

REGLAMENTACIÓN DEL LANZAMIENTO
(Lanzamiento Rápido Solamente “FP”)
PUNTOS DE ÉNFASIS ISF
Emitido: 15 de Marzo, 2011

Hay seis características básicas en la regla de lanzamiento. Ellas son:

1. CONTACTO CON LA GOMA DEL LANZADOR:

- El lanzador debe comenzar con ambos pies en contacto con la goma del lanzador.
- Los pies no tienen que estar arriba de la goma del lanzador.
- Talón y dedos de los pies del lanzador, pueden ser usados, siempre y cuando el talón y los dedos estén en contacto con la goma del lanzador.
- El contacto debe estar dentro de una anchura de 61.0 cm. (24 pulgadas) de la goma del lanzador.
- Pies tocando solo los lados de la goma del lanzador, no es considerado estar en contacto.

2. SEÑAL

- La señal debe ser tomada mientras está parado en la goma del lanzador.
- Una señal puede ser tomada.
- Mirar al receptor “catcher” es lo mismo como estar tomando la señal.
- Las manos deben estar separadas mientras se está tomando la señal.
- La bola puede ser sostenida ya sea en la mano sin guante o con guante.
- La bola puede estar en frente, al lado o detrás del cuerpo.

3. PRELIMINAR AL LANZAMIENTO

- Después de la señal el lanzador debe llevar la mano con el guante y la mano sin guante juntas al frente del cuerpo. La bola puede estar en la mano con guante o en la mano sin guante.
- Al frente del cuerpo significa que no esté detrás en la espalda. Sosteniendo la bola en ambas manos al lado del cuerpo es considerado, estar al frente del cuerpo.
- El cuerpo debe parar completamente. Esta posición (la pausa) debe ser sostenida por un mínimo de dos (2) segundos y no más de cinco (5) segundos.
- El movimiento del lanzador agarrando la bola en el guante durante la pausa, no es una infracción.
- Durante todo el proceso preliminar completo, ambos pies deben permanecer en contacto con la goma del lanzador.
- Los pies no pueden moverse hacia atrás.
- Cualquier pie puede deslizarse a través de la goma de lanzador, pero no puede ser sacado fuera de la goma del lanzador. ***Mostrar los tacos de los zapatos para poder deslizarse el pie, no es considerado levantar el pie o perder el contacto con la goma del lanzador.***

4. COMENZANDO EL LANZAMIENTO

- El Lanzamiento comienza cuando las manos se separan o hay cualquier movimiento que es parte del impulso “windup”. Una vez el lanzamiento comienza, el brazo lanzador debe permanecer en continuo movimiento. (Nota allí habrá una breve parada en el movimiento al momento de la separación de las manos).
- El lanzador no deberá empujarse desde un lugar que no sea la goma del lanzador antes de separar las manos.
- Una vez que el lanzamiento comience, el lanzador no puede pararse o pisar atrás fuera de la goma del lanzador.
- Para parar la secuencia del lanzamiento, el lanzador puede moverse fuera de la goma del lanzador, pisando atrás antes de la separación de las manos o de comenzar el movimiento de lanzamiento, sin embargo, ambos pies deben estar fuera de la goma del lanzador antes de la separación de las manos o del comienzo del movimiento de lanzamiento.
- Cualquier movimiento de los pies deben ser hacia adelante o hacia los lados.
- Alzar el frente del pie pivote (dedos) y moverse sobre los talones es legal tanto como la parte de atrás del pie (talón) permanezca en contacto con la goma del lanzador y no se mueva atrás.
- **Alzar ya sea los dedos o el talón del pie no-pivote (pie que pisa) es también permitido, proveyendo que el pie no-pivote no se mueva hacia atrás ante del movimiento hacia adelante.**
- ***El lanzador puede alzar el talón del pie pivote, y usar el frente del pie pivote para comenzar su ímpetu. En esta acción, es permisible levantar el talón del pie pivote, torcer el pie y empujarlo con los dedos o con la parte de adelante de la planta del pie, proveyendo que el pie pivote no se mueva hacia adelante de la goma del lanzador antes de empujarse. Esto es considerado no haber perdido el contacto con la goma del lanzador.***

5. SOLTURA

- El lanzador puede bajar su brazo al lado y atrás antes de comenzar la moción de molinete “windmill”. El brazo que va atrás no cuenta cuando pasa la cadera.
- El brazo del lanzador puede pasar la cadera dos veces, pero no puede hacer dos (2) revoluciones completas.
- La muñeca de la mano no puede estar más retirada del cuerpo más allá del codo.
- Durante la soltura del lanzamiento, no puede parar o tener una moción en reversa en el movimiento hacia adelante.

6. PASO Y SOLTURA DEL LANZAMIENTO

- Debe ser tomado un paso por el pie no-pivote, y este debe ser hacia el bateador, dentro de una distancia de 61.0 cm. de largo (24 pulgadas) de la goma del lanzador.
- El pie pivote debe empujarse desde la goma del lanzador.
- El lanzador no puede pisar al frente de la goma del lanzador con el pie pivote y empujarse.
- Después de empujarse con el pie pivote, el lanzador puede arrastrar, saltar o brincar.
- Si va por al aire (brinca o salta), el lanzador puede tocar el piso y luego lanzar.

- Si salta o brinca, el lanzador debe tener una moción continúa cuando toca el piso y lanza.
- El brazo lanzador debe comenzar su movimiento al comienzo del lanzamiento y debe continuar en movimiento durante la soltura del lanzamiento. (Nota allí habrá una breve parada en el movimiento al momento de la separación de las manos).
- Las manos deben separarse antes que el pie pivote aterrice si es usado el estilo de brinco en el lanzamiento o antes de finalizar el arrastre, si es usado el estilo de empuje y arrastre.
- El aterrizaje con las manos juntas o finalizar el arrastre con las manos juntas es considerado como dar un paso con el pie pivote. Cualquier empuje desde este momento será considerado como un salto de cuervo.
- El pie pivote puede aterrizar y girar con un seguimiento a través de la soltura de la bola, proveyendo que no haya una parada en el movimiento o soltura.
- Una vez él aterriza, él no puede dar otro paso.