

WBSC

BaseballTM

**WBSC BASEBALL5
LIBRO DE REGLAS OFICIAL**

#playeverywhere

WBSC BASEBALL5 LIBRO DE REGLAS OFICIAL

TABLA DE CONTENIDO

El Campo	03
Preliminares del Juego	07
Reglas del Juego	08
Fin del Juego	14



INTRODUCCIÓN

Baseball5™ o B5 Es una versión urbana de los juegos clásicos de béisbol y softbol. Es una disciplina rápida, joven y dinámica que sigue los mismos principios fundacionales de sus disciplinas principales.

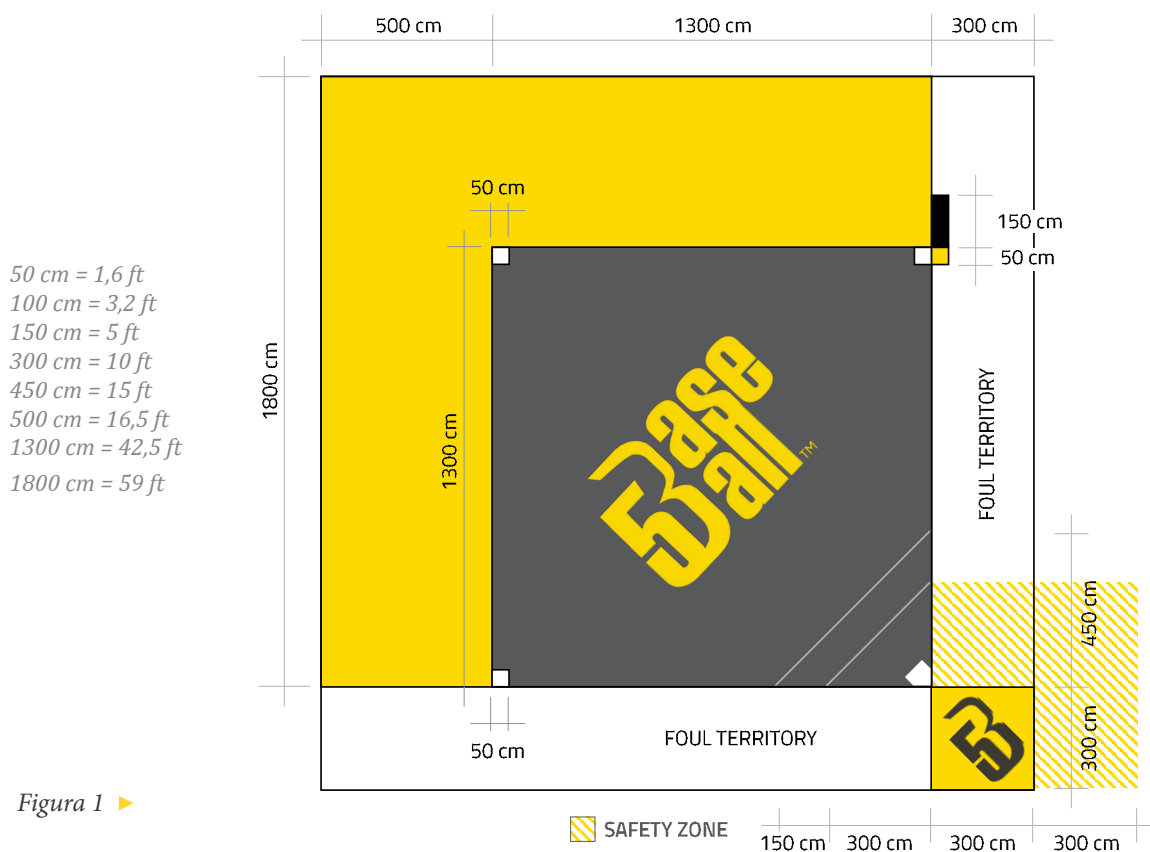
Baseball5™ se puede jugar en todas partes y solo requiere una pelota de goma.

