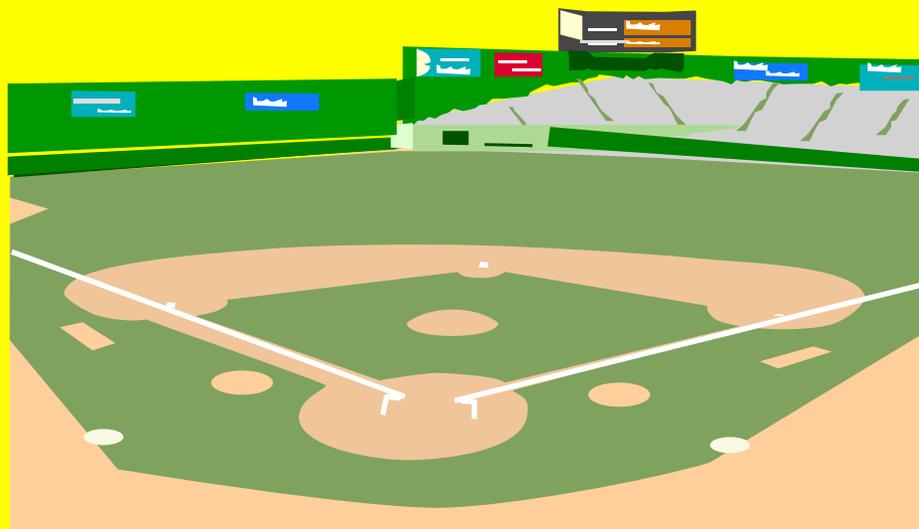


# ***Reglamento de Béisbol*** **BÁSICO**



**C.N.Ar**



**¡¡ATENCIÓN!!**

Hay **REGLAS** que pueden  
**ESTAR** modificadas **POR**  
las **BASES** de cada **LIGA**

**1ª VERSIÓN - FEGABE - *T. PELAEZ***

**NUEVA - VERSIÓN - 2014 - *MDZ***

# Índice del Reglamento



## ■ DIVISIONES DEL CÓDIGO

- R.1.00: OBJETIVOS DEL JUEGO, EL TERRENO DE JUEGO, ÚTILES.
- R.2.00: DEFINICIÓN DE TERMINOS.
- R.3.00: PRELIMINARES DEL JUEGO.
- R.4.00: INICIANDO y TERMINANDO EL JUEGO.
- R.5.00: PONIENDO LA PELOTA EN JUEGO, PELOTA VIVA.
- R.6.00: EL BATEADOR.
- R.7.00: EL CORREDOR.
- R.8.00: EL LANZADOR.
- R.9.00: EL ARBITRO.
- R.10.00: EL ANOTADOR OFICIAL.

**ESTO ES FUNDAMENTAL TENERLO MEMORIZADO**

# Poniendo la pelota en juego



C.N.Ar.

- Estaremos en las instalaciones al menos 1 hora antes del comienzo del partido y revisaremos el estado del terreno de juego, sus particularidades, las vallas, los postes, los bancos, etc.
- El árbitro principal recibirá una buena provisión de bolas y comprobará que al menos hay 12 bolas de reserva (ver Bases de cada Liga), **a todas ellas les quitará el brillo.**
- Entraremos al terreno de juego, 5 minutos antes del comienzo del partido, **retirando a todos los jugadores del terreno de juego.**
- Nos dirigiremos al home, donde **seremos encontrados** por los 2 entrenadores.
- El entrenador local entregará original y copia de su alineación, **en este momento tenemos toda la autoridad sobre el partido.** En segundo lugar también hará lo mismo el entrenador visitante.
- El árbitro principal, comprobará que los originales y las copias son iguales, que están completas y que están firmadas por ambos entrenadores. Intercambiará las copias de cada equipo con ambos entrenadores. **En dicho momento queda establecido el orden al bate definitivo de ambos equipos.**
- El entrenador del equipo home club comunicará las reglas especiales del terreno, si la hubiera. Si el otro entrenador no está conforme y no hay acuerdo, entonces el árbitro principal las establecerá según su criterio. **En todo caso nunca podrán vulnerar el Reglamento.**
- El árbitro principal puede comentar cualesquiera recomendaciones que desee y les recordará que deben de firmar el acta del partido y él también lo firmará una vez sea cumplimentado, **antes del comienzo del juego.**
- Los árbitros de bases verificarán que la peana, bases, puertas, etc., se encuentran en perfecto estado y se colocarán en la parte exterior del diamante.
- El equipo home club entrará en el terreno fair a calentar, El árbitro principal controlará los 8 lanzamientos, **o los establecidos según normativa**, y faltando 2 los señalará desde el cajón izquierdo.
- Una vez colocado el bateador, el árbitro principal intercambiará las señas de listo con sus compañeros, esperará a que el **LANZADOR PRESENTE BOLA** y cantará ¡**PLAY BALL!!**.

# Definición de partidos



C.N.Ar.

■ **PARTIDO TERMINADO:** Es un PARTIDO declarado TERMINADO por el árbitro, en base a la aplicación de alguna Regla de Juego, **R.2.00**

- Puede ser un "PARTIDO SUSPENDIDO".
- Puede ser un "PARTIDO VALIDO o CONCLUIDO".
- Puede ser un "PARTIDO NO VALIDO".

■ **PARTIDO SUSPENDIDO:** Es un PARTIDO TERMINADO y REGLAMENTARIO, el cual debe de continuarse en fecha posterior, **R.2.00**

■ **PARTIDO VALIDO o CONCLUIDO:** Es un PARTIDO TERMINADO y REGLAMENTARIO que tiene un resultado definitivo.

■ **PARTIDO REGLAMENTARIO:** Es un PARTIDO TERMINADO, **R.4.10; R.4.12.(a) y R.4.19**

- Puede ser un "PARTIDO SUSPENDIDO".
- Puede ser un "PARTIDO VALIDO o CONCLUIDO".

■ **PARTIDO NO VALIDO:** Es un PARTIDO TERMINADO y NO REGLAMENTARIO, el cual hay que comenzar de nuevo.

■ **PARTIDO EMPATADO:** Es un PARTIDO REGLAMENTARIO que es declarado como TERMINADO, cuando los dos equipos tienen el mismo número de carreras, **R.2.00**

- Es un PARTIDO SUSPENDIDO, **R.4.12**

■ **PARTIDO FORFEIT:** Es un PARTIDO declarado CONCLUIDO por el árbitro principal, a favor del equipo no infractor, con el resultado de 9 a 0, por violación de las reglas, **R.2.00**

■ **PARTIDO APLAZADO** Es un partido en el que se a pospuesto la fecha de comienzo y el cual debe de jugarse antes del siguiente partido programado entre los dos equipos.

