



## REGLAMENTACIÓN PARA EL PITCHEO



**Nota: Estas Regulaciones se encuentran en la Regla Oficial de la WBSC  
Pag. 174 a la 183**

**A1.6.1.5** En caso de dificultades relativas con la última jornada de competición, sólo se reprogramarán los juegos necesarios para establecer las posiciones finales de los tres primeros equipos. No se pedirá a ningún equipo que juegue más de dos partidos el mismo día, excepto en casos con circunstancias tan especiales y siempre que lo acuerden los dos equipos afectados por esta medida. Si persistieran las circunstancias especiales y alguno de los equipos implicados se negara a jugar dos juegos el mismo día, el Director ejecutivo de la WBSC tiene autoridad para determinar oficialmente si deben jugar o no y el equipo o equipos estarán obligados a hacerlo si la decisión del director ejecutivo de la WBSC así lo establece. Si el equipo o equipos no acceden a jugar, perderán el juego por no haberse presentado.

**A1.6.1.6** De acuerdo con las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC, para juegos de nueve (9) entradas, un juego se considera un juego reglamentario si se han completado cinco entradas (4 1/2 entradas si el equipo local va ganando) y el árbitro da el juego por terminado. En los juegos de seis (6) o siete (7) entradas, se considera que un juego es reglamentario si se han completado cuatro entradas (3 1/2 entradas si va ganando el equipo local) y el árbitro da el juego por terminado. En todos los eventos sancionados por la WBSC, los árbitros deben esperar un mínimo de sesenta (60) minutos y un máximo de noventa (90) minutos, antes de tomar una decisión sobre si dar por terminado el juego y convertirlo en un juego reglamentario.

**A1.6.1.7** Si una jugada está en curso en el momento en que se produce una falla en el sistema del alumbrado del campo y es imposible cualquier acción adicional, el juego se considerará suspendido. Cuando se restablezca el alumbrado, el juego continuará en la misma situación que existía al comienzo de la última jugada interrumpida por falta de luz.

## **A1.7 REGLAMENTO DE BATES**

**Nota:** La lista está disponible en el sitio web de la WBSC. Un bate que no es aprobado debe ser retirado. Cualquier bate que haya sido alterado deberá ser retirado del juego.

### **A1.7.1 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12**

El bate será de madera o de otros materiales que cumplan con las especificaciones de la WBSC, tal como se indica en esta regla:

- Deberá ser liso y redondeado con un radio constante en cualquier punto.
- Debe haber una línea directa desde el centro del puño hasta el centro del extremo grande.
- El puño y el tapón del extremo, si lo hay, deben estar firmemente sujetos.
- La longitud del bate no podrá ser superior a 33 pulgadas (0.83 m).
- El diámetro del bate no será superior a 2 5/8 pulgadas (0.06 m) ni inferior a 2 1/4 pulgadas (0.05 m).
- Se pueden utilizar bates de madera de una sola pieza siempre que estén incluidos en la lista oficial de bates aprobados por la WBSC del año en curso.
- Los bates de madera de varias piezas o bates que no sean de madera deberán tener un Factor de Rendimiento de Bates (BPF) de 1 o menor. Si el BPF no se encuentra visiblemente indicado en el bate, se puede presentar una prueba del fabricante y/o una certificación equivalente alternativa a la Comisión Técnica para su aprobación.

### **A1.7.2 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-15**

Los bates que están permitidos usar en las Copas Mundiales de Béisbol Sub-15 deben ser certificados por el "Coeficiente de Restitución de la Bola Bateada" (BBCOR):

- Los bates deben estar certificado por BBCOR y claramente indicado en el bate.
- Todo el bate debe ser redondo con un radio constante en cualquier punto y el acabado de la zona de golpeo debe ser liso.
- Debe haber una línea directa desde el centro del puño hasta el centro del extremo grande. El puño y el tapón del extremo, si lo hay, deben estar firmemente sujetos.
- La longitud máxima es de 34 pulgadas (0.86 m) y el diámetro máximo es de 2 5/8 pulgadas (0.06 m).
- Un bate no puede pesar, numéricamente, más de tres unidades menos que la longitud del bate (por ejemplo, un bate de 34 pulgadas (0.86 m) de longitud (0.86 m) no puede pesar menos de 31 onzas (0.87 kg)).
- Se pueden utilizar bates de madera de una sola pieza siempre que estén incluidos en la Lista Oficial de Bates aprobados por la WBSC del año en curso.

**A1.7.3 COPA MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-18 Y SUB-23**

Los jugadores sólo pueden usar bates de madera de una pieza que estén incluidos en la lista oficial de bates de madera aprobados por la WBSC publicada en el año en curso. Consulte el apéndice IV del reglamento de torneos de la Copa Mundial de Béisbol de la WBSC o el sitio web de la WBSC.