EL CAMPO

INFIELD

El infield tiene una forma cuadrada, con una base en cada esquina. La distancia entre bases es de 13 metros o 42,5 pies. (negro en la figura 1)

Comenzando desde la caja del bateador, detrás del Home Plate (figura 1), las bases están numeradas en sentido anti horario (primera, segunda y tercera).



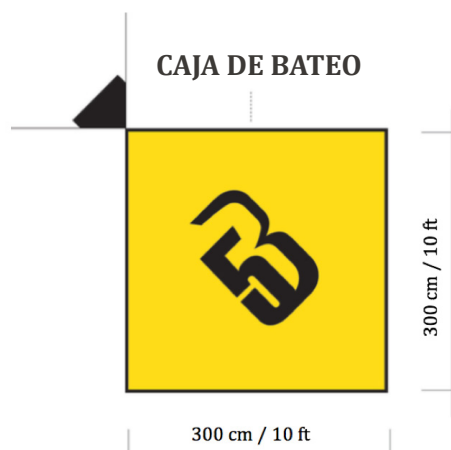
TERRITORIO VÁLIDO

El territorio válido tiene una forma cuadrada de 18 metros (59 pies) por lado, en el que una de las esquinas coincide con el plato. La zona de no impacto frente al Home Plate no es parte del territorio válido (Negro + Amarillo en la figura1).

ZONA DE NO-HIT

Se trazará una línea recta a partir de 4.5mt (15 pies) desde el Home Plate a la línea de foul de primera base hasta su equivalente en la línea de foul de tercera base. En cualquier caso, la distancia mínima de la línea desde el Home Plate será de 3mt (10 pies).

CAJA DE BATEO



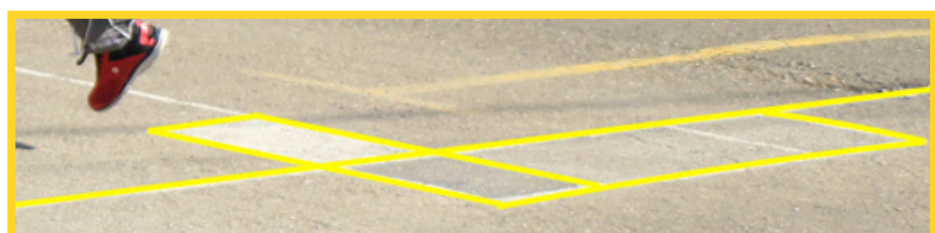
La caja del bateador tiene una forma cuadrada de 3 metros (10 pies) por lado. Se coloca fuera del territorio válido y se construye sobre la extensión de las dos líneas de foul que se cruzan en la esquina del Home Plate (figura 2).

Home Plate también puede tener la forma del béisbol / softbol (figura 2).

Figura 2 ▶

BASES

La forma y tamaño ideal de todas las bases es un cuadrado de 50 centímetros (1,6 pies) por lado. La primera base y la tercera base se colocarán completamente en territorio válido, con un lado tangente a la línea de foul. Las bases deben estar marcadas en el suelo, no hay cojines físicos como en el béisbol / softbol.



PRIMERA BASE

Para evitar colisiones, la primera base es “doble” (ver figura 3), de modo que mientras el juego defensivo se realiza en la base en territorio limpio, el objetivo del bateador / corredor es tocar la base en territorio de foul.

El bateador en la acción de correr hacia la primera base, después de poner la pelota en juego, tiene que tocar la base y, para mantenerse a salvo, debe permanecer en el área incluida dentro de la base y la caja de seguridad de 1,5 metros, (5 pies) adjunta (figura 3). Si el corredor no puede permanecer en el área segura con al menos un pie, él / ella puede ser puesto out.



Figura 3 ►

CERCAS

La altura ideal de las cercas es de 100 centímetros o 3 pies. Sin embargo, cada organización de liga / torneo puede decidir otras formas de limitar el campo de juego, como usar paredes existentes o marcas en el terreno. En estos casos, se establecerán reglas básicas específicas a cada terreno y se comunicarán a todos los participantes.