■ **PARTIDO PROTESTADO:** Es un partido, en el que un entrenador reclama la mala aplicación de una Regla por parte de un árbitro, pero nunca de una jugada de apreciación. Esto puede conllevar la repetición del partido desde el momento de la protesta. Cada Liga tiene su propia normativa al respecto, **R.4,19**

■ **DOBLE JUEGO:** Son dos partidos programados para un mismo día, los cuales se juegan con Reglas especiales, **R.4.13**

# Partido reglamentario



# Bola viva



SE DEBEN DE DAR ESTAS  
**CIRCUNSTANCIAS**

QUE EL ÁRBITRO PRINCIPAL  
DECLARE  
**"BOLA en JUEGO"**  
AL COMENZAR EL PARTIDO O  
TRAS UN TIEMPO MUERTO

O CUANDO EL LANZADOR PRESENTA  
**"NORMALMENTE"**  
LA BOLA, DESPUÉS DE UN FOUL  
BALL, PELOTA TIRADA y/o BATEADA  
QUE SALE DEL TERRENO o QUE  
QUEDA INCRUSTADA EN LA VALLA

LA PELOTA ESTA  
**VIVA y en JUEGO**,  
MIENTRAS NO OCURRAN LOS  
SIGUIENTES CASOS

ES DECLARADO **"TIEMPO"**  
POR UNO DE LOS ÁRBITROS

CUALQUIER ÁRBITRO CANTA UNA JUGADA  
QUE LLEVA APAREJADA UNA REGLA QUE  
DIGA QUE LA PELOTA QUEDA MUERTA

QUE POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA UNA  
PELOTA BATEADA O TIRADA SALGA DE LOS  
LÍMITES DEL TERRENO DE JUEGO

AL FINAL DE MEDIA O DE UNA ENTRADA. HAY  
QUE TENER EN CUENTA QUE DESPUÉS DEL  
ÚLTIMO OUT DEL PARTIDO, AUN SE PUEDE  
REALIZAR UNA APELACIÓN

# Bola muerta



C.N.Ar.



# Bola muerta - DEMORADA



C.N.Ar.

INTERFERENCIA DEL  
ÁRBITRO DE HOME  
al tiro del receptor  
**R.5.09.(b)**

LANZAMIENTO ILEGAL  
seguido de jugada  
**R.8.05.(e)**

INTERFERENCIA  
DEL BATEADOR  
seguida de tiro del  
receptor  
**R.6.06.(C)**

**BOLA  
MUERTA  
DEMORADA  
(NO INMEDIATA)**

BALK  
seguido de tiro o  
lanzamiento  
**R.8.05.(a)**

INTERFERENCIA  
AL BATEADOR  
con batazo bueno  
**R.6.08.(C)**

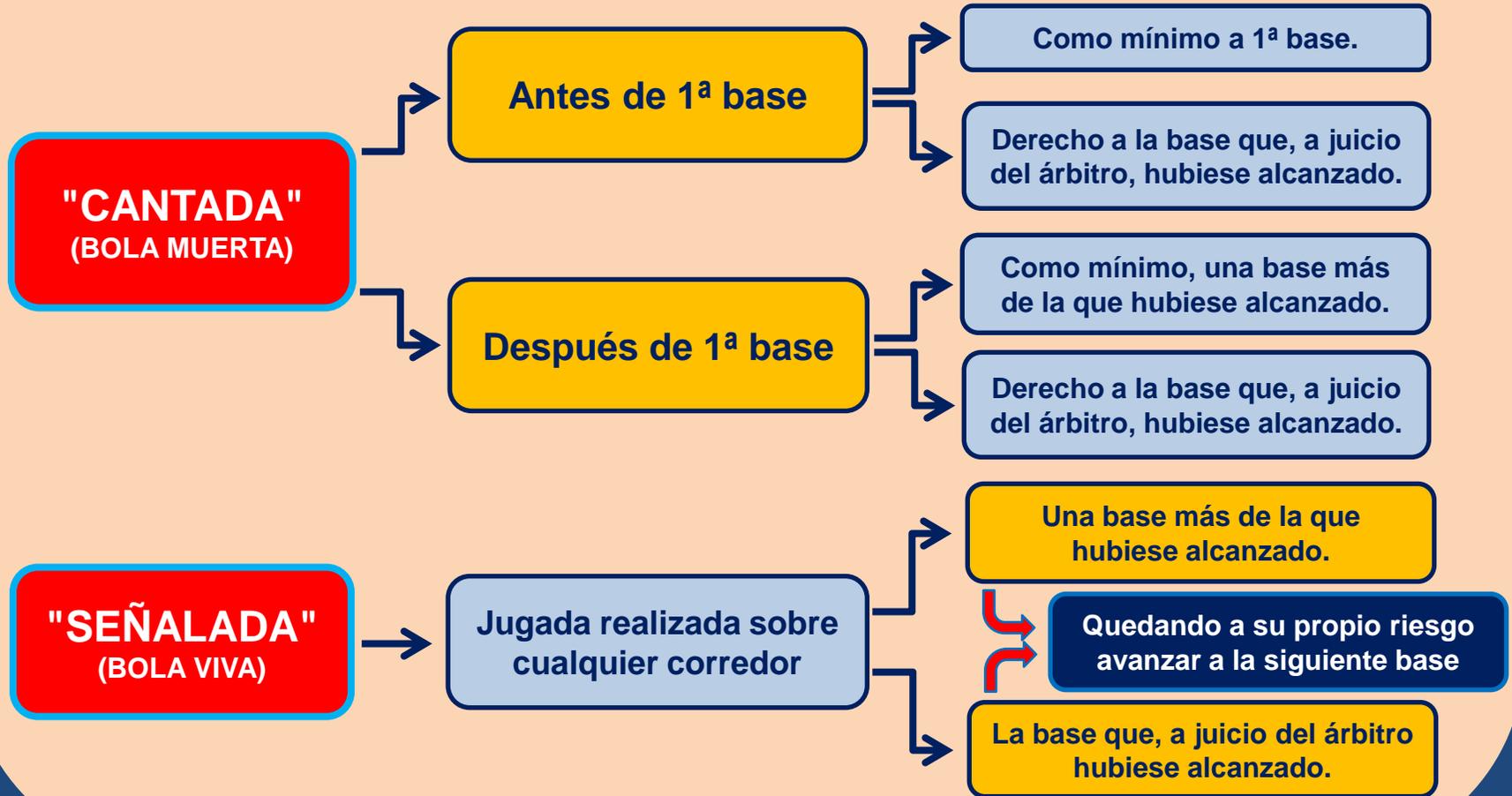
OBSTRUCCIÓN  
SEÑALADA después  
de 1ª base  
**R.7.06.(b)**

ACCIÓN ILEGAL  
DEL LANZADOR  
seguida de tiro o  
lanzamiento  
**R.8.02.**

# Obstrucción



ES EL ACTO DE UN DEFENSOR QUE SIN ESTAR EN POSESIÓN DE LA PELOTA, NI EN ACTO DE RECIBIRLA, IMPIDE EL NORMAL AVANCE DE UN CORREDOR, **R.2.00.**



# Interferencia - Reglas



C.N.Ar.

■ **OFENSIVA:** ES EL ACTO DE UN MIEMBRO A LA OFENSIVA QUE IMPIDE, ESTORBA o CONFUNDE A CUALQUIER DEFENSOR. **REGLAS:** 2.00; 3.15; 5.09.(f).(g); 6.05.(h).(i).(m).(n).(o); 6.06.(c); 6.08.(d); 7.08.(b).(f).(g).(i); 7.09 y 7.11.

■ **DEFENSIVA:** ES EL ACTO DE UN DEFENSOR, MEDIANTE EL CUAL IMPIDE o ESTORBA AL BATEADOR GOLPEAR UN LANZAMIENTO. **REGLAS:** 2.00; 3.15; 5.08; 6.08.(c); 7.04.(d); 7.07 y 7.09.(h).

