



EF - 1/S9.T 1000

Foll.
371.7
2

AAA26



ministerio
de
educación
y
justicia

CENTRO NACIONAL
DE DOCUMENTACION E INFORMACION EDUCATIVA
PABERA 55 Buenos Aires Rep. Argentina



dirección general de educación física

SOFTBO

INV 011126

SIG 7011
371.7

112 2

SINTESIS DE LAS SANCIONES
A APLICARSE EN EL JUEGO

CENTRO NACIONAL
DE DOCUMENTACION E INFORMACION EDUCATIVA
PARERA 55 Buenos Aires Rep. Argentina

03224

Por los profesores:

LEANDRO HIPOLITO MADUEÑO

y

ALBERTO VERA



SITUACIONES DEL JUEGO Y SU SANCION

FALTAS DEL LANZADOR:

SITUACION	SANCION
1-Lanzar sin haber presentado correctamente la pelota. (R. 10, s 1)	1 - LANZAMIENTO ILEGAL.- Pelota muerta. Los corredores ganan una base. (R. 12, s 2). - Una mala a favor del bateador NOTA: si el bateador golpea la pelota y esta se dirige a campo legal, la pelota sigue en juego y no se anuncia el lanzamiento ilegal.
2-Dar más de un paso antes de soltar la pelota. (R. 10, s 2)	2 -Igual que la anterior.
3-Soltar la pelota con la mano sobre la cadera o estando la muñeca más lejos del cuerpo que el codo. (R. 10, s 3)	3 -Igual que la anterior.
4-Cortar el movimiento del brazo al pasar el plano frontal del cuerpo (R.10, s 4)	4 -Igual que la anterior.
5- Lanzar intencionalmente la pelota rodando por el suelo o dejarla caer luego de haber presentado. (R. 10, s 5)	5 - Igual que la anterior.
6- Retener la pelota más de 20 segundos (R. 10, s 6)	6 - Igual que la anterior.
7- Amagar el lanzamiento sin soltar íntegramente la pelota (R. 10, s 7)	7 - Igual que la anterior.
8- Lanzar cuando el receptor no se halla en la caja. (R. 10, s 8)	8 -Igual que la anterior.
9- Continuar el movimiento del brazo después de haber arrojado la pelota. (R.10, s 9)	9 -Igual que la anterior.
10- Fingir la posición de lanzamiento sin tener la pelota en su poder (R.10, s 10)	10 -Igual que la anterior.



SITUACION

SANCION

- 11 - Lanzar la pelota fuera de la "zona buena", es decir, que no pasa sobre home entre las rodillas y axilas del bateador, o que toque el suelo antes de pasar sobre home.
- 12 - Lanzamiento sin control. (Lanzamiento que se desvía lejos del alcance del receptor. (R. 22, s 3)
- 13 - Golpear con la pelota lanzada al bateador habiendo intentado éste esquivarla.
- 14 - Lanzamiento nulo es todo lanzamiento efectuado cuando el juego está suspendido, o cuando el bateador no ha tomado su posición o se halla fuera de equilibrio.



FALTAS DEL RECEPTOR:

- 1 - Interferir al bateador impidiéndole golpear la pelota. (R. 28, s 1 c)
- 2 - No retener un lanzamiento y la pelota sale del terreno de falta o es detenida por el alambrado de contención ubicado a menos de 7, 62 m. de home (R. 22, s 4)
- 3 - Dejar su posición dentro de la caja antes que el lanzador efectúe el lanzamiento.
- 1 - Al bateador se le concede la base.
- 2 - A cada corredor se le concede una base más. Pelota muerta (R. 23, s 12)
- 3 - A cada corredor se le concede una base más. (R. 28, s 6)

SITUACION

DEL BATEADOR:



