REGLAS OFICIALES DEL BEISBOL 2018

CONTENIDO

1.00 Objetivos del juego, el Campo de Juego, Equipo.

2.00 Definiciones de Términos.

3.00 Preliminares del Juego.

4.00 Principio y Final del Juego.

5.00 Poniendo la Bola en Juego, Bola Muerta y Bola Viva (en Juego).

6.00 El Bateador.

7.00 El Corredor.

8.00 El Pitcher.

9.00 El Umpire.

10.00 El Anotador Oficial.

Regla 1.01 a 1.04

1.00—OBJETIVOS DEL JUEGO

1.01 El Béisbol es un juego entre dos equipos de nueve jugadores cada uno, bajo la dirección de un manager, jugándose en un campo cerrado de acuerdo con estas Reglas, bajo la instrucción de un umpire o umpires.

1.02 El objetivo de cada equipo es ganar, anotando más carreras que el oponente.

1.03 El ganador del juego será aquel equipo que haya anotado, de acuerdo con estas Reglas el mayor número de carreras a la conclusión de un juego reglamentario.

1.04 EL TERRENO DE JUEGO. El campo debe ser trazado con las instrucciones que se dan a continuación complementándose con los diagramas número 1, 2 y 3 que aparecen en páginas cercanas.

El cuadro interior (infield) será un cuadrado de 90 pies (27.43 mts.) por lado. Los jardines (outfield) será el área entre las dos líneas de "foul" formadas al extenderse los dos lados del cuadro como se ve en el diagrama 1. La distancia más cercana de la base del home a la barda, tribuna u otra obstrucción en terreno de "fair", deberá ser 250 pies (76.20 mts.) o más. Una distancia de 320 pies (96.50 mts.) o más a lo largo de las líneas de foul" y de 400 pies (121.87 mts.) o más pies en el jardín central es preferible. El cuadro interior (infield) deberá estar nivelado de forma tal que las líneas de base y el home estén al mismo nivel. La placa del pitcher deberá quedar a 10 pulgadas (0.254 mts.) arriba del nivel del home. El grado de declive desde un punto de 6 pulgadas del frente de la placa del pitcher, a un punto de 6 pies en dirección al home, deberá ser de una pulgada por cada 12 pulgadas. Tal graduación y declive deberán ser uniformes. El cuadro interior (infield) y los jardines (outfield) incluyéndose las líneas de "foul", son terreno de "fair" y toda otra área es terreno de "foul".

Es preferible que la línea que va desde la base de home, a través de la placa del pitcher, hasta la segunda base sea en dirección Este-Noreste.

Se recomienda que la distancia del home al "back stop", y desde las líneas de bases hasta la bardad más cercana, gradas u otra obstrucción en territorio "foul" sea de 60 pies o más. Véase el diagrama 1.

Cuando la posición de la base del home sea determinada, se medirá con una cinta metálica 127 pies, 3 pulgadas y 3/8 de pulgada en dirección deseada para establecer la segunda base. Desde la base del home, mídanse 90 pies hacia la primera base; desde la segunda base del home, mídanse 90 pies hacia la primera base la intersección de estas líneas establece la primera base. De la base del home, mídanse 90 pies hacia la tercera base; desde la segunda base, mídanse 90 pies hacia la tercera base; la intersección de estas líneas establece la tercera base. La distancia entre la primera y tercera base, es de 127 pies, 3 pulgadas, 3/8 de pulgada. Todas las medidas desde la base del home deberán ser tomadas desde el punto donde se crucen las líneas de la primera y tercera bases.

Regla 1.04 a 1.06

La caja del cátcher, las cajas del bateador, las cajas de “coach”, la línea de 3 pies de primera base y las cajas de los bateadores que siguen en turno (círculo de espera) deberán ser trazadas como se muestra en el diagrama número 1 y 2.

Las líneas de “foul” y todas las otras líneas de juego indicadas en los diagramas por líneas negras gruesas, deberán ser pintadas con pintura o material no toxico ni irritante, yeso u otro material blanco.

Las líneas de césped (grama) y dimensiones mostradas en los diagramas, son las que se acostumbra usar en muchos parques, pero no son obligatorias y cada club deberá determinar el tamaño y forma de las áreas con césped y las desprovistas, de su campo de juego.

NOTA: (a) Un campo de juego construido después del 1º. De junio de 1958, deberá tener una distancia mínima de 325 pies de la base del home a la barda, tribuna, gradería o cualquier otra construcción más cercana, en las líneas de foul de los jardines izquierdo y derecho, y una distancia mínima de 400 pies a la barda, gradería, tribuna u otra construcción, en el jardín central.

(b) Ningún campo de juego existente podrá ser modificado tras la misma fecha del 1º. De junio de 1958, en una forma que reduzca las distancias del home a los postes de las líneas de foul y a la barda, (gradería u otra construcción) en el jardín central, a menos de las distancias, especificadas en el inciso (a) anterior.

1.05 La base de home deberá estar marcado por una plancha de caucho blanco de cinco lados. Deberá ser un cuadrado de 17 pulgadas con dos de las esquinas removidas de modo que un lado sea de 17 pulgadas de largo, dos lados adyacentes sean de 8 1/2 pulgadas y los restantes de 12 pulgadas, fijados a un ángulo que formen una punta. Debe ser colocado en el terreno con la punta sobre la intersección de las líneas que se extienden desde el plato hacia la primera y la tercera base; con el borde de 17 pulgadas de frente a la placa de pitcheo y los dos bordes de 12 pulgadas (30,48 cm) coincidiendo con las líneas de primera y tercera base. Los bordes superiores del home deben ser biselados y la base deberá fijarse en el terreno a nivel de la superficie de la tierra. (Ver dibujo D, en el Diagrama Número 2.)

1.06 Primera, segunda y tercera bases, deberán ser marcadas por almohadillas de lona, blanca o plastificadas, amarradas firmemente al terreno, en las posiciones señaladas en el diagrama 2. La primera y tercera bases deberán estar totalmente dentro del cuadro (infield). La base de la segunda base deberá estar colocada en el centro del sitio de la segunda base. Las bases deberán ser cuadradas de 15 pulgadas por lado, de no menos de 3 pulgadas, ni más de 5 pulgadas de grueso, rellenados con material suave.