■ **DEL ÁRBITRO:** (1) OCURRE CUANDO UN ARBITRO OBSTRUYE, IMPIDE o ESTORBA EL TIRO DEL RECEPTOR PARA EVITAR UN ROBO DE BASES o EN UN PICK-OFF. (2) CUANDO ES GOLPEADO POR UNA BOLA BATEADA ANTES DE PASAR A UN DEFENSOR. **REGLAS:** 2.00; 5.09.(b).(f).(g) y 6.08(d)

■ **DEL ESPECTADOR:** ES EL ACTO DE UN ESPECTADOR, QUE SE EXTIENDE FUERA DE LA GRADA o VA SOBRE EL TERRENO BUENO y (1) TOCA UNA PELOTA VIVA o (2) TOCA A UN DEFENSOR QUE ESTÁ INTENTANDO JUGAR UNA PELOTA VIVA. **REGLA:** 2.00; y 3.16

# Ejemplos *Obstrucción e Interferencia*



C.N.Ar.

## INTERFERENCIA OFENSIVA

**1º.-** Un defensor al intentar coger un batazo que le va directo.  
**TROPIEZA CON EL CORREDOR**

**1º.-** Un defensor desvía un batazo directo y al ir a por la pelota.  
**TROPIEZA CON EL CORREDOR**

**1º.-** Un defensor desvía un batazo y detrás hay otro defensor que puede jugar la pelota.  
**LA PELOTA GOLPEA AL CORREDOR**

**1º.-** Un defensor desvía un batazo y detrás hay otro defensor que al intentar jugar la pelota.  
**TROPIEZA CON EL CORREDOR**

## OBSTRUCCIÓN

**2º.-** Un defensor al intentar coger un batazo que le va directo.  
**LA PELOTA GOLPEA AL CORREDOR**

**2º.-** Un defensor falla sin tocar un batazo que le va directo y no hay otro defensor que pueda jugar la pelota.  
**LA PELOTA GOLPEA AL CORREDOR**

**2º.-** Un defensor falla sin tocar un batazo que le va directo y detrás hay un defensor que puede jugar la pelota.  
**LA PELOTA GOLPEA AL CORREDOR**

**4º.-** Un defensor está intentando coger un fly, sobre la línea de bases.  
**EL CORREDOR TROPIEZA CON ÉL**

## BOLA en JUEGO

**3º.-** En la trayectoria del corredor, un defensor está intentando coger un tiro o tirar la pelota para concluir una jugada.  
**EL CORREDOR TROPIEZA CON ÉL**

### 3º.- POSIBLES EXCEPCIONES A LA ALTURA DE LAS BASES

**3º.-** En la trayectoria del corredor, un defensor ha fallado de coger un tiro o ya se deshizo de la pelota.  
**EL CORREDOR TROPIEZA CON ÉL**

**4º.-** Un defensor después de fallar un fly sigue sobre la línea de bases.  
**EL CORREDOR TROPIEZA CON ÉL**

# Interferencia - ofensiva - 1



ES EL ACTO DE UN MIEMBRO A LA OFENSIVA QUE IMPIDE, ESTORBA o CONFUNDE A CUALQUIER DEFENSOR, **R.2.00.**

NO INTENCIONAL

INTENCIONAL

SOLO es OUT el INFRACTOR, en el caso de ser bateador, corredor o bateador-corredor.

**1º** Si es durante un batazo y antes de que el bateador corredor llegue a 1ª base, el resto de corredores deben de retornar a las bases que hubieran alcanzado en el momento del LANZAMIENTO

Es OUT el INFRACTOR y además y según en cada caso, también es OUT, el bateador-corredor o el corredor más próximo a home.

**2º** Si es durante otra jugada, el resto de corredores retornan a las bases legalmente alcanzadas, en el momento PREVIO a la INTERFERENCIA

A no ser que sean impulsados por la llegada del bateador-corredor a 1ª base.

**3º** En el caso de que sea realizada por un miembro del equipo a la ofensiva, que no sea bateador, bateador-corredor o corredor, será OUT el corredor sobre el que se iba a realizar la jugada

# Interferencia - ofensiva - 2



# Interferencia - ofensiva - 3



Si su bate vuelve a golpear intencionalmente la bola bateada.

**Con 3 strikes** también es out el corredor sobre el que se realiza la jugada.

**EL BATEADOR  
ES OUT**

Si obstaculiza o impide el tiro, o la recepción de una pelota lanzada o tirada, a un defensor.

**No es out** si la jugada culmina con el out del corredor, o éste es puesto out por la interferencia.

**Solo es out el corredor** si con corredor en 3ª base, el bateador obstaculiza o impide a un defensor, hacer una jugada en home.

# Interferencia - ofensiva - 4

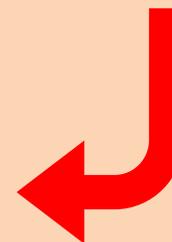


**EL BATEADOR-CORREDOR  
ES OUT**



Interfiere con una pelota bateada o con el defensor en el momento de jugarla o tirarla.

