

SÓFTBOL



El **sóftbol**, también conocido como **sófbol**, o **softbol** por su nombre original en inglés, **softball**, es un deporte de equipo en el que una pelota es lanzada por un jugador defensivo llamado pitcher o lanzador y golpeada por un jugador ofensivo llamado bateador. Las carreras (puntos) las puede conseguir el bateador corriendo y pisando una serie de tres bases (marcas) en el suelo, y terminar tocando la marca final, llamada home. El softbol es descendiente directo del **béisbol** y es también llamado como "bola blanda" como una manera de distinguirlo, pero difiere de él en el tamaño de la bola, la forma del bate, el tamaño del campo y pequeñas partes del reglamento.

El ruedo del lanzador mide 2,44 metros; el montículo del mismo mide 60 cm de largo por 15 cm de ancho.

La pelota de softball es mayor que la de beisbol. La rellenan con un material blando llamado capoc, o bien con una mezcla de corcho y goma. El forro de la pelota de softball generalmente se fabrica de cuero de res o de caballo. La cubierta más común es de cuero y material sintético, con un "c.o.r." de 47 ó 50. Los bates de softball, otrora de madera, actualmente son metálicos y no pueden exceder de 57 mm de espesor ni 97 cm de largo. Algunos bates están actualmente proscritos por exceder estos límites.

Respecto al béisbol el softbol resulta un deporte más trepidante, con menos pausas y más rápido de jugar. El organismo rector de este deporte es la Federación Internacional de Sóftbol, la cual celebra un campeonato mundial cada cuatro años en varias categorías. En España la encargada de estas tareas es la Real Federación Española de Béisbol y Sófbol. En México se encarga la Federación Mexicana de Softbol.

El softball es un juego popular en el que participan más de 40 millones de jugadores en el mundo. El softball se parece al beisbol, pero las reglas del

deporte difieren en varios sentidos. Por ejemplo, en el softball el lanzamiento de la pelota al bateador tiene que ser por debajo del brazo, y los corredores de bases deben permanecer quietos en base hasta que el lanzador suelte la pelota. En el softball, el terreno es más pequeño y los juegos reglamentarios duran siete entradas en lugar de nueve.

Terreno y Equipos. En el softball, el diamante es más reducido. La distancia entre bases es de 18 metros. El lanzador se sitúa a 14 metros de la base de origen en el juego de hombres, y 12 metros en el juego de mujeres. La distancia entre la base de origen y la cerca obedece estas normas.

HISTORIA DEL SOFTBOL

El sófbol es un deporte que tuvo su inicio en lugares cerrados, en el Día de Acción de Gracias en 1887 en la ciudad de Chicago, Estados Unidos. Un grupo de hombres se reunieron en el Club de Botes Farragut de Chicago, para el juego de fútbol de Harvard contra Yale. Durante la celebración, uno de los felices y alabados Yale tomó un guante de boxeo y jugó tirándolo a uno de los aficionados de Harvard luego que el guante regresó a él, él tomó un palo y lo bateó, lanzándolo directamente sobre la cabeza del aficionado de Yale. El reportero del Chicago Board of Trade, George Hancock estuvo mirando el despliegue y pensó que esto podría ser usado como un juego. Entonces, ató con sus propios cordones el guante dentro de una esfera, tomó un palo de escoba que estaba allí, y usando una tiza, marcó líneas en el piso. Esa noche un juego tomó lugar con 80 carreras anotadas, y desde allí nuestro deporte había nacido. Hancock fijó reglas y tuvo amigos en casa todos los sábados en la noche, para practicar o jugar este nuevo juego. Desde allí este se expandió en Chicago. Se dice que el primer libro de reglas fue emitido por el Sr. George Hancock) en el 1889.



En 1895, Lewis Rober Sr, mudó el juego a un terreno vacío de una estación de bomberos donde él trabajaba, en las afueras de Minneapolis, Minnesota y los bomberos pudieron hacer algo de ejercicio mientras esperaban la alarma.