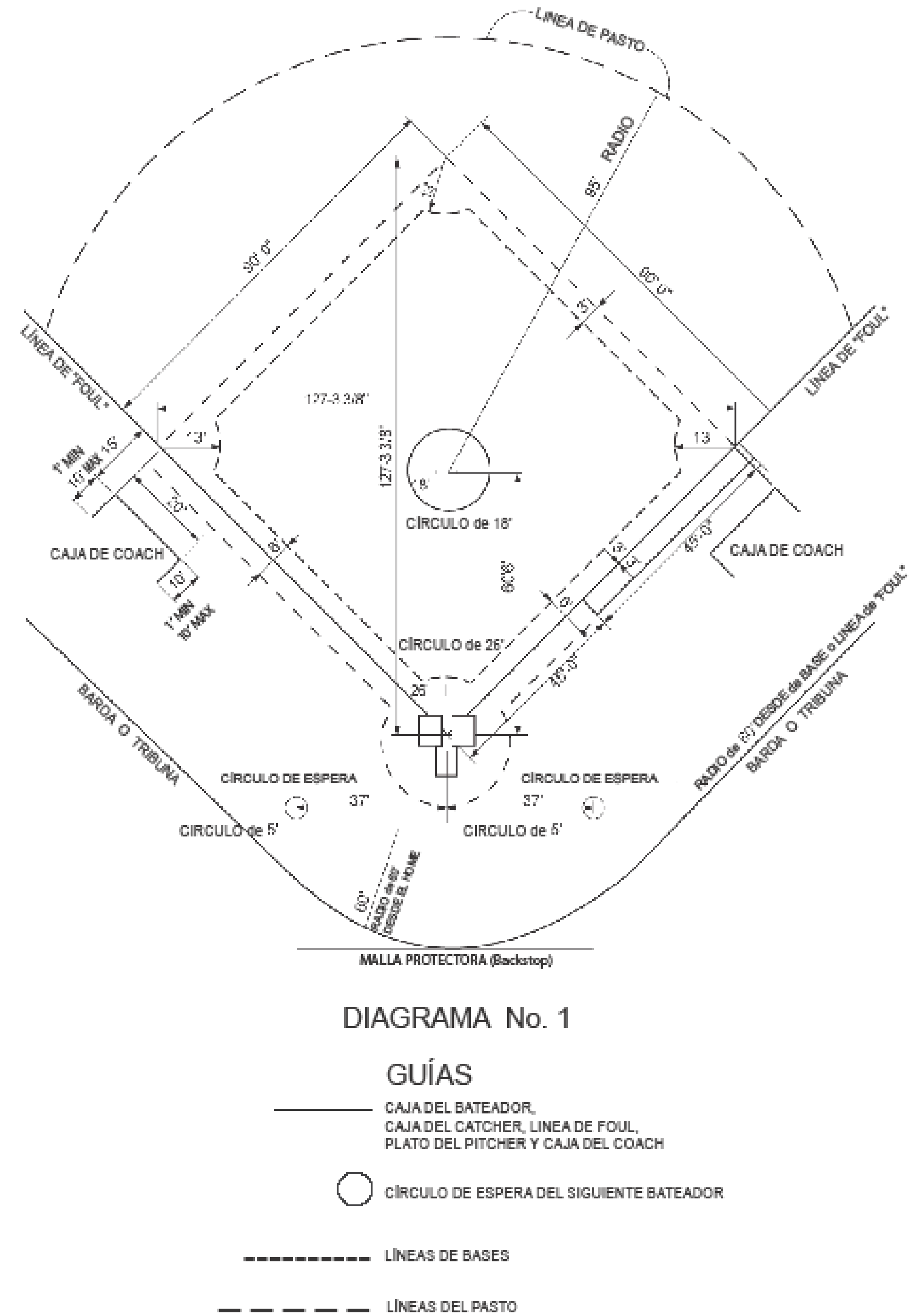


DIAGRAMA No. 1

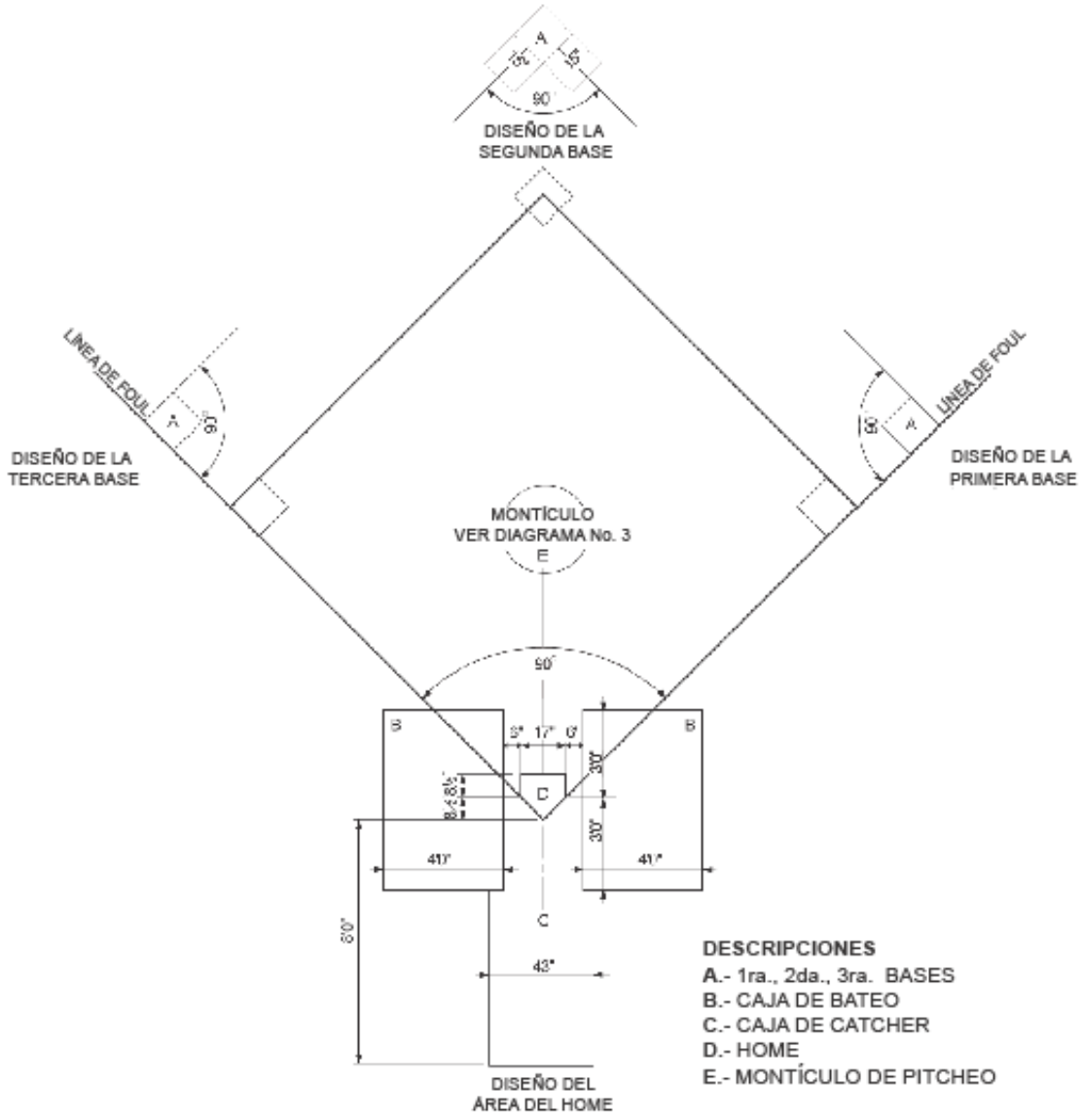
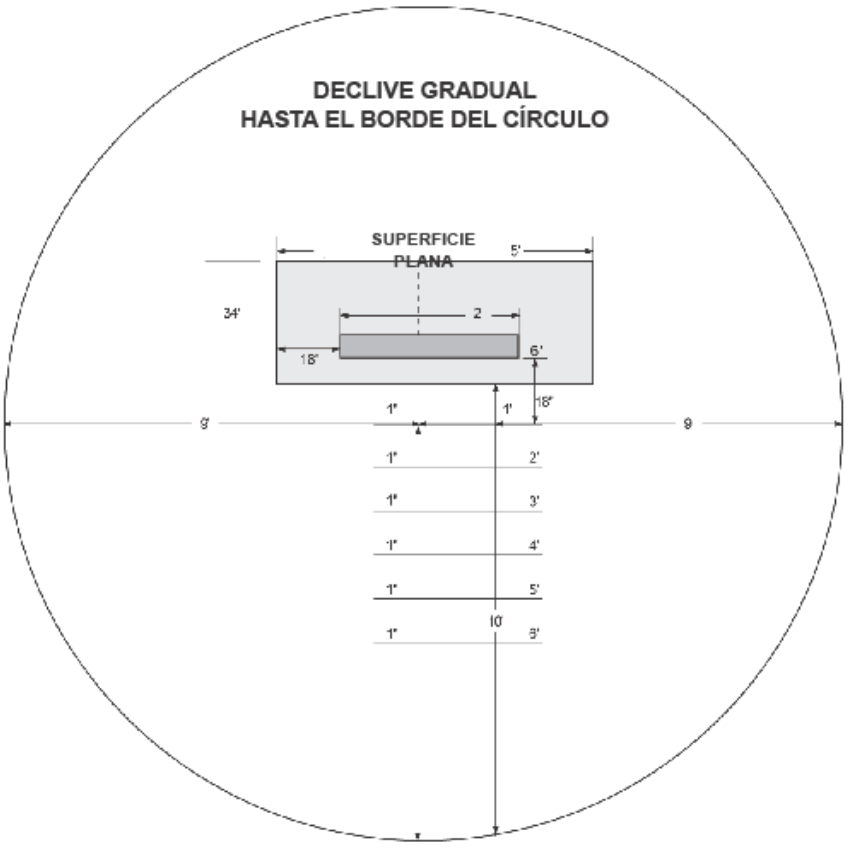


DIAGRAMA No. 2



El grado de declive desde un punto de 6 pulgadas, desde el frente de la placa de pitcheo hasta un punto de 6 pies hacia la base de home será de 1 pulgada por cada pie, y tal grado de declive deberá ser uniforme. El montículo del pitcher será una circunferencia de 18 pies de diámetro, cuyo centro estará a 59 pies de la parte de atrás de la base del home. Sitúese el borde del frente de la placa a 18 pulgadas atrás, desde el centro del montículo, y a 60 pies 6 pulgadas desde el borde del frente de la placa a la parte de atrás de la base de home. El declive principia desde 6 pulgadas del frente de la placa de pitcheo. El área nivelada que rodea la placa de pitcheo será de 6 pulgadas de frente a la placa de pitcheo, 18 pulgadas a cada lado y 22 pulgadas desde la parte posterior de la placa de pitcheo. El área nivelada tendrá una medida total de 5 pies por 34 pulgadas.

Regla 1.07 a 1.10

1.07 La placa del pitcher, deberá ser una plancha de caucho blanco en rectángulo de 24 pulgadas por 6 pulgadas. Deberá ser colocado en el terreno como se muestra en los diagramas 1 y 2, en forma que la distancia entre la placa del pitcher (el frente) y la base de home (la parte de atrás del home) será de 60 pies, 6 pulgadas.