El uso de bates compuestos está prohibido (los bates compuestos se refieren a bates de madera envueltos con fibra de vidrio u otros componentes o una combinación de piezas en lugar de una pieza sólida de madera - el uso de estos bates no está permitido).

**A1.7.4 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL FEMENINO**

Se autoriza el uso de bates que no sean de madera, siempre y cuando cumplan con los siguientes requisitos:

- Todo el bate debe ser redondo con un radio constante en cualquier punto y el acabado de la zona de golpeo debe ser liso.
- Debe haber una línea directa desde el centro del puño hasta el centro del extremo grande. El puño y el tapón del extremo, si lo hay, deben estar firmemente sujetos
- La longitud máxima es de 36 pulgadas (0.91 m) y el diámetro máximo es de 2 3/4 pulgadas (0.07 m).
- Un bate no puede pesar, numéricamente, más de cinco unidades menos que la longitud del bate (por ejemplo, un bate de 35 pulgadas (0.89 m) de largo no puede pesar menos de 30 onzas (0.85 kg)).
- Es obligatorio que todos los bates lleven una marca de identificación a 18 pulgadas (0.45 m) del extremo del mango.
- También se autoriza el uso de bates de madera, siempre que estén incluidos en la lista oficial aprobada del año en curso publicada por la WBSC

**A1.8 LÍMITE DE NÚMERO DE LANZAMIENTOS EN LA COPA MUNDIAL**

La WBSC se preocupa por el bienestar y el desarrollo adecuado de los atletas jóvenes. La intención de esta Regla es proteger los brazos de los atletas jóvenes durante el período de crecimiento, por lo tanto, establece un límite de lanzamientos para ciertas Copas Mundiales de Béisbol juvenil.

Es responsabilidad de los entrenadores de los equipos hacer un seguimiento del conteo de lanzamientos de sus lanzadores en todo momento y asegurarse de que ningún atleta sobrepase el

número máximo de lanzamientos en sus respectivas categorías de edad.

Si un lanzador alcanza el número máximo de lanzamientos durante un turno al bate activo, el lanzador podrá ser sustituido o bien, podrá terminar con el mismo bateador.

Si el Manager del Equipo no sustituye al lanzador antes de superar el número máximo de lanzamientos permitidos, por la seguridad del atleta, el Comisario Técnico le pedirá al Árbitro de Home que detenga el juego y el lanzador será sustituido. El Manager y/o la Federación Nacional estarán sujetos a las sanciones por infracción correspondientes (consulte las sanciones específicas abajo).

**A.1.8.1 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12**

Cada lanzador debe cumplir un día(s) de descanso como se indica a continuación:

NÚMERO DE LANZAMIENTOS	1 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75	Max. 85
DÍAS DE DESCANSO	Sin descanso	1 día	2 días	3 días	4 días

El comisario técnico determinará en última instancia el recuento exacto de lanzamientos utilizando toda la información recopilada de los anotadores oficiales más su propio trabajo y tomará las decisiones finales sobre las protestas.

**Nota:**

- a. Los Anotadores Oficiales deben registrar con precisión el recuento de lanzamientos, y los lanzadores que no estén disponibles para lanzar se enumerarán en un informe diario;
- b. Se agregará el recuento de lanzamientos realizados por los mismos lanzadores en los juegos del mismo día para determinar la disponibilidad de los lanzadores;
- c. Un lanzador sólo puede lanzar tres (3) días consecutivos, si el recuento de lanzamientos de los dos días anteriores no excede los treinta (30) lanzamientos. Debe tenerse en cuenta que cuando un lanzador lanza en días consecutivos, se utilizará su recuento de lanzamientos del día(s) anterior(es) para determinar el número de lanzamientos permitidos para ese día. Por ejemplo, si un lanzador realiza 29 lanzamientos en dos días, se le permite lanzar el tercer día porque el conteo total

de lanzamientos fue inferior a 30, pero solo puede realizar un máximo de 56 lanzamientos en el tercer día (máximo de 85 menos los 29). Cualquiera que sea la cantidad de lanzamientos realizados en los tres días consecutivos determinará los días de descanso necesarios. En el ejemplo anterior, el lanzador necesitaría los 4 días completos de descanso;

- d. Si el día 1 + día 2 del lanzador superan los treinta (30), necesitan al menos un (1) día de descanso. El lanzador no puede lanzar cuatro (4) días consecutivos. Se necesita un (1) día de descanso; y
- e. Si un lanzador alcanza el número máximo de lanzamientos, no puede jugar como lanzador de acuerdo con el (los) día(s) de descanso correspondiente(s), sin embargo, se le permite jugar como jugador de posición durante dicho descanso.