El juego original de Hancock del indoor baseball tomó rápidamente popularidad, llegando a ser internacional con la formación de una liga en Toronto. Ese año, 1897, era también la publicación de la premier de la guía de Indoor Baseball. Ésta era la primera publicación nacionalmente distribuida en el nuevo juego y duró una década. En la primavera de 1888, el juego de Hancock se movió al aire libre. Fue jugado en un diamante pequeño y llamó de Indoor - Outdoors. Debido a la súplica total del deporte, Hancock publicó su primer sistema de reglas de Indoor - Outdoor en 1889

Mientras que Chicago era definitivamente lugar de nacimiento Softball, el juego consideró una cierta modificación en Minneapolis. El año era 1895 en que Lewis Rober, (un oficial del cuerpo de bomberos) necesitó una actividad para mantener a sus hombres ocupados y en forma durante su tiempo libre. Él creó su juego para caber los límites de una porción vacante al lado de la estación de bomberos y el resultado abrogaba inmediatamente. Asombrosamente, Rober no conocía la versión de Hancock del deporte porque aun estaba fue concentrado en Chicago en aquella época. El año siguiente, 1896, Rober fue transferido a una nueva unidad con un nuevo equipo para manejar. En honor de este nombre de grupo, The Kittens, el juego fue llamado Kitten League Ball en 1900. El nombre fue acortado más adelante a la Kitten Ball.

Para alcanzar las Olimpiadas, el deporte de las mujeres del Softball tuvo que crecer obviamente grandemente desde sus principios. Formaron al equipo Softball de las mujeres en 1895 en la West Division High School. No obtuvieron un entrenador para el juego competitivo hasta 1899 y era difícil crear interés entre los fanáticos. Sin embargo, solamente cinco años más tarde, más atención fue dada al juego de las mujeres. La Spalding Indoor Baseball Guide 1904 aprovisionó de combustible esta atención dedicando una sección grande de la guía al juego del Softball de las mujeres.

El torneo nacional de Chicago en 1933 también avanzó el deporte. En esta competición, honraron a los campeones Masculino y femenino igualmente.

Las ligas empezaron a formarse y la construcción del juego se expandió por todas partes. En ese tiempo, éste fue conocido como Kitten League Ball, el cual fue más tarde acortado a Kitten Ball. En 1922, el nombre de Kitten Ball fue cambiado a Diamond Ball. En diferentes épocas, el nombre del juego también cambio a Mush Ball y Pumpkin Ball. No fue sino hasta 1926 que el nombre del softball fue usado, cuando Walter Hakanson del YMCA Asociación de Jóvenes Cristianos de Denver, Colorado concibió éste cuando asistía a una reunión en Greeley, Colorado para formar la Asociación de Softball Amateur de Colorado. También, había muchas variaciones del juego a través de los años. El deporte se hizo más popular, se formaron ligas para desarrollar el deporte. En 1931, se creó el equipo de 75 años y mayores, viajando en grupos para jugar y se llamaron "Kids and Kubs". Después de dos años, el primer torneo nacional de softball amateur, tomó lugar en la Feria Mundial de Chicago y muy pronto después, el reportero que escribió acerca del juego, Leo Fischer, ayudó a establecer la Asociación de Softball Amateur. En los próximos siete años, fue determinado que más de cinco millones de jugadores estaban activos en el juego. En 1946, la Liga Nacional de Bola Rápida fue establecida y considerada a ser la primera liga de lanzamiento rápido masculina. Este año también vio al famoso Eddie Feigner organizar el "King and his Court", un equipo de softball de cuatro hombres que tomó la competencia. En 1951, fue declarada la primera Semana Nacional de Softball (del 22 al 28 de julio). Ese mismo año la primera árbitro mujer licenciada fue contratada en el softball organizado con tan sólo 25 años. El softball continuó expandiéndose por el resto del mundo, quizás su más grande empuje vino del servicio Americano jugando y enseñando el juego, en campos de la Segunda Guerra Mundial. En 1952 se sostuvo la primera reunión de la Federación Internacional de Sóftbol (ISF), órgano que regula este deporte alrededor del mundo.

La autora, Karen Christensen, en la Enciclopedia de Mundo Deportivo, hace notar que el softball se expandió en el Reino Unido por una película Americana "Un Toque de Clase", la cual fue filmada en Londrés y caracterizó un juego de

softball, lo cual dio como resultado el juego en Inglaterra.
Los campeonatos mundiales