1.08 El equipo local deberá proporcionar bancos para los jugadores, uno para el equipo local, otro para el equipo visitante. Los bancos no estarán a menos de 25 pies de las líneas de base. Deberán estar techados y cerrados en la parte de atrás y a los lados.

1.09 La bola será una esfera formada por un hilo enrollado alrededor de un pequeño centro de corcho, goma o material similar, cubierta por dos tiras de piel blanca de caballo o de vaca, firmemente cosidas entre sí. Deberá pesar no menos de 5 onzas ni más de 5 1/4 onzas “avoirdupois” y medirá no menos de 9 pulgadas ni más de 9 1/4 pulgadas de circunferencia.

1.10

(a) El bate deberá ser una pieza de madera lisa y redonda de no más de 2.61 pulgadas de diámetro en su parte más gruesa y no más de 42 pulgadas (1.066 mts.) de largo. El bate deberá ser una pieza de madera sólida.

NOTA: Ningún bate Laminado o bates experimentales deberán ser usados en un juego profesional (ni en juegos de campeonato o juegos de exhibición) hasta que el fabricante haya asegurado su aprobación por el comité de reglas, sobre su diseño y método de fabricación.

(b) Bates con cavidad. Se permite un corte ahuecado en el extremo del bate de hasta 1 1/4 pulgadas de profundidad el cual no será más ancho de 2 pulgadas ni menor de 1 pulgada de diámetro. El corte debe ser libre de ángulos rectos y no puede contener ninguna sustancia extraña.

(c) El mango del bate puede ser cubierto o tratado, sin excederse de un límite de 18 pulgadas desde la punta del mango con un material o sustancia que se extienda más allá de las 18 pulgadas límite, será motivo para que el bate sea removido del juego.

NOTA: Si el umpire se da cuenta que el bate no se ajusta a lo previsto en el inciso (c) hasta después de que el bate haya sido usado en el juego o en el momento de su uso, no será razón para declarar al bateador “out” o para expulsarlo del juego.

Regla 1.10(c) Comentario: si la brea se extiende más allá del límite de las 18 pulgadas, el umpire entonces, por su propia iniciativa o si es avisado por el equipo contrario, ordenará al bateador utilizar un bate diferente. El bateador podrá usar el bate removido en el mismo juego una vez que el exceso de materia sea removido.

Si no se presenta ninguna objeción antes de usarse el bate previo, entonces una violación a la regla 1.10(c) en esa jugada no nulificará ninguna acción o jugada en el terreno, y tampoco será aceptada ninguna protesta.

(d) Ningún bate de color podrá ser usado en un juego profesional a menos que sea aprobado por el Comité de Reglas.

1.11

(a) **(1)** Todos los jugadores de un equipo deberán usar uniformes **idénticos en color, corte y estilo** y todos los uniformes de deberán incluir en sus espaldas números con un mínimo de 6 pulgadas.

(2) Cualquier parte de una camiseta interior que sea visible debe ser de color sólido y uniforme para todos los jugadores del equipo. Cualquier jugador que no sea el pitcher podrá llevar números, letras o insignias pegadas a las mangas de la camiseta interior.

(3) No le será permitido participar en un juego a ningún jugador cuyo uniforme no sea igual al de sus compañeros de equipo.

(b) Una Liga puede establecer que:

(1) Cada equipo deberá utilizar un uniforme que lo distinga de los demás; ó

(2) cada equipo tenga dos juegos de uniformes, blancos para los juegos como equipo local y de un color diferente para los juegos en que sea visitante.

(c) **(1)** El largo de las mangas puede variar para cada jugador, pero las mangas de cada jugador en particular, deberán de ser aproximadamente del mismo largo.

(2) Ningún jugador podrá usar mangas deshilachadas, desgarradas o cortadas a lo largo en tiras.

(d) Ningún jugador podrá pegar en su uniforme tela adhesiva o cualquier otro material de un color diferente al de su uniforme.

(e) Ninguna parte del uniforme deberá incluir un dibujo, bordado o cosa similar, que imite o sugiera una pelota de béisbol.

(f) No deberán usarse botones de vidrio o de metal brillante en un uniforme.

(g) Ningún jugador deberá agregar algo en el talón o puntera de sus zapatos, que no sean las placas comunes usadas en las suelas o el protector para la

punta del zapato. Zapatos con “spikes” de puntiagudos similares a los usados en zapatos de “golf” o de carreras de pista no podrán usarse.

(h) Ninguna parte del uniforme incluirá parches o diseños relacionados con anuncios comerciales.

(i) Una Liga puede disponer que los uniformes de sus equipos miembros, incluyan nombres de sus jugadores en las espaldas de dichos uniformes. Cualquier nombre que no sea el apellido del jugador deberá ser aprobado por el Presidente de la Liga. Si es adoptado, todos los uniformes para un equipo deberán tener los nombres de sus jugadores.

1.12 El cátcher podrá usar un guante de cuero, no mayor de 38 pulgadas de circunferencia, ni más de 15 y ½ pulgadas desde la parte superior hasta la parte inferior. Tales medidas incluirán toda encordadura o cordón de piel o cubierta agregada al borde y exterior del guante. El espacio entre la sección del pulgar y la sección de los dedos del guante, no deberá exceder de 6 pulgadas en la parte superior y 4 pulgadas en la base de la cruz del pulgar. La red no medirá más de 7 pulgadas a través de la parte superior ni más de 6 pulgadas desde la parte de arriba a la base del pulgar. La red puede ser de encordadura o tejido a través de ojillos de piel del mismo guante o una sola pieza de cuero que puede ser de una extensión de la palma, tejida con cordón y construida en tal forma, que no exceda a las medidas especificadas.

1.13 El primera base podrá usar un guante o manopla de cuero de no más de trece pulgadas de largo, contando de base a punta, y no más de 8 pulgadas de ancho a través de la palma, midiéndose de la base de la curva del pulgar a la punta exterior del guante. El espacio entre la sección pulgar y la sección de los dedos del guante no deberá ser mayor de 4 pulgadas en la punta del guante y 3 ½ pulgadas en la base de la curva del pulgar. El guante deberá ser construido de manera que este espacio sea fijo permanentemente y no pueda ser alargado, extendido, ensanchado o profundizado por el uso de cualquier materia o proceso. La trabilla del guante deberá medir no más de 5 pulgadas desde su punta a la base de la curva del pulgar. La trabilla podrá ser un lazo, pasándolo a través de los ojillos en el cuero, o una pieza central de cuero, la cual podrá ser una extensión de la palma conectada al guante con lazos, y construida en tal forma que no exceda de las medidas mencionadas arriba. La trabilla no podrá ser construida de cordel enredado o entrelazado o hundido para ser de ella una especie de red para atrapar. El guante podrá ser de cualquier peso.

1.14 Todo fildeador, excepto el cátcher, podrá usar o llevar un guante de cuero. Las medidas que determinan el tamaño del guante deben ser tomadas midiendo el frente del guante o el lado que recibe la bola. La cinta medidora deberá ser colocada sobre la superficie de la pieza que se está midiendo y seguir todos los contornos en el proceso. El guante no debe medir más de 13 pulgadas desde la punta de cualquiera de los 4 dedos, a través del centro recibidor de la pelota hasta el ribete de la parte baja o tacón del guante. El guante

no deberá medir más de 7 ¾ de pulgadas de ancho, midiéndose desde la postura interior de la base del dedo índice a lo largo de la base de los demás dedos, hasta la orilla de afuera del dedo índice (llamado cruz), puede guarnecerse con cuero de una pieza o malla. La malla puede ser construida de dos capas de cuero estándar para cerrar la cruz totalmente, o puede ser construida de una serie de túneles de cuero, o de una serie de entrepaños de cuero, o de correas entretejidas. El tejido de la red no podrá ser construido de correas tramadas o enrolladas en tal forma, que la red forme un tipo de bolsa para atrapar cuando el tejido de la red sea hecho para cubrir completamente el área de la cruz, puede construirse en forma tal que quede flexible. Cuando sea construida de una serie de secciones deben estar todas unidas. Las secciones no podrán estar hechas en forma que permitan una concavidad ligera que pueda ésta desarrollarse por curvaturas en las secciones de los dedos. El tejido de la red deberá ajustarse en forma que controle el tamaño de la apertura de la cruz. La apertura medirá no más de 4 ½ pulgadas en la parte superior y tendrá 3 ½ pulgadas de ancho en su base. La apertura de la cruz no podrá tener más de 4 ½ pulgadas en cualquier punto debajo de su parte superior. La profundidad de la red será de acuerdo con las medidas estipuladas. La malla deberá estar sujeta de cada lado con correas; estos enlaces deben estar seguros y si dan de sí, porque sean estirados o aflojados, se deberán ajustar a su propio lugar. El guante puede ser de cualquier peso. Ver diagrama número 4

1.15

(a) El guante del pitcher no podrá ser, excluyendo sus costuras, blanco, gris o que a juicio del umpire, distraiga de cualquier manera. Ningún fildeador, sin importar su posición, podrá usar un guante más claro que el color PANTONE establecido en las actuales series 14.

