

REGLAS DE SOFTBALL SÉNIOR DE EMASS DE 2017
[ADOPTADAS POR LA JUNTA DE EMASS EL 27 DE MARZO DE 2017,
modificadas el 22 de enero de 2018]

REGLA 1: ASPECTOS GENERALES

1-1 Estas Reglas de EMASS de 2017 reemplazan a todas las anteriores. A menos que se identifique que alguna regla específica corresponda solo a la división Americana, Atlántico, Metro, Nacional o Pacífica, estas reglas se aplican a todas las divisiones.

1-2 Cuando haya diferencias entre las reglas de USA Softball y EMASS, primarán las de EMASS.

REGLA 2: EL CAMPO DE JUEGO (las reglas de cada campo individual se hallan en el Apéndice)

2-1 Se colocará una primera base alternativa (“PRIMERA BASE ALTERNATIVA”) a 34" (1 bate) de la primera base en el territorio de foul a la misma distancia del plato que la primera base verdadera (“PRIMERA BASE VERDADERA”).

REGLA 3: EQUIPAMIENTO

3-1 Los bates empleados deben respetar las reglas de USA Softball (anteriormente ASA) relativas a los bates oficiales/aprobados y contar con el holograma o las marcas de certificación de la ASA. - Para ver más detalles, consultar Lineamientos para managers y jugadores.

3-1.A. Los bates empleados en EMASS no pueden tener un factor de rendimiento (BPF) superior a 1.20. Por ende, no se permiten bates séniores.

3-2 Los bates no autorizados para jugar por USA Softball se consideran “BATES NO AUTORIZADOS” y no pueden usarse en ningún tipo de actividad de softball de EMASS (incluidas las prácticas de bateo). Si un árbitro descubre que un jugador está empleando un bate no autorizado, incluso en la práctica de bateo, el dueño del bate (si se lo puede identificar) y el jugador serán expulsados y no podrán jugar durante el resto del día.

3-2.A. Si se descubre que un bate no autorizado se ha empleado durante un turno al bate y ANTES del 1.er lanzamiento al siguiente bateador, se procederá a lo siguiente (ingresar a la jaula de bateo con un bate no autorizado ya se considera que se lo ha empleado):

- a. Se retirará el bate del partido.
- b. Se expulsará del partido al dueño del bate.
- c. Se declarará out al jugador que usó el bate, y todos los corredores deberán regresar a sus bases previas al turno.
- d. Se expulsará del partido al jugador que usó el bate.

3-2.B. En el caso de que el uso del bate no autorizado no se detecte hasta ya realizado el primer lanzamiento al siguiente bateador, el bate se retirará del partido; se expulsará al dueño del bate (si se puede identificar) y a quien lo usó; y, si el bateador estaba en alguna base, la jugada es válida y se reemplazará con un corredor sustituto/de cortesía al jugador expulsado.

3-3 Las pelotas empleadas en las actividades de softball de EMASS deben tener el sello de certificación de la ASA (o USA Softball) y no deben figurar en la lista de pelotas no aprobadas por la ASA con marca de certificación. La pelota oficial de EMASS mide 12 pulgadas y tiene un núcleo de poliuretano cubierto de compuesto, con una compresión máxima de 300 lb y un coeficiente de restitución (COR) de .520. Por ejemplo, las pelotas A.D. Starr AT1252 “Tattoo” satisfacen estos criterios, al igual que las de muchas otras marcas.

REGLA 4: JUGADORES Y REEMPLAZOS

4-1 Excepto en la división Atlántico, si en cualquier momento un equipo tiene menos de 11 jugadores en condiciones de participar, el equipo al bate TIENE PERMITIDO brindarle al equipo con menos jugadores un catcher no defensivo, siempre y cuando los dos managers estén de acuerdo.

- El catcher no defensivo recibe los lanzamientos y devuelve la pelota al lanzador.
- El catcher no defensivo tiene prohibido hacer cualquier tipo de movimiento defensivo, de modo que, si captura (por ejemplo) un foul tip, el bateador no quedará out, a menos que ya tuviera 2 strikes.
- El catcher no defensivo debe correrse y evitar interferir con los jugadores que participan en jugadas

REGLAS DE SOFTBALL SÉNIOR DE EMAS DE 2017
[ADOPTADAS POR LA JUNTA DE EMAS EL 27 DE MARZO DE 2017,
modificadas el 22 de enero de 2018]

o lanzamientos.