FUNDAMENTOS DE GOBERNANZA DEL BASEBALL5

Baseball5 es una disciplina deportiva oficial regida por la Confederación Mundial de Béisbol y Softbol (WBSC). Por lo tanto, Baseball5 está sujeto a todos los Estatutos, Estatutos, normas y reglamentos y principios de gobierno aplicables de la WBSC.

Resumen sobre competencias internacionales (ver artículo 19 completo de los Estatutos de la WBSC [aquí](#))

Cualquier competencia, partido, juego, torneo internacional de Baseball5 entre equipos y / o clubes que estén bajo la jurisdicción y / o auspicios de uno o más Miembros y / o que comprendan uno o más jugadores que estén bajo la jurisdicción y / o auspicios de uno o más Miembros, estarán bajo la jurisdicción de la WBSC y estarán sujetos a los Estatutos, el Código de Divisiones, los Estatutos, las Reglas y los Reglamentos establecidos por la WBSC.

Los miembros en pleno derecho de la WBSC son las únicas autoridades en cada país que seleccionan su equipo nacional y tienen el derecho exclusivo de representar el nombre, la bandera y los colores del país o territorio.

Resumen sobre activos (ver artículo completo 24 de los Estatutos de la WBSC [aquí](#))

Los activos de Baseball5 de la WBSC consisten en:

1. El nombre "Baseball5", cualquier publicación de la WBSC como boletines, revistas, anuarios, documentales, etc. y los acrónimos «WBSC» «B5» y los logotipos y marcas predominantes de la organización y todos aquellos que se pueden crear en el futuro.
2. El ranking mundial de Baseball5 para todas las categorías
3. Todas las competiciones oficiales de equipos nacionales que estén bajo la jurisdicción de la WBSC.
4. El nombre de Baseball5 World Cup, así como todas sus diversas categorías de edad y todas las demás competiciones registradas (Baseball5 World Tour, Baseball5 Pro Circuit ...).
5. Las competiciones y torneos oficiales de Baseball5 y otros que se pueden crear con esta denominación.
6. Cualquier logotipo, apariencia oficial y marca relacionada con Baseball5 y sus competiciones, actividades y eventos.

PRELIMINARES DEL JUEGO

BOLA

La WBSC, siendo el organismo rector mundial de Baseball5, tiene derecho a la certificación, homologación y licencia de la pelota y equipo oficial.

Las competiciones sancionadas por la WBSC se jugarán con pelotas de Baseball5 que hayan pasado el proceso de homologación de la WBSC.

Las competiciones oficiales de WBSC Baseball5 se juegan con la pelota WBSC Baseball5™.

La pelota de Baseball5 tiene las siguientes especificaciones técnicas:

- Peso: 84,80 gr.
- Tamaño:
 - Diámetro: 66.4 mm
 - Circunferencia: 208,4 mm
- Rebote: 76 cm (desde 150 cm de altura, al caer al piso de mármol)
- Presión: 7.99 kgf (para presionar la bola en el centro del interior en un 30%)
- Material: caucho natural 100% (el material reciclado también funcionará)

INNINGS

Una entrada es una división de un juego de Baseball5™ que consiste en un turno al bate para cada equipo. Un juego de Baseball5 está compuesto de 5 entradas.

Se puede desarrollar un formato de juego diferente en el que se juega un partido al mejor de los 3 juegos, para eventos como, entre otros, Copas Mundiales, Juegos Olímpicos de la Juventud, etc.

JUGADORES

El número de jugadores activos por equipo durante un juego es 5 en todo momento. Si se debido a expulsiones o lesiones el conjunto se encuentra sin sustituciones disponibles. El partido terminará y el equipo perderá el partido.

El número máximo de jugadores en la lista es de 8 (5 en juego y 3 reservas).

Los atletas deben estar registrados en la tarjeta de alineación con un número que se pueda elegir libremente del 0 al 99, dicho número debe aparecer claramente en la camiseta. Por favor, consulte los documentos del reglamento del torneo para la especificación uniforme.