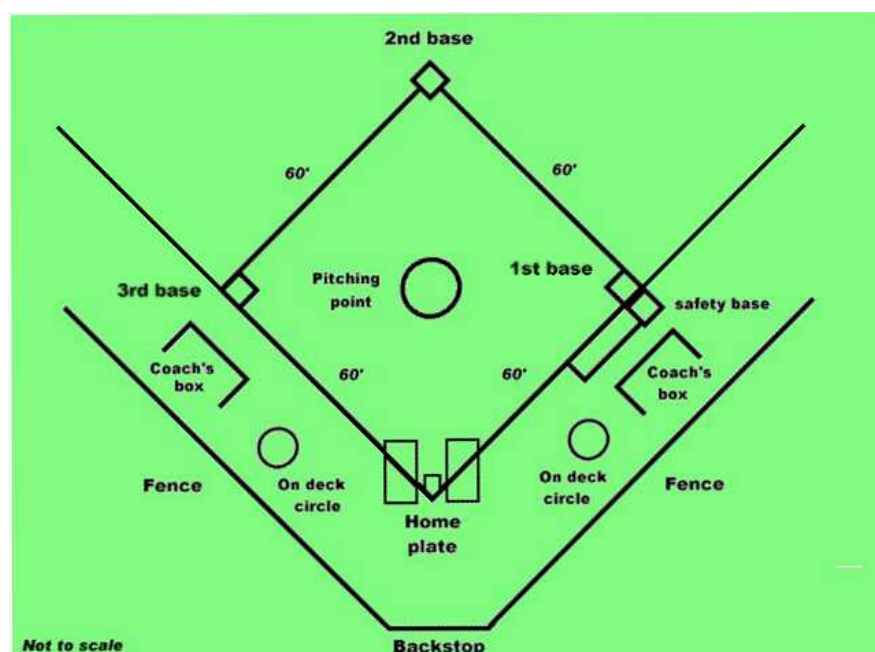
El primer Campeonato Mundial se disputó en 1965, cuando equipos femeninos de cinco países compitieron en Australia. Once años más tarde, dieron los jugadores del Softball de las mujeres el equivalente más cercano al Major League Baseball con la formación en 1976 de la liga profesional de la Liga Internacional Femenina de Softball. Los contratos del jugador se extendieron cerca de \$1.000 a \$3.000 por año, pero la liga se disolvió en el año 1980 debido a ruina financiera. Vicki Schneider, una jugador profesional del Pasillo de la Fama de St. Louis, recuerda a esta liga como siendo el alto punto de su carrera (Schneider). Un año más tarde, el primer Campeonato Mundial Masculino sería jugado en México. Los Campeonatos Mundiales (lanzamiento rápido) para Mujeres y Hombres Junior, fueron jugados por primera vez en 1981 y el Campeonato Mundial Masculino en Lanzamiento Lento debutó en 1987.

En 1991, el softball en lanzamiento rápido femenino fue seleccionado a debutar como un deporte de medalla, en los Juegos Olímpicos de Atlanta 1996. En el 2001, una Copa Mundial fue introducida para niñas de 16 años y menores de los Estados Unidos y alrededor del mundo.

La popularidad del Fastpitch Softball de las mujeres ha crecido constantemente desde el extremo de la liga profesional en el año 1980. En realidad, hay de nuevo otra liga profesional del fastpitch. La asociación del Softball del aficionado divulga que "se coloca anualmente sobre 260.000 equipos que combinan para formar una calidad de miembro de más de 4.5 millones" (según el ASA). Estos números no se aplican al fastpitch, con todo está creciendo constantemente junto con slowpitch. Vicki Schneider ha visto un crecimiento importante en popularidad y la intensidad para el deporte puesto en que ella ha estado envuelta. Ella dice que es también muy obvio que las muchachas están envolviéndose más constantemente y son más competitivas que tiempo atrás. La cobertura de medios creciente y las Olimpiadas han contribuido grandemente a este desarrollo. Hay obviamente una cierta súplica especial del Softball del fastpitch que ha permitido que crezca constantemente en renombre

con los años. Con la tecnología del Internet, pidieron los que están implicadas actualmente en el deporte sus opiniones personales sobre la súplica total del Softball del fastpitch de mujeres.

Este amor y pasión inexplicable por el Softball ha permitido que el deporte crezca se desarrolle, y mantenga una demanda universal a través del tiempo. Por los últimos 111 años, el Softball, "un juego para cada uno," ha unido a gente con una sensación misteriosa". George Hancock tenía esta sensación en 1887 y Dot Richardson, junto con millones de otros, la tiene hoy. Las sensaciones que rodean al Softball y sus jugadoras son eternas.



REGLAMENTO

Sec.1. BATE ALTERADO. Se considera que un bate es alterado cuando la estructura física de un bate legal ha sido cambiada. Ejemplos de alteración de un bate son: Reemplazar el mango de un bate de metal por uno de madera u otro tipo de mango; Introducir material en el bate; Aplicar en exceso cinta adhesiva (más de dos capas) sobre el mango del bate; o, Pintar el bate en la cabeza o en el pomo, excepto por propósito de identificación. Reemplazar el

agarre por otro agarre legal, no es considerado como alterar el bate. Un agarre acampanado o cónico fijado al bate, es considerado un bate alterado.