REGLA 5: EL JUEGO

5-1 En el caso de que el coordinador de división no haya decidido cancelar los partidos por mal clima, tras llegar al campo y durante todos los partidos, el único encargado de decidir si el campo está en condiciones es el árbitro asignado al plato.

5-1.A. Aunque el árbitro considere que el campo está en condiciones, si ambos managers opinan lo contrario y consideran inseguro jugar los partidos programados, deberán informar al árbitro que declaran cancelados los partidos del día en ese campo. Sin embargo, si solo un manager considera de buena fe que es inseguro jugar, este puede optar por no jugar. En ese caso, el otro manager puede presentar una protesta por escrito al coordinador de reglas para que tome la determinación final.

5-2 Si en el horario programado de inicio de un partido un equipo tiene menos de 9 jugadores a disposición, el primer partido se dará por ganado al otro equipo. Si ninguno de los dos equipos tiene 9 jugadores a disposición, se dará el partido por perdido a ambos.

5-2.A. Si un equipo perdió el primer partido por falta de jugadores, el segundo partido deberá comenzar 10 minutos tras el horario original pautado para el primero (es decir, el equipo afectado tendrá 10 minutos para llegar al mínimo de jugadores antes de que se le dé por perdido el segundo partido).

5-3 Todos los jugadores a disposición deben figurar en el orden de bateo durante todo el partido.

5-4 Si un jugador llega una vez iniciado el partido, se lo colocará al final del orden de bateo apenas confirme a su manager o al árbitro que está listo para jugar. Además, si el manager lo desea, el jugador puede introducirse de inmediato en defensa.

5-5 Cuando un jugador o manager emplee lenguaje considerado grosero u obsceno por el árbitro a un volumen que pueda ser oído fuera de los límites del campo de juego, recibirá primero una advertencia por parte del árbitro. Al ocurrir esto por segunda vez, el árbitro expulsará al jugador. No es necesario que la obscenidad sea oída por otra persona más que el árbitro.

5-6 Las conductas antideportivas de todo tipo pueden causar la expulsión del partido. Infracciones como las amenazas o el uso de la fuerza física contra un árbitro, jugador o espectador serán castigadas con la expulsión.

5-7 Si un jugador se ve obligado a abandonar un partido por una lesión grave, por sentirse mal o por una emergencia, NO SE APLICARÁ UN OUT para el turno vacante en el orden de bateo.

5-7.A. Si un jugador abandona un partido por cualquier otro motivo (como trabajo, un compromiso, etc.), se registrará un OUT cada vez que se llegue a dicho turno vacante en el orden de bateo, A MENOS (x) que el manager haya avisado de esto al árbitro y al manager rival ANTES DEL INICIO DEL PARTIDO, o bien (y) el partido se haya extendido más allá de la 1:00 P. M. (divisiones de días de semana) o las 12:00 P. M. (divisiones de fin de semana), en cuyo caso NO SE APLICARÁ UN OUT para el turno vacante. Dicho jugador no podrá regresar a jugar en ningún partido del día. ES RESPONSABILIDAD DE LOS MANAGERS REVELAR ESTA INFORMACIÓN AL ÁRBITRO Y AL MANAGER RIVAL.

5-8 Se registrará un OUT en todos los turnos vacantes sin justificación en el orden de bateo. En las reglas 5-7 y 5-7.A, se explican las situaciones que constituyen justificaciones válidas. Una expulsión no constituye una justificación válida, y en todos los turnos vacantes sin justificación en el orden de bateo de los partidos se registrará un OUT. El partido puede terminar con un out automático.

EXCEPCIÓN: No se declarará un out automático para el bateador ausente si el bateador anterior en el orden recibe una base por bolas, ya sea intencional o no. No se declarará un out, se saltará el turno y el siguiente bateador tendrá la oportunidad de batear.

5-9 Los jugadores defensivos no pueden registrar outs tocando la PRIMERA BASE ALTERNATIVA.

5-10 En el plato no se puede dejar out al rival tocándolo con la pelota. Para registrar un OUT en el plato, el defensor debe tocar

REGLAS DE SOFTBALL SÉNIOR DE EMAS DE 2017
[ADOPTADAS POR LA JUNTA DE EMAS EL 27 DE MARZO DE 2017,
modificadas el 22 de enero de 2018]

la alfombra de strike en posesión de la pelota antes de que el corredor toque el plato alternativo. Ningún defensor (incluido el catcher) puede tocar al corredor una vez que haya cruzado la línea de no retorno. Si se toca al corredor tras haber cruzado la línea de no retorno, se lo declarará "SAFE".