(b) Ningún pitcher podrá adherir o pegar a su guante ningún material extraño de un color diferente al de su guante.

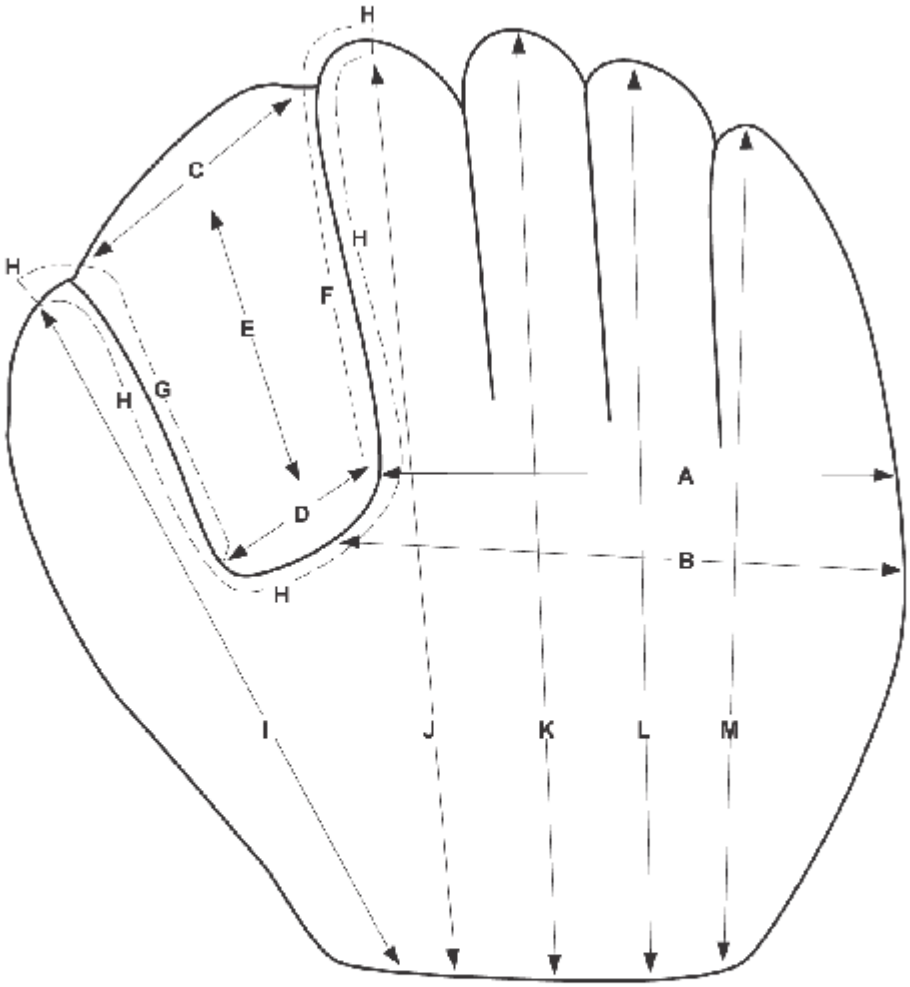
(c) El umpire en jefe hará remover del juego un guante que viole las reglas 1.15(a) o 1.15(b), ya sea por su propia iniciativa, por recomendación de otro umpire o por un reclamo del manager contrario, que el umpire en jefe entiende tiene meritos.

1.16 Una Liga Profesional adoptará la siguiente regla referente al uso de cascos:

(a) Todos los jugadores deberán usar algún tipo de casco protector mientras están al bate y mientras corren las bases.

(b) Todos los jugadores en la Asociación Nacional, deberán usar un casco protector de doble orejera mientras están al bate.

(c) Todos los jugadores de Grandes Ligas deberán usar casco de una sola orejera (o a la elección del jugador, casco de doble orejera)



(A) Ancho de la palma del guante 7 3/4"
(B) Ancho de la palma del guante 8"
(C) Abertura de la parte superior de la malla o trampa 4 1/2"
(D) Abertura de la parte inferior 3 1/2"
(E) Altura total de la malla o trampa 5 3/4"
(F) Costura horquilla dedo índice 5 1/2"
(G) Costura horquilla pulgar 5 1/2"
(H) Costura horquilla 13 3/4"
(I) Largo total pulgar 7 3/4"
(J) Largo total del dedo índice 12"
(K) Largo total del dedo medio 11 3/4"
(L) Largo total del dedo anular 10 3/4"
(M) Largo total del dedo meñique 9"

DIAGRAMA No .4

(d) Todo cátcher deberán usar casco protector para cátchers, mientras se encuentre recibiendo un pitcheo.

(e) Todos los “coaches” de bases deberán usar un casco protector mientras desempeñan sus funciones.

(f) Todos los carga bates y recoge pelotas (muchachos o muchachas) deberán usar casco protector de doble orejera mientras estén desempeñan sus funciones.

Regla 1.16 Comentario: Si el umpire observa cualquier violación de estas reglas, ordenará que la violación sea corregida inmediatamente. Si no se corrige esta violación dentro de un periodo de tiempo razonable, a juicio del umpire, este expulsará del juego al culpable y si una acción disciplinaria es apropiada, deberá se recomendada.

1.17 El equipo de juego que incluye, pero que no se limita a, las bases, placas de pitcheo, pelotas, bates, uniformes, guantes de cátchers, primeras bases, jugadores de cuadro y jardineros, y cascos protectores, como esta pormenorizado en la disposición de esta regla no contendrá una comercialización indebida de dichos productos. Cualquier cambio o modificación del equipo aquí citado por parte del fabricante en relación al tamaño y contenido del logo o nombre de marca deberá ser de buen gusto. Las disposiciones de esta Sección 1.17 se aplicarán únicamente a Ligas Profesionales.

> **NOTA:** Fabricantes quienes tengan planes o ideas novedosas para modificaciones en equipo para Liga Profesionales de Béisbol deberán someter los mismos al Comité de Reglas Oficiales del Juego antes de su producción.

Regla 2.01 a 2.09

2.00—DEFINICIONES DE TERMINOS

(En el texto en inglés optaron por dejar fuera la numeración en la presente Regla, sujetándose al orden alfabético. Nosotros la conservamos)

2.01 A JUICIO es una decisión a juicio del umpire.

2.02 APELACION es el acto de un fildeador al reclamar violación de las Reglas por el equipo ofensivo.

2.03 ENGAÑO (balk) es un acto ilegal del pitcher con un corredor o corredores en las bases, que da derecho a todos los corredores a avanzar una base.

2.04 BOLA es una pitcheada que en su vuelo no entra en la zona de strike y a la que el bateador no le tira.

Regla 2.04 (Bola) Comentario: Si la bola pitcheada toca el terreno y en el rebote pasa por la zona de "strike" es una "bola". Si tal pitcheada toca al bateador, se le concederá la primera base. Si el bateador le hace swing a dicho lanzamiento después de dos strikes, la bola no podrá ser considerada como atrapada, para efecto de las Reglas 6.05 (c) y 6.09 (b). Si el bateador le pega a tal pitcheada, la jugada seguirá su curso, como si él hubiera bateado la bola en vuelo.

2.05 BASE es uno de los cuatro objetivos para ser tocados por el corredor para anotar una carrera; aplicándose comúnmente a las almohadillas de lona y al plato de caucho de home, que señalan los puntos de colocación de las bases.

2.06 COACH DE BASES es un miembro uniformado del equipo, que ocupa la caja del coach en primera o tercera base para dirigir al bateador y a los corredores.

2.07 BASE POR BOLAS es el derecho a la primera base concedida a un bateador, que durante su turno al bate, reciba cuatro lanzamientos fuera de la zona de strike o después de una señal del manager del equipo a la defensiva al umpire que dé a entender que tiene la intención de darle la base al bateador. Si el manager informa al umpire de esta intención, el umpire deberá otorgarle al bateador la primera base igual que si hubiera recibido cuatro lanzamientos fuera de la zona de strike.

2.08 BATEADOR es un jugador ofensivo que toma su posición en la caja del bateador.

2.09 BATEADOR-CORREDOR es un término el cual identifica al jugador de la ofensiva que, recientemente acaba de terminar su turno al bate hasta que es puesto out o hasta que termine la jugada en la cual se convirtió en corredor.