Sec. 2. JUGADA DE APELACION. Una jugada de apelación con bola en juego o con bola muerta es una jugada sobre la cual un árbitro no puede tomar una decisión hasta que un manager, coach o jugador del equipo a la defensiva, se lo demande. **EXCEPCION: Un manager, coach o jugador del equipo a la ofensiva pueden apelar infracciones de sustitución ilegal del equipo a la defensiva.** Si es hecha por un fildeador, el fildeador tiene que estar en el cuadro ("infield") cuando hace la apelación. No se podrá hacer la apelación después que uno de los siguientes casos haya ocurrido:

- a. Si se hizo un lanzamiento legal o ilegal;
- b. Si el lanzador y todos los jugadores del equipo defensivo han abandonado el territorio fair; o,
- c. Si los árbitros han abandonado el terreno de juego después de la última jugada del juego.

EXCEPCION: Una apelación por el uso de un sustituto ilegal o un reingreso ilegal puede ser hecho en cualquier momento, mientras el jugador ilegal todavía esté en el juego.



Sec. 3. BASE POR BOLAS. Una base por bolas permite a un bateador alcanzar la primera base sin riesgo a ser puesto out y es concedida al bateador por el árbitro, cuando cuatro lanzamientos son juzgados a ser bolas. **Esto a veces es indicado como un "walk" (pasaje gratis).**

(LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) Si el lanzador desea darle la base por bola intencional a un bateador, puede hacerlo notificando al árbitro de "home", que debe concederle al bateador la primera base. La notificación por parte del lanzador al árbitro debe considerarse como un lanzamiento.

Sec. 4. PASO HACIA LA BASE. El paso hacia la base es una línea imaginaria de 0.91 m(3 pies) hacia cualquiera de los lados en línea recta entre las bases.

Sec. 5. BOLA BATEADA. Una bola bateada es cualquier bola que da contra el bate, o que es golpeada por el bate y cae en terreno fair o en territorio foul. No es necesario que haya habido intención de golpear la bola.

Sec. 6. CAJON DEL BATEADOR. El cajón del bateador es el área dentro de la cual está limitado el bateador, mientras se encuentra en posición con intención de ayudar a su equipo a obtener carreras. Las líneas son consideradas como estar dentro del cajón del bateador.

Sec. 7. BATEADOR-CORREDOR. Un bateador-corredor es un jugador que ha finalizado un turno al bate, pero que aún no ha sido puesto out, ni ha tocado la primera base.

Sec. 8. ORDEN AL BATE. El orden al bate es el alistamiento oficial de los jugadores del equipo a la ofensiva, en la secuencia en que los miembros de ese equipo deben presentarse a batear. Cuando la tarjeta de alineación es entregada deberá contener también la posición de cada jugador.

Sec. 9. BOLA BLOQUEADA. Una bola bloqueada es una bola bateada o tirada que es tocada, detenida o manejada por una persona que no forma parte del juego, o cuando la bola toca cualquier objeto que no es parte de los útiles oficiales del juego o del área oficial del juego.

Sec. 10. TOQUE (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE). Un toque es una bola bateada sin movimiento de abanico, pero tocada intencionalmente con el bate y golpeada suavemente dentro del cuadro ("infield").

Sec. 11. COGIDA. Una bola es legalmente cogida cuando el fildeador coge una bola bateada o tirada con su (s) mano (s) o guante. Si la bola es simplemente sostenida en el (los) brazo (s) del fildeador, o el fildeador evita con cualquier parte de su cuerpo, útiles del juego o su vestimenta que la bola caiga al suelo, la cogida no se completa hasta que la bola esté agarrada con la (s) mano (s) o guante del fildeador. No es una cogida si un fildeador, inmediatamente después

de hacer contacto con la bola, choca con otro jugador o pared o cae al suelo y deja caer la bola como consecuencia de la colisión o de la caída. Para determinar la validez de una cogida, el fildeador debe retener la bola el tiempo suficiente para probar que tiene un control completo de la bola y que su acción de soltar la bola es voluntaria e intencional. Si un jugador deja caer la bola mientras está en el acto de tirarla, esto es una cogida válida. NOTA: Una bola que haga contacto con cualquier otro objeto, excepto un jugador defensivo mientras que la bola está en vuelo, es determinada de la misma manera como si hubiera caído al suelo.

Sec. 12. CAJON DEL RECEPTOR. El cajón del receptor es esa área dentro de la cual el receptor debe permanecer hasta que:

a. (LANZAMIENTO RAPIDO SOLAMENTE) La bola es soltada en el lanzamiento. Las líneas están consideradas dentro del cajón del receptor;

b. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) El lanzamiento es bateado, golpea contra el suelo o el "home", o alcanza el cajón del receptor. Las líneas están consideradas dentro del cajón del receptor. Se considera que el receptor está dentro del cajón, a menos que esté tocando el suelo fuera del cajón del receptor.