**INTENCIONAL:  
TAMBIEN ES OUT EL  
CORREDOR MÁS  
PRÓXIMO A HOME**

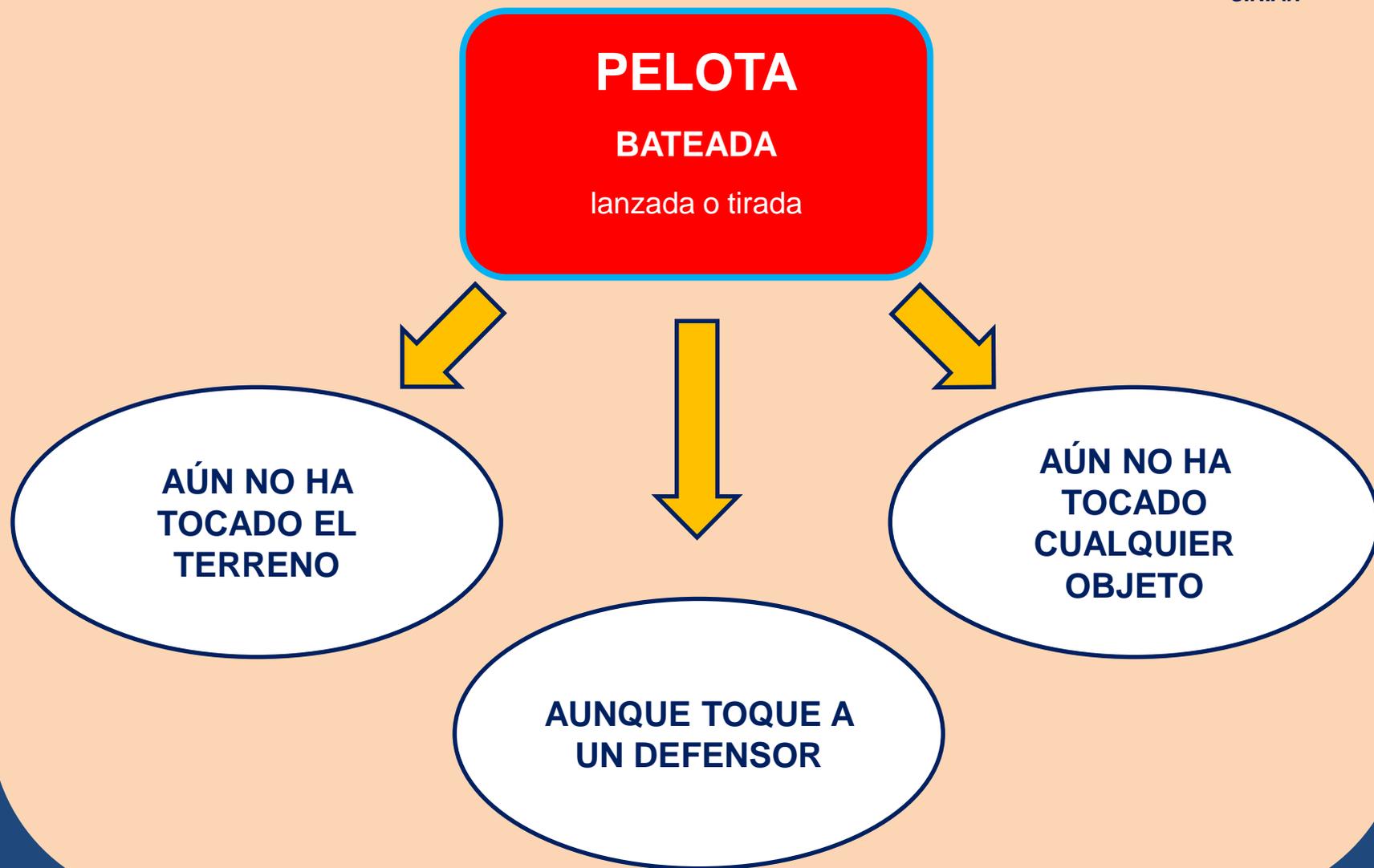


**OTRO MIEMBRO DE LA OFENSIVA**  
(Que no sea, corredor, bateador o bateador-corredor)



**ES OUT EL CORREDOR  
SOBRE EL QUE SE ESTÁ  
REALIZANDO LA JUGADA**

# Pelota en vuelo



# Cogida



**1º** El defensor tiene segura posesión de la bola.

**6º** No es cogida si la bola toca a otra persona que no sea un jugador de la defensa.

**2º** El defensor, durante un tiempo prudencial, tiene completo control de la bola.

**COGIDA**

(SIEMPRE BOLA VIVA)

**5º** No es cogida si el defensor tropieza y se le cae la bola.

**3º** El defensor se desprende voluntariamente de la bola.

**4º** Al defensor se le cae la bola en el momento de intentar tirarla.

# Tocado



**ES LA ACCIÓN DE UN DEFENSOR QUE:**

**QUE MIENTRAS SOSTIENE LA PELOTA CON FIRMEZA  
y SEGURIDAD EN SUS MANOS o GUANTE**

**(VER DEFINICIÓN DE COGIDA)**

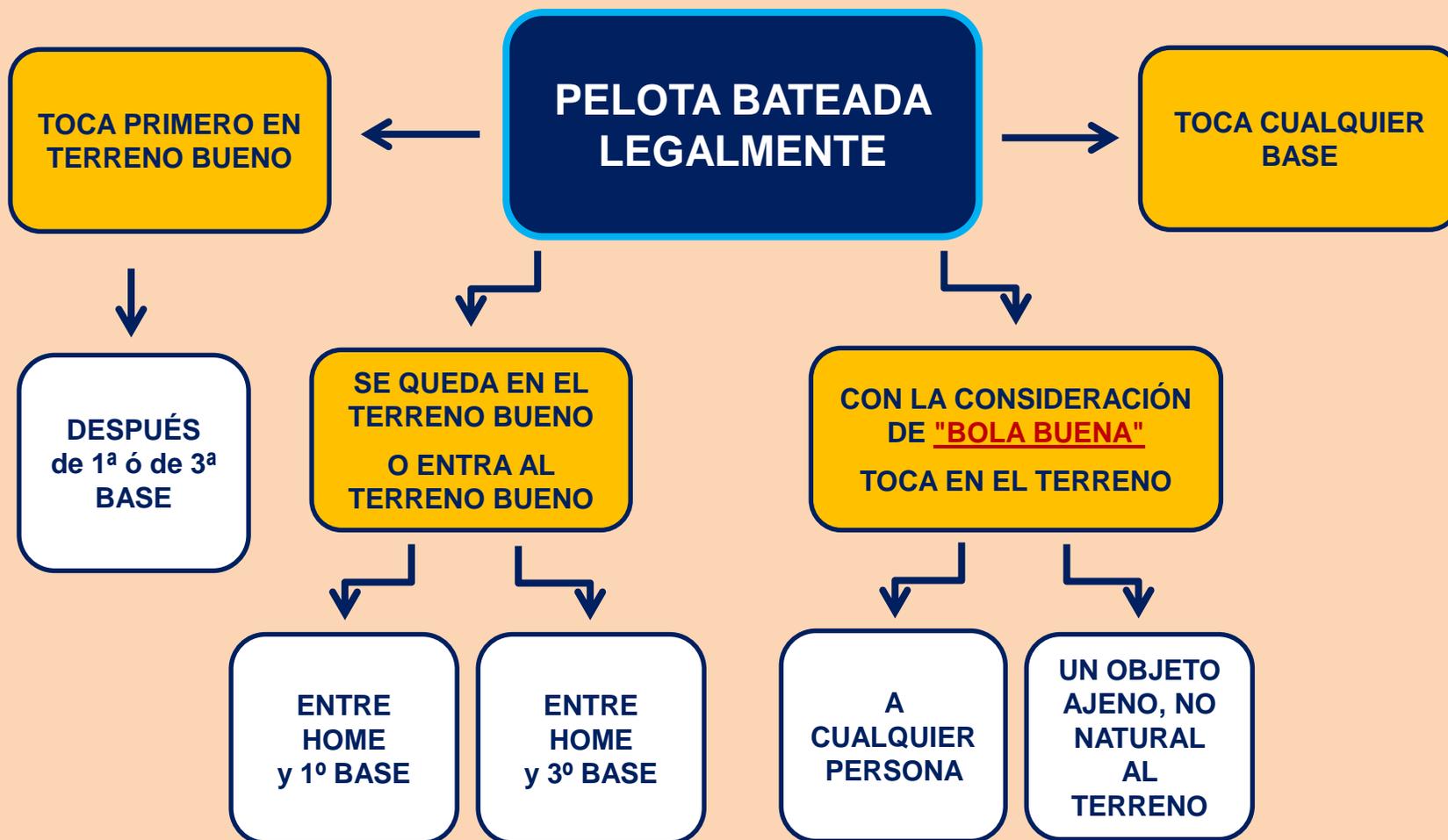
**TOCA UNA BASE CON  
CUALQUIER PARTE DE SU  
CUERPO**