5-11 Entre la primera y la sexta entrada, el equipo al bate puede anotar 5 carreras como máximo. De la séptima entrada en adelante, no hay límites. La séptima entrada y las adicionales se consideran "entradas abiertas".

5-12 Si un equipo va perdiendo por 12 carreras o más en cualquier momento tras el final de la quinta o sexta entrada (mitad de la cuarta o de la quinta si va ganando el equipo local), tiene derecho a invocar la regla de la clemencia y declarar finalizado el partido. En los partidos de temporada regular de las divisiones de días de semana, si se alcanza y mantiene una diferencia de 12 carreras o más, el árbitro invocará automáticamente la regla de la clemencia en el primer partido del día una vez transcurridos una hora y 29 minutos desde el horario de inicio programado (a las 11:29 para los partidos que comienzan a las 10:00 y a las 10:59 para los que comienzan a las 9:30) y en el segundo partido tras las 12:59. Ejemplos:

- Si el equipo que va perdiendo decide seguir jugando, una vez transcurridos una hora y 30 minutos (o si se llegó a la una de la tarde en el segundo partido) y si la diferencia es de 12 carreras o más, el partido se da por finalizado de inmediato, sin importar quién esté al bate. El resultado final del partido es el de la última entrada finalizada.
- Si el equipo que va perdiendo decide seguir jugando, se trata del equipo visitante y ha anotado suficientes carreras para dejar de perder por 12 o más una vez superada la marca de los 90 minutos (o la una de la tarde en el segundo partido), completará su media entrada y el equipo local completará la suya. Si el equipo local anota suficientes carreras para volver a tener una ventaja de 12 o más, el partido se da por finalizado de inmediato. Si, tras finalizar la entrada, el equipo local gana por menos de 12 carreras, el partido continúa hasta su conclusión natural o hasta que un equipo alcance el umbral de las 12 carreras de ventaja. En todas las entradas donde termine de batear el equipo visitante, el equipo local tendrá la oportunidad de batear en su mitad, de ser necesario.

5-13 Regla de intercambio obligatorio: Si el equipo LOCAL va perdiendo por 10 o más carreras tras la segunda mitad de la sexta entrada, dicho equipo permanecerá al bate en su séptima entrada. Si el equipo LOCAL empata o pasa a comandar el partido, el equipo VISITANTE pasa a batear en su entrada abierta. Es decir, se cambia el turno de los equipos.

5-13.A. Si, tras el intercambio de los turnos en la séptima entrada, el partido está empatado al final de dicha entrada, se regresa al orden original para la octava entrada. Es decir, el equipo que comenzó como local y bateó último de la primera a la sexta entrada vuelve a batear último por el resto del partido.

5-14 En los partidos empatados tras 7 entradas, se empleará un método de desempate. A partir de la primera mitad de la octava entrada y en todas las mitades posteriores hasta determinar un ganador, el equipo al bate comenzará con el jugador que debe batear último en dicha mitad de entrada, ubicado en segunda base. Se puede incorporar un corredor sustituto/de cortesía por este jugador. (REGLA 5 SECC. 11-A-C DE USA)

5-15 En el caso de que el primer partido de una división de día de semana no haya concluido para las 11:30 A. M, el segundo partido puede jugarse iniciando todos los turnos con una cuenta de 1-1, si ambos managers están de acuerdo.

5-15.A. Nunca se otorgan fouls de cortesía cuando el bateador ya tiene 2 strikes. Esto significa que, incluso al emplear la cuenta inicial de 1-1, el bateador NO tiene derecho a un "foul de cortesía". El primer foul una vez que el bateador ya tiene 2 strikes siempre se considera un tercer strike, y el bateador queda OUT.

5-16 En el caso de que el segundo partido de una división de día de semana no haya concluido para las 12:45 por cualquier motivo, el árbitro notificará a los managers de que los equipos completarán la entrada actual, y luego se iniciará la entrada final o "entrada abierta".