Sec. 13. CONFERENCIA CARGADA. Una conferencia cargada ocurre cuando:

a. (Conferencia Defensiva) El equipo a la defensiva solicita una suspensión del juego por cualquier motivo, y un representante (que no está en el terreno) del equipo a la defensiva entra al terreno de juego y **habla con cualquier jugador del equipo a la defensiva.** Cuando el representante desde el "dugout" entra al terreno y retira al lanzador de la posición de lanzador, esto no constituye una conferencia cargada para el nuevo lanzador, pero es una conferencia cargada para el lanzador retirado de la posición de lanzador. No se cargará una conferencia para la defensiva si ellos conversan durante una conferencia ofensiva cargada, y estén listos para jugar cuando la ofensiva lo esté. NOTA: Si un manager desde el "dugout" anuncia un cambio al árbitro, y este cambio es un cambio de lanzador, no se cargará una conferencia con tal que el manager

no vaya a la posición del lanzador después de hacer el cambio. Véase: la Regla 5, sección 8b.

b. (Conferencia Ofensiva) El Equipo a la ofensiva solicita una suspensión del juego para permitir que el manager u otro representante del equipo tengan una **conferencia con cualquiera de los miembros de su equipo. Esto incluye al bateador, al corredor, al bateador prevenido y a los coaches entre si.** No se cargará una conferencia cuando el lanzador se está poniendo una chaqueta de calentamiento mientras está en base, o si la ofensiva conversa mientras que el equipo a la defensiva está conferenciando, siempre y cuando la ofensiva esté lista para jugar cuando lo esté la defensiva. Véase la Regla 5, sección 8a.

Sec. 14. BOLA DE HACHAZO (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE). Una bola bateada de hachazo es aquella, que el bateador golpea hacia abajo con un movimiento de hachazo con el bate, de modo que la bola rebota alto hacia arriba.

Sec. 15. COACH.

- a. Un coach es una persona que es responsable por las acciones del equipo en el terreno y quien representa al equipo en la comunicaciones con el árbitro y con el equipo contrario. Un jugador puede ser designado como coach en el caso que el coach esté ausente, o el jugador es un coach-jugador.
- b. Para el propósito de estas reglas, el manager de un equipo es considerado como Coach Principal.

Sec. 16. SALTO DEL CUERVO. (LANZAMIENTO RAPIDO SOLAMENTE). El salto del cuervo es definido como la acción de un lanzador que da un paso, arrastra, o salta fuera de la parte delantera de la goma del lanzador, vuelve a asentar el pie pivote, establece un segundo ímpetu (o punto de arranque), toma impulso desde el recientemente establecido punto de arranque, y completa el lanzamiento. (ESTO ES UN ACCION ILEGAL).

Sec. 17. BOLA MUERTA. Una bola muerta es una que:

- a. Toca algún objeto que no es parte de los útiles oficiales del juego o del área oficial del juego, o que toca a algún jugador/persona que no esté participando en el juego.
- b. Cuando queda atrapada en los implementos o ropa de un árbitro o un jugador de la ofensiva, o c. El árbitro ha declarado bola muerta.
- c. La bola no está en juego y no es considerada en juego de nuevo, hasta cuando:

a. (LANZAMIENTO RAPIDO SOLAMENTE). El lanzador esté sosteniendo la bola dentro del círculo del lanzador.

b. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE). El lanzador esté sosteniendo la bola dentro o cerca del círculo del lanzador y el árbitro de "home" haya cantado "PLAY BALL".



Sec. 18. EQUIPO A LA DEFENSIVA. El equipo a la defensiva es el equipo que está en el terreno de juego.

Sec. 19. BOLA MUERTA DEMORADA. Es una situación de juego en la cual la bola permanece en juego hasta la conclusión de una jugada. Cuando la jugada en su totalidad está completa, el árbitro declarará bola muerta e impondrá la reglamentación apropiada. (Véase la Regla 9, sec. 3)

Sec. 20. BASE DESPLAZADA. Una base desplazada es una base que ha sido desprendida de su posición correcta.

Sec. 21. DOBLE JUGADA. Es una jugada del equipo a la defensiva mediante la cual, dos jugadores del equipo a la ofensiva son puestos out legalmente, como un resultado de acción continua.

