de pateo al árbitro principal.

c. El árbitro de home, deberá cerciorarse de que la alineación original y las copias sean idénticas, después dará una copia de cada orden de pateo al técnico oponente. La copia retenida de este último trabajo será el orden oficial para patear. La entrega del orden de pateo del árbitro al anotador, establecerá el orden de pateo definitivo. Después de esto, no podrá hacerse sustitución alguna por ningún técnico a excepción de las permitidas por estas reglas.

d. Las jugadoras del equipo HOME CLUB tomarán sus posiciones a la defensiva, la primera pateadora del equipo visitante tomará sus posiciones en el cajón de pateo, el árbitro declarará juego y el partido comenzará.

e. Cuando el balón es puesto en juego, al comienzo o durante el juego, todas las defensoras con excepción de la receptora, han de estar en terreno bueno. En caso contrario el lanzamiento será ilegal.

f. La receptora se colocará en su cajón. Si se efectuase el lanzamiento y no se encuentra ésta en dicho cajón, se decretará ilegal el lanzamiento. La receptora puede abandonar su posición en cualquier momento, para atrapar un lanzamiento o para hacer una jugada, siempre y cuando se haya realizado el lanzamiento.

g. La lanzadora asumirá su posición legal durante el acto de lanzar el balón a la pateadora.

h. Las jugadoras y sustitutas de ambos equipos permanecerán en sus respectivos bancos, a menos que estén participando en ese momento en el juego o se preparen para entrar en el mismo. Nadie, excepto las jugadoras sustitutas, técnicos, entrenadores y médicos ocuparán los bancos durante el juego

SANCIÓN: Por violación el árbitro puede, después de advertirlo, expulsar del terreno al infractor (a). Cualquier jugadora que se encuentre en el banco

uniformada y no esté en la alineación será decretada inelegible en caso de existir un reclamo por parte del manager contrario o si algún árbitro se percata de ello.

6.2 ORDEN DE PATEO – ALINEACIÓN :

6.2.1 Las alineaciones tendrán, el nombre, apellido, posición y número de uniformes de cada jugadora. El orden de pateo deberá ser seguido durante todo el partido a menos que se efectué una sustitución.

NOTA: si hay error en algún número en la página de alineación, corríjalo y continúe jugando sin sanción.

6.2.2 El nombre y Apellido del Técnico designado debe aparecer registrado en la alineación u orden de pateo. Ningún nombre de Técnico o entrenador debe estar en la alineación si este no se encuentra uniformado en el de área de juego. En este caso no podrá tomar participación en dicho juego.

6.2.3 El Técnico puede avisar al árbitro que ha delegado sus específicos deberes prescritos por estas reglas, en otro entrenador, y cualquier acción de dicho representante designado será oficial. El Técnico será siempre responsable de la conducta de su equipo, de la observación de las reglas oficiales y de la diferencia con los árbitros.

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

6.2.5 Ningún nombre de jugadora debe estar en la alineación inicial, ni en la reserva, si ésta no se encuentra en el área de juego uniformada. Tampoco se permite que una jugadora entre al juego sin estar en la alineación. En ambos casos la jugadora es inelegible.

6.2.6 Ningún equipo podrá retrasar la entrega de su alineación a la espera de una o más jugadoras si ya tiene diez (10) o más jugadoras en el terreno de juego. Se otorgaran diez (10) minutos para la entrega del Line Up. Sanción: Se confiscara el juego por no presentación

6.3 TÉCNICO Y ENTRENADORES:

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

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

6.3.3 Solo cuando el técnico a la defensiva solicite tiempo para hablar con su lanzadora (conferencia), el Técnico a la ofensiva podrá hablar con la pateadora.

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

- **a.** Estar uniformados entre ellos. (ver Regla 3)
- **b.** Permanecer dentro del cajón de entrenadores hasta tanto la lanzadora suelte el balón.

Si el Técnico o Entrenador de tercera abandona su área y traspasa la línea entre bases o el de Primera base traspasa la zona donde comienza la línea de un metro para hablar con la pateadora, o ésta abandona el cajón y se dirige hacia a algunos de los entrenadores o técnicos para recibir instrucciones de cualquier tipo, la pateadora de turno es declara out automáticamente.

7. PONIENDO EL BALÓN EN JUEGO – BALÓN VIVO:

7.1 A la hora de comenzar el partido, el árbitro ordenará "JUEGO o PLAY".

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

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

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

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

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

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

7.8 Si un balón tirado toca accidentalmente a un entrenador de bases, o un balón tirado o lanzado toca a un árbitro, el balón continua vivo y en juego. Sin embargo, si el entrenador de base intencionalmente interfiere con un balón tirado, la corredora será eliminada (out) y el balón queda muerto, las corredoras se quedan en la base alcanzada antes de la infracción.

8. BALÓN MUERTO O TIEMPO

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

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

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

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

d. Un Técnico pide tiempo para una sustitución o para dirigirse a sus jugadoras (solo a la defensiva), nunca deberá hacerlo mientras el balón se encuentre en juego.
De hacerlo de manera intencional podrá ser expulsado del partido.

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

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

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

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

8.3 Cuando el árbitro suspenda el juego, se declarará "tiempo" y cuando el árbitro diga "juego" (o play) la suspensión queda levantada y se reanudará el juego. Entre las voces de "tiempo" y "juego" (o play) el balón está muerto.

