



REGLAMENTO OFICIAL DE BASEBALL5 WBSC 2025

#playeverywhere

REGLAMENTO OFICIAL DE BASEBALL5 WBSC

TABLA DE CONTENIDOS

El Campo	03
Preliminares Del Juego	07
Reglas Del Juego	09
Fin Del Juego	14
Anexo	15



INTRODUCCIÓN

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

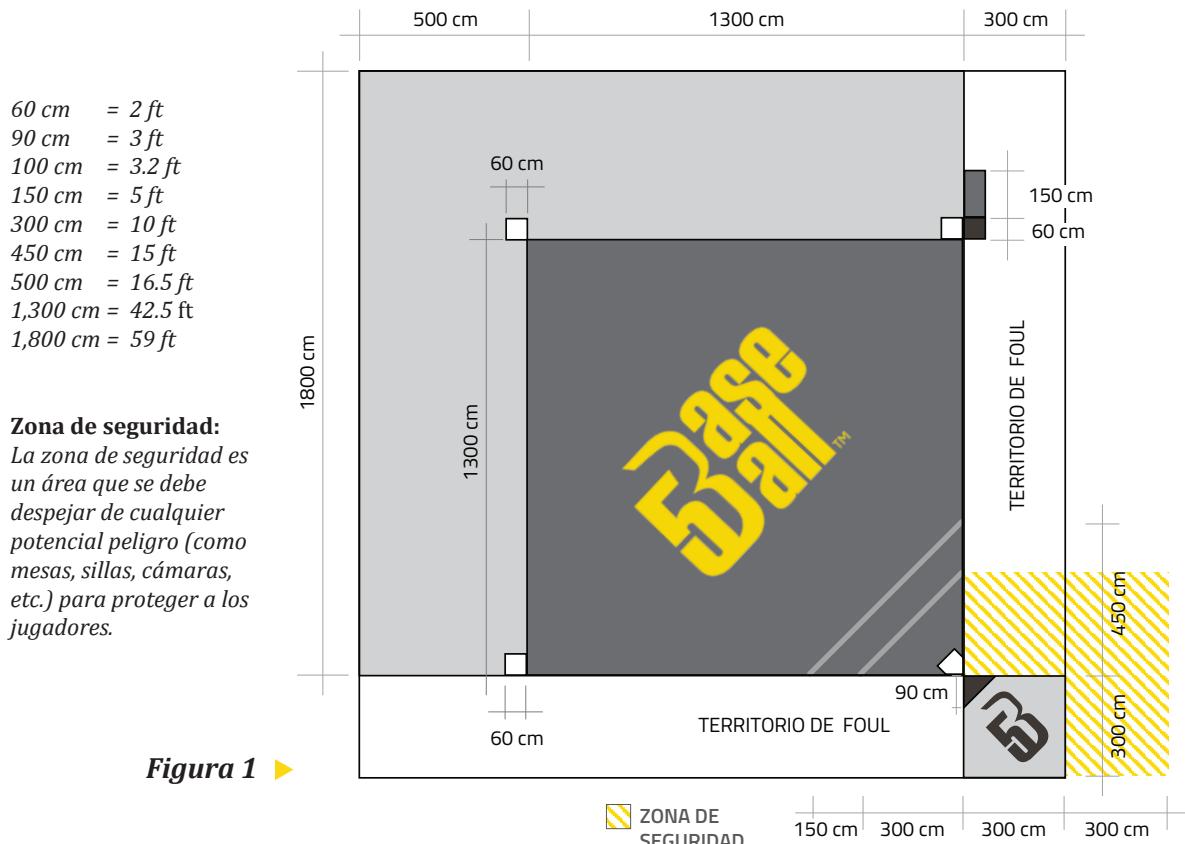
El Baseball5™ se puede jugar en todas partes y solo requiere una pelota de goma.

EL CAMPO

CUADRO INTERIOR Y CUADRO EXTERIOR

El cuadro interior tiene forma cuadrada, con una base en cada esquina. La distancia entre bases es de 13 m o 42,5 pies (área gris en la Figura 1). El cuadro exterior es el resto del territorio válido entre el cuadro interior y la cerca del cuadro exterior (área amarilla en la Figura 1).