SANCION

- 1 - No golpear una pelota que pasa por la "zona buena". (R. 11, s 1), (R. 21, s 7) y (R. 30, s 4)
- 2 - Trata de golpear a la pelota sin tocarla.
- 3 - Batea a terreno de falta y la pelota no es tomada de aire (R. 11, s 3)
- 4 - Trata de golpear pero erra y la pelota toca cualquier parte de su persona. Pelota muerta. (R. 23, s 1)
- 5 - Si comete "foul tip" (R. 11, s 5)
- 6 - Batea y la pelota queda en terreno de falta antes de la 3ra. (R. 16, s 1)
- 7 - Batea y la pelota rebota en terreno de falta más allá de la 3ra. (R. 16, s 2)
- 8 - Batea y la pelota rebota y sale a terreno de falta antes de la 3ra. (R. 16, s 3)
- 9 - Batea y la pelota toca a un juez o un jugador en terreno de falta. (R. 16, s 4)
- 10 - Batea y la pelota pasa sobre el cerco, en terreno legal, a más de 61 m. de home.
- 11 - Batea y la pelota rebota en terreno de juego y sale más allá del cerco.
- 12 - Golpea la pelota estando con uno o ambos pies fuera de la caja. (R. 21, s 4 y R. 20)
- 1 - Pelota buena. A la 3ra. pelota "buena" el bateador es eliminado si el receptor la retiene sin dejarla caer e incluso dejándola caer si la base está ocupada con menos de 2 muertos.
- 2 - Igual que la anterior (R. 11, s 2)
- 3 - Pelota buena hasta acreditarse en su cuenta dos "buenas". Pelota muerta (R. 23, s 3). Los corredores deben regresar a la base. (R. 29, s 1)
- 4 - Pelota buena. (R. 11, s 4) Si fuera la 3ra. pelota buena queda out. (R. 21, s 8). Los corredores deben volver a la base. (R. 29, s 6)
- 5 - Pelota buena. Si se produce en 3era. buena queda muerto.
- 6 - Pelota en falta. Muerta (R. 23, s 3) Antes de dos buenas, "BUENA", después no se considera. (R. 11, s 3)
- 7 - Igual que la anterior.
- 8 - Igual que la anterior.
- 9 - Igual que la anterior.
- 10 - "Home run". Si pasa a menos de 61 m. se le concede dos bases (R. 19, s 2)
- 11 - Se le concede dos bases (R. 19, s 3)
- 12 - Se lo declara fuera de juego. (R. 23, s 2) Pelota muerta. Los corredores deben volver a la base (R. 29, s 2)

SITUACION

SANCION

13-a)-Si no batea cuando le corresponde y el error es descubierto cuando ya completó su turno el bateador que le sigue.

b)-Si el error se descubre antes de completar su turno el bateador impropio.

c)-Si el error se descubre cuando ya inició su turno el bateador que sigue al bateador impropio.

14-No se presenta a batear luego de un minuto de haber sido llamado por el juez.

15- Si batea y la pelota es tomada de aire en terreno legal o de falta (R. 21, s 3)

16- Si después de tener dos buenas hace un bunt a terreno de falta (R. 21, s 5)

17- Si con dos muertos, interfiere al receptor (R. 21, s 6)

18- Si con menos de dos muertos interfiere al receptor (R. 30, s 17)

19 - Si con menos de dos muertos y estando la 1.ª y 2da. ocupada batea una pelota de aire a terreno legal que pueda ser tomado por un jugador del diamante. (R. 21, s 9)

20 -Cambiar de caja cuando el lanzador se halla dispuesto a lanzar. (R.21, s 10)

21 -Si después de haber golpeado la pelota la golpea por segunda vez o la desvía con el bat arrojado. (R. 21, s 11)

13- Se le declara fuera de juego. Vuelve a batear el mismo bateador que completó su turno. (R. 21, s 1). Los corredores deben volver a las bases que ocupaban al comienzo del turno del bateador impropio.

b)-El bateador que le corresponde batear ocupa la caja y continúa bateando con la cuenta que le deja el bateador impropio, las bases avanzadas y carreras anotadas son válidas.

c)-El bateador que no se presentó sólo perdió su turno de bateo. Todo lo realizado por los corredores tienen validez.

14- Se lo declara fuera de juego (R.21, s 2)

15- Se lo declara fuera de juego

16- Se lo declara fuera de juego

17- Se lo declara fuera de juego

18- Con corredor en tercera, se declara muerta al corredor, salvo que a pesar de la interferencia el corredor sea eliminado en la jugada. En este caso el bateador sigue bateando.

19 - "INFIELD FLY" (El juez debe indicarlo cuando la pelota se halla en el aire). El bateador queda muerto aunque el defensor no retenga la pelota. (Un bateo de infield o un bunt de aire no es infield fly).