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

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

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

b. Cuando un balón haga contacto por segunda vez con la pateadora dentro de la zona de pateo (foul).. |

c. Un balón pateado de "foul" no es atrapado, las corredoras retornarán a sus bases. El árbitro no pondrá el balón en juego hasta que las corredoras no hayan retornado a sus bases.

d. Cuando se produzca un foul de cajón (adelante o atrás), las corredoras no pueden avanzar y el balón quedara muerto al finalizar la jugada. (balón muerto demorado).

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

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

g. Cuando una corredora deje de hacer contacto con la base en el momento que la lanzadora realice el lanzamiento (se decreta out). Las corredoras regresan y el lanzamiento es nulo.

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

Un balón bueno toca a una corredora en terreno fair antes de tocar a una del cuadro o pasarla. La corredora podrá avanzar siempre y cuando su avance sea obligado por otra corredora ~~precedente~~posterior. VER REGLA 13.5.1

9. SUSTITUCION DE UNA JUGADORA

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

9.1 SUSTITUCIÓN DE LA LANZADORA:

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

9.2 Si la lanzadora es reemplazada, la lanzadora sustituta le lanzara a la jugadora que está en su momento de pateo, o cualquier pateadora sustituta hasta que dicha pateadora sea eliminada o se convierta en corredora, o hasta que el equipo realice los tres (3) out, a menos que la lanzadora sustituta sufra una lesión o enfermedad la cual, a juicio del árbitro principal, la incapacite para seguir actuando como lanzadora. En caso que la lanzadora sustituta esté involucrada en un cambio interno se tomará como la lanzadora la jugadora que entre al círculo a calentar, es decir, si un manager anuncia el cambio de una lanzadora por una jugadora de la reserva, pero esta va a otra posición y viene a lanzar una jugadora de posición se tomará a esta jugadora de posición como lanzadora, siempre y cuando la jugadora de la reserva que acaba de ingresar no entre al círculo de la lanzadora a calentar.

9.3 Si se hace una sustitución impropia de la lanzadora, el árbitro ordenará el retorno al juego de la lanzadora que corresponda hasta que lo dispuesto en esta regla sea cumplido, a menos que la lanzadora impropia sea una jugadora inelegible en ese caso se aplicará la regla 9.6. Si a la lanzadora ilegal le es permitido lanzar, cualquier jugada que resulte es legal y la lanzadora impropia se convertirá en legal.

9.4 REINGRESO:

Cualquiera de las jugadoras abridoras en la alineación, con excepción de la Pateadora Agregada y la Designada, puede ser sustituida siempre y cuando cumpla con las reglas de la sustitución y reingresar por una sola vez; ninguna sustituta puede reingresar después de ser retirada del juego. La jugadora que reingresa debe ocupar el mismo lugar en el orden de pateo. La jugadora abridora y su sustituta no pueden estar en la alineación al mismo tiempo.

NOTA: La omisión de un reingreso, se regirá por la Regla 9.6 (omisión de una sustitución).

SANCION: De realizarse un mal reingreso, el juego será confiscado inmediatamente por el árbitro principal por el ingreso de una jugadora inelegible.

9.5 NOTIFICACION AL ARBITRO:

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

9.6 OMISION DE LA NOTIFICACION DE SUSTITUCIÓN:

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

OFENSIVA:

a. Si la jugadora es descubierta mientras está pateando. Una sustituta legal puede asumir la cuenta de bolas y strikes. Cualquier avance de las jugadoras mientras que la pateadora ilegal está pateando, es legal.

b. Si la jugadora ilegal es descubierta después de completar su turno de pateo y antes del próximo lanzamiento, la jugadora ilegal es decretada out. Cualquier avance es anulado. El Técnico y la jugadora ilegal son retirados del encuentro y regresa a patear la jugadora a la que le correspondía el turno.

c. Si la jugadora ilegal es descubierta después de completar su turno de pateo y después del próximo lanzamiento, la jugadora ilegal es declarada legal. Cualquier avance de las corredoras mientras la jugadora ilegal estaba al pateo, es legal.

DEFENSIVA:

a. Si la jugadora ilegal es descubierta después de hacer una jugada y antes del próximo lanzamiento, el equipo a la ofensiva tiene la opción de aceptar el resultado de la jugada o de hacer que la última pateadora vuelva a patear y asuma la cuenta de bolas y strike que ella tenía anteriormente al descubrimiento de la jugadora ilegal, cada corredora regresará a la base donde estaba antes de la jugada. La jugadora ilegal es declarada inelegible y es retirada del juego. El Técnico es retirado del partido.

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

NOTA: Un cambio interno no anunciado tendrá la misma sanción que la presente regla.

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

Si una jugadora inelegible regresa al juego, el partido será confiscado por el árbitro de home.

10. LA LANZADORA

10.1 La acción de la lanzadora se inicia desde que se ubica con ambos pies en contacto con la goma de lanzar, de frente al home, y hace una pausa completa de frente a la pateadora, con sus hombros en línea recta con la primera y tercera base, con el balón en ambas manos en línea o delante de su cuerpo.(presentación o pausa). Esta posición de parada total y completa debe ser mantenida durante un mínimo de un (1) segundo y no más de (05) segundos, antes de separar una mano del balón y comenzar el lanzamiento

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

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

10.4 La lanzadora no podrá utilizar ninguna prenda u objeto en su mano de lanzar.

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

10.5 El árbitro sentenciará ilegal cuando:

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

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

10.5.3 Cuando efectúe un lanzamiento sin hacer la pausa correspondiente.

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

10.5.5 Cuando realice el balanceo con ambas manos hacia atrás.

10.5.6 La Lanzadora, innecesariamente, retarda el partido (más de 10 segundos) desde la llamada a juego del árbitro para comenzar el lanzamiento o mas de 5 segundos luego de presentar el balón.