**TOCANDO CON LA BOLA, LA  
MANO CON LA BOLA o CON  
EL GUANTE QUE TIENE LA  
BOLA, A UN CORREDOR**

# Pelota buena - (Fair Ball)



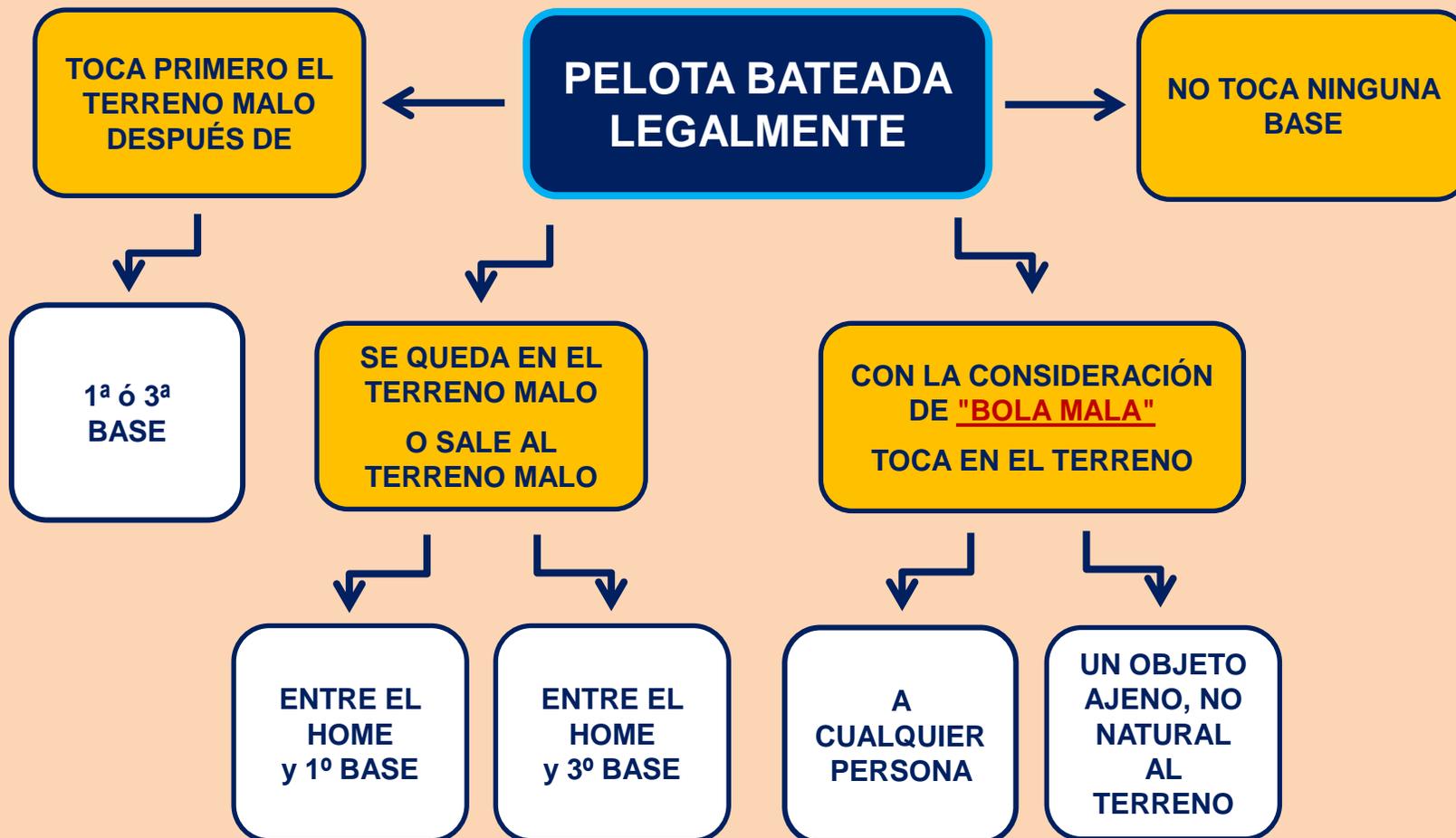
C.N.Ar.



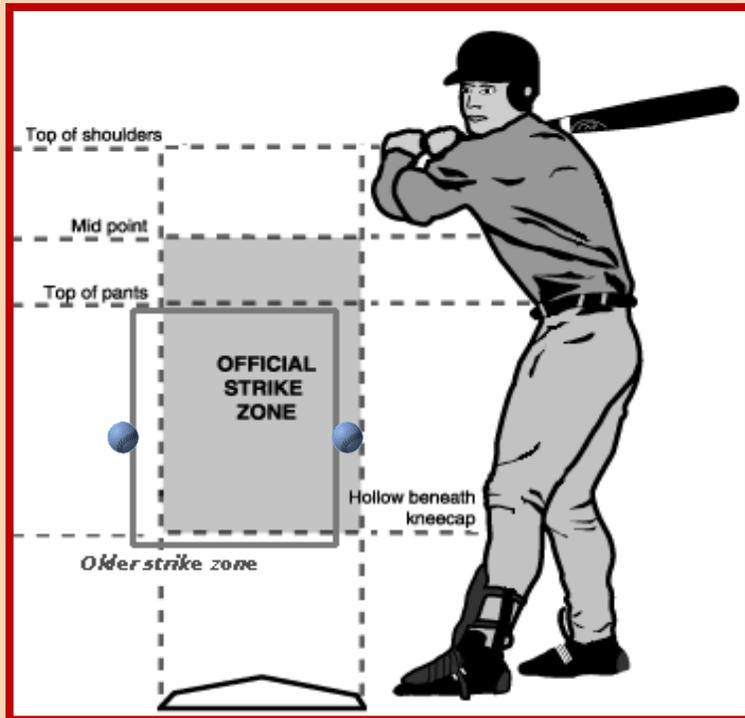
# Pelota mala - (Foul Ball)



C.N.Ar.



# Zona de Strike y Strike



## (R.2.00.) ZONA de STRIKE:

Es aquella área sobre el home, que tiene como límite superior una línea horizontal en el punto medio entre la parte superior de los hombros y la parte superior del pantalón del uniforme, y en el nivel inferior está limitado por una línea horizontal en la parte inferior de las rodillas. La zona de Strike será determinada desde la posición de batear en el momento en que el bateador está preparado para batear una pelota lanzada.

El bateador no le tira y la pelota pasa a través de la zona de strike

El bateador le tira y falla

Batea un foul con menos de 2 strikes

**LANZAMIENTO LEGAL, DECLARADO ASÍ POR EL ÁRBITRO**

Batea un foul tip

Batea un toque de foul

Toca al bateador en vuelo dentro de la zona de strike

Toca al bateador cuando éste le tira

# Foul Tip



PELOTA BATEADA, QUE VA DIRECTAMENTE DEL BATE A LAS MANOS DEL RECEPTOR y ES LEGALMENTE COGIDA. **R.2.00**

LA PELOTA SIEMPRE QUEDA EN JUEGO  
**R.2.00**

**FOUL TIP**  
(REBOTE ATRAS)

ES SIEMPRE STRIKE y EN EL CASO DE SER EL 3º, EL BATEADOR ES ELIMINADO.  
**R.2.00 y R.6.05.(b)**

NO ES COGIDA SI ES DE REBOTE, A MENOS QUE PRIMERO TOQUE LAS MANOS O GUANTE DEL RECEPTOR  
**R.2.00**

NO ES FOULTIP SI NO ES COGIDA.  
**R.2.00 y R.5.09.(g)**

# Infield Fly



C.N.Ar.

**1º** BOLA BATEADA  
DE FLY EN  
TERRENO BUENO

**2º** NO PUEDE SER  
NI TOQUE, NI LÍNEA

**6º** SI LA BOLA CAE  
FOUL, ENTONCES  
SERÁ FOUL BALL

**3º** CON MENOS DE  
2 OUT y AL MENOS  
CORREDORES EN  
1ª y 2ª BASE

**INFIEL FLY**  
(FLY al CUADRO)

**5º** EL BATEADOR  
CORREDOR ES OUT  
y LA BOLA QUEDA  
EN JUEGO

**4º** ESFUERZO ORDINARIO DE  
UN JUGADOR DEL CUADRO  
BAJO LA TRAYECTORIA DE LA  
PELOTA EN EL DESCENSO

# Apelación - definición



C.N.Ar.