Sec. 22. EXPULSION DEL JUEGO. Expulsión del juego es la acción de cualquier árbitro que ordena a un jugador, oficial, o a cualquier miembro del

equipo que salga del juego y del campo por repetidas infracciones de las reglas. **NOTA: El no cumplir con está orden justificará la confiscación ("forfeit") del juego.**

Sec. 23. BOLA DE FAIR. Una bola de fair es una bola bateada legalmente que:

- a. Se queda en territorio fair entre el "home" y la primera base o entre el "home" y la tercera base;
- b. Rueda, pasa más allá de la primera o la tercera base en o sobre territorio fair;
- c. Toca la primera, la segunda o la tercera base;
- d. Mientras está en o sobre territorio fair, toca la persona o la ropa de un árbitro o jugador;
- e. Primero cae en territorio fair más allá de la primera y la tercera base;
- f. Mientras está sobre territorio fair sale fuera del campo de juego más allá de la cerca del "outfield"
- g. Golpea en vuelo el poste de foul.

Sec. 24. TERRITORIO FAIR. Territorio fair es la parte dentro del terreno de juego, incluyendo las líneas de foul de la primera y la tercera base, desde el "home" hasta el fondo de las cercas al extremo del terreno de juego y extendiéndose perpendicularmente hacia arriba.

Sec. 25. TOQUE DEFENSIVO FINGIDO ("FAKE TAG"). Una forma de obstrucción sobre un corredor, mientras está avanzando o regresando a una base, por un fildeador que no está en posesión de la bola, ni está a punto de recibir una bola tirada y que impide el avance del corredor. No es necesario que el corredor se detenga o se deslice. El solo hecho de disminuir el paso cuando un toque fingido es aplicado, constituirá una obstrucción.

Sec. 26. FILDEADOR. Es cualquier jugador del equipo que está en el terreno.

Sec. 27. "FLY". Es cualquier bola bateada que se eleva en el aire.

Sec. 28. OUT FORZADO. Un out forzado es un out que puede hacerse solamente, cuando un corredor pierde el derecho a la base que está ocupando, porque el bateador se convierte en bateador-corredor y antes de que el bateador-corredor o un corredor sucesivo haya sido puesto out.

Sec. 29. BOLA DE FOUL. Una bola de foul es una bola bateada legalmente que:

- a. Se queda en territorio foul entre el "home" y la primera base, o entre el "home" y la tercera base.
- b. Rueda, pasa más allá de la primera o la tercera base en o sobre territorio foul.
- c. Primero cae en territorio foul más allá de la primera o la tercera base;
- d. Mientras está en o sobre territorio foul, toca la persona o la ropa de un árbitro o jugador, o cualquier objeto extraño al suelo natural;
- e. Golpea al bateador mientras él está dentro del cajón del bateador;
- f. Inmediatamente rebota hacia arriba desde el suelo o el "home" y golpea el bate por segunda vez mientras el bateador está en el cajón del bateador.

Sec. 30. "FOUL TIP". Un "foul tip" es una bola bateada que:

- a. Va directamente del bate a las manos del receptor.
- b. No se eleva más alto que la cabeza del bateador; y,
- c. Es legalmente cogida por el receptor.

NOTA: No es un "foul tip" a menos que la bola sea cogida; y cualquier "foul tip" que es cogido es un "strike".

En Lanzamiento Rápido la bola está en juego. En Lanzamiento Lento la bola está muerta. No es una bola cogida si es un rebote, a menos que la bola haya tocado primero la(s) mano(s) o guante del receptor.

Sec. 31. CASCO PROTECTOR.

- a. Un casco protector ***debe tener dos orejeras (una a cada lado)*** y deberá ser del tipo que tiene

- b. implementos de seguridad iguales o mejores a los proporcionados por el casco, completamente de plástico con acolchonado en la parte interior. Un acolchado solamente cubriendo las orejas, no estará de acuerdo con las especificaciones de las reglas.
- c. El casco protector usado por el receptor puede ser del tipo cráneo sin orejeras.
- d. *Cualquier casco protector que esté agrietado, roto, aboyado o alterado, deberá ser declarado un casco protector ilegal y deberá ser retirado del juego.*

Sec. 32. EQUIPO LOCAL. El equipo local es el equipo en cuyo terreno se juega el partido, o si el partido se juega en terreno neutral, el equipo local será designado por acuerdo mutuo o al azar lanzando una moneda al aire.

Sec. 33. BATE ILEGAL. Un bate ilegal es aquel que no cumple con las especificaciones de la Regla 3, sección 1.