Regla 2.10 a 2.16

2.10 CAJA DEL BATEADOR es el área dentro de la cual el bateador debe permanecer durante su turno al bate.

2.11 BATERIA son el pitcher y el cátcher.

2.12 BANCO (DUGOUT) es el asiento con facilidades, reservado para jugadores, sustitutos y otros miembros uniformados del equipo, cuando no están tomando parte activa en el campo de juego.

2.13 TOQUE DE BOLA (BUNT) es una bola bateada a la que no se le tira, sino que intencionalmente se toca ligeramente con el bate quedando dentro del cuadro, Infield.

2.14 JUEGO CANCELADO es aquel en que, por cualquier razón, el umpire en jefe termina el juego.

2.15 CATCHEADA es la acción que ejecuta un jugador a la defensiva, al tomar posesión segura, en su mano o guante, de una bola en vuelo, y la sostiene o mantiene firmemente, siempre y cuando que para ello no utilice su gorra, protector, bolsa o cualquier otra parte de su uniforme. Sin embargo, no se considera que es una atrapada si simultánea o inmediatamente después de hacer contacto con la bola, este choca con otro jugador, con una pared o barda, o si el jugador se cae, y como resultado de tal choque o caída, deja caer la bola. Tampoco se considera como atrapada si un jugador a la defensiva toca una bola en vuelo que luego le pega a un miembro del equipo a la ofensiva o a un umpire y luego sea atrapada por otro jugador a la defensiva. Para establecer la validez de la atrapada, el jugador a la defensiva deberá retener la bola lo suficiente para probar que tiene control total de la bola y que su desprendimiento de la bola es voluntario e intencional. Si el jugador a la defensiva ha realizado la atrapada, y deja caer la bola en el acto de tirarla después de la atrapada, se adjudicará como una bola atrapada.

Regla 2.15 (catcheada) Comentario: Una atrapada es legal si la bola es finalmente retenida por un jugador a la defensiva, aun cuando estuviese haciendo malabares con esta, o es sostenida por otro jugador a la defensiva, antes de tocar el suelo. Los corredores pueden salir de sus bases al momento en que el primer jugador a la defensiva toque la bola. Un jugador a la defensiva puede extenderse sobre una barda, pared, pasamanos, cuerda o cualquier otra línea de demarcación para realizar una atrapada. Podrá saltar encima de un pasamanos o lona ubicada territorio “foul”. No se considerará interferencia cuando un jugador a la defensiva se extienda sobre una barda, pasamanos, cuerda o hacia las tribunas para atrapar una bola. Esto lo hace a su propio riesgo.

Si un jugador a la defensiva, al intentar hacer una atrapada en la orilla de un dugout, es ayudado y detenido, por uno o varios jugadores de cualquiera de los equipos, para evitar una caída, y este logra efectuar la atrapada, será permitido.

2.16 EL CATCHER es un fildeador quien toma su posición atrás de la base de home.

Regla 2.17 a 2.25

2.17 LA CAJA DEL CATCHER es aquella área dentro de la cual el cátcher debe permanecer hasta que el pitcher lance la bola.

2.18 EL CLUB es una persona o grupo de personas responsables para reunir el personal del equipo, proporcionando el campo de juego y las facilidades requeridas y representando al equipo en sus relaciones con la Liga.

2.19 UN COACH es un miembro uniformado del equipo, nombrado por el manager, para desempeñar tales menesteres como el manager crea conveniente, tales como actuar como coach de bases, pero no limitados a ellos.

2.20 UNA BOLA MUERTA es una bola fuera de juego porque por una causa legal creada que suspende temporalmente el juego.

2.21 LA DEFENSA (O DEFENSIVA) es el equipo, o cualquier jugador del equipo, en el campo.

2.22 UN DOBLE JUEGO son dos juegos regulares programados o reprogramados que se juegan en inmediata sucesión.

2.23 UN DOBLE PLAY es una jugada por la defensa en la cual dos jugadores ofensivos son puestos out como resultado de una acción continua, previendo que no haya error entre los outs.

(a) Un doble play forzado es uno en el cual los dos outs son hechos en jugadas forzadas.

(b) Un doble play forzado en reversa, es uno en el cual el primer “out” es un out forzado y el segundo “out” es hecho en un corredor a quien le es removido el forzamiento, por causa del primer “out”. Ejemplos: corredor en primera base, un “out” el bateador roletea al primera base, quien pisa la primera base (un out) y tira al segunda base o short stop para el segundo “out” (jugada de tocar). Otro ejemplo: Las bases llenas sin “out”; el bateador roletea al tercera base, quien pisa tercera base (un out); tira al catcher para el segundo out (jugada de tocar)

2.24 DUGOUT. (Véase definición de banco, 2.12).

2.25 FAIR BALL es una bola bateada que reposa en territorio “fair” entre home y primera base o entre home y tercera base, o que está en o sobre territorio “fair” cuando rebota hacia los jardines pasando por primera o tercera base, o que toca la primera, segunda o tercera base, o que caiga primero sobre territorio “fair” en o más allá de la primera base o la tercera base, o que, mientras está en o sobre territorio “fair”, toca la persona de un umpire o jugador o que, mientras está sobre territorio “fair”, sale de aire fuera del campo de juego.

Regla 2.25 a 2.30

Un elevado “fair” deberá ser juzgado de acuerdo a la posición de la bola en relación a la línea de “foul”, incluyendo el poste de “foul”, y no por el hecho de que el jugador a la defensiva esté en territorio “fair” o “foul” al momento de él tocar la bola.

Regla 2.25 (Fair Ball) Comentario: Si una bola bateada de aire cae en el cuadro (infield) entre la base de home y la primera base, o entre el home y la tercera base y en seguida rebota a terreno de “foul” sin tocar a un jugador o a un umpire y antes de que pase de primera a tercera o tercera base, será “foul”; si la bola se detiene en terreno de “foul o es tocada por un jugador en terreno de foul. Esto es un “foul”, si cualquier jugador de la defensiva recoge la bola en terreno de “foul” y tira a la primera base, el bateador no será declarado out. Si una bola bateada de aire cae en o más allá de primera o tercera bases y en seguida rebota en territorio de “foul”, será un “fair”.

Los equipos, cada vez en mayor número, están levantando postes altos de “foul”, en la barda con una malla de alambre que se extiende a lo largo del poste en terreno de “fair” y por encima de la barda, para permitir a los umpires juzgar con precisión si la bola bateada es “fair” o “foul”.

2.26 TERRITORIO FAIR es esa parte de adentro del campo de juego incluyendo las líneas de primera base y tercera base, desde la base del home hasta el fondo de la barda del campo de juego y perpendicularmente hacia arriba. Todas las líneas de “foul” están en territorio de “fair”.

2.27 UN FILDEADOR es cualquier jugador defensivo

2.28 SELECCIÓN DEL FILDEADOR (Fielder’s choice) es el acto de un fildeador que maneja una rola de fair y en lugar de tirar a la primera base para retirar en ella al bateador-corredor, tira a otra base en un intento de retirar a un corredor más adelantado. El término también es usado por los anotadores (a): Para registrar el avance de un bateador - corredor que toma una o más bases extras cuando el fildeador que manejó su hit intenta retirar a un corredor más adelantado, (b): Para registrar el avance de un corredor (otro que por una base robada o un error) mientras el fildeador está intentando retirar a otro corredor y (c): Para registrar el avance de un corredor logrado únicamente por la indiferencia del equipo defensivo (robo no defendido).

2.29 ELEVADO (FLY BALL) es una bola bateada que toma altura y se eleva en el aire.

2.30 JUGADA FORZADA es una jugada en la cual un corredor pierde legalmente su derecho a ocupar una base por razón de que el bateador se convierte en corredor.

Regla 2.30 (Jugada Forzada) Comentario: Se elimina la duda o confusión respecto a esta jugada al recordar que frecuentemente la situación de “forzado” se

elimina durante la jugada. Ejemplo: Corredor en primera, un “out,” bola bateada que va directamente a el primera base quien pisa la base y el bateador-corredor es “out.” La jugada forzada se elimina en ese momento y el corredor que avanza hacia segunda deberá ser tocado. Si hubiera habido un corredor en tercera o en segunda, y cualquiera de estos corredores anotara antes de ser tocado el corredor avanzando hacia segunda, la carrera cuenta. Si el primera base hubiera tirado a segunda base y luego la bola hubiera sido devuelta a primera, la jugada en segunda sería un “out” forzado, completando así el segundo “out,” y el tiro a primera antes de llegar el corredor completaría los tres “out.” En este caso, ninguna carrera cuenta.

EJEMPLO: No es un “out forzado.” Corredores en primera y tercera. (1) Un “out”. El bateador conecta un elevado para el segundo “out”. Hay dos “out.” El corredor de tercera hace “pisa y corre” y anota. El corredor de primera trata de retocar antes de que el tiro del jugador defensivo llegue al primera base, pero no regresa a tiempo y es “out.” Tres “out”. Si a juicio del umpire, el corredor de tercera tocó el home antes que la bola fuera recibida por el primera base, la carrera cuenta.