Comenzando desde la caja de bateo, detrás del plato de home (Figura 1), las bases están numeradas en sentido antihorario (primera, segunda y tercera).



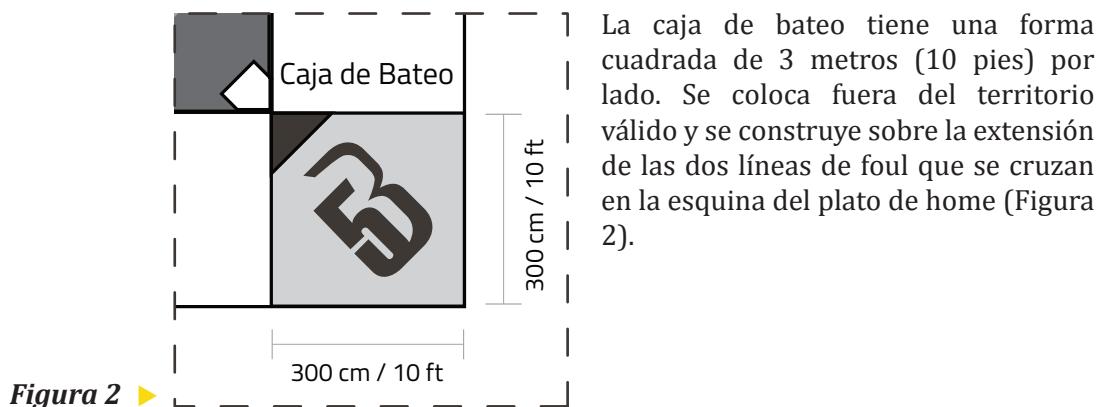
TERRITORIO VÁLIDO

El territorio válido (áreas oscuras y claras en la Figura 1) tiene forma cuadrada, mide 18 m (59 pies) por lado, en el que una de las esquinas coincide con el plato de home. La zona de no-hit, ubicada frente al plato de home, no forma parte del territorio válido (Figura 5), excepto por la línea diagonal, que marca la zona de no-hit. Las líneas que marcan el campo tendrán una anchura de 5 cm (2 pulgadas), excepto la línea que marca la zona de no hit.

ZONA DE NO-HIT

Se trazará una línea recta comenzando a 4,5 m (15 pies) del plato de home en la línea de foul de la primera base hasta su equivalente en la línea de foul de la tercera base. Para la categoría Sub-15 la zona de no-hit está marcada a 3 m. La línea tendrá un espesor de 10 cm (4 pulgadas).

CAJA DE BATEO



BASES

La forma y el tamaño ideal de todas las bases es un cuadrado de 60 cm (2 pies) por lado. Las bases se marcarán simplemente en el suelo. La segunda y tercera base están colocadas en el cuadro exterior, el plato de home está colocado en la zona de no hit y la primera base se divide entre el cuadro exterior y el territorio de foul.



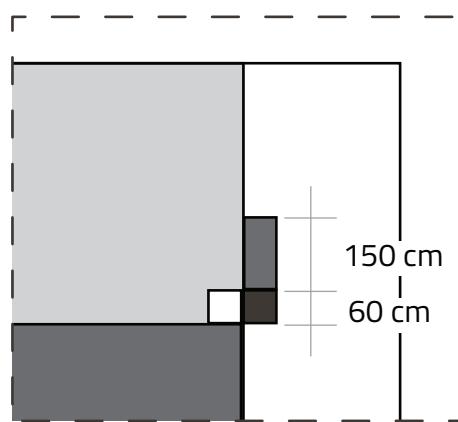
PRIMERA BASE

Para evitar colisiones, la primera base se “dobla” (Imagen 3). Esto garantiza que la jugada defensiva se pueda realizar en territorio válido (utilizando la base blanca en la Imagen 3, llamada “primera base”) mientras que el objetivo del bateador-corredor es alcanzar/tocar la primera base en territorio de foul (base amarilla en la Imagen 3, llamada “base de seguridad”).

El bateador-corredor debe correr a través de la base exterior excepto en las situaciones descritas a continuación donde puede usar la base en territorio válido:

1. No se realiza ninguna jugada en primera base.
 2. Un tiro errado obliga al jugador defensivo a entrar en territorio de foul más allá de la primera base para atrapar la pelota antes de que el corredor toque la primera base. El jugador defensivo puede usar la base exterior para evitar colisiones.