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

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

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

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

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

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

10.5.13 Lanzamiento Ilegal:

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

El ilegal no protegerá a la pateadora cuando:

a) La pateadora abandone el cajón en su totalidad hacia los lados o hacia atrás.

b) En el mismo turno cambie el pie de pateo.

c) Si la pateadora realiza alguna obstrucción.

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

10.6 La visita a la lanzadora del técnico o entrenador se regulara de la siguiente forma:

10.6.1 Esta regla limita a una (01) el número de visitas que un técnico o entrenador puede hacer con cualquier lanzadora en cualquier entrada. Se considera que un técnico o entrenador efectúa una visita a su equipo, cuando pisa o traspasa la línea de primera o tercera base. En caso de entrar más de un técnico se considerara como una segunda entrada.

10.6.2 Una segunda visita al equipo por parte del técnico o entrenador en la misma entrada y con la misma lanzadora, dará lugar a la sustitución automática de la lanzadora, convirtiendo a ésta en una jugadora inelegible. El Arbitro principal deberá notificar al manager de la defensiva de la infracción cometida

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

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

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

10.7 Una lanzadora podrá ser cambiada a cualquier otra posición en el campo y podrá regresar a lanzar si su cambio no se produjo por lo previsto en la regla 10.6.2., y 10.6.3.

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

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

10.9 El árbitro declarará un lanzamiento nulo cuando:

10.9.1 La lanzadora efectúa un lanzamiento a pesar de estar el juego suspendido. ~~(bola).~~

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

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

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

10.10 ALTERACIÓN DEL BALÓN:

Ninguna jugadora, intencionalmente, le quitará el color o dañará el balón frotándola con parlina, papel de lija, papel esmeril, ni le colocará sustancias extrañas, que le permitan a la lanzadora tener una ventaja sobre la pateadora.
Sanción: El árbitro solicitará el balón y retirará del juego a la infractora. En caso de que el árbitro no pueda identificar a la infractora y si la lanzadora le lanza a la pateadora dicho balón descolorido y dañado, la lanzadora será inmediatamente retirada del juego.

11. LA RECEPTORA:

11.1 La receptora deberá ubicarse en su cajón, detrás de la zona de la pateadora. Debe estar dentro de las líneas que limitan el cajón de la receptora. (De no estar en su cajón, el lanzamiento será decretado ilegal).

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

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

11.4 La receptora podrá efectuar un tiro a la base para sorprender a la corredora que se separa de la almohadilla. El tiro a la base debe ser directo a esta, en caso de cortar la bola por una defensora, la corredora podrá avanzar sin necesidad de repisar.

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

11.6 Cuando la receptora entra en territorio de juego delante del cajón de pateo las jugadoras podrán avanzar sin repisar y bajo su riesgo.

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

11.8 Si la receptora recibe un balón fuera del cajón pero dentro de las líneas de tiro o en la ejecución de un lanzamiento abandona el cajón y manteniéndose dentro de las líneas de tiro, las corredoras podrán avanzar a su riesgo luego de repisar la base correspondiente.

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

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

12. LA PATEADORA:

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

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

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

12.4 Si la pateadora se rehúsa ocupar su posición en el cajón de patear durante su turno de pateo, el árbitro ordenará a la lanzadora que efectué el lanzamiento, se declara strike a cada lanzamiento efectuado. En Caso que dicho lanzamiento sea pateado se decretará balón muerto, y ninguna jugada posterior tendrá validez.

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

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

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

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

12.8 Una pateadora es eliminada (out) cuando:

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

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

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

d. Produce un foul en el tercer strike.

e. Después de patear un balón bueno, le da con el pie o con el cuerpo estando delante del cajón de pateo, sin que este haya sido tocado por ninguna defensora. El balón queda muerto y ninguna corredora podrá avanzar.

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

g. Cuando al correr la distancia entre home y primera base, corre por fuera de la línea de un metro para evitar ser tocada por la fildeadora o realizando una obstrucción a la defensora que va a recibir el tiro.

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

i. Cuando una pateadora produce un foul por patear delante o detrás de la zona de pateo, por encima de la rodilla o un doble contacto, conectando un fly y es atrapado, el árbitro decreta out y el balón quedará muerto, ninguna corredora podrá avanzar ni ser eliminada~~.~~.

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

k. Cuando el técnico o entrenador abandone su área traspasando la raya entre bases o la zona donde comienza la línea de un metro y habla con la pateadora o esta abandona el cajón de pateo y avance una distancia considerable hacia uno de los técnicos o entrenadores para recibir una instrucción, en alguna otra situación de bola muerta distinta al tiempo de la defensiva para hablar con la lanzadora.

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

12.9 Cuando la pateadora haga intento de patear un balón (swing) está obligada a continuar pateando con la misma pierna que hizo el intento, haya hecho o no contacto con el balón, caso contrario será declarada out y el balón quedará muerto inclusive con el lanzamiento ilegal.

Se considerará swing el acto que realiza una pateadora al intentar patear, si sobrepase el pie de apoyo, esto será considerado strike.