REGLA 6: REGLAS PARA LANZADORES

6-1 La alfombra de strike mide 19 pulgadas de ancho, 34 pulgadas y media de largo y es de madera. Los lanzamientos que no se bateen serán considerados strikes por el árbitro si, según él, alcanzaron entre 6 y 12 pies de altura e hicieron el primer contacto con cualquier parte de la alfombra. Cuando la pelota toque el suelo justo fuera de la alfombra, aunque esté

REGLAS DE SOFTBALL SÉNIOR DE EMAS DE 2017
[ADOPTADAS POR LA JUNTA DE EMAS EL 27 DE MARZO DE 2017,
modificadas el 22 de enero de 2018]

sobre el borde la alfombra, se cobrará bola si el bateador no golpea la pelota ni hace swing.

6-2 Todos los jugadores de EMAS deben usar siempre máscara al lanzar. Se alienta a los lanzadores a usar más equipamiento de protección si lo consideran necesario.

6-3 En las divisiones de EMAS donde se permite el uso de redes protectoras, la seguridad del lanzador es responsabilidad del jugador que juega de lanzador.

6-3.A. En los partidos de la división Americana, no se usa red protectora.

6-3.B. El uso de la red protectora es obligatorio en los partidos de la división Metro.

6-3.C. En todos los partidos, excepto los de las divisiones Americana y Metro, si el primer lanzador opta por usar la red protectora, deberán usarla los dos lanzadores durante todo el partido.

6-3.D. En todas las divisiones, excepto la Americana y la Metro, si ningún primer lanzador solicita la red protectora, pero un lanzador relevista ingresa y la solicita, el equipo al bate la instalará sin demora y deberán usarla ambos lanzadores por el resto del partido.

6-3.E. Si se está usando la red protectora, no se penaliza al lanzador por tocar con o sin intención una pelota bateada sin estar totalmente detrás de la red al momento de batearse la pelota.

6-3.F. Si se está usando la red durante el partido, su ubicación y posición deben ser las siguientes:

- Debe colocarse a cualquiera de los dos costados del plato del lanzador (la goma). Sin embargo, una vez que el lanzador establece su preferencia, la red debe permanecer de ese lado de la goma por el resto del partido.
- La red no estará más de cinco pies (5') por delante del borde frontal de la goma.
- Si bien la red puede colocarse del costado más adecuado para el estilo individual del lanzador, debe ubicarse por delante de la goma o alineada con alguno de sus bordes. Además, la red debe ubicarse de modo que el bateador vea en todo momento la pelota, desde el comienzo del movimiento del lanzador hasta que suelta la pelota. Por ende, la pelota no puede lanzarse por encima de la red. Una vez que el lanzador coloca la red al comienzo de una entrada, esta no se puede mover para cada bateador, a menos que el bateador informe al árbitro que bloquea su visión de la pelota y le solicite que el lanzador la mueva hasta dos pies como mucho.

6-3.G. Todas las pelotas bateadas que golpeen la red o alguna parte de su estructura se considerarán “BOLA MUERTA” (LANZAMIENTO ANULADO).

6-3.H. Cuando una pelota lanzada por un defensor golpee la red protectora o cualquier parte de su estructura, la pelota seguirá en juego y los corredores podrán avanzar si lo desean.

REGLA 7: BATEADORES

7-1 BASES POR BOLAS (SIN STRIKES O INTENCIONALES): Cuando un bateador recibe una base por bolas sin strikes, fouls ni pelotas que golpeen la red protectora, el manager del bateador puede optar por a) hacer que el bateador avance a primera base como es normal o b) siga al bate con una nueva cuenta. Si el manager opta por que siga bateando, se introducirá un corredor en primera base en el lugar del bateador (“corredor introducido”). Si el bateador sigue recibiendo bases por bolas de la misma manera, se seguirá el mismo procedimiento. Esta regla también se aplica en los partidos con cuenta inicial de 1-1.

- EXCLUSIVO PARA DIVISIÓN METRO: Los jugadores que hagan de corredor introducido serán seleccionados por el manager y solo pueden cumplir esa función una vez por entrada. A estos corredores se los considerará “corredores sustitutos” (ver Regla 8) según las Reglas de EMAS y quedarán sujetos a todos los aspectos de la regla del corredor sustituto, con la excepción de que a los corredores introducidos no se les aplicarán las limitaciones de corredores sustitutos de la Regla 8-1.D.