Sec. 34. BATEADOR DESIGNADO ILEGAL (LANZAMIENTO RAPIDO SOLAMENTE) *Un bateador designado ilegal es un jugador que infringe cualquiera de las estipulaciones de la Regla 4, sección 5*

Sec. 35. JUGADOR EXTRA ILEGAL (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE). *Un Jugador Extra Ilegal es un jugador que infringe cualquiera de las estipulaciones de la Regla 4, sección 6*

Sec. 36. LANZADOR ILEGAL. Un jugador que está legalmente en el juego, pero que no puede lanzar a consecuencia de que:

- a. Ha sido retirado de la posición de lanzador por el árbitro o el manager a causa de dos conferencias cargadas en una entrada, o
- b. (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) Un lanzador que ha sido retirado de la posición de lanzador por el árbitro a causa de lanzar a excesiva velocidad después de una amonestación..

Sec. 37. JUGADOR ILEGAL. Un jugador ilegal es:

- a. Un jugador abridor que puede legalmente regresar al juego después de haber sido substituido y que lo ha hecho sin reportarse al árbitro.
- b. Un substituto que entra al juego sin reportarse al árbitro.

NOTA: Cuando es llamada la atención del árbitro de "home" sobre esto, por parte del equipo ofendido después del primer lanzamiento legal o ilegal y antes de que el equipo infractor notifique al árbitro, el uso de un jugador ilegal resultará en el retiro del juego del jugador y se le deberá declarar como jugador inelegible.

Sec. 38. REINGRESO ILEGAL. Un reingreso ilegal ocurre cuando:

- a. Un jugador abridor regresa al juego por segunda vez después de haber sido substituido dos veces.
- b. El Bateador Designado (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) ó el Jugador Emergente (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE) regresa al juego después de haber sido substituido.
- c. Un jugador abridor regresa al juego después de haber sido substituido, pero no en su posición original en el orden al bate.
- d. Un substituto que ha estado legalmente en el juego regresa al juego después de haber sido reemplazado por el jugador abridor original o por otro substituto.

Sec. 39. SUBSTITUTO ILEGAL. Un substituto ilegal es un jugador que ha entrado al juego sin haber sido notificado al árbitro. El substituto ilegal puede ser:

- a. Un jugador que no ha estado previamente en el juego;
- b. Un jugador que ha sido declarado jugador ilegal;
- a. c Un jugador que ha sido declarado jugador inelegible;
- c. Un reingreso ilegal; o.
- d. BD ilegal, o un JE ilegal

Sec. 40. BOLA BATEADA ILEGALMENTE. Una bola bateada ilegalmente ocurre cuando:

- a. Un bateador batea una bola de fair o de foul mientras todo su pie está completamente fuera del cajón, sobre el suelo cuando batea la bola;
- b. Cualquier parte del pie del bateador está tocando el "home" cuando batea la bola;
- c. El bateador batea la bola con un bate ilegal o un bate alterado.

Sec. 41. BOLA COGIDA ILEGALMENTE. Una bola cogida ilegalmente ocurre cuando un fildeador coge una bola bateada o tirada con su gorra, carreta, guante, o cualquier parte de su uniforme mientras éste, está separado de su correspondiente lugar.

Sec. 42. JUGADOR INELEGIBLE. Un jugador que no puede mas participar legalmente en el juego porque ha sido retirado por el árbitro. Un jugador inelegible ya no puede participar como jugador. El uso de un jugador inelegible resultará en una confiscación del juego ("forfeit").

Sec. 43. EN VUELO. En vuelo describe cualquier bola bateada, tirada o lanzada que aún no ha tocado el suelo o cualquier otro objeto, con excepción de un fildeador.

Sec. 44. A RIESGO. A riesgo es un término que indica que la bola está en juego y que un jugador a la ofensiva puede ser puesto out.

Sec. 45. CUADRO ("INFIELD"). El cuadro es aquella parte del terreno en territorio fair que incluye áreas normalmente cubiertas por jugadores del cuadro ("infielders").

Sec. 46. "INFIELD FLY". Un "infield fly", es un "fly" fair (no incluyendo un batazo de línea o un intento de (toque de bola), que puede ser cogido por un fildeador del cuadro ("infielder") con esfuerzo normal cuando la primera y segunda base, o la primera, la segunda y la tercera bases están ocupadas, con menos de dos outs . El lanzador, el receptor y cualquier "outfielder" que se situé dentro del cuadro en la jugada, será considerado como jugador del cuadro

("infielder") para el propósito de esta regla. NOTA: Cuando parece evidente que una bola bateada será un "infield fly", el árbitro inmediatamente debe declarar "INFIELD FLY", SI ES FAIR EL BATEADOR ES OUT, para el beneficio de los corredores. La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a riesgo que la bola sea cogida, o retocar la base y avanzar después que la bola ha sido tocada, lo mismo que en cualquier batazo de "fly". Si el batazo se convierte en "foul ball", se tratará de la misma manera que cualquier bola de foul. Si un "infield fly" declarado se deja caer al suelo sin ser tocado, y la bola rebota a territorio de "foul" antes de pasar la primera o la tercera base, es un "foul ball". Si un "infield fly" declarado se deja caer al suelo sin ser tocado fuera de la línea de base, y la bola rebota a territorio de fair antes de pasar la primera o la tercera base, es un "infield fly".