Una vez que el bateador-corredor va más allá de la primera base y muestra intención de avanzar a la segunda base, sólo podrá regresar a la base que se encuentre en territorio válido.



Para mantenerse a salvo, el bateador debe permanecer en el área incluida dentro de la base y el área segura de 1,5 m (5 pies) adjunta a ella (área negra en la Imagen 3). Si el bateador no logra mantener contacto con el área segura, se lo puede descartar con un toque mientras está fuera del área segura.

Figura 3

PLATO DE HOME

** Si un jugador defensivo, mientras espera un lanzamiento, está pisando o parado sobre el plato de seguridad, el Oficial del Juego puede sancionar una obstrucción.*

Para evitar colisiones, el plato de home se “duplica” (Figura 4). Esto asegura que la jugada defensiva se pueda realizar en territorio fair (usando la base blanca en la Figura 4, llamada “plato de home”), mientras que el objetivo del bateador-corredor es alcanzar/tocar la base ubicada en la caja del bateador (base gris oscuro en la Figura 4, llamada ‘plato de seguridad’, un triángulo de 90 cm por lado). El corredor debe pasar por el plato de seguridad, excepto en las situaciones descritas a continuación en las que puede usar el plato de home:

1. No se está realizando una jugada en el plato de home;
 2. Un tiro desviado obliga al jugador defensivo a entrar en territorio foul para atrapar la pelota. El jugador defensivo puede usar el plato de seguridad para evitar una colisión.*

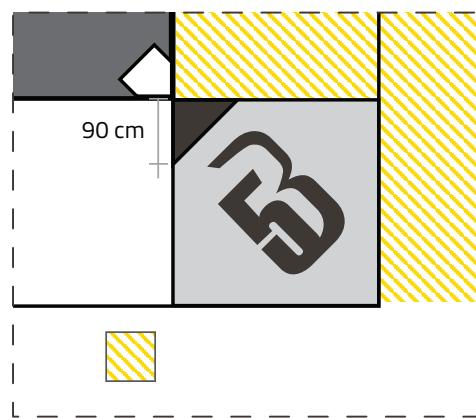


Figura 4

CERCAS

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



FUNDAMENTOS DE GOBERNANZA DEL BASEBALL5

El Baseball5 es una disciplina deportiva oficial regida por la Confederación Mundial de Béisbol y Softbol (WBSC). Por lo tanto, el Baseball5 está sujeto al Estatuto y a todas las normas y reglamentos y principios de gobernanza de la WBSC.

Resumen sobre competiciones internacionales (ver art. 19 completo del Estatuto de la WBSC aquí)

Cualquier competición, partido, juego, torneo internacional de Baseball5 entre equipos y/o clubes que estén bajo la jurisdicción y/o auspicios de uno o más Miembros y/o que incluyan uno o más jugadores que estén bajo la jurisdicción y/o auspicios de uno o más Miembros, quedarán bajo la jurisdicción de la WBSC y estarán sujetos al Estatuto, Código de Divisiones, normas, reglas y reglamentos establecidos por la WBSC.

Los Miembros en Pleno Derecho de la WBSC son las únicas autoridades en cada país que seleccionan su Equipo Nacional y tienen el derecho exclusivo de representar el nombre, la bandera y los colores del país o territorio.

Resumen sobre activos (ver art. 24 completo del Estatuto de la WBSC aquí)

Los activos de Baseball5 de la WBSC consisten en:

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

PRELIMINARES DEL JUEGO

PELOTA

Las competiciones oficiales de Baseball5 de la WBSC se juegan con las pelotas de Baseball5 aprobadas por la WBSC.

- *La WBSC, siendo el organismo rector mundial de Baseball5, tiene derecho a la certificación, homologación y concesión de licencias de las pelotas y equipamientos.*
- *Las competiciones sancionadas por la WBSC se jugarán con pelotas certificadas de Baseball5 que han pasado el proceso de homologación de la WBSC.*

ENTRADAS

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

Se puede desarrollar un formato de juego diferente en el que el partido se juega en una serie al mejor de tres sets (donde cada set es un juego de 5 entradas), para eventos como, entre otros, Copas Mundiales, Juegos Olímpicos de la Juventud, etc.