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

12.10.1 Han sido declaradas cuatro (4) bolas por el árbitro (el riesgo de ser eliminada comienza una vez que ha pisado la almohadilla de primera base), en caso de haber doble base la pateadora-corredora estará protegida en la base blanca en caso de pisar la naranja o sobrepasar la blanca, la pateadora-corredora se considerará que no ha hecho contacto con la almohadilla de primera base.

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

12.10.3 Si la receptora (o cualquier defensora) interfiere con la pateadora se le concede la primera base a dicha pateadora. Si, sobre la referida interferencia, una corredora está tratando de anotar desde tercera, mediante una jugada sorpresa el balón queda muerto, la corredora de tercera anota, avanzan las corredoras que están obligadas a hacerlo y se la concede la primera base a la pateadora. **Excepción:** Si la receptora interfiere a la pateadora antes de que la lanzadora realice su lanzamiento y este no se lleva a cabo no será considerado interferencia sobre la pateadora.

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

12.11 PATEANDO FUERA DE TURNO.

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

- Si descubre el error mientras la pateadora incorrecta está pateando la pateadora correcta puede entrar a patear asumiendo la cuenta de bolas y strike que haya, y las carreras que hayan sido anotadas o las bases alcanzadas mientras que la pateadora incorrecta estaba al pateo, son legales.
- Si el error se descubre después de que la pateadora incorrecta ha completado el turno al pateo y antes de haberse realizado otro lanzamiento a otra pateadora, la pateadora que debió haber pateado es out. El avance o carreras anotadas debido a una bola pateada por la pateadora incorrecta o el avance de cualquier corredora en base por un error o una base bolas; será anulada. La próxima pateadora es la jugadora cuyo nombre sigue a la jugadora que fue declarada out por fallar al patear su turno. Si la jugadora que es declarada out bajo esas circunstancia es el tercer out, la pateadora correcta en la entrada siguiente, será la jugadora que le hubiese tocado patear, si las pateadoras hubiesen sido puestas out en jugadas ordinarias.
- Si el error es descubierto después del primer lanzamiento a la próxima pateadora de turno al pateo de la pateadora incorrecta, el turno es legal y todas las carreras anotadas, y las bases avanzadas serán legales y la próxima pateadora en el orden será aquélla que sigue a la pateadora que consumió el último turno.

12.12 PATEADORA DESIGNADA

La Regla de la pateadora designada estipula lo siguiente:

a. Una pateadora puede ser designada para patear en sustitución de la lanzadora abridora y todas las lanzadoras subsecuentes en cualquier juego.
b. La pateadora designada por la lanzadora debe ser seleccionada antes de iniciar el juego y su nombre debe ser incluido en el orden de pateo que se entrega al árbitro de plato.
c. La pateadora designada nombrada en el orden de pateo inicial debe patear cuando menos una vez, el árbitro y el anotador oficial se asegurarán que esto sea cumplido.
d. El uso de la pateadora designada es de uso opcional.
e. Pueden utilizarse pateadoras emergentes por la pateadora designada. Cada sustituta se convierte en la nueva pateadora designada, una pateadora designada sustituida se convierte en una jugadora inelegible.
f. La pateadora designada puede ser utilizada a la defensiva en cualquier posición y continuar pateando en el mismo lugar del orden al pateo, pero la lanzadora deberá patear en el lugar de la jugadora defensiva que fue sustituida, la sustituida pasará a ser una jugadora inelegible.
g. Una corredora emergente puede sustituir a la pateadora designada y la corredora deberá asumir el papel de la pateadora designada.
h. La pateadora designada no puede correr como emergente.
i. Una vez que la lanzadora es cambiada a una posición a la defensiva, dicho movimiento termina la actuación de la pateadora designada para ese equipo por el resto del juego.
j. Una vez que una pateadora emergente entra a patear por cualquier jugadora y luego entra a lanzar, dicho movimiento termina con la actuación de la pateadora designada para ese equipo por el resto del juego. La pateadora designada no puede reingresar.
k. La lanzadora puede entrar a patear solamente por la pateadora designada.
l. Si una jugadora a la defensiva entra a lanzar, este movimiento terminara el rol de la pateadora designada por el resto del encuentro.

12.13 **PATEADORA AGREGADA:** La pateadora agregada es una jugadora que solo juega a la ofensiva es la undécima jugadora que podrá ser colocada en cualquier lugar de orden de pateo, no es obligatorio su utilización, pero el equipo que desee utilizar la figura de pateadora agregada debe incorporarla desde el inicio del juego hasta su culminación. El equipo que desde el inicio incluya en su alineación la pateadora agregada (es decir once (11) jugadoras) deberá finalizar el juego con once (11) jugadoras, de lo contrario perderá por confiscación. La pateadora agregada no podrá jugar a la defensiva en ningún momento del juego. La pateadora agregada podrá ser sustituida solamente por otra jugadora de la reserva y no tendrá reingreso, pero debe haber consumido al menos un (1) turno al pateo, el árbitro principal y el anotador se asegurarán de que esto sea cumplido.

EXCEPCION: A causa de lesión o fuerza mayor.

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

13. LA CORREDORA

13.1 La pateadora se convierte en corredora cuando:

a. Conecta un pateo bueno.
b. El tercer strike declarado por el árbitro no es atrapado por la receptora, siempre y cuando, la primera base no esté ocupada, o la primera base esté ocupada y haya dos eliminadas.
c. Una patada buena después de tocar el terreno y salga del mismo después o sobre la primera o tercera base, salta dentro de la grada, o pasa a través, sobre o bajo una cerca, la pateadora y las corredoras tendrán derecho a avanzar dos bases.
d. Cualquier patada buena de aire es desviada por una defensora dentro de las gradas.