**ES UNA JUGADA EN LA QUE EL ÁRBITRO  
DECIDE A INSTANCIA DE PARTE**

**ES EL ACTO DE UN DEFENSOR RECLAMANDO UNA  
INFRACCIÓN DE LAS REGLAS POR PARTE DEL  
EQUIPO A LA OFENSIVA**



# Apelación - con bola viva



**2<sup>a</sup>**

Se debe de realizar antes de otra jugada o intento de jugada.

**1<sup>a</sup>**

Se debe de realizar con la bola en juego.

**8<sup>a</sup>**

Sobre MEDIO-SWING, ver grafico específico.

**3<sup>a</sup>**

Se debe de realizar con toda la defensa en el terreno de juego.

**ES EL ACTO DE UN DEFENSOR QUE TOCA A UN CORREDOR o LA BASE QUE ÉSTE NO PISO o RETOCÓ.**

**AL MENOS HA DE HACER GESTOS OSTENSIBLES DE QUE ESTÁ REALIZANDO LA APELACIÓN**

**7<sup>a</sup>**

Puede haber un aparente 4º eliminado. La decisión sobre la apelación tiene preferencia al determinarse el OUT.

**4<sup>a</sup>**

Otra apelación o intento de apelación, no se considerará como jugada o intento de jugada.

**5<sup>a</sup>**

Sobre el mismo corredor y en la misma base, no se podrá hacer la misma apelación dos veces.

**6<sup>a</sup>**

La defensa, a través de su entrenador, podrá elegir el eliminado que le de ventaja sobre dos o más apelaciones.

# Apelación - con bola MUERTA



C.N.Ar.

**2<sup>a</sup>**

O después de finalizar su turno al bate, pero antes de una jugada, intento de jugada o lanzamiento. Después el bateador ya se convierte en propio.

**1<sup>a</sup>**

Se puede realizar en cualquier momento del turno al bate.

**8<sup>a</sup>**

El entrenador a la ofensiva, puede poner al bateador propio, en cualquier momento, con la cuenta de strikes y bolas correspondiente.

**3<sup>a</sup>**

El entrenador ha de pedir **TIEMPO** para realizar la apelación.

**ES EL ACTO DEL ENTRENADOR DEL EQUIPO A LA DEFENSIVA, QUE RECLAMA QUE HAY UN BATEADOR QUE NO ESTÁ EN SU TURNO AL BATE CORRESPONDIENTE**

**7<sup>a</sup>**

Todos los avances de los corredores son legales, a no ser por efectos de un batazo o una base por bolas.

**4<sup>a</sup>**

Si se realiza durante el turno al bate, se pondrá al bateador que le corresponde, con la cuenta de bolas y strikes que tuviera el bateador impropio.

**6<sup>a</sup>**

Si se realiza después de finalizado el turno al bate, será out el bateador que le correspondía según el turno al bate.

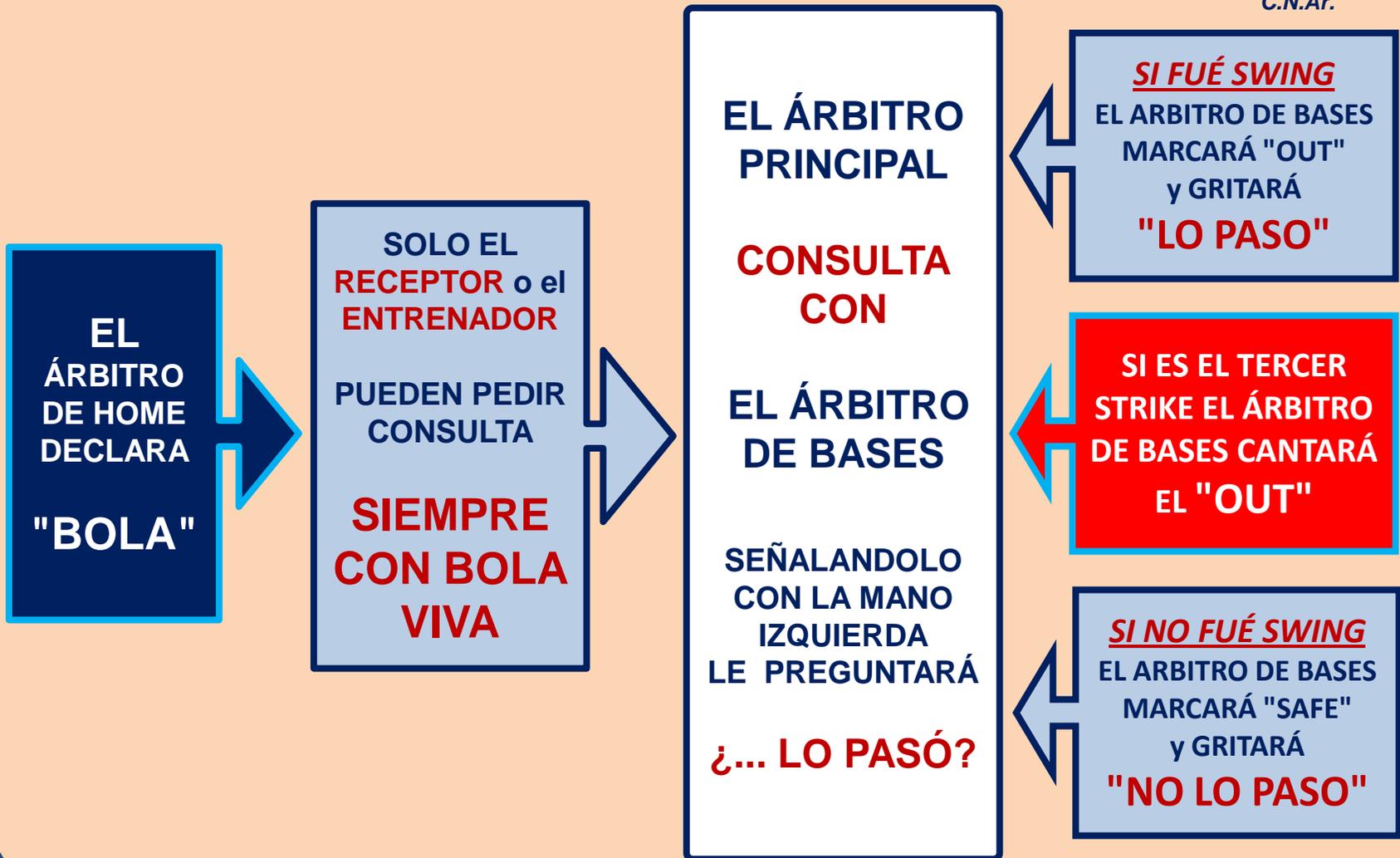
**5<sup>a</sup>**

Si por alteraciones anteriores, el turno propio es un corredor, ira al bate el siguiente en el turno al bate.

# Apelación - Medio-Swing



C.N.Ar.



# Bateando fuera de turno



→ **BATEADOR PROPIO:** Es el bateador que debe de estar en la cajón durante su TURNO AL BATE.

→ **BATEADOR IMPROPIO:** Es el bateador que ocupa el cajón sin corresponderle estar en ese TURNO AL BATE.

→ **AVANCES VALIDOS:** Si durante el turno al bate se produce un robo de base, Balk, error de tiro, wild pitch o passe ball.

→ **AVANCES NO VALIDOS:** Si el impulso es debido a un batazo, golpeado por el lanzamiento, base por bolas u otras circunstancias similares.

El **TURNO AL BATE** finaliza en el momento de que el bateador **se convierte** en **corredor** o es **eliminado**.