Sec. 47. ENTRADA. Una entrada es aquella parte de un juego dentro de la cual los equipos alternan a la ofensiva y a la defensiva, y en la cual cada equipo realiza tres outs. Una nueva entrada empieza inmediatamente después del último out de la entrada anterior.

Sec. 48. INTERFERENCIA. Interferencia es el acto de un jugador o miembro del equipo a la ofensiva que impide, molesta o confunde a un jugador a la defensiva cuando intenta ejecutar una jugada.

Sec. 49. TOQUE DEFENSIVO LEGAL (LEGAL TOUCH). Un toque defensivo legal ocurre cuando un corredor que no está en contacto con una base, o un bateador-corredor es tocado con la bola mientras está firmemente sostenida en la mano del fildeador. No se considera que la bola ha sido firmemente sostenida, si el fildeador hace malabares con la bola("juggles the ball"), o deja caer la bola al suelo luego de haber tocado al corredor, a menos que haya sido intencionalmente tumbada de la mano del fildeador por el corredor.. Basta con que el corredor sea tocado con la mano o el guante donde está sostenida la bola.

Sec. 50. BOLA COGIDA LEGALMENTE. Una bola cogida legalmente ocurre cuando un fildeador coge una bola bateada o tirada, con tal que no sea cogida en la gorra del fildeador, casco protector, careta, protector o bolsillo u otra parte

del uniforme del fildeador. La bola debe ser cogida y sostenida firmemente en la (s) mano (s) o el guante.



En softball el equipo es de nueve jugadores - la izquierda, el centro, y el juego derecho del fielder en el outfield, mientras el pitcher, el colector, el primer baseman, el segundo baseman, el tercer baseman, y el juego del shortstop en el área de la pista de aterrizaje. Los basemen juegan en la vecindad de sus bases, mientras que los juegos del shortstop entre el segundo y tercer baseman (el segundo baseman juega normalmente en el primer lado de la base de la segunda base y el shortstop en el segundo lado de la base). El Pitcher está parado en el punto del cabeceo en el centro del diamante; para los hombres el punto del cabeceo es 46 pies (14 m) de la placa casera, mientras que para las mujeres es 40 pies (12 m) de la placa casera. No hay montón de pitcher's como en béisbol. El catcher juega detrás de la placa casera, poniéndose en cuclillas para recibir el lanzamiento. Campos lentos de la echada de un equipo del béisbol con pelota blanda un outfielder adicional; a un fielder de centro substituye al fielder de centro un fielder de centro izquierdo y adecuado. Otra forma de Softball en lugar de otro agrega un rover que juega entre el fielder de centro y la segunda base. El equipo que golpea envía un batter a la vez a la placa casera para intentar golpear una bola lanzada por el pitcher adelante en territorio justo. Una vez que la bola se golpee en territorio justo que el corredor puede intentar para avanzar a la primera base o más allá. Una vez en base el batter se convierte en un baserunner.

El tamaño de la bola varía según la clasificación del juego; las circunferencias permitidas en juego internacional son 12 en (30 centímetros) y 11 adentro (28 centímetros). La bola se cubre lo más a menudo posible en el cuero blanco en dos pedazos áspero la forma de un cuadro 8 y se cose junto con el hilo de rosca rojo, aunque se permiten otras cubiertas. La base de la bola se puede hacer de kapoc largo de la fibra, o una mezcla del corcho y caucho, o una mezcla del poliuretano, u otro material aprobado.



Campeonatos

La federación internacional Softball lleva a cabo torneos del campeonato del mundo en varias categorías. El torneo en cada categoría se lleva a cabo cada cuatro años. En fecha febrero, 2004 el campeón del mundo que defiende men's fast-pitch softball es Nueva Zelandia, mientras que el campeón actual de women's es los Estados Unidos. El campeón actual del mundo de men's slow-pitch softball es los Estados Unidos, mientras que el campeón mezclado es Gran Bretaña.

BIBLIOGRAFIA

- ✓ Federacion Medicina de Softboll
http://mendozasoftbol.com.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=5&Itemid=7
- ✓ El rincón del vago: <http://html.rincondelvago.com/softball.html>
- ✓ http://usuarios.multimania.es/SOFBOL/historia_del_softbol.htm
- ✓ Cuban American softball league inc: <http://www.cassoftball.org/Historia/>