2.31 JUEGO FORFITEADO es un juego declarado terminado por el umpire en jefe, a favor del equipo ofendido con la anotación de 9 a 0, por violación de las reglas.

2.32 UN FOUL BALL es una bola legalmente bateada que repose en territorio “foul” entre el home y primera base, o entre el home y tercera base, o que rebota más allá de primera o tercera base en o sobre territorio “foul”, o que primero cae en territorio “foul” más allá de primera o tercera base, o que estando en o sobre territorio “foul”, toca la persona de un umpire o jugador, o cualquier objeto extraño al terreno.

Un elevado de “foul” será juzgado de acuerdo con la posición de la bola en relación a la línea de “foul”, incluyendo el poste de “foul”, y no por el hecho de que el jugador a la defensiva esté sobre territorio “foul” o “fair” al momento de él tocar la bola.

Regla 2.32 (Foul Ball) Comentario: Sin tocar a un fildeador, una bola bateada pega en la placa del pitcher y rebota, o va y cae en territorio de foul, entre home y primera base o entre home y tercera base, es un foul.

2.33 TERRITORIO DE FOUL es esa parte del campo de juego fuera de las líneas de primera y tercera bases que se extiende hasta la barda y perpendicularmente hacia arriba.

2.34 FOUL TIP es una bola bateada que sale rápida y directa del bate a las manos del cátcher y es legalmente atrapada. No es un “foul tip” a menos que sea atrapado y cualquier “foul tip” que sea atrapado es un “strike”, y la bola sigue en juego. Un rebote no es una atrapada, a menos que la bola haya tocado primero el guante o la mano del catcher.

Regla 2.35 a 2.40

2.35 ROLA (GROUND BALL) es una bola bateada que ruede o bote cerca del suelo.

2.36 EQUIPO LOCAL es el equipo en cuyos terrenos se juega el encuentro o si el encuentro se juega en campo neutral, el equipo local deberá ser designado por mutuo acuerdo.

2.37 ILEGAL (O ILEGALMENTE) es contrario a estas reglas.

2.38 PITCHEADA ILEGAL es (1) una pitcheada hecha al bateador cuando el pitcher no tenga su pie pivote en contacto con la placa del pitcher; (2) una pitcheada de retorno rápido. Una pitcheada ilegal con un corredor o corredores en bases en un engaño (Balk).

2.39 UN JUGADOR DE CUADRO (INFIELDERS) es un fildeador que ocupa una posición en el cuadro.

2.40 UN ELEVADO AL CUADRO (INFIELD FLY) es un elevado en territorio “fair” (no incluye un batazo de línea ni un intento de toque) el cual puede ser atrapado por un jugador del cuadro mediante un esfuerzo ordinario, cuando la primera y segunda, o la primera, segunda y tercera base están ocupadas, con menos de dos “out”. El pitcher, el catcher y cualquier jardinero que se coloque dentro del cuadro interior para la jugada serán considerados como jugador del cuadro para el propósito de esta regla.

Cuando sea evidente que una bola bateada pueda ser un “infield fly”, el umpire deberá declarar inmediatamente “infield fly” para beneficio de los corredores. Si la bola está cerca de las líneas de foul, el umpire declarará “infield fly si es fair”

La bola está en juego y los corredores podrán avanzar a su propio riesgo de que la bola sea atrapada o retocar y avanzar después que la bola es tocada por un fildeador, lo mismo que en cualquier otro elevado. Si el batazo se convierte en foul, se procede lo mismo que en cualquier otro foul.

Si un elevado declarado “Infield Fly” lo dejan caer sin ser tocado, y rueda a territorio “foul” antes de pasar la primera o tercera base, es “foul”, Si un elevado declarado “Infield Fly” cae al suelo fuera de la línea de base sin ser tocado, y rueda a territorio “fair”, antes de pasar la primera o tercera base, es un “Infield Fly”.

Regla 2.40 (Infield Fly) Comentario: En la regla del “Infield Fly” el umpire debe determinar si la bola podía haber sido fildeada normalmente por un jugador del cuadro y no por alguna limitación arbitraria tal como la grama, o las líneas de bases. El umpire también debe determinar que un elevado es un “Infield Fly” aún cuando sea fildeada por un jardinero, si a su juicio, la bola podía haber sido fildeada con la misma facilidad por un jugador del cuadro. El “Infield Fly”, por ninguna causa, puede considerarse como una jugada de apelación. El juicio del umpire debe regir, y la decisión debe tomarse inmediatamente.

Regla 2.40 a 2.44

Cuando se aplica la regla del “Infield Fly”, los corredores podrán avanzar a su propio riesgo. Si en un “Infield Fly”, el jugador del cuadro deja caer intencionalmente una bola “fair”, la bola permanece en juego a pesar de las disposiciones de la Regla 6.05(l). La regla del “Infield Fly” tiene precedencia.

Si se marca interferencia durante un “infield fly”, la bola permanece viva y en juego hasta que se determine si la bola es “fair” o “foul”. Si es “fair”, ambos, el corredor que interfirió y el bateador son “out.” Si es “foul”, aun cuando el elevado sea atrapado, el corredor es “out” y el bateador regresa a batear.

2.41 **EN VUELO** describe una bola bateada, tirada o pitcheada, la cual aún no haya tocado el terreno o algún otro objeto que no sea un jugador a la defensiva.

2.42 **A RIESGO** es un término indicando que la bola está en juego y un jugador de la ofensiva puede ser puesto out.

2.43 **ENTRADA** es esa parte de un juego dentro de la cual los equipos alternan en ofensiva y defensiva y en la cual hay tres jugadores puesto out por cada equipo. El turno de cada equipo al bate es media entrada.

2.44 INTERFERENCIA

(a) Interferencia ofensiva es una acción del equipo al bate la cual interfiera con, obstruya, impida, estorbe o confunda a cualquier jugador a la defensiva que intenta realizar una jugada. Si el umpire declara “out” por interferencia al bateador, bateador-corredor, o a un corredor, todos los demás corredores deberán regresar a la última base que, a juicio del umpire, fue legalmente tocada al momento de la interferencia, a menos que otra cosa esté prevista en las reglas.

Regla 2.44 (Interferencia (a)) Comentario: En caso de que el bateador-corredor no haya alcanzado la primera base, todos los corredores regresarán a la última base ocupada al momento de la pitcheada; aclarando, sin embargo, si una jugada entre medio en home (intervening play) con menos de dos “outs” el corredor anota, y el bateador-corredor es decretado “out” por interferencia fuera del carril de los tres pies, el corredor es safe y la carrera cuenta.

(b) Una interferencia de la defensiva es un acto de un jugador a la defensiva, que estorbe o impida al bateador pegarle a una pitcheada.

(c) Una interferencia del umpire ocurre (1) cuando el umpire de home obstruye, impide o estorba el tiro del catcher que está tratando de impedir una base robada, o retirar a un corredor en una jugada de revirada, o (2) cuando una bola bateada de fair toque a un umpire en territorio de fair, antes de pasar a un jugador defensivo.

Regla 2.44 a 2.50

Regla 2.44 (Interferencia (c)) Comentario: la interferencia del umpire también puede ocurrir cuando un umpire interfiere cuando el cátcher está devolviendo la bola al pitcher.

(d) La interferencia de un aficionado ocurre cuando un aficionado, o un objeto lanzado por un espectador toca a un jugador e impide un intento de jugada sobre una bola que esté en juego, ya sea entrando al terreno de juego o en el espacio por encima del terreno de juego.

2.45 **LA LIGA** es un grupo de clubes cuyos equipos juegan entre ellos de acuerdo con un programa de juegos previamente arreglado y bajo estas reglas por el campeonato de la Liga.

2.46 **EL PRESIDENTE DE LIGA** es el oficial de la Liga a cargo de hacer cumplir estas reglas, multar o suspender a cualquier jugador, manager, coach o umpire que viole estas reglas, resolver cualquier disputa concerniente a estas reglas o determinar cualquier juego protestado.

Regla 2.46 (Presidente de la Liga) Comentario: Con respecto a las Grandes Ligas, las funciones del Presidente de Liga de acuerdo a estas reglas serán realizadas por aquellos designados por el Comisionado del Béisbol. El Comisionado podrá designar diferentes oficiales que realicen diferentes funciones del Presidente de Liga consiguientes a estas reglas.

2.47 **LEGAL O LEGALMENTE** es lo que está de acuerdo con estas reglas.

2.48 **UNA PELOTA VIVA** es la que está en juego.

2.49 **UNA LINEA** es una bola bateada que violenta y directamente del bate al fildeador sin tocar el terreno.