EQUIPOS MIXTOS

En las competiciones de género mixto, el equipo defensivo debe tener en todo momento un mínimo de 2 atletas por género en el campo. No se aplican restricciones al orden de bateo.

ATUENDO

Los Oficiales del Juego solo pueden permitir algún tipo de protectores de dedos bajo ciertas circunstancias. Esto debe ser anunciado y aprobado por los Oficiales del Juego antes del comienzo del juego.

Se requiere vestimenta deportiva urbana general para jugar Baseball5. La WBSB se reserva el derecho de definir regulaciones específicas para participar en sus competiciones oficiales. Cuando corresponda, esta información se presentará en el manual del torneo. Solo se permiten rodilleras, coderas como equipo de protección.

LINE-UP (ANEXO 1)

El entrenador de cada equipo debe presentar la tarjeta de alineación debidamente llena y firmada 15 '(quince) minutos antes del juego al Oficial de la Mesa. El organizador del evento puede requerir que se presente una tarjeta de alineación hasta 90 '(noventa) minutos antes del juego. En ausencia de un entrenador, el gerente del equipo o el capitán asumirá esta responsabilidad. Se debe presentar una carta de alineación adicional al equipo contrario antes del comienzo del juego.

REGLAS DEL JUEGO

El equipo local comienza el juego a la defensa y el equipo visitante lo inicia en la ofensiva.

El objetivo del equipo defensivo es eliminar (hacer "outs") a tres jugadores del equipo ofensivo para cambiar de posición. Entonces el equipo defensivo se convierte en el equipo ofensivo y viceversa.

El objetivo del equipo ofensivo es anotar carreras (hacer puntos). Una carrera se puntúa cuando un jugador ofensivo puede completar la carrera completa tocando todas las bases y regresando al Home Plate sin peligro.

DEFENSA/EQUIPO DEFENSIVO

Los 5 jugadores del equipo defensivo estarán en territorio válido cuando el bateador golpee la pelota.

Posiciones:

- 1era Base
- 2nda Base
- 3era Base
- Torpedero
- Jardinero

En la figura 4 verá una formación típica. Sin embargo, los jugadores defensivos pueden cambiar su posición antes de cada acción de acuerdo con la táctica de su equipo.