JUGADORES

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

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

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

EQUIPOS MIXTOS

En competiciones de género mixto, el equipo defensivo siempre debe tener un mínimo de dos deportistas por género en el campo. Lo mismo se aplica a la alineación oficial.

ATUENDO

Solo en circunstancias limitadas, comunicadas y aprobadas por el árbitro del juego, se puede permitir el uso de cintas protectoras, caso por caso, únicamente con fines de prevención de lesiones. Estas deben ser anunciadas y aprobadas por los Oficiales del Juego antes del inicio del mismo.

Se requiere vestimenta deportiva urbana general para jugar Baseball5. La WBSC se reserva el derecho de definir reglamentos específicos para que los jugadores participen en sus competiciones oficiales. Cuando corresponda, esta información se presentará en el manual del torneo. Solo se permiten rodilleras y coderas como equipo de protección.

ALINEACIÓN (ANEXO 1)

El entrenador de cada equipo deberá presentar la tarjeta de alineación, debidamente rellenada y firmada, al Oficial de Mesa, 15 (quince) minutos antes del inicio del juego. Un organizador de eventos puede exigir la presentación de una tarjeta de alineación hasta 90 (noventa) minutos antes del partido. En ausencia de entrenador, el director del equipo o el capitán será el responsable de presentar la tarjeta de alineación. Se debe presentar una copia de la tarjeta de alineación al equipo contrario antes del comienzo del juego.

TARJETA DE ALINEACIÓN OFICIAL		
TITULARES		
1	M/F	Nº
2		
3		
4		
5		
RESERVAS		
1	M/F	Nº
2		
3		
COMPETICIÓN		
LUGAR		
FECHA		
JUEGO #		SET #
VISITANTE		
LOCAL		
EQUIPO		
MÁNGER		
FIRMA		

REGLAS DEL JUEGO

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

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

El objetivo del equipo ofensivo es anotar carreras (hacer puntos). Una carrera se anota cuando un jugador ofensivo puede completar la carrera tocando todas las bases y regresando al plato a salvo, sin ser eliminado por la defensa.

DEFENSA/EQUIPO DEFENSIVO

Los cinco jugadores del equipo defensivo deberán estar todos en territorio válido para poder iniciar una nueva jugada.

Posiciones:

- 1^a Base
- 2^a Base
- 3^a Base
- Campocorto
- Jardiner

En la figura 5 verá una formación típica.

Sin embargo, los jugadores defensivos pueden cambiar su posición antes de cada acción de acuerdo con la táctica de su equipo.