REGLAS DE SOFTBALL SÉNIOR DE EMAS DE 2017
[ADOPTADAS POR LA JUNTA DE EMAS EL 27 DE MARZO DE 2017,
modificadas el 22 de enero de 2018]

- **EXCLUSIVO PARA DIVISIONES AMERICANA, ATLÁNTICO, NACIONAL Y PACÍFICO:** Los corredores introducidos seleccionados por su manager se considerarán corredores de cortesía (ver Regla 8-2) y quedarán sujetos a todos los aspectos de la regla de corredores de cortesía. En particular, cada jugador puede hacer de corredor de cortesía solo una vez por entrada si actúa como corredor introducido.

7-2 Todos los jugadores que, según la apreciación del árbitro, arrojen intencionalmente el bate por enojo o frustración serán expulsados del partido, no podrán jugar por el resto del día y deberán abandonar el lugar.

7-3 Cuando un jugador, sin intención, arroje el bate de modo que pueda golpear al catcher, al árbitro o a otro jugador, quedará out, la pelota se declarará bola muerta, todos los corredores deberán regresar a su base previa y el bateador recibirá una advertencia. Cuando un jugador, sin intención, arroje el bate de la manera mencionada por segunda vez, será expulsado del partido y no podrá jugar por el resto del día.

7-4 Cuando un jugador está al bate, todos los jardineros deben permanecer en el jardín hasta que se golpee la pelota. El incumplimiento de esta regla obligará al árbitro a cobrar bola muerta y otorgar primera base al bateador. Solo avanzarán los corredores que estén obligados a hacerlo.

7-4 Cuando un jugador está al bate, todos los jardineros deben permanecer en el jardín hasta que se golpee la pelota. El incumplimiento de esta regla obligará al árbitro a cobrar bola muerta y otorgar primera base al bateador. Solo avanzarán los corredores que estén obligados a hacerlo.

7-5 Cuando todo un pie toca el piso totalmente **por detrás o por delante** de la jaula de bateo (la alfombra del bateador) al momento de hacer contacto el bate con la pelota, se cobra bola muerta, el bateador queda **out** y los corredores deben regresar a la base que ocupaban antes del lanzamiento. No existe infracción si un pie está totalmente por fuera de **los costados** de la jaula de bateo al momento de hacer contacto el bate con la pelota, a menos que alguna parte del pie toque la alfombra de strike.

REGLA 8: BATEADOR-CORREDOR y CORREDOR

8-1 Los corredores sustitutos solo se permiten en la división Metro. El corredor sustituto puede reemplazar a cualquier corredor en cualquier momento, siempre y cuando sea anunciado por el manager ANTES de que el árbitro haya gritado “play ball” al lanzador. Tras la orden de “play ball”, el manager no puede enviar corredores sustitutos hasta que se complete el lanzamiento.

8-1.A. Todo jugador del orden de bateo (incluidos los que hayan sido reemplazados por corredores sustitutos) puede hacer de corredor sustituto.

8.1.B. Un corredor sustituto reemplaza a un corredor solo cuando el manager o el representante designado del equipo (DTR) anuncia la sustitución al árbitro, no cuando otro jugador toca la base. Si un jugador reemplaza a un corredor y toca la base por su cuenta, se lo retirará, pero no se aplicará un out al equipo. El árbitro informará las sustituciones al otro manager cuando se hagan correctamente.

8.1.C Una vez anunciado al árbitro por el manager o DTR, se considerará que el corredor sustituto ha ingresado “oficialmente” al partido más allá de si toca una base o no.

8-1.D. Cada jugador puede hacer de corredor sustituto hasta dos veces por partido.

8-1.E. En el caso de que el manager o DTR designe como corredor sustituto a un jugador que ya haya llegado al límite permitido, el árbitro informará al manager o DTR que debe elegir a otro jugador. No se aplicará un out al equipo por el error al intentar la sustitución.

8-1.F. Una vez que el corredor sustituto haya ingresado “oficialmente” al partido (ver arriba), el manager o DTR puede optar por introducir otro corredor sustituto informando al árbitro. A ambos se los considerará como corredor sustituto.

8-1.G. Un corredor sustituto no autorizado en base está cometiendo una infracción. Por ende, si el árbitro no se percata

REGLAS DE SOFTBALL SÉNIOR DE EMAS DE 2017
[ADOPTADAS POR LA JUNTA DE EMAS EL 27 DE MARZO DE 2017,
modificadas el 22 de enero de 2018]

del corredor sustituto ilegal en el juego, el manager del equipo defensivo puede apelar en todo momento mientras el corredor ilegal esté en base. Una vez que el corredor anota, ya es demasiado tarde para apelar.