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

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

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

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

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

13.5.2 Una defensora después de haber atrapado un balón de aire se cae dentro de un banco, grada, espectadores, o cae a través de un grupo de estos que están dentro del terreno. Las corredoras avanzaran a la base siguiente.
NOTA: Cuando una corredora adquiera el derecho a una base, sin riesgo de ser eliminada mientras el balón este en juego, después que la corredora ocupe la base a la cual tiene derecho, al dejar de tocar esta base, intentando avanzar, perderá su inmunidad y comenzara a estar a riesgo.

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

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

13.6.2 Si una defensora toca deliberadamente un balón tirado con su gorra o cualquier parte de su uniforme separado de su cuerpo, avanzará dos bases.

13.6.3 Si un balón bueno sale del terreno bueno después o sobre la primera o tercera base, salta o es desviado hacia adentro de las gradas o si pasa a través o por debajo de una pizarra de anotación se concederán dos bases.

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

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

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

JUGADA: Corredora en primera base, la pateadora conecta una patada a la campo corto, quien tira demasiado tarde a segunda base para eliminar a la corredora de primera, y la segunda base tira hacia la primera base, después que la pateadora ha pisado la primera base.

REGLA: La corredora de segunda anota (en esta jugada, únicamente si la pateadora-corredora está más allá de la primera base cuando se realiza el tiro, se le concede la tercera base).
Se concederá una base, si el balón lanzado a la pateadora cae dentro de las gradas, o el banco de las jugadoras, o sobre, o a través de una cerca del terreno o a la valla de contención (backstop). El balón queda muerto.

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

13.8 Cualquier corredora es eliminada cuando:

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

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

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

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

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

13.8.6 Deja de repisar su base, después una bola pateada legalmente buena o de foul que es atrapada y se realiza un tiro a la base para tocar a la corredora o tocar la base antes que la corredora retorne a ella.

13.8.7 No consigue llegar a la siguiente base antes que la defensora la toque o toque la base después de que ha sido forzada a avanzar en razón de que la pateadora se convierta en corredora, traspase la línea entre bases o tenga una corredora ~~precedente~~ posterior que la obligue a avanzar.

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

Pase a una corredora ~~posterior~~ precedente antes de que dicha corredora sea eliminada o anote en carrera.

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

13.8.10 Deja de retornar inmediatamente a la primera base después de haber sobrepasado corriendo e intentó correr a segunda base, queda eliminada si es tocada o si regresando a la base hace contacto con la misma cuando la fildeadora este tocando la base en posesión del balón. Si después de sobrepasar corriendo se dirige hacia el banco o deja de volver a primera base enseguida, será eliminada cuando se aleje considerablemente de la base o se realice el siguiente lanzamiento.

13.8.11 Sobrepasa corriendo o deslizándose sobre una base cualquiera pero es tocada fuera del punto donde debe estar la almohadilla o retorna a la base pero la defensora está en contacto con la base cuando la corredora retorne a ella, excepto en la primera base.

13.8.12 Con un balón legalmente pateado de aire la corredora repisa su base original, iniciando su carrera a la siguiente base antes que el balón sea tocado o atrapado por una defensora,. "repisar" esta regla significa pisar y salir del contacto con la base después de que la fildeadora haga contacto o atrape el balón. Jugada de apelación.
REGLA APROBADA: Si al alcanzar una base la corredora impacta con la almohadilla moviéndola de su posición, y ésta la ha alcanzado y permanece en el punto se decretará quieta. No podrá ser realizada ninguna jugada sobre esa corredora hasta que no se reincorpore la almohadilla.
REGLA APROBADA: Si una base es desplazada de su posición durante una jugada, cualquier jugadora siguiente en la misma jugada deberá ser considerada como que ha tocado u ocupado la base, si a juicio del árbitro, toca u ocupa el punto marcado por la base desplazada.

13.8.13 Deja de tocar el home y no hace intento de retornar a esa base, si es tocada la corredora o el home play será decretada out, en caso de entrar al dogout, podrá ser decretada out la corredora si el manager a la defensa realiza una apelación sobre la misma corredora.

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

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

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

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

13.9.1 La receptora sale del cajón de pateo hacia delante.

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

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

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

13.9.5 Cuando el tiro de la receptora a una base sea interceptado por cualquier jugadora de la defensa.

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

13.9.7 Él envió de la lanzadora es tocado por una jugadora a la defensiva antes de llegar a la receptora.

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

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

13.10.2 Después que una fildeadora haga contacto o atrape el balón la misma fildeadora o cualquier otra, pueden intentar avanzar haciendo el pisa y corre. Si la corredora sale antes podrá ser decretada out por apelación.

14 CORREDORA EMERGENTE:

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

15 APELACIÓN:

15.1 Una jugada de apelación es una jugada sobre la cual un árbitro toma una decisión luego que un técnico o entrenador del equipo a la defensiva, se lo solicite. La apelación debe realizarla la lanzadora luego de presentar el balón debidamente montada en la caja de la lanzadora, salirse hacia atrás y posteriormente tirar el balón a la base donde se realiza la apelación.