En cualquier momento, antes de finalizar el turno al bate el bateador **PROPIO** puede ocupar el cajón de bateo.

El **BATEADOR PROPIO** puede ser **ELIMINADO** en **APELACIÓN**, una vez finalizado el turno al bate y antes de un lanzamiento de cualquier equipo o de una jugada o intento de jugada.

El **BATEADOR IMPROPIO** se **CONVIERTE** en **PROPIO** una vez finalizado el turno al bate y después de un lanzamiento de cualquier equipo o de una jugada o intento de jugada.

**EN ESE MOMENTO SE LEGALIZAN TODOS LOS RESULTADOS DE SU TURNO AL BATE**

**EL PRÓXIMO BATEADOR, SERÁ EL SIGUIENTE A SU TURNO OFICIAL AL BATE**

# Balk - 1 - como se aplica



**BALK CANTADO**

(BOLA MUERTA)

**BALK SEÑALADO**

(BOLA VIVA)

LOS CORREDORES  
AVANZAN UNA BASE

SI HAY LANZAMIENTO,  
NO SE CUENTA COMO  
BOLA o STRIKE

NO HAY MENCIÓN AL BALK

**SI**

CON UN BATAZO EL  
BATEADOR CORREDOR  
LLEGA AL MENOS A  
1ª BASE

Y TODOS LOS  
CORREDORES HAN  
AVANZADO AL  
MENOS UNA BASE

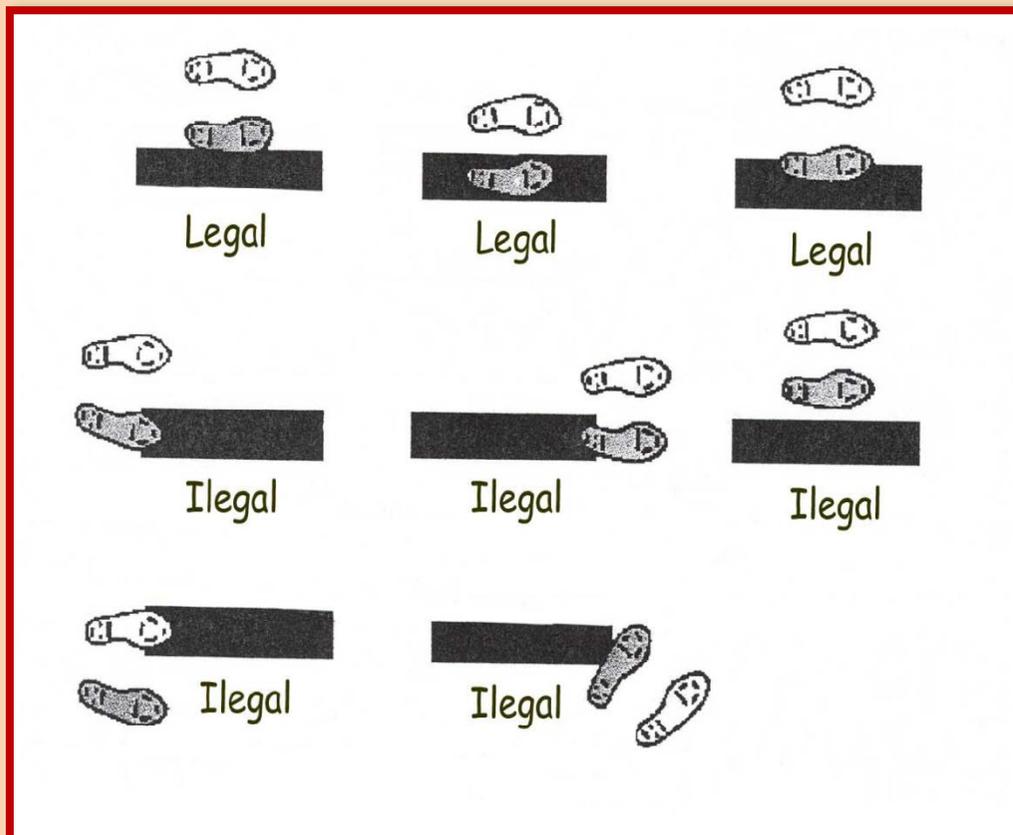
DESPUÉS DE DICHA BASE, EL  
SIGUIENTE AVANCE ES

**"A RIESGO"**

# Balk - 2 - sobre los pies del lanzador



C.N.Ar.



APROVECHARSE DE LA POSICIÓN DE LOS PIES, PARA ALTERAR EL LANZAMIENTO O EL TIRO A UNA BASE

EN EL MOMENTO DEL TIRO, EL PIE DEBE DE DIRIGIRSE DIRECTAMENTE A LA BASE

EN EL MOMENTO DEL LANZAMIENTO, EL PIE DEBE DE DIRIGIRSE DIRECTAMENTE A HOME

# Posiciones para lanzar R.2.00.y R.8.01.



C.N.Ar.

Los lanzadores deberán de tomar las señas del receptor:  
**MIENTRAS ESTÁN EN CONTACTO CON LA GOMA DE LANZAR**

## "EN MOVIMIENTO"

- Con el pie de pivote en contacto con la goma y el pie libre enfrente, encima, detrás o de lado.
- Se coloca de **FRENTE** al bateador y sostiene la pelota con ambas manos frente a su cuerpo.
- Cualquier movimiento asociado con el lanzamiento le obliga a lanzar la pelota al bateador.
- No podrá levantar ningún pie del terreno a no ser para efectuar el lanzamiento, pudiendo dar un paso hacia atrás y otro hacia adelante con su pie libre.
- También puede levantar el pie libre si es para tirar a una base dando previamente un paso hacia la misma. También puede amagar un tiro a una base, **a no ser a la 1ª base.**
- Puede abandonar la goma de lanzar, dejando caer ambas manos sobre su cuerpo y posteriormente sacando primero y hacia atrás su pie de pivote.

## "ASENTADA"

- Con el pie de pivote en contacto con la goma y el pie libre enfrente.
- Se coloca de **LADO** al bateador y sostiene la pelota con ambas manos frente a su cuerpo.
- Si hay corredores en bases deberá de hacer una parada completa antes de efectuar el lanzamiento.
- Cualquier movimiento asociado con el lanzamiento le obliga a lanzar la pelota al bateador.
- No podrá levantar ningún pie del terreno a no ser para efectuar el lanzamiento.
- También puede levantar el pie si libre si es para tirar a una base dando previamente un paso hacia la misma. También puede amagar un tiro a una base, **a no ser a la 1ª base.**
- Puede abandonar la goma de lanzar sacando primero y hacia atrás su pie de pivote.

# El lanzador "no podrá" R.8.02.



C.N.Ar.



# Lanzamiento ilegal



ES UN LANZAMIENTO  
REALIZADO SIN TENER  
EL PIE DE PIVOTE EN  
CONTACTO CON LA GOMA

**R.2.00.(1)**

ES UN LANZAMIENTO  
DE RAPIDO RETORNO,  
REALIZADO PARA  
PILLAR AL BATEADOR  
FUERA DE BALANCE

**R.2.00.(2)**

**R.8.01.(d)** Siempre que no haya corredores en base, se cantará BOLA, a ser que se produzca un batazo y el bateador alcance legalmente la

**"1ª BASE de CUALQUIER FORMA"**

**R.8.05.(e)** Con corredores en base será un

**"BALK"**

**R.8.01.(b)** Sin corredores en base, el lanzador desde la POSICIÓN ASENTADA, no está obligado a realizar una parada. Pero siempre que a JUICIO del ÁRBITRO no sea para realizar un

**"LANZAMIENTO de RAPIDO RETORNO"**

# Sustituciones de jugadores



C.N.Ar.