8-2 Los corredores de cortesía se permiten en las dos divisiones de los sábados (Americana y Nacional) y en las divisiones Atlántico y Pacífico.

8-2.A. El corredor de cortesía ingresa al partido cuando lo anuncia el manager o DTR, y no simplemente al tocar la base.

8-2.B. Si el corredor de cortesía está en una base y llega su turno para batear, queda out. Dejará la base y tomará su turno al bate. No se permitirá que lo reemplace otro corredor de cortesía.

8-2.C. Cada jugador no puede hacer de corredor de cortesía más de una vez por entrada. El incumplimiento de esta regla dará como resultado un corredor de cortesía ilegal, que quedará out y deberá abandonar la base.

8-2.D Un corredor de cortesía no puede reemplazar a otro corredor de cortesía, excepto en caso de lesión. El incumplimiento de esta regla dará como resultado un corredor de cortesía ilegal, que quedará out y deberá abandonar la base.

8-2.E. Un corredor reemplazado por un corredor de cortesía no puede emplearse como corredor de cortesía por el resto de la entrada. El jugador que incumpla esta regla dará como resultado un corredor de cortesía ilegal, que quedará out y deberá abandonar la base.

8-2.F. Un corredor de cortesía ilegal está cometiendo una infracción. Por ende, si el árbitro no se percata del corredor de cortesía ilegal y lo deja jugar, el manager del equipo defensivo puede apelar en todo momento mientras el corredor ilegal esté en base o, si el corredor anota, ANTES del primer lanzamiento al siguiente bateador.

8-3 SEGURIDAD EN PRIMERA BASE: Dado que la jugada sucede por delante del bateador-corredor tras batear la pelota, es él quien controla ante todo la seguridad en la primera base. SI NO HAY LANZAMIENTO A PRIMERA BASE, EL BATEADOR-CORREDOR PUEDE TOCAR CUALQUIERA DE LAS DOS BASES.

8-3.A. Para las pelotas bateadas hacia cualquier infielder, incluido el mediocampista, aunque el infielder esté ubicado en el jardín: Si el infielder lanza a primera base, el bateador-corredor DEBE correr hacia la primera base alternativa. Si, en cambio, el bateador-corredor toca la primera base verdadera, habrá interferido con el primera base (no hace falta contacto), quedará out y los corredores de todas las bases deberán regresar a la que ocupaban antes de la interferencia.

8-3.A.1. Si se batea una pelota hacia un infielder, el infielder no la controla bien, la pelota SUPERA CLARAMENTE al jugador, pasa al jardín y ningún otro defensor tiene la más remota chance de dejar out al corredor en primera base, el bateador-corredor puede dirigirse hacia la primera base verdadera o la alternativa.

8-3.A.2 Las pelotas bateadas hacia un jardinero, en particular las que van hacia el jardinero derecho, pueden dar como resultado un lanzamiento a primera base con chances razonables de dejar out al bateador-corredor. El bateador-corredor debe estar alerta a esta posibilidad. Si un lanzamiento a primera base proveniente de un jardinero, a criterio del árbitro, tiene chances razonables de generar un out, el bateador-corredor habrá causado interferencia si se dirige a la primera base verdadera.

8-3.A.3 Excepción para la regla 8-3.A.2: El corredor debe hacer todo el esfuerzo razonable para evitar chocar o entrar en contacto con los defensores al recorrer las bases, y esto se aplica también a la primera base, donde un lanzamiento demasiado largo puede llevar al primera base al territorio de foul y al camino del bateador-corredor. Ante un lanzamiento largo de ese tipo, y solo en esta ocasión, para evitar un choque, el bateador-corredor tiene permitido ir hacia la primera base verdadera si es la mejor opción para evitar un choque. Si el primera base no toca la primera base verdadera con la pelota a tiempo para lograr el out, y el riesgo de chocar hace que el bateador-corredor no toque ninguna de las primeras bases, el árbitro debe declarar safe al bateador-corredor, y no se podrá apelar.