**Penalización:**

- Expulsión del Manager del Equipo;
- Manager suspendido por al menos el siguiente juego programado (incluyendo posibles juegos reprogramados) del equipo en la misma competición;
- Federación Nacional multada con infracción de Nivel-A, violación del límite de conteo de lanzamientos, mínimo de \$2,000 USD.

Ejemplo of Pitch Count Regla:

LANZADOR	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6	DÍA 7
LANZADOR 1	25	11	X				
LANZADOR 2	45	X					
LANZADOR 3	60	X	X				
LANZADOR 4	75	X	X	X			
LANZADOR 5	85	X	X	X	X		
LANZADOR 6	15	5	5	X			
LANZADOR 7	15	5	15	X			
LANZADOR 8	15	5	26	X	X		
LANZADOR 9	15	5	41	X	X	X	
LANZADOR 10	15	5	65 (max)	X	X	X	X

- Disponibilidad del lanzador
- 55 Muestra del número de lanzamientos
- X Día de descanso obligatorio de acuerdo con el Reglamento

**A1.8.2 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-15**

Cada lanzador debe cumplir un día(s) de descanso como sigue:

NÚMERO DE LANZAMIENTOS	1 - 35	36 - 50	51 - 65	66 - 80	Max. 95
DÍAS DE DESCANSO	Sin descanso	1 día	2 días	3 días	4 días

(no se permitirán más de 95 lanzamientos)

El Comisario Técnico determinará en última instancia el recuento exacto de lanzamientos utilizando toda la información recopilada de los anotadores oficiales más su propio trabajo y tomará las decisiones finales sobre las protestas.

**Nota:**

- a. Los Anotadores Oficiales deben registrar con precisión el recuento de lanzamientos, y los lanzadores que no estén disponibles para lanzar se enumerarán en un informe diario;
- b. Se agregará el recuento de lanzamientos realizados por los mismos lanzadores en los juegos del mismo día para determinar la disponibilidad de los lanzadores;
- c. Un lanzador sólo puede lanzar tres (3) días consecutivos, si el recuento de lanzamientos de los dos días anteriores no excede los treinta y cinco (35) lanzamientos. Debe tenerse en cuenta que cuando un lanzador lanza en días consecutivos, se utilizará su recuento de lanzamientos del día(s) anterior(es) para determinar el número de lanzamientos permitidos para ese día. Por ejemplo, si un lanzador realiza 34 lanzamientos en dos días, se le permite lanzar el tercer día porque el conteo total de lanzamientos fue inferior a 35, pero solo puede realizar un máximo de 61 lanzamientos en el tercer día (máximo de 95 menos los 34). Cualquiera que sea la cantidad de lanzamientos realizados en los tres días consecutivos determinará los días de descanso necesarios. En el ejemplo anterior, el lanzador necesitaría los 4 días completos de descanso;
- d. Si el conteo de lanzamientos es de treinta y seis (36) o superior en esos dos días, dicho lanzador necesitará un (1) día de descanso;
- e. El lanzador no puede lanzar cuatro (4) días consecutivos. Necesitará al menos un (1) día de descanso;
- f. Cuando un lanzador alcance cualquiera de los umbrales, no podrá jugar como lanzador de acuerdo con el(los) día(s) de descanso correspondiente, sin embargo, el lanzador podrá jugar como jugador de posición durante dicho descanso.

**Penalización:**

- Expulsión del Manager del Equipo;
- Manager suspendido por al menos el siguiente juego programado (incluyendo posibles juegos reprogramados) del equipo en la misma competición; y
- Federación Nacional multada con infracción de Nivel-A, violación del límite de conteo de lanzamientos, mínimo de \$2,000 USD.

Ejemplo de la regla del conteo de lanzamientos:

LANZADOR	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6	DÍA 7
LANZADOR 1	25	11	X				
LANZADOR 2	50	X					
LANZADOR 3	65	X	X				
LANZADOR 4	80	X	X	X			
LANZADOR 5	95	X	X	X	X		
LANZADOR 6	15	15	4	X			
LANZADOR 7	15	15	15	X			
LANZADOR 8	15	15	21	X	X		
LANZADOR 9	15	15	36	X	X	X	
LANZADOR 10	15	15	65 (max)	X	X	X	X

- Disponibilidad del lanzador
- 55 Muestra del número de lanzamientos
- X Día de descanso obligatorio de acuerdo con el Reglamento

**A1.8.3 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-18**

Cada lanzador debe cumplir un día(s) de descanso como sigue:

NÚMERO DE LANZAMIENTOS	1 - 40	41 - 55	56 - 75	76 - 90	91 - 105
DÍAS DE DESCANSO	Sin descanso	1 día	2 días	3 días	4 días

El Comisario Técnico determinará en última instancia del conteo exacto de lanzamientos utilizando toda la información recopilada de los anotadores oficiales más su propio trabajo y tomará las decisiones finales sobre las protestas.