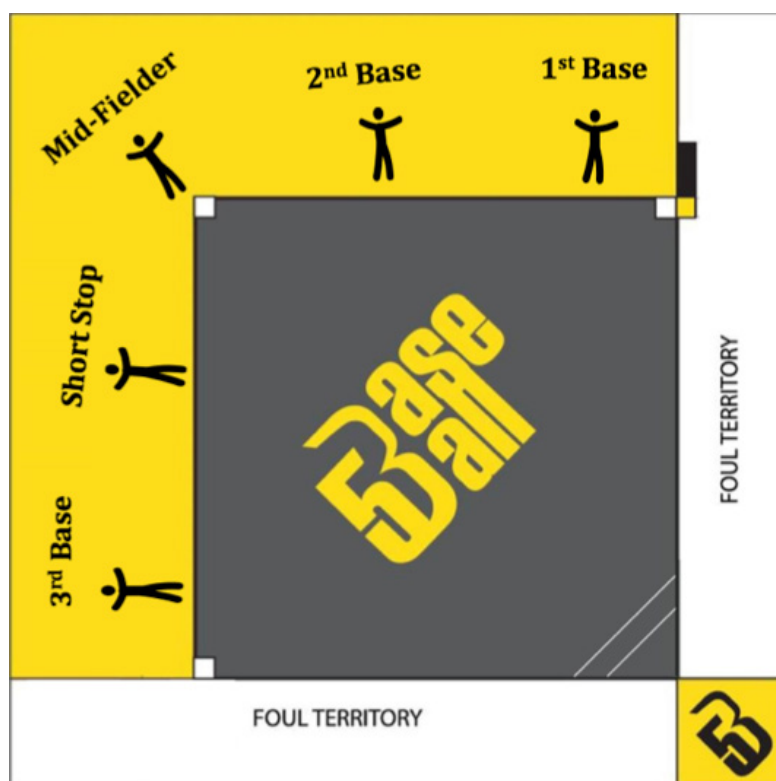


Figura 4 ►

OFENSIVA / EQUIPO OFENSIVO

En la tarjeta de alineación, los equipos deben enumerar los 5 jugadores activos que batean del 1 al 5. El orden de bateo se seguirá durante todo el juego a menos que un jugador sea sustituido por otro. En ese caso, el sustituto tomará el lugar del jugador reemplazado en el mismo orden al bate.

GOLPEAR LA PELOTA / BATEAR

El acto de batear tiene lugar mientras un bateador está completamente en la caja del bateador y permanecerá dentro de las líneas hasta que la bola golpee la mano del bateador. La pelota debe ser golpeada / abofeteada con el puño o la palma de la mano.

GOLPES ILEGALES

El primer rebote debe ser después de la línea de la zona de no impacto marcada diagonalmente a 4.5 mt de Homeplate. Para la categoría U-15, la zona no-hit está marcada a 3 mt (figura 5).

Hasta la categoría Sub-15, los jugadores tendrán una segunda oportunidad en caso de golpe ilegal o falta.

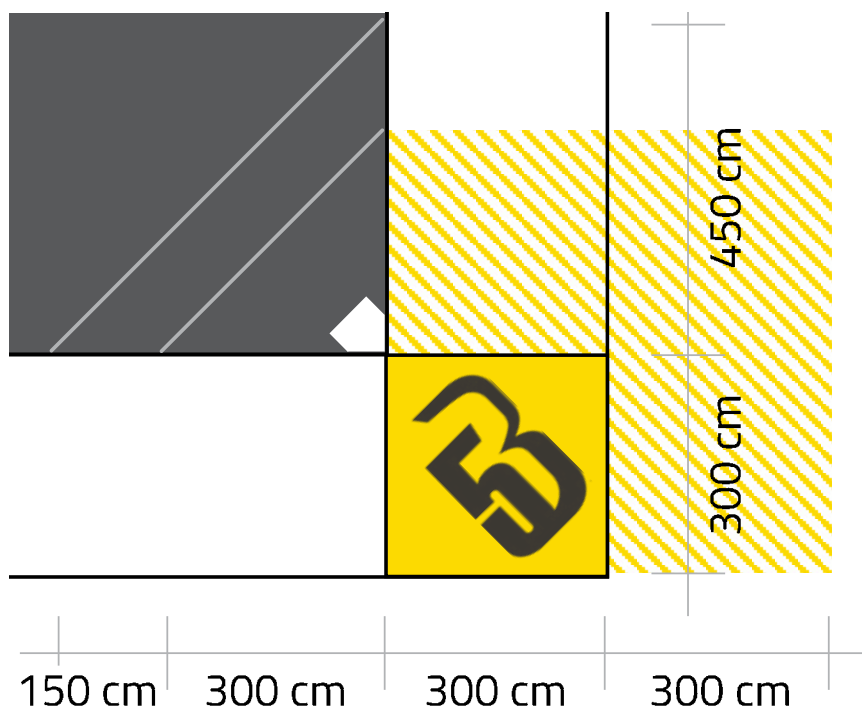


Figura 5 ▶

PUNTOS/CARRERAS ANOTADAS

Se anota un punto (carrera) una vez que un jugador completa el círculo completo alrededor de las bases durante una sesión ofensiva de su equipo, por lo tanto, después de haber tocado la primera base, la segunda base, la tercera base y el Home Plate en este orden.

OUTS

** En Baseball5, a diferencia de lo que sucede en el béisbol y el softbol, es el primer rebote de la pelota lo que determina si la pelota golpeada es válida o no:*

- *El primer rebote está en territorio de foul = el bateador es puesto out*
- *El primer rebote está en territorio válido = la pelota está viva*

*** Si el jugador golpea erróneamente fuera de turno, la acción resultará en un out para el equipo ofensivo. El bateador legítimo se descartará y el orden de bateo se reanudará con el siguiente jugador. El equipo defensivo es responsable de notificar a cualquiera de los Oficiales del Juego antes del próximo bateador.*

El equipo defensivo eliminará a 3 oponentes en cada entrada para cambiar de bando y convertirse en el equipo ofensivo.