REGLAS DE SOFTBALL SÉNIOR DE EMAS DE 2017
[ADOPTADAS POR LA JUNTA DE EMAS EL 27 DE MARZO DE 2017,
modificadas el 22 de enero de 2018]

8-4 Dado que el defensor se encuentra en una posición vulnerable y el corredor está en mejor posición de evitar choques en las bases, el corredor debe hacer todo el esfuerzo razonable para evitar chocarse o entrar en contacto con los defensores al recorrer las bases, lo cual incluye deslizarse o zambullirse en segunda o tercera base, o al regresar a primera. Al avanzar hacia segunda o tercera base o regresar a cualquier base, a menos que el árbitro cobre obstrucción al defensor, si el árbitro considera que el corredor no evitó el contacto con el defensor que participa de la jugada, se declarará bola muerta y el corredor quedará out. Todos los corredores, excepto el bateador, regresarán a la base anterior, a menos que se vean obligados a avanzar. Si el árbitro considera que el contacto del corredor con el defensor que participa de la jugada ha impedido un double play, el árbitro puede cobrar un segundo out en la base correspondiente.

8-5 SEGURIDAD EN EL PLATO: Los corredores que intenten anotar desde tercera base deben, para cuando lleguen a la línea de no retorno a 20 pies, haber comenzado a apuntar directamente hacia el plato alternativo. Si, en cambio, el corredor sigue corriendo hacia la alfombra de strike tras cruzar la línea de no retorno o, por error, toca dicha alfombra, quedará OUT y la jugada continuará. Se trata de un out automático; no es una jugada que se pueda apelar.

8-5.A. Una vez que el corredor cruza la línea de no retorno, ya no puede regresar a tercera base y debe continuar directamente hacia el plato alternativo. Si el corredor intenta regresar a tercera base, quedará OUT.

8-5.B. No se anotarán carreras, a menos que los corredores o el bateador-corredor pise el plato alternativo, que deberá estar a ocho pies (8') de la punta posterior del plato (en territorio de foul) siguiendo la línea que llega de primera base. EXCEPCIÓN: Cuando a un bateador se le asignan cuatro bases, el bateador-corredor y todos los corredores anotan una carrera sin necesidad de recorrer las bases ni tocar el plato alternativo.

8-6 Está permitido deslizarse en segunda y tercera base y al regresar a primera. El corredor quedará OUT si se desliza al avanzar hacia primera base o hacia el plato.

APÉNDICE: REGLAS DE CAMPO WAYLAND

CORNER FIELD:

A-1 Cuando la pelota llegue por territorio válido al estacionamiento (habiendo sido tocada o no por un defensor) por aire o tierra, se asignarán cuatro bases al bateador (home run).

A-1.A. Cuando la pelota llegue por el jardín derecho a la acera o más allá (habiendo sido tocada o no por un defensor) por aire o tierra, se asignarán cuatro bases al bateador (home run). El poste de foul está alrededor de 30 pies más allá del borde de la acera, de modo que las pelotas que llegan a la acera por territorio válido, pero pasan por la derecha del poste de foul, califican como home runs.

A-2 El "área de bola muerta" del lado de la primera base será una línea recta marcada desde el final de la valla protectora directamente hasta el final de la plancha de cemento donde se hallan las tribunas, y desde ese punto en adelante, la acera.

A-3 El área de bola muerta del lado de la tercera base será una línea recta marcada desde el final de la valla protectora directamente hasta el final de la plancha de cemento donde se hallan las tribunas, y desde ese punto en adelante, la acera.

A-4 Las pelotas bateadas que golpeen árboles o ramas (en territorio válido o de foul) sin haber sido tocadas antes por algún defensor o sin haber tocado antes el suelo, serán strikes de bola muerta.

A-4.A. Las pelotas bateadas que pasen del lado válido del poste de foul del jardín izquierdo se considerarán home runs si, para el árbitro, superan una línea imaginaria que va del estacionamiento hasta el poste de foul. Cuando la pelota bateada golpee cualquier parte del árbol en esa zona, se darán cuatro bases (home run), siempre y cuando se considere que haya pasado por territorio válido al pasar el poste de foul.

REGLAS DE SOFTBALL SÉNIOR DE EMAS DE 2017
[ADOPTADAS POR LA JUNTA DE EMAS EL 27 DE MARZO DE 2017,
modificadas el 22 de enero de 2018]

WAYLAND BASKETBALL COURT FIELD:

A-5 Ante toda pelota válida que llegue a la acera o la calle (habiendo sido tocada o no por un defensor), ya sea por aire o por tierra, se asignarán 4 bases (home run). El poste de foul del jardín izquierdo está en el extremo más alejado de la acera, de modo que si, para el árbitro, la pelota sale del campo de juego por territorio válido, pero pasa por la izquierda del poste de foul del jardín izquierdo, será un home run.