15.1.1 Para hacer la apelación se realiza un tiro hacia la base sobre la cual se está apelando durante su ejecución el balón está muerto.

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

15.1.3 Si la defensiva falla en su primera apelación no será permitida por el árbitro una segunda apelación sobre la misma base (entiéndase que el significado fallar es que el equipo a la defensiva al hacer una apelación, tiro el balón fuera del terreno. Ejemplo, si la lanzadora tiró a primera base para apelar y tiró el balón dentro de las gradas, no será permitida una segunda apelación) Las jugadas apeladas pueden requerir de un árbitro el reconocimiento de una aparente cuarta eliminada. Si la tercera eliminada es lograda durante una jugada en la cual se sostiene una jugada apelada tiene preferencia al determinarse la eliminada. Si hay más de una apelación durante una jugada que termina una media entrada, la defensa puede elegir y escoger la eliminada que le da la ventaja. Para los propósitos de esta regla, el equipo a la defensiva ha dejado el terreno cuando la lanzadora y todas las jugadoras del cuadro

han salido del terreno bueno en su camino hacia el banco o caseta del equipo.

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

16.1 Si se está realizando una jugada sobre la corredora interferida, o si la pateadora-corredora es interferida antes de que toque primera base el balón queda muerto y a todas las corredoras se le otorgaran las bases que hubiese alcanzado, a juicio de árbitro si no hubiera habido interferencia. A la corredora interferida le será concedida, por lo menos, una base más allá de la última base que tocó legalmente, antes de la interferencia. Si no se está realizando ninguna jugada con la corredora interferida, la jugada proseguirá hasta que no sea posible realizar más acciones. Entonces el árbitro ordenará "tiempo" e impondrá las sanciones (si hay alguna) que a su juicio puedan anular el acto de la interferencia.
NOTA: La receptora sin estar en poder del balón, no tiene derecho a bloquear el paso de la corredora que intenta anotar. La línea de la base pertenece a la corredora y la receptora puede estar allí únicamente cuando se encuentre en el acto de recibir un balón o cuando ya lo tiene en su poder.

16.2 Si una corredora en tercera base trata de anotar por medio de un toque para una jugada sorpresa y la receptora o cualquier otra defensora cruza o pasa frente de home, sin estar en posesión del balón o toca la pateadora-corredora, será concedida la primera base por la interferencia y el balón quedará muerto.
REGLA APROBADA: En caso que existiendo una interferencia con una corredora o la pateadora-corredora los avances de las demás corredoras se mantendrán siempre y cuando estos sean producto de la jugada que antecede a la interferencia.

17 OBSTRUCCIÓN:

Es una obstrucción por una pateadora o una corredora cuando:

17.1 Si invade la zona de la receptora, con un pie o parte de él estorbando o entorpeciendo a la receptora (se decretará out a la pateadora).

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

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

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

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

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

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

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

17.9 Las jugadoras, entrenadores o cualquier miembro de un equipo a la ofensiva dejarán libre cualquier espacio (incluyendo ambos bancos), necesario a una defensora que está intentando atrapar el balón pateado o tirado.
SANCION: Será declarada obstrucción y la pateadora o corredora sobre la que se está haciendo la jugada será declarada eliminada.

17.10 A ninguna persona se le permitirá estar dentro del terreno de juego durante un partido, excepto las jugadoras y entrenadores en uniforme, técnicos, reportero gráfico, periodistas o médicos autorizados por el equipo local, árbitros oficiales de la ley y vigilantes en uniforme u otros empleados del club. En caso de obstrucción no intencional con la jugada por cualquier persona autorizada a permanecer en el terreno de juego (excepto los miembros del equipo a la ofensiva que participan en el partido, o su entrenador en su cajón o un árbitro), el balón queda vivo y en juego. Si la obstrucción es intencionada, el balón queda muerto en el momento de la obstrucción y el árbitro impondrá las sanciones que, a su opinión, puedan anular la obstrucción.
Obstrucción o Interferencia del árbitro: Ocurre cuando un árbitro impide o estorba cualquier jugada a la defensiva o a la ofensiva. En este caso el árbitro de home impondrá las sanciones que en su opinión pueda anular la obstrucción o la interferencia según sea el caso (Se decreta out o safe).
Cuando haya obstrucción por parte de un espectador en cualquier balón tirado o pateado, el balón quedará muerto en el momento de la obstrucción y el árbitro impondrá las sanciones que, en su opinión, puedan anular la obstrucción. (se decreta out).
REGLA APROBADA: Si la obstrucción del espectador impide claramente que una defensora pueda atrapar un balón de aire, el árbitro declarará eliminada a la pateadora.

17.11 En el caso de la obstrucción de la pateadora corredora cuando corre por fuera de la línea de un metro, en intento de ser tocada será decreta out, ~~a la pateadora corredora, las corredoras forzadas avanzan por tener una corredora precedente, llegaran a salvo a la base que le corresponde producto del toque o pateo realizado~~, ~~y~~ el balón quedara muerto y las corredoras retornaran a su base original.