2.50 **MANAGER** es la persona designada por el club para responsabilizarse de las acciones del equipo en el campo y para representar al equipo en sus comunicaciones con el umpire y con el equipo rival. Un jugador puede ser nombrado manager.

(a) El club debe comunicar la designación del manager al Presidente de la Liga o al umpire principal cuando menos treinta minutos antes de la hora designada para principiar el juego.

(b) El manager puede informar al umpire principal que ha delegado determinadas facultades, indicadas por estas reglas a tal o cual jugador, o “coach” y cualquier acto ejecutado por el representativo designado será oficial. El manager será siempre el responsable de la conducta de su equipo, por el cumplimiento de las reglas oficiales y el respeto hacia los umpires.

(c) Si un manager abandona el campo deberá designar a un jugador o "coach" como sustituto y tal manager sustituto tendrá todos los deberes, derechos y responsabilidades del manager. Si el manager deja de hacerlo o se rehúsa a designar a su sustituto antes de abandonar el campo, el umpire principal designará a un miembro del equipo como manager sustituto.

2.51 OBSTRUCCIÓN es el acto de un jugador a la defensiva que, mientras no tiene posesión de la bola, y sin estar en el acto de fildear la bola, impide el progreso de cualquier corredor en las bases.

Regla 2.51 (Obstrucción) Comentario: Si un jugador a la defensiva está por recibir una bola tirada y la bola está en el aire, lo suficientemente cerca del jugador defensivo, de modo que él deba ocupar su posición para recibir la bola, puede ser considerado "en el acto de fildear la bola". Es completamente a juicio del árbitro si el jugador a la defensiva está en el acto de fildear una bola. Después que un jugador a la defensiva ha hecho un intento de fildear una bola y la ha fallado, ya no puede estar en el "acto de fildear" la bola. Por ejemplo: un jugador del cuadro interior se tira de cabeza para fildear un batazo de rola y la bola pasa, y el jugador defensivo continúa tirado sobre el terreno y demora el progreso del corredor, es muy probable que él haya obstruido dicho corredor.

2.52 OFENSIVA es el equipo, o cualquier jugador del equipo, al bate.

2.53 ANOTADOR OFICIAL (Vea la regla 10.00).

2.54 ESFUERZO ORDINARIO es el esfuerzo que un fildeador de habilidad promedio, en esa posición, en esa liga o clasificación, debe demostrar en una jugada, tomando en consideración las condiciones del terreno de juego y el estado del tiempo.

Regla 2.54 (Esfuerzo Ordinario) Comentario: Esta clasificación, mencionada en varias ocasiones en las Reglas Oficiales de Anotación. (Por Ejemplo: Las Reglas 10.05(a)(3), 10.05(a)(4), 10.05(a)(6),10.05(b)(3) (hits); 10.08(b) (Sacrificios); 10.12(a)(1). Comentario, 10.12(d)(2) (errores); y 10.13(a), 10.13(b) (Wild Pitches y Passed Balls)) y en las Reglas Oficiales de Béisbol (Por ejemplo: La Regla 2.40 (infield fly)), es un estándar objetivo en relación a cualquier fildeador. En otras palabras, si el fildeador realiza su mejor esfuerzo, si ese esfuerzo es por debajo de lo que un fildeador promedio de esa posición, en esa liga hubiese hecho en esa situación, el anotador oficial debe anotarle un error a ese fildeador.

2.55 UN OUT es uno de los tres requerimientos requeridos, que deben hacerse a un equipo a la ofensiva durante su turno al bate.

Regla 2.56 a 2.69

2.56 UN OUTFIELDER (JARDINERO) es un jugador a la defensiva que ocupa una posición en el outfield, que es el área de juego del campo más distante a la base de home.

2.57 PASARSE DE LA BASE (OVERSLIDING) es el acto de un jugador a la ofensiva cuando al deslizarse en una base, que no sea cuando avanza del home a la primera base, lo hace con tal impulso que pierde el contacto con la base.

2.58 CASTIGO O PENA es la aplicación de estas Reglas a consecuencia de un acto ilegal.

2.59 LA PERSONA de un jugador o de un umpire, incluye a cualquier parte de su cuerpo, su indumentaria o su equipo.

2.60 UNA PITCHEADA es una bola pitcheada al bateador por el pitcher.

Regla 2.60 (Pitcheada) Comentario: Todos los envíos de la bola de un jugador a otro son bolas tiradas.

2.61 UN PITCHER es el jugador designado para lanzar la bola al bateador.

2.62 EL PIE PIVOTE del pitcher es el pie que está en contacto con el plato del lanzador cuando éste hace la pitcheada.

2.63 "JUEGO" es la orden del umpire para comenzar el juego o para reanudarlo, después de cualquier bola muerta.

2.64 PITCHEADA DE RETORNO RÁPIDO es una pitcheada que se hace con la clara intención de sorprender al bateador fuera de equilibrio. Esto es un lanzamiento ilegal.

2.65 JUEGO REGLAMENTARIO (Ver las reglas 4.10 y 411)

2.66 UN RETOQUE es el acto de un corredor de regresar a una base cuando legalmente se requiere.

2.67 UNA CARRERA (O ANOTACIÓN) es la anotación hecha por un jugador de la ofensiva que avanza de bateador a corredor y toca la primera, segunda, tercera y home bases en ese orden.

2.68 UN TIRA-TIRA es el acto de la defensiva en un intento de poner fuera a un corredor entre dos bases.

2.69 UN CORREDOR es un jugador de la ofensiva que está avanzando hacia, o tocando, o retornando a cualquier base.

Regla 2.70 a 2.76

2.70 **"SAFE"** es una declaración del umpire por la cual el corredor tiene derecho a la base que estaba tratando de alcanzar.

2.71 **POSICION DE SET** es una de las dos posiciones legales para lanzar.

2.72 **SQUEEZE PLAY** es un término para designar una jugada en la que un equipo, con un corredor en tercera base, intenta hacerlo anotar por medio de un toque de bola.

2.73 **UN STRIKE** es una pitcheada legal cuando ha sido marcada por el umpire, en los siguientes casos:

(a) El bateador le tira sin tocar la bola;

(b) El bateador no le tira, y cualquier parte de la pelota pasa a través de cualquier parte de la zona de strike;

(c) Cuando el bateador tiene menos de dos strikes y da foul;

(d) Si un toque es foul;

(e) Cuando el bateador le tira y es tocado por la bola;

(f) Cuando toca al bateador en vuelo en la zona de strike; o

(g) Cuando se convierte en foul tip.

2.74 **LA ZONA DE STRIKE** es aquella área sobre el home cuyo límite superior es una línea horizontal en el punto medio entre la parte alta de los hombros y la parte alta del pantalón del uniforme, y el nivel bajo es una línea en la parte hueca debajo de las rodillas. La zona de strike deberá estar determinada desde la posición del bateador al momento que este está preparado para tirarle a una pitcheada.

(Ver diagrama zona de strike Pagina 26)

2.75 **UN JUEGO SUSPENDIDO** es un juego no terminado, que debe ser completado en una fecha posterior.

2.76 **Una TOCADA (Tag).** Es la acción de un jugador a la defensiva al tocar una base con su cuerpo, mientras sostiene la bola firme y seguramente en su mano o el guante; o tocando a un corredor con la bola, o con su mano o guante que tiene la bola, (sin incluir los cordones que cuelgan), mientras sostiene la bola firme y seguramente con su mano o guante. Sin embargo, no se considerará una "tocada", si simultánea o inmediatamente después de tocar la base o tocar a un corredor, el fildeador deja caer la bola. Para establecer la validez de una "tocada", el fildeador deberá retener la bola lo suficiente para demostrar que tiene control total de la bola.

Si el fildeador toca a un corredor o una base y deja caer la bola mientras está en el acto de hacer un tiro luego de la "tocada", se considerará que la "tocada" fue hecha.

2.77 **UN TIRO** es el acto de lanzar con el impulso total de la mano y el brazo del jugador hacia el objetivo fijado, y siempre debe ser distinguido de la pitcheada.

2.78 **UN JUEGO EMPATADO** es un juego reglamentario, el cual es terminado por el umpire, cuando cada equipo tiene el mismo número de carreras.

2.79 **TIEMPO** es el aviso hecho por el umpire, de una interrupción legal del juego, durante la cual la bola queda muerta.

2.80 **TOCAR** a un jugador o umpire es hacer contacto con cualquier parte de su cuerpo, o cualquier uniforme, o equipo usado por él.

Regla 2.80 (Tocar) Comentario: El equipo se considerará usado por un jugador o umpire si está en contacto con el lugar apropiado en su persona.