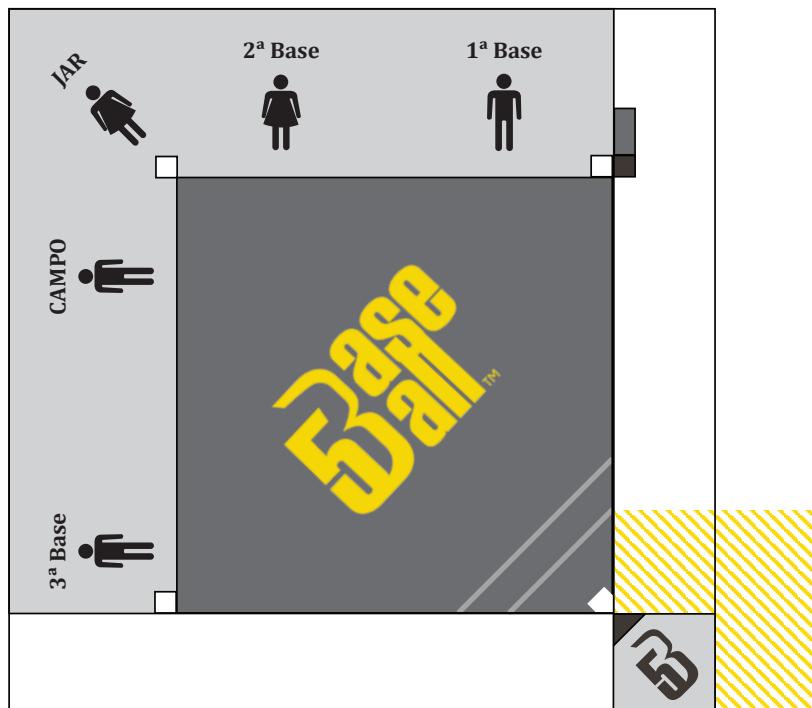


Figura 5 ▶

OFENSIVA/EQUIPO OFENSIVO

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

HACER HIT/BATEAR

El acto de golpear/batear debe tener lugar mientras el bateador está completamente dentro de la caja de bateo. El bateador deberá mantener el contacto y permanecer completamente dentro de estas líneas hasta que la pelota se aleje de su mano.

El jugador ofensivo ingresará a la caja de bateo y levantará la mano que pretende usar para golpear la pelota.

La pelota debe ser golpeada/abofeteada con la palma de la mano o con el puño.

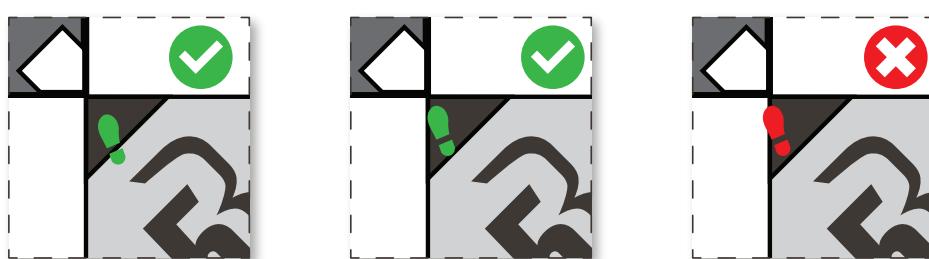


Figura 6 ►

GOLPES ILEGALES

NOTA:

En la categoría Sub-15 y otras categorías de grupos de edad menores, los jugadores tendrán una segunda oportunidad en el caso de un golpe ilegal o foul.



El primer bote debe ser después de la línea de la zona de no hit y la pelota debe poder rodar hasta la cerca del campo exterior si no es tocada por ningún jugador defensivo.

Figura 7 ►

PUNTOS/CARRERAS

Se anotará una carrera cada vez que un corredor avance legalmente y toque primera, segunda, tercera base y home antes de que tres jugadores fensivos sean out para terminar la entrada.

EXCEPCIÓN: No se anota una carrera si el corredor avanza al home durante una jugada en la que se hace el tercer out:

- por el bateador-corredor antes de que toque la primera base;
- por cualquier corredor que sea declarado out; o
- por un corredor precedente que es declarado out porque no tocó una de las bases.

En el caso de ser out con un elevado, los corredores deben regresar o permanecer en su base inicial hasta que se atrape la pelota. Se puede declarar out a un corredor si el equipo defensivo toca esa base mientras está en posesión de la pelota antes de la próxima jugada.

OUTS

**Si un corredor que regresa ya ha pasado la(s) siguiente(s) base(s), deberá retocar la(s) base(s) en orden inverso.*

*** Definición de 'fingir': declarar una mano y golpear con la otra o iniciar el movimiento de golpe, luego PARAR y reiniciar*

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

***** Los jugadores ofensivos tienen prohibido deslizarse/zambullirse en Baseball5.*

NOTA:
Los corredores deben hacer todo lo posible para evitar una colisión con los defensores. Si un Oficial de Juego decide que un corredor podría haber evitado una colisión, el corredor será "eliminado".

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

Cómo la defensa hace "outs":

- Al tocar la base (mientras está en posesión de la pelota) en la que un corredor está "obligado" a correr;
- Al atrapar una bola bateada antes de que toque el suelo (out por elevado);
- Tocando la base (mientras está en posesión de la pelota) donde el corredor está "obligado" a regresar después de un out por elevado;
- Al etiquetar a un corredor cuando él/ella no está en una base; etiquetar = tocar al corredor con la pelota en las manos;
- Si un bateador llega a salvo a la primera base, pero falla no permaneciendo en el área segura y un defensor le toca fuera de dicha área.