Cómo la defensa hace “outs”:

- Al tocar la base (mientras está en posesión de la pelota) en la que un corredor está “obligado” a correr;
- Al atrapar una bola bateada antes de que toque el suelo al menos una vez;
- Al etiquetar a un corredor cuando él / ella no está en una base;
Etiquetado = tocar al corredor con la pelota en las manos;
- Si un bateador llega a la primera base de manera segura pero no puede permanecer en el área segura, se descartará si un defensor lo toca mientras está fuera del área segura.

Cómo se eliminan los jugadores ofensivos debido a comportamientos / acciones ilegales:

- Al tocar (pisar) una de las líneas de la caja de bateo mientras golpea la pelota;
- Al golpear la pelota en territorio inválido *;
- Al ser golpeado por una pelota legalmente bateada;
- Al perder completamente la pelota en el intento de golpear;
- Fingiendo intencionalmente golpear la pelota;
- Al no hacer que una bola de golpe toque el área de juego al menos una vez antes de tocar las cercas o pasar por encima de las cercas;
- Al no respetar el orden de bateo y golpear en lugar de un compañero de equipo **;
- Por un corredor que abandona la base antes de que el bateador golpee la pelota;
- Al pasar a un compañero de equipo en la acción de correr las bases;
- Al ser etiquetado mientras dos o más corredores están en la misma base. El que está detrás en el orden de bateo será puesto “out”.

NOTA: Los corredores deben hacer todo lo posible para evitar colisiones con los defensores. En caso de que un árbitro decida que un corredor podría haber evitado una colisión, se excluirá al corredor.

BOLA MUERTA

Si, después de un golpe válido, la pelota abandona la cancha y la defensa ya no puede atraparla, el juego se detiene. En tales casos, se aplicará uno de los siguientes:

- Si ningún defensor tocó la pelota, cada corredor avanza a la siguiente base (no se otorga ninguna base adicional);
- Si la pelota golpea a un defensor (sin error) y abandona la cancha, cada corredor avanza a la siguiente base (no se otorga ninguna base adicional);
- Si la pelota sale de la cancha debido a un error defensivo (tiro errado o falta), cada corredor recibe una base adicional (el bateador pasa a la 2da base, el corredor en la 1ra base va a la 3ra base y así sucesivamente...). Es discreción del Oficial del juego señalar el error y otorgar la base adicional a la ofensiva;
- La pelota también está muerta si el Oficial declara una obstrucción. (cada corredor avanza 1 base).

BASES LLENAS, 2 OUTS – CASO ESPECIAL

En una situación con bases llenas y 2 outs donde el corredor en la 3ra base está arriba (de acuerdo con el orden de bateo) cada corredor avanza 1 base: el corredor en la tercera base va a batear, y se coloca un corredor emergente en la primera base. En equipos con solo 5 jugadores, el primer jugador llamado en esa entrada se convierte en corredor emergente en primera base. El orden de bateo siempre se respetará.

Ejemplo:

ALINEACIÓN

- 1 Paul*
- 2 Jane*
- 3 Mike*
- 4 Steve*
- 5 Kim*

1er inning:

1. Paul alcanza la primera base por hit. Paul está en primera base, sin outs, Jane entra en el área.
2. Jane batea hit. Paul está en 2da base, Jane está en 1ra base, sin outs, Mike entra en la caja.
3. Mike batea hit. Paul está en tercera base, Jane está en segunda base, Mike está en primera base, sin outs, Steve va a la caja de bateo.
4. Steve es puesto out en Fly. Paul está en tercera base, Jane está en segunda base, Mike está en primera base, 1 out, Kim entra a la caja.
5. Kim es puesto out en Fly. Paul está en tercera base, Jane está en segunda base, Mike está en primera base, 2 outs, Paul debería ser el próximo bateador, pero él está en tercera base.