18 COMO ANOTA UN EQUIPO

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

EXCEPCIÓN: Una carrera no es anotada si la corredora avanza hasta home en una jugada en la cual el tercer out es realizado:
a. A la pateadora-corredora antes de que toque la primera base
b. Cualquier corredora obligada a avanzar por tener una corredora ~~precedente~~posterior.
~~**b.**~~**c.** Al ser eliminada una corredora ~~precedente~~ posterior por no haber tocado una de las bases.(Apelación).
~~**c.**~~**d.** Si una corredora que no está forzada avanzar traspasa la línea entre bases y es eliminada antes de anotar la carrera, está carrera no valdrá, pero si es eliminada después de anotar la carrera, está si será válida.~~.~~

18.2 Cuando una carrera que decide el encuentro es anotada, en la última mitad de un partido reglamentario, o en la última mitad de una entrada extra como resultado de una base por bolas con las bases llenas y fuercen a la corredora de tercera base a avanzar, el árbitro no declarará el partido terminado hasta que la corredora forzada a avanzar desde tercera, toque home y la pateadora-corredora toque primera base.
SANCIÓN: Si la corredora de tercera rehúsa avanzar y tocar home en un lapso razonable de tiempo, el árbitro no aceptará la carrera, declarando eliminada a la jugadora infractora y ordenará que continué el partido. Si con dos (2) eliminadas la pateadora-corredora rehúsa avanzar

y tocar primera base, el árbitro no aceptará la carrera, declarará eliminada a la infractora y ordenará continuar el juego. Si con menos de dos (2) eliminadas la pateadora-corredora rehúsa avanzar y tocar primera base, la carrera tendrá validez, pero la jugadora infractora será declarada eliminada.(out)

19 FALTAS Y SANCIONES:

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

- **a.** Incitar, o tratar de incitar, por medio de palabras o gestos a los espectadores a que realicen demostraciones de agresión.
- **b.** Usar lenguaje que de alguna manera pueda referirse directa o indirectamente a las jugadoras contrarias, de su equipo un árbitro o a cualquier espectador de manera impropia.
- **c.** Protestar Bolas y Strike
- **d.** Pedir "tiempo" o emplear otra palabra o frase o cometer cualquier acto, cuando la pelota está viva y en juego, con el deliberado propósito de provocar que una jugadora cometa una falta.
- **e.** Hacer contacto intencional con el árbitro en cualquier forma.
- **f.** Ninguna defensora podrá ocupar una posición en la línea de visión de la pateadora.
- **g.** La pateadora no actuará de alguna forma para distraer a la lanzadora, es considerado propósito antideportivo.
- **h.** Protestar jugadas de apreciación.
- **i.** Ningún técnico, jugadora o personal médico podrá ingresar al terreno de jugo sin autorización del árbitro.

19.2 Cuando un técnico, jugadora o entrenador es expulsado del juego, deberá abandonar el campo inmediatamente y no tomará parte a posteriori en el mismo. Deberá permanecer en el vestuario, o bien cambiarse de ropa o tomar asiento entre los espectadores, pero suficientemente alejada (o) de las proximidades del terreno de juego y de los bancos.
Cuando las ocupantes del banco, demuestren desaprobación violenta de una decisión; el arbitro deberá, amonestarlas para que cesen estas manifestaciones.
Si las manifestaciones continuasen, el árbitro ordenará a las infractoras que se marchen. Si no es posible localizar a la infractora, si continúan las manifestaciones será expulsado el técnico. Todo técnico, entrenador o jugadora expulsada(o) debe cumplir con un juego de suspensión. Si la falta es considerada de gravedad, la comisión técnica aplicara la sanción respectiva

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

- **a.** La sustituta puede ser una jugadora de la reserva o una que ya estuvo en juego, quien podrá ser remplazada al termino de esa entrada o la siguiente entrada completa.
- **b.** La sustituta debe presentarse al árbitro.
- **c.** La jugadora herida puede regresar al juego en cualquier momento.
- **d.** El arbitro debe ser informado que la jugadora regresa al juego.
- **e.** Si la jugadora herida no puede regresar al juego en el tiempo previsto en la letra (a) la sustituta debe cumplir la regla de la sustitución.

21 TERMINACIÓN DE UN JUEGO

21.1 Un juego reglamentario se regirá según la siguiente regulaciones:

Para declararlo terminado:

- **a.** Si han sido completadas cinco (5) entradas en las categorías: júnior, juvenil y adulto, cuatro (4) entradas en las categorías: pre-infantil e infantil.
- **b.** Si el equipo local ha anotado un número de carreras, tal que, la diferencia es de 10 o mas carreras en cuatro y media (4 ½) entradas en las categorías júnior, juvenil y adulto, en tres y media (3 ½) entradas en la categorías pre-infantil e infantil.
- **c.** Si el equipo local anota una o más carreras en la segunda mitad de la quinta (5) entrada en las categorías: júnior, juvenil y adulto, en la segunda mitad de cuarta (4) entrada en las categorías: pre-infantil e infantil. Tal que, la diferencia sean de 10 o mas carreras.
- **d.** Si durante o después de la tercera entrada un equipo logra una ventaja igual o superior a quince (15) carreras.

TABLA 3.- REGULACIONES DE LOS JUEGOS

CATEGORÍAS	Juegos Reglamentario	Juego Legal
SUB-6 Y SUB-8	5 ENTRADAS	
SUB-9 Y SUB-10	7 ENTRADAS	4 ENTRADAS
EL RESTO DE LAS CATEGORIAS	9 ENTRADAS	5 ENTRADAS

22 REGLA DEL DESEMPATE:

22.1 Si en un juego de la Categoría Júnior, Juvenil y Adulto, esta empatado después de la novena (9) entrada, y en las Categorías Pre-Infantil e Infantil luego de la séptima (7) entrada y en la Categoría Semillitas y Preparatorio después de la quinta (5), deberá continuar hasta que:

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

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

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

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

23 BASE DE SEGURIDAD O DOBLE BASE: Está aprobada para utilizarse en primeara base. La mitad de la base deberá estar en el

terreno bueno y la otra mitad (de un color diferente que contrasté) debe estar asegurada en terreno foul.