**Nota:**

- Los Anotadores Oficiales deben registrar con precisión el recuento de lanzamientos, y los lanzadores que no estén disponibles para lanzar se enumerarán en un informe diario;
- Se agregará el recuento de lanzamientos realizados por los mismos lanzadores en los juegos del mismo día para determinar la disponibilidad de los lanzadores;
- Un lanzador sólo puede lanzar tres (3) días consecutivos, si el recuento de lanzamientos de los dos días anteriores no excede los cuarenta (40) lanzamientos. Debe tenerse en cuenta que cuando un lanzador lanza en días consecutivos, se utilizará su recuento de lanzamientos del día(s) anterior(es) para determinar el número de lanzamientos permitidos para ese día. Por ejemplo, si un lanzador realiza 39 lanzamientos en dos días, se le permite lanzar el tercer día porque el conteo total de lanzamientos fue inferior a 40, pero solo puede realizar un máximo de 66 lanzamientos en el tercer día (máximo de 105 menos los 39). Cualquiera que sea la cantidad de lanzamientos realizados en los tres días consecutivos determinará los días de descanso necesarios. En el ejemplo anterior, el lanzador necesitaría los 4 días completos de descanso;
- Si el conteo de lanzamientos es de cuarenta y uno (41) o superior en esos dos días, dicho lanzador necesitará un (1) día de descanso;
- Un lanzador no puede lanzar cuatro (4) días consecutivos. Se necesita al menos un (1) día de descanso;
- Cuando un lanzador alcance alguno de los umbrales, no podrá jugar de lanzador de acuerdo con el(los) día(s) de descanso correspondiente(s), sin embargo, el lanzador podrá jugar como jugador de posición durante dicho descanso.

**Penalización:**

- Expulsión del Manager del Equipo;
- Manager suspendido por al menos el siguiente juego programado (incluyendo posibles juegos reprogramados) del equipo en la misma competición; y
- Federación Nacional multada con infracción de Nivel-A, violación del límite de conteo de lanzamientos, mínimo de \$2,000 USD.

Ejemplo de la regla del conteo de lanzamientos:

LANZADOR	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6	DÍA 7
LANZADOR 1	25	16	X				
LANZADOR 2	50	X					
LANZADOR 3	65	X	X				
LANZADOR 4	80	X	X	X			
LANZADOR 5	95	X	X	X	X		
LANZADOR 6	15	20	4	X			
LANZADOR 7	15	20	20	X			
LANZADOR 8	15	20	21	X	X		
LANZADOR 9	15	20	41	X	X	X	
LANZADOR 10	15	20	70 (max)	X	X	X	X

- Disponibilidad del lanzador
- 55 Muestra del número de lanzamientos
- X Día de descanso obligatorio de acuerdo con el Reglamento

#### A1.8.4 COPAS MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-23 Y FEMENINO

No hay limitaciones en el número de lanzamientos para las Copas Mundiales de Béisbol Sub-23 y Femenino.

## A2. REGLAS DE ANOTACIÓN

### A2.1 JUEGOS CANCELADOS POR FORFEIT

En este caso, el Anotador oficial considerará el resultado final como la tabla a continuación, independientemente del resultado existente en el momento en que se canceló el juego.

COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12	6 entradas	6-0
COPAS MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-15, SUB-18, SUB-23 & FEMENINO	7 entradas	7-0
PREMIER12	9 entradas	9-0

### A2.2 LANZADOR GANADOR

Un lanzador abridor para anotarse la victoria en el juego debe lanzar un mínimo de:

PREMIER12	5 entradas	4 entradas en un juego reglamentario de 5 entradas
COPAS MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-15, SUB-18, SUB-23 & FEMENINO	4 entradas	3 entradas en un juego reglamentario de 4 o 5 entradas
COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12	4 entradas	3 entradas en un juego reglamentario de 4 o 5 entradas

### A2.3 COEFICIENTE DE PROMEDIO DE CARRERAS LIMPIAS DEL LANZADOR

PREMIER12	9
COPAS MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-15, SUB-18, SUB-23 & FEMENINO	7
COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12	6

### A2.4 COEFICIENTE DE MÍNIMO DE VECES AL BATE

PREMIER12	2.7
COPAS MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-15, SUB-18, SUB-23 & FEMENINO	2.1
COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12	1.6