SE HACEN CON BOLA MUERTA **R.3.03.**

EL JUGADOR SUSTITUTO, HA DE BATEAR EN EL MISMO LUGAR DEL SUSTITUIDO **R.3.03.**

EL ENTRENADOR SE LO COMUNICA AL ÁRBITRO PRINCIPAL **R.3.03.**

UN CORREDOR QUE ESTÁ EN LA ALINEACIÓN o HA SIDO SUSTITUIDO, NO PODRÁ CONVERTIRSE EN CORREDOR SUSTITUTO DE OTRO **R.3.04.**

EL ÁRBITRO PRINCIPAL, ANOTA LA SUSTITUCIÓN y LA COMUNICA AL ANOTADOR y AL PÚBLICO **R.3.03. y 3.07.**

EL PRIMER LANZADOR DEBE DE COMPLETAR UN TURNO COMPLETO AL BATE **VER REGLA R.3.05.**

SI A LA DEFENSIVA SE HACE MÁS DE UNA SUSTITUCIÓN A LA VEZ, EL ENTRENADOR DEBE DE DECIR EL ORDEN AL BATE DE CADA CUAL **R.3.03.**

EXCEPTUANDO A UN ENTRENADOR-JUGADOR, LOS JUGADORES SUSTITUIDOS, SOLO PODRÁN ESTAR EN EL BANCO o CALENTANDO a LANZADORES **R.3.07.**

SI NO LO HACE, LO DECIDIRÁ EL ÁRBITRO PRINCIPAL **R.3.03.**

EL FIGURAR EN LA LISTA DE RESERVAS ES UNA CORTESIA, CUALQUIER JUGADOR PUEDE SER SUSTITUIDO SIN ESTAR EN LA MISMA **R.4.01.(c)**

EL BATEADOR DESIGNADO DEBE DE BATEAR AL MENOS UNA VEZ **VER REGLA R.6.10.(2)**

LOS JUGADORES SUSTITUIDOS NO PODRÁN RETORNAR AL JUEGO, SI ESTO OCURRE SERÁN RETIRADOS DEL JUEGO, PERO SI HAN PARTICIPADO EN UNA JUGADA ESTA ES VALIDA. EN TODO CASO EL ENTRENADOR SERÁ EXPULSADO **R.3.03.**

LAS SUSTITUCIONES SOLO SON LEGALES EN EL **INSTANTE REAL del CAMBIO**  
**NUNCA ACEPTAREMOS SUSTITUCIONES DE ANTELACIÓN**

# **Bateador designado (DH) R.6.10.**



C.N.Ar.

SE HA DE INCLUIR EN EL ORDEN AL BATE INICIAL

SE HA DE PRESENTAR, AL MENOS, UNA VEZ AL BATE

SI SE CAMBIA AL LANZADOR, PUEDE SER SUSTITUIDO ANTES DE SU PRIMER TURNO AL BATE

SOLO PODRÁ SER SUSTITUIDO CUANDO SU EQUIPO ESTÁ AL BATE

SI SE CAMBIA EL (DH), EL JUGADOR SUSTITUIDO YA NO PODRÁ JUGAR EL RESTO DEL PARTIDO

EL (DH) PUEDE SER SUSTITUIDO POR OTRO BATEADOR o por un CORREDOR EMERGENTE y ESTE CONTINUAR A SU VEZ COMO (DH)

EL (DH) PUEDE SUSTITUIR A UN JUGADOR A LA DEFENSIVA, A PARTIR DE ESE MOMENTO EL LANZADOR OCUPARA EL ORDEN AL BATE DE DICHO JUGADOR SUSTITUIDO

EL (DH) NO PUEDE SUSTITUIR A UN CORREDOR

SI EL LANZADOR OCUPA UNA POSICIÓN DEFENSIVA DESAPARECE EL (DH)

SI EL LANZADOR BATEA, SE PIERDE EL (DH)

EL (DH) PUEDE SUSTITUIR AL LANZADOR, PERO ENTONCES DESAPARECE EL (DH)

SI UN JUGADOR A LA DEFENSIVA SUSTITUYE AL LANZADOR, ENTONCES DESAPARECE EL (DH)

# Sustituciones y cambios del lanzador



**R.3.03.comentario** SI EL LANZADOR OCUPASE OTRA POSICIÓN DEFENSIVA, NO PODRÁ VOLVER A LANZAR EN ESA ENTRADA

**R.8.03.** AL PRINCIPIO DE CADA ENTRADA O DURANTE UN CAMBIO. EL LANZADOR PUEDE EFECTUAR UN MÁXIMO DE 8 LANZAMIENTOS EN EL PLAZO DE 1 MINUTO. LA RFEBS PUEDE LIMITAR ESTE NÚMERO

SI SE PRODUCE UNA REPENTINA EMERGENCIA y ENTRA OTRO LANZADOR QUE NO HA PODIDO CALENTAR, le PERMITIREMOS los LANZAMIENTOS que ESTIMEMOS OPORTUNOS

**R.3.05.(a)** EL PRIMER LANZADOR DEL PARTIDO DEBE DE LANZAR AL PRIMER TURNO COMPLETO AL BATE A NO SER QUE "A JUICIO DEL ÁRBITRO" TENGA UNA LESIÓN o ENFERMEDAD QUE LE IMPOSIBILITE

**R.8.04** SIN CORREDORES EN BASES EL LANZADOR TIENE 12 SEGUNDOS PARA EFECTUAR EL LANZAMIENTO DESDE EL MOMENTO QUE RECIBE LA BOLA, A PARTIR DE ESE MOMENTO SE LE DECRETARÁ "UNA BOLA"

**R.3.05.(b)** LO MISMO SE APLICARÁ PARA EL LANZADOR RELEVO

**R.8.06.(a)** LA RFEBS, PUEDE LIMITAR EL NÚMERO DE VISITAS, SI ESTO SUCEDE, NO SE CONTABILIZARÁ COMO VISITA LA EFECTUADA PARA SUSTITUIR AL LANZADOR

**R.8.06.(b)** UNA 2ª VISITA AL MISMO LANZADOR EN LA MISMA ENTRADA, LE SIGNIFICARÁ LA RETIRA COMO JUGADOR DEL RESTO DEL JUEGO

**R.3.05.(c)** SI POR APLICACION DE ESTA REGLA HAY UNA SUSTITUCIÓN IRREGULAR DE UN LANZADOR, DEBERÁ OCUPAR LA POSICIÓN EL LANZADOR QUE LE CORRESPONDE, ANTES DE QUE SE EFECTUE UN LANZAMIENTO, YA QUE ENTONCES QUEDARÁ REGULARIZADA LA SITUACIÓN

**R.8.06.(c)** NO SE PUEDE REALIZAR UNA 2ª VISITA DURANTE UN MISMO TURNO AL BATE

EL ENTRENADOR PUEDE EFECTUAR DICHO CAMBIO si PREVIAMENTE a ENTRAR en el MONTÍCULO lo COMUNICA al ÁRBITRO PRINCIPAL

**R.8.06.(d)** SI EL BATEADOR ES SUSTITUIDO ENTONCES ES POSIBLE LA 2ª VISITA, PERO ELLO SIGNIFICA LA RETIRADA DEL LANZADOR DEL JUEGO