Luego:

Paul entra en la caja de bateo, Jane avanza a la 3ra base, Mike a la 2da base y Steve (primero fuera de la entrada) va a la 1ra base como corredor emergente.

INTERFERENCIA

Si el Oficial considera que un corredor ha interferido con el juego defensivo, se pondrá out al corredor.

OBSTRUCCIÓN

Si el Oficial considera que el bateador-corredor está obstruido mientras corre hacia la siguiente base, la pelota está muerta, y todos los corredores avanzan a las bases que habrían alcanzado si no hubiera habido obstrucción.

TIEMPO

Un jugador puede solicitar tiempo cuando termina una jugada. La pelota está viva hasta que el Oficial del juego la otorgue.

COMPORTAMIENTO ANTI DEPORTIVO

Si un Oficial del Juego detecta algún comportamiento antideportivo de algún miembro de la delegación: jugadores dentro y fuera del campo, entrenador y gerente del equipo, la persona responsable puede ser expulsada del juego.

Durante los torneos, cualquier expulsión dará como resultado la sanción automática de una suspensión mínima por 1 partido.

SUBSTITUCIONES

Substitución Táctica

Las sustituciones tácticas pueden tener lugar cada vez que los equipos cambian entre ataque y defensa.

Los jugadores de reserva pueden ingresar al juego solo una vez, por lo tanto, una vez que son sustituidos, no pueden volver a ingresar. Un jugador inicial puede volver a ingresar al juego solo para recuperar su lugar original en el orden de bateo.

Sustitución por Expulsión

Si un jugador sufre una lesión, puede ser sustituido en cualquier momento. El jugador lesionado no puede volver a entrar. Si el partido se juega durante una serie de 3 juegos, el jugador lesionado estará fuera durante toda la serie.

FIN DE JUEGO

El juego termina al final de la quinta entrada si un equipo ha anotado más carreras que el oponente.

Si el equipo local se adelanta en el marcador después de que el equipo invitado haya completado su quinta entrada ofensiva, el juego ha terminado y el equipo local gana.

En los partidos jugados en una serie de 3 juegos, el equipo que gana 2 juegos es el ganador.

REGLA DE DESEMPATE

En caso de empate, los equipos jugarán y completarán entradas adicionales hasta que un equipo anote más carreras que el oponente.

- La primera entrada extra comenzará con un corredor en primera base.
- La segunda entrada extra comenzará con corredores en primera y segunda base.
- Corredores en todas las bases desde la tercera entrada extra en adelante sin modificar el orden de bateo. Los corredores deben colocarse en la (s) base (s).

REGLA DE LA VENTAJA

Un juego termina si un equipo lidera por 15 carreras al final de la tercera entrada o por 10 al final de la cuarta. Si un equipo alcanza una ventaja de 10 o más carreras durante la parte superior de la quinta entrada, se terminará el juego.

APLICACIÓN Y AVISO LEGAL

Para cualquier caso que no esté cubierto por este documento, los Oficiales del Juego tomarán la decisión final.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de las Reglas Oficiales de Baseball5 puede ser reproducida o transmitida de ninguna forma o por ningún medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopias, grabaciones o cualquier sistema de almacenamiento y recuperación de información ahora conocido o por inventar, sin permiso por escrito de la Confederación Mundial de Béisbol y Softbol.

ANEXO 1

TARJETA OFICIAL DE ALINEACIÓN

OFFICIAL LINE-UP

	NAME	M/F	N°	
1				COMPETITION
2				PLACE
3				DATE
4				GAME #
5				HOME
				VISITOR
				TEAM
				MANAGER
				SIGNATURE

STARTERS

1	
2	
3	
4	
5	

SUBSTITUTES

WBSC BASEBALL5 LIBRO DE REGLAS OFICIAL
EDICIÓN 2020



WBSC
Base
BallTM