20- Se declara fuera de juego al bateador. Pelota muerta, no se puede robar. (R.23, s 2)

21- Se declara fuera de juego al bateador. Pelota muerta, no se puede robar. (R. 23, s 13)

SITUACION

SANCION

22 -Si un integrante del equipo del bateador interfiere a cualquier adversario que se dirige a tomar una pelota de aire en terreno de falta. (R. 21, s 12)

23- Si después de batear la pelota es retenida por un defensor en la. antes que pise la base. (R. 30, s 2)

22- Se declara fuera de juego al bateador. Pelota muerta, no se puede robar. (R.23, s 4)

23- El bateador está fuera de juego. Lo mismo se aplica después de tres buenas si la pelota no retenida por el receptor es jugada a la. (R. 30, s 6)



DE LOS CORREDORES:

1 - Ningún corredor puede adelantarse al corredor que le antecede. (R. 26, s 1) (R. 30, s 18)

2 - No se puede correr las bases en sentido inverso (R. 26, s 2) y (R. 30, s 23)

3 - Si un corredor vuelve seguro a la base que abandonó y en ésta se halla el compañero que le sigue.....(R. 26, s 3)

4 - Un corredor es declarado fuera de juego por no pisar una base, esto no afecta.

5 - Si la 3er. pelota buena no es retenida por el receptor y se halla la. desocupada o con dos muertos estando la. ocupada.

6 - Si una pelota bateada golpea a un juez ó a un corredor en terreno legal (R. 27, s 5)

1 - El que se adelanta queda fuera de juego.

2 - Se declara fuera de juego al corredor.

3 - El segundo corredor es declarado fuera de juego si es tocado por un adversario en posesión de la pelota.

4 - A los compañeros que le siguen, salvo que el corredor dejado fuera de juego sea el 3ro. del período (R. 26, s 4)

5 - El bateador se transforma en corredor. (R. 27, s 2)

6 - El bateador se convierte en corredor. Para que la pelota esté en juego. (R.24, s 5)

SITUACION

SANCION

- 7- El juez le concede la base al bateador por cuatro malas, o por ser golpeado por la pelota o por interferencia. (R. 28, s 2)
- 8- Si un pase o una pelota lanzada golpea a un juez (R. 28, s 4)
- 9- Si un defensor, sin acción sobre la pelota, interfiere a un corredor. (R. 28, s 5)
- 10- Si un defensor detiene una pelota bateada o tirada, con cualquier parte de su uniforme sacado de su lugar. (R. 28, s 7) (Es impensable que la pelota sea tocada, por el guante, gorro, etc.)
- 11- Si se produce un tiro defectuoso sobre la. 3a. o home y la pelota se declara bloqueada o sale del terreno de falta.
- 12- Si una pelota tirada toca a un consejero (R. 29, s 3)
- 13- Si el juez principal interfiere al receptor que trata de jugar la pelota a una base (R. 29, s 5)
- 14- Si una pelota bateada toca a un juez en terreno legal antes de tocar o pasar a un hombre de campo (R. 29, s 7)
- 15- Si se declara una interferencia del bateador o de un corredor de bases. (R. 29, s 8)
- 16- Si son tocados con la pelota en la mano de un defensor antes de llegar a una base.
- 17- Si corre fuera de la línea de 91 cm. y a juicio del juez interfiere con la jugada sobre la. (R. 30, s 7)
- 7- A los corredores forzados por el bateador se les concede una base más.
- 8- Se le concede una base a cada corredor, la pelota sigue en juego. (R. 24, s 9)
- 9- Al corredor se le concede la base hacia la cual se dirigía. La pelota sigue en juego.
- 10- Si es bateada a cada corredor se le concede 3 bases, si es tirada 2 bases. (R. 24, s 4) La pelota sigue en juego. Si el juez considera que la pelota bateada hubiera salido del campo acordará al bateador un home run.
- 11- A cada corredor se le concede una base más de aquella a la que se dirigía cuando se produjo el tiro defectuoso. (R. 28, s 8). Pelota muerta (R. 23, s 8)
- 12- Los corredores deben volver a la última base que tomaron legalmente. Pelota muerta. (R. 23, s 6)
- 13- Igual que la anterior.
- 14- Igual que la anterior. Excepción: si están forzados por el bateador. Sólo se anota carrera si las tres bases están ocupadas. Pelota muerta (R. 23, s 5)
- 15- Los corredores deben volver a la última base que tomaron legalmente. Pelota muerta. Los corredores deben volver a la base. (R. 23, s 4)
- 16- Se declara fuera de juego al corredor. (R. 30, s 3, s 5 y s 10)
- 17- Se declara fuera de juego al corredor.