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

- Al cruzar (pasar) una de las líneas de la caja de bateo mientras se golpea la pelota (las líneas son parte del campo, en este caso de la caja de bateo) (Ver Imagen 6);
- Al golpear la pelota en territorio foul;
- Si, después de rebotar en territorio válido, la pelota llega a territorio foul antes de pasar la primera o tercera base, y sin haber sido tocada previamente por un jugador defensivo, el bateador será declarado out;
- Al ser golpeado por una pelota legalmente bateada, sin que ningún jugador defensivo la haya tocado previamente;
- Al fallar completamente en el intento de golpear la pelota;
- Al fingir intencionalmente que se va a golpear la pelota; **
- Al no hacer que una pelota bateada toque el territorio válido al menos una vez antes de tocar la cerca o pasar por encima de ella, sin que ningún jugador defensivo la haya tocado previamente;
- Al no lograr que la pelota bateada llegue hasta la cerca del outfield, sin que ningún jugador defensivo la haya tocado previamente;
- Al no respetar el orden de bateo y golpear en lugar de un compañero de equipo; ***
- Cuando un corredor abandona la base antes de que el bateador golpee la pelota; en este caso, el corredor será declarado out;
- Al pasar a un compañero de equipo mientras se corre entre bases;
- Al ser tocado (etiquetado) mientras dos o más corredores están en la misma base (el jugador que aparezca después en el orden de bateo será declarado "out" si no se trata de una jugada forzada);
- Al salir de la caja de bateo antes de que la pelota entre en territorio válido;
- Al deslizarse o lanzarse (hacer "diving") en el intento de alcanzar una base de forma segura o para evitar una etiqueta. ****

BOLA MUERTA

**Si un jugador defensivo, en posesión sólida de la pelota, mientras está en territorio válido, sale del campo de juego, la pelota permanece viva.*

Fildeo = el intento del jugador defensivo de obtener posesión de la pelota después de un hit.

Atrapar = el intento del jugador defensivo de obtener posesión de la pelota después de que un compañero de equipo se la haya lanzado.

Si después de un golpe válido la pelota sale del terreno de juego y la defensa ya no puede jugarla, la acción se detiene. En tales casos, se aplicará uno de los siguientes puntos:

- No se otorga base extra si la pelota sale del campo de juego mientras un jugador defensivo está intentando fildear el hit*.
- Las bases extra se otorgan solo por errores defensivos.
- Los errores pueden ser señalados por cualquiera de los Oficiales de Juego, si una pelota sale del campo de juego debido a un lanzamiento errado o a una recepción fallida.
- En caso de un error defensivo, cada corredor avanza una base más que la que estaba tratando de alcanzar en el instante en que el jugador defensivo tiró la pelota.
- La pelota también está muerta si el Oficial de Juego señala una obstrucción (cada corredor avanza una base).

BASES LLENAS, 2 OUTS – CASO ESPECIAL

En una situación con las bases llenas y dos outs donde el corredor de 3^a base es el siguiente bateador (según el orden al bate), cada corredor avanza una base: el corredor de 3^a base va a batear, el corredor de 2^a base va a 3^a base y el corredor en 1^a base pasa a 2^a. Un corredor emergente (jugador de banca) se coloca en la 1^a base para que se respete el orden al bate. En competiciones mixtas, al seleccionar al corredor emergente, siempre se respetará el equilibrio de género.

En equipos con sólo cinco jugadores, en cualquier situación en la que el siguiente jugador al bate esté en base, el primer jugador eliminado en esa entrada deberá correr como emergente a la base ocupada por el que está al bate. Siempre se respetará el orden al bate.

COMPORTAMIENTO ANTIDEPORTIVO

NOTA:

Durante los torneos, cualquier expulsión resultará en una suspensión mínima de un juego

Si un Oficial de Juego detecta un comportamiento antideportivo de cualquier miembro de la delegación (jugadores, entrenador y equipo mánager) dentro o fuera del campo, la persona responsable puede ser expulsada del partido.

Si un miembro de la delegación, durante el partido, protesta abiertamente una decisión del Oficial de Juego, se le podrá amonestar verbalmente o por escrito. Una segunda advertencia al mismo miembro de la delegación resultará automáticamente en una expulsión.