A-5.A. Ante las pelotas bateadas que pasen por la derecha del poste de foul del jardín izquierdo y golpeen hojas o ramas de árboles, se asignarán cuatro bases (home run).

A-6 El área de bola muerta del lado de la primera base será una línea recta a alrededor de 45 grados marcada desde el final de la valla protectora hasta el final de la parte alta de la valla de la cancha de basketball, y desde ese punto en adelante, la acera.

A-7 El área de bola muerta del lado de la tercera base será una línea recta marcada desde el final de la valla protectora directamente hasta el final de las tribunas. Desde el cemento del final de las tribunas, el área de bola muerta es una línea recta directamente hasta la esquina del estacionamiento más cercana al plato y, desde allí, el estacionamiento.

A-8 Todas las pelotas bateadas que golpeen árboles o ramas de árboles (en territorio válido o de foul) sin haber sido tocadas por un defensor o sin haber tocado el suelo serán strikes de bola muerta. Excepción: Los árboles de la acera del jardín izquierdo. Si una pelota bateada golpea dichos árboles en territorio válido por aire, tras rebotar en el suelo o tras rodar por el suelo, se asignarán cuatro bases (home run).

GALVANI 1:

A-9 Las pelotas bateadas que, según el árbitro, golpeen cualquier parte del árbol del jardín izquierdo se considerarán bola muerta. Si la pelota pasa la valla por aire, se asignarán cuatro bases (home run). De lo contrario, se tratará de un doble por regla de campo.
Historial de modificaciones:

1.º de mayo de 2017: Regla 3-1.B. Se agregó la regla. No se permiten los bates Monsta y Monsta Athletics.

22 de mayo de 2017: Regla 5-12. Se agregó “y mantiene” y se agregaron ejemplos para aportar más claridad y eliminar ambigüedades.

22 de mayo de 2017: Reglas 7-5 y 7-5.A. Se agregaron las reglas. Cuando el pie del bateador toca el piso totalmente por detrás o por delante de la jaula de bateo al momento de entrar en contacto el bate con la pelota, se cobra bola muerta, el bateador queda out y los corredores deben regresar a la base que ocupaban antes del lanzamiento. Cuando el bate entra contacto con la pelota, con el pie totalmente fuera de los costados de la jaula de bateo, se cobra bola muerta, se asigna un strike y los corredores deben regresar a la base que ocupaban antes del lanzamiento.

5 de junio de 2017: Se modificó la regla 7-5 y se eliminó la regla 7-5.A. La regla 7-5 elimina la pena para el jugador que entra en contacto con la pelota con el bate si tiene uno o dos pies totalmente por fuera de los costados de la jaula de bateo, a menos que alguna parte del pie toque la alfombra de strike. Este cambio también hace irrelevante la regla 7-5.A.

25 de septiembre de 2017: Se modificó la regla A-8 al agregar la excepción para las pelotas bateadas que golpeen cualquier parte de los árboles de la acera en el campo Wayland BB. Esos golpes ahora se consideran home runs.

25 de septiembre de 2017: Se agregó la regla A-9, una regla de campo para Galvani 1 por si una pelota bateada golpea cualquier parte del árbol del jardín izquierdo.

25 de septiembre de 2017: Se modificó la regla 3-1.B para prohibir los bates Anarchy Awakening en todas las divisiones.

22 de enero de 2018: Se modificó la regla 3-1.B. Ya no se limita a los bates Monsta y Anarchy Awakening. Ahora queda prohibida

REGLAS DE SOFTBALL SÉNIOR DE EMASS DE 2017
[ADOPTADAS POR LA JUNTA DE EMASS EL 27 DE MARZO DE 2017,
modificadas el 22 de enero de 2018]

en EMASS toda la categoría de bates no lineales.

22 de enero de 2018: Se modificó la regla 3-2 al eliminar la excepción para los bates Easton exentos los días de semana, ya que dichos bates se agregaron a la lista de pelotas no aprobadas por la ASA/USA con marca de certificación en 2016. Los modelos afectados fueron los siguientes: SCN1, SCN11BH, SCN1B, SCN2B, SCN3, SCN4B, SCN5, SCN5B, SCN6B, SCN7, SCN7B, SCN8, SCN8B, SCN9, SCX14, SCX14B, SCX24B y SCX3.