SITUACION

SANCION

- 18- Si al correr de una base a otra se separa más de 91 cm. de la línea para evitar ser tocado. (R. 30, s 8 y s 9)
- 19- Si sale de la base cuando se produce un bateo que es tomado de aire (que no sea "foul tip") (R. 30, s 11) (Es una jugada de apelación - el juez debe resolver si el equipo en defensa reclama).
- 20- Si estando forzado a avanzar, por convertirse al bateador en corredor, la pelota es retenida por un defensor en la base a la cual se dirige. (R. 30, s 12)
- 21- Si una pelota bateada lo toca estando fuera de la base, antes de tocar o pasar a un defensor. (R. 30, s 13) Pelota muerta. No se puede robar (R. 23, s 5)
- 22- Si al avanzar deja de pisar una base. (R. 30, s 14) Es una jugada de apelación.
- 23- Si no pisa base cuando el lanzador se halla en la placa con la pelota en su posesión. (R. 30, s 15 y s 16)
- 24- Si un consejero toca a un corredor y a juicio del juez lo ayuda a partir o a permanecer en la base. (R. 30, s 19)
- 25- Si después de pisar primera amaga seguir a 2da. y es tocado con la pelota estando fuera de la base. (R. 30, s 20)
- 26- Si el consejero ubicado en 3ra. corre hacia home cuando un defensor está por realizar una jugada. (R. 30, s 21)
- 27- Si varios compañeros del equipo al bate se agrupan cerca de la. 6 3a. y provocan la confusión del defensor que realiza una jugada (R. 30, s 22)
- 28- Si un tiro defectuoso sobre la. 6 3a. toca las ropas de un consejero. (R. 26, s 6)
- 18- Se declara fuera de juego al corredor. Podrá desviarse para evitar interferir al defensor cuando éste procura tomar la pelota.
- 19- El corredor será declarado fuera de juego si la pelota es jugada a la base antes de que retorne o si es tocado con la pelota antes de volver. Puede iniciar el avance después que la pelota ha sido tomada.
- 20- Se declara muerto al corredor, salvo que previamente haya sido eliminado uno de los corredores que le siguen.
- 21- El corredor está muerto. Los otros corredores no pueden avanzar salvo que se hallen forzados por el bateador.
- 22- Si la pelota es retenida por un defensor en la base que no pisó o es tocado antes de regresar se lo declara fuera de juego.
- 23- Se declara muerto al corredor. Pelota muerta no se puede robar base. (R. 23, s 11)
- 24- Se declara fuera de juego al corredor.
- 25- Se declara fuera de juego al corredor. Es una jugada de apelación.
- 26- Se declara fuera de juego al corredor más próximo a home.
- 27- Se declara fuera de juego al corredor o al bateador si se trata de una pelota bateada.
- 28- Pelota muerta. No se puede robar bases.

JUGADAS DE APRECIACION

- 1 - Cuando una pelota está en terreno legal o de falta.
- 2 - Cuando un corredor de bases está seguro o fuera de juego.
- 3 - Cuando una pelota lanzada es buena o mala.
- 4 - Cuando el lanzamiento es legal o ilegal.
- 5 - Cuando un corredor de bases tocó o no una base.
- 6 - Cuando un corredor de base abandona su base antes de ser tomada una pelota de aire.
- 7 - Cuando la pelota de aire ha sido o no tomada.
- 8 - Cuando hay o no un "infield-fly".
- 9 - Cuando hay o no una interferencia.
- 10 - Cuando está el campo en condiciones o no para continuar el juego.
- 11 - Cuando hay suficiente luz para continuar jugando.
- 12 - Cualquier otra jugada que requiera el criterio del Juez.

El juez no debe considerar ni aceptar ningún reclamo sobre estas situaciones.

Esta sistesis, fué confeccionada en base al Reglamento Oficial de la Federación Metropolitana de Softbol (Edición ESSO año 1954). Tiene por finalidad aclarar las distintas situaciones que se plantean durante el juego. La experiencia profesional nos ha demostrado la necesidad de preparar condensado, los problemas mas comunes a los efectos de facilitar la comprensión de quienes se inician en el juego.-

Buenos Aires, Diciembre de 1958.-

SEÑALES DE LOS JUECES DE SOFTBOL



- A - PELOTA BUENA:** Se indica elevando el brazo derecho y marcando las pelotas buenas con los dedos.
- PELOTA MALA:** Se canta el número de pelotas malas pero no se hace ninguna indicación.
- B SEGURO:** Con los brazos extendidos a los costados con las palmas de las manos hacia abajo.
- C - TIEMPO:** Los brazos en alto cruzando las muñecas.
- D - MUERTO:** Se indica haciendo un movimiento hacia atrás con la mano cerrada y el pulgar extendido.

Leandro H. Madueño
Leandro Hipólito Madueño

Alberto Veta
Alberto Veta

71.73
96.35