El uso de sustancias extrañas como alquitrán de pino o pegamento para mejorar el agarre de la pelota está prohibido y se considera un comportamiento antideportivo. Si se descubre que un jugador utiliza sustancias extrañas, será expulsado automáticamente del partido.

INTERFERENCIA

Si un Oficial de Juego considera que un corredor ha interferido con la jugada defensiva, la pelota queda muerta. El corredor que cometió la interferencia será eliminado. Si la interferencia ocurre durante el intento de fildear o lanzar la bola golpeada, también se debe eliminar al bateador/corredor. Todos los demás corredores (si los hay) vuelven a su base inicial.

OBSTRUCCIÓN

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

TIEMPO

Un jugador puede solicitar tiempo levantando las manos mientras está en posesión de la pelota y se completa una jugada. La pelota estará viva hasta que el Oficial del Plato conceda la solicitud.

En cada juego/set, cada equipo puede solicitar un tiempo de 30 segundos. La solicitud debe ser realizada por el entrenador al Oficial del Plato de Home y será concedida antes de la siguiente jugada.

SUBSTITUCIONES

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

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

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

Sustitución temporal por hemorragia/lesión: Por razones de salud y seguridad, cualquier jugador que esté sangrando o necesite tratamiento debido a una colisión deberá salir del campo para ser atendido. Para volver a ingresar, deberá esperar a que finalice la mitad de la entrada. La sustitución temporal será autorizada por los Oficiales del Juego, no solicitada por el equipo. Las sustituciones temporales no cuentan; por lo tanto, el jugador designado como sustituto no pierde su derecho a ingresar al juego posteriormente.

FIN DEL JUEGO

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

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

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

REGLA DE DESEMPEATE

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

- La primera entrada extra comenzará con un corredor en la primera base (el último bateador de la entrada anterior).
- La segunda entrada extra comenzará con corredores en la primera y segunda base (el último bateador y el penúltimo bateador de la entrada anterior).
- Los corredores comenzarán en todas las bases a partir de la tercera entrada extra (el último bateador, el penúltimo bateador y el antepenúltimo bateador de la entrada anterior).
- Los corredores deben colocarse en la(s) base(s) sin modificar el orden de bateo.

REGLA DE DIFERENCIA DE CARRERAS

Un juego termina si un equipo gana por 15 carreras al final de la tercera entrada o por 10 al final de la cuarta. Si un equipo alcanza una ventaja de 10 carreras o más durante la parte superior de la quinta entrada, el juego terminará jugando la parte inferior de la 5^a (quinta) entrada.

APLICACIÓN Y AVISO LEGAL

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

ANEXO 1

TARJETA DE ALINEACIÓN OFICIAL

TARJETA DE ALINEACIÓN OFICIAL		
WBC BaseBall		
TITULARES		
1	M/F	N°
2		
3		
4		
5		
COMPETICIÓN		
LUGAR		
FECHA		
JUEGO #		SET #
VISITANTE		
LOCAL		
RESERVAS		
M/F	N°	
EQUIPO		
MÁNGER		
FIRMA		

ANEXO 2

TARJETA DE ANOTACIÓN OFICIAL

TARJETA DE ANOTACIÓN OFICIAL

WBSC
BaseBall

ALINEACIÓN VISITANTE

	ENTRADA											
	M	F	N									
1	SUB											
2	SUB											
3	SUB											
4	SUB											
5	SUB											

ALINEACIÓN LOCAL

	ENTRADA											
	M	F	H									
1	SUB											
2	SUB											
3	SUB											
4	SUB											
5	SUB											

Competición

Lugar

Fecha

Juego # Set #

Visitante Local

Oficial del Plato

1.er Oficial de Campo

2º Oficial de Campo

3.er Oficial de Campo

Oficial de Mesa

TIEMPOS FUERA

VISITANTE LOCAL

ERRORES

VISITANTE LOCAL

LEGENDA

- Jugador ofensivo eliminado
- Batedor a salvo con un hit
- Batedor a salvo con un error
- Corredor en base en entradas extra
- Fin de la entrada ofensiva
- Sustitución
- Carrera anotada

Hora inicio : :
Hora fin : :

VISITANTE LOCAL

REGLAMENTO OFICIAL DE BASEBALL5 WBSC 2025



WBSC
Base
5Ball™

PUBLICADO 01.05.2025