OFENSIVA:
Si una bola golpea la parte blanca de la almohadilla que está en la parte interna del terreno será declarada buena y si la bola pateada golpea la parte de color la almohadilla que está en terreno externo será declarada foul.
Si se hace una jugada en primera base sobre un balón pateado o la pateadora avanza a primera base en un tercer strike que no es retenido por la receptora, la pateadora corredora debe pisar la parte externa (la de color contraste).
En balones pateados hacia los jardines externos que no se realicen jugada en la base doble, la pateadora corredora puede pisar cualquier de las partes de la base.
Después de pasarse de la primera base la pateadora debe regresar a la parte interna de la almohadilla (de color blanco).
Cuando se intente sorprender a la corredora fuera de la primera base esta deberá regresar a la parte interna de la almohadilla (color blanca).
En el caso de recibir una base por bolas, la pateadora corredora le corresponderá la base blanca, en caso de pisar la base de contraste o sobre pasarla, se considerara que no ha hecho contacto con la primera base.

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

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

24 PARTIDOS SUSPENDIDOS.

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

a. Toque de queda impuesto por la ley.
b. Fallo en el alumbrado o mal funcionamiento del equipo mecánico del campo.
c. Por oscuridad, cuando a causa de cualquier ley, las luces no pueden ser encendidas.
d. El estado del tiempo, si el juego es declarado terminado mientras se está jugando una entrada y antes de que prevalezca una de las siguientes situaciones:

Dichos partidos serán conocidos como “partidos suspendidos”.

24.2 Ningún partido terminado a causa de un toque de queda o inclemencia del clima, límite de tiempo, será declarado suspendido a menos que se haya prolongado lo suficiente para ser un juego reglamentario, conforme a las estipulaciones de la regla.
NOTA: El estado atmosférico y condiciones de la regla 24.1 en los ordinales A al D, servirán de precedente para determinar cuando un partido terminado deba ser un partido suspendido. Un partido solamente será considerado suspendido si el mismo se detiene por cualquiera de las cuatro razones especificadas. Cualquier partido reglamentario declarado terminado debido al estado del tiempo con anotación empatada es un partido empatado y será jugado en su totalidad en una fecha posterior. (Partido suspendido).

24.3 La Comisión Técnica de un evento o campeonato regulará las condiciones para la reanudación de los partidos suspendidos.
Un partido suspendido será reanudado en el punto exacto en que fue suspendido el partido original. El completar un partido es la

continuación del juego original. La alineación y el orden de pateo de ambos equipos ha de ser exactamente la misma que en el momento de la suspensión sujeto a las reglas que gobiernan la sustitución. Cualquier jugadora puede entrar a jugar por otra que no haya tomado parte en el partido anterior a la suspensión siempre y cuando no viole la regla.

25 DOBLES PARTIDOS.

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

26 PARTIDOS PERDIDOS POR INFRACCION: (Juegos Confiscados).

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

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

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

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

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

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

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

26.1.7 Cuando cualquier entrenador o manager ponga en juego una jugadora inelegible, no hará falta protesta del manager contrario.

26.2 El resultado de un juego perdido por infracción será de 5 x 0 en la categoría Semillita y preparatoria, de 7x0 en las categorías Pre-Infantil e Infantil y de 9x0 en las categorías Júnior, Pre-Juvenil, Juvenil y Adulto.

26.3 Un partido será adjudicado y ganado por no presentación cuando un equipo no puede o declina colocar diez (10) jugadoras sobre el terreno de juego.
El resultado de un juego perdido por no presentación será de cinco (5) carreras por cero (0) en las categorías Semillita y preparatorio, de siete (7) carreras por cero (0) en las categorías Pre-Infantil e Infantil y de nueve (9) a cero (0) en las categorías Júnior, Pre-Juvenil, Juvenil y Adulto.

27 PARTIDOS PROTESTADOS:

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

27.1 Las protestas por violación e incorrecta aplicación de reglas y de este reglamento será presentada en primera instancia ante el arbitro principal, quien ordenará que se apunte en la hoja de registro del partido,

indicando la presunta falta cometida y situación del juego. Deberá realizarse inmediatamente en el momento de la presunta infracción.

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

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

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

Nota: Cualquier protesta administrativa referente a roster, inscripción de equipos, entrega de documentación, etc, no debe ser plasmada en la planilla de anotación y debe realizarse directamente ante la comisión técnica del torneo.

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

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

El Presente Reglamento fue elaborado por especialistas en la materia, quienes conforman la Comisión Internacional de Reglas de Kickingball nombrada por FIKIC. Este trabajo fue revisado y aprobado por la Junta Directiva de FIKIC, y a su vez agradece y reconoce la valiosa labor de esta Comisión en PRO de nuestra disciplina.

COMISION DE REGLAS (FIKIC):

Dr. RENE MOLINA BAYLEY, entrenador (Venezuela)

LIC. ENDER J. REA, arbitro (Venezuela)

MsC. YOSGLHE J. ROMERO Z., entrenador (Venezuela)

LIC. DANIEL CRESPO VARONA Jr., dirigente (Venezuela)