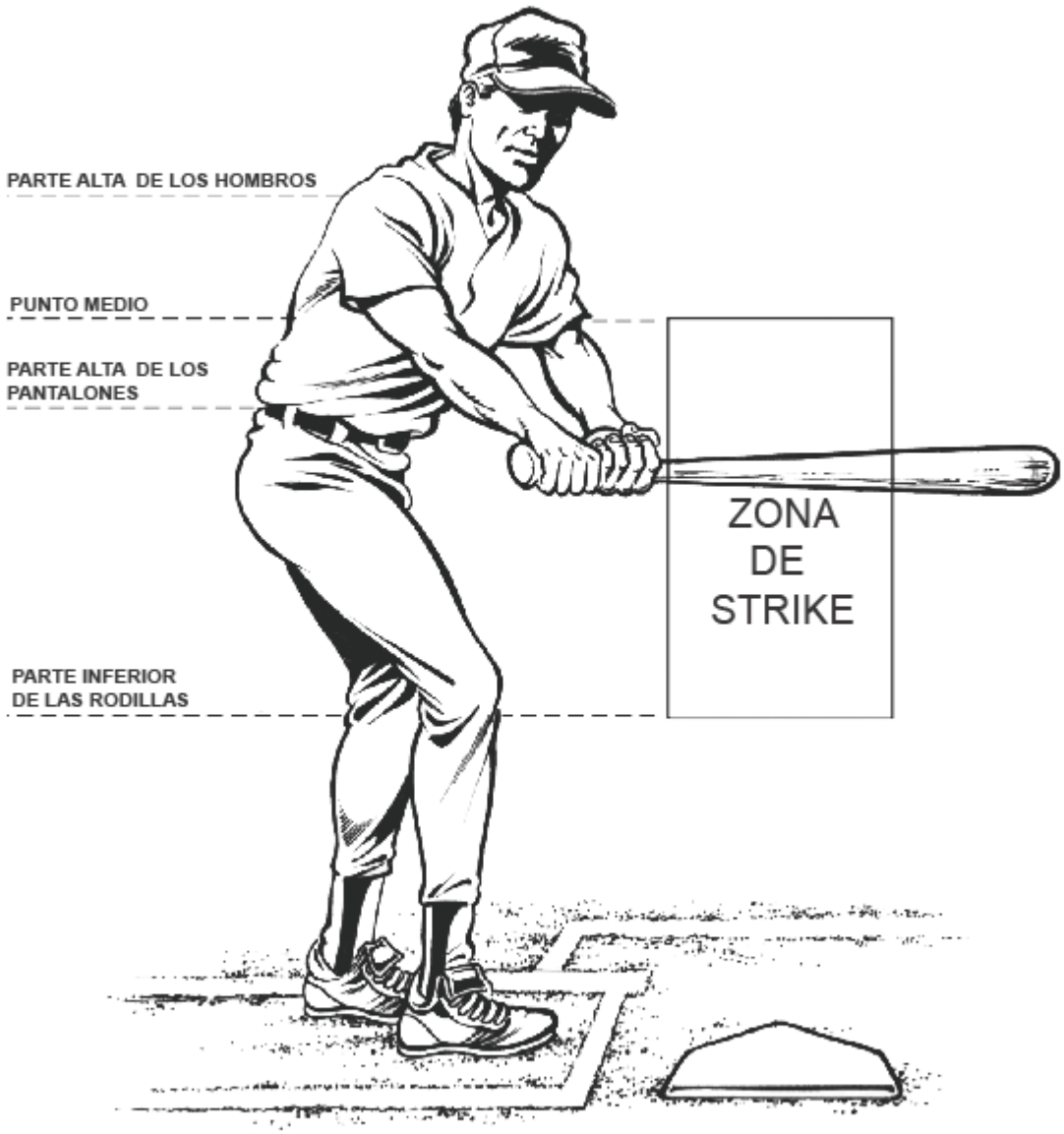
2.81 **UN TRIPLE PLAY** es una jugada hecha por la defensa en la cual tres jugadores de la ofensiva son puestos out como resultado de una acción continua, y siempre, que no se produzca error entre uno y otro out.

2.82 **UN WILD PITCH** o lanzamiento descontrolado del pitcher es uno que viene muy alto, muy bajo o muy fuera del home plate de manera que no puede ser atrapado mediante el esfuerzo ordinario del catcher.

2.83 **POSICIÓN DE "WIND-UP"** es una de las dos posiciones legales para pitchear.

Cualquier referencia en estas Reglas Oficiales del Béisbol a "el," o "de el", se entenderá que también se refiere a "ella" o "de ella," según sea el caso, cuando la persona sea una femenina.

DIAGRAMA DE LA ZONA DE STRIKE



Regla 3.01

3.00—Preliminares del Juego

3.01 Antes de que el juego principie, el umpire deberá:

(a) Exigir estricto cumplimiento de todas las Reglas que gobiernan los implementos de juego y los implementos de los jugadores.

(b) Estar seguro de que todas las líneas del terreno de juego, (Las líneas deben quedar bien destacadas como las líneas gruesas de los diagramas 1 y 2) estén marcadas con cal, yeso o cualquier otro material blanco que se pueda distinguir fácilmente del terreno o del césped.

(c) Recibir del equipo local el suministro de bolas reglamentarias, cuya cantidad y fabricación deben ser certificadas para el equipo local por el Presidente de la Liga. El umpire inspeccionará las bolas y se asegurará que sean bolas oficiales y que han sido frotadas apropiadamente de manera que se remueva el brillo. El umpire será el único que determinará si las bolas a usarse en el juego cumplen con los requisitos.

(d) Asegurarse que el equipo local cuenta por lo menos con una docena de bolas oficiales en reserva, y listas para ser usadas inmediatamente de ser necesario;

(e) Tener en su poder al menos dos bolas de reserva, y debe requerir que se repongan dichas bolas según sea necesario en el transcurso del juego. Tales bolas de reserva se pondrán en juego cuando:

(1) Una bola haya sido bateada fuera del campo de juego o dentro del área de espectadores;

(2) Una pelota ha perdido su color o queda inutilizada para seguir usándose;

(3) El pitcher solicite una bola de repuesto.

Regla 3.01 (e) Comentario: El umpire no entregará una bola de repuesto al pitcher sino hasta que haya concluido la jugada y la bola anteriormente usada esté ya muerta. Después de que una bola bateada o tirada salga del campo de juego, no se reanudará con una bola de repuesto sino hasta que los corredores hayan llegado a la base a que tenían derecho. Después de un home run fuera del campo de juego, el umpire no deberá dar una bola nueva al pitcher o al cátcher hasta que el bateador que conecto el home run, haya cruzado la base de home.

(f) Antes del comienzo del juego, asegurarse que una bolsa de brea oficial sea colocada en el suelo detrás de la placa de pitcheo.

Regla 3.02 a 3.03

3.02 Ningún jugador deberá intencionalmente quitar el color o dañar la bola, frotándola con tierra, brea, parafina, orozuz, papel de lija, papel de esmeril o cualquier otra sustancia extraña.

CASTIGO: El umpire solicitará la bola y expulsará del juego al infractor. Además, el infractor será ser suspendido automáticamente por 10 juegos. Véase las reglas 8.02 (a)(2) hasta la (6) para las reglas que tratan sobre un pitcher que altera la pelota.

3.03 Un jugador o jugadores pueden ser sustituidos durante un juego en cualquier momento en que la bola esté muerta. Un jugador sustituto bateará en la posición del jugador sustituido, en el orden de bateo del equipo. Un jugador que haya que haya sido removido del juego no podrá participar más en ese juego. Si un jugador que ha sido sustituido trata de volver a entrar, o vuelve a entrar al juego de cualquier forma, el umpire principal ordenará al manager de ese jugador remover inmediatamente del juego a dicho jugador en cuanto se dé cuenta de la presencia del jugador o luego de ser informado de la presencia impropia del jugador por otro umpire o por cualquier de los managers. Si la directríz de remover al jugador que ha sido substituido ocurre antes de iniciar la jugada con el jugador sustituido impropiamente en el juego, entonces el jugador sustituto puede entrar al juego. Si tal directríz de remover al jugador que ha sido sustituido ocurre después de comenzada la jugada con el jugador que ha sido sustituido en el juego, entonces se considerará que el jugador sustituto ha sido removido del juego (además de la remoción del jugador que ha sido sustituido) y no podrá regresar al juego. Si un sustituto entra al juego en lugar de un manager-jugador, dicho manager puede continuar trabajando en las líneas de “coach” si así lo desea. Cuando dos o más jugadores sustitutos del equipo a la defensiva entran al juego al mismo tiempo, el manager deberá, inmediatamente antes de que ocupen sus posiciones en el terreno, informar al umpire el turno de dichos jugadores en el orden al bate del equipo y el umpire principal se le notificará al anotador oficial. Si esta información no se le da inmediatamente al umpire principal, este tendrá la autoridad para designar el turno de los sustitutos en el orden al bate.

Regla 3.03 Comentario: Un pitcher puede cambiar a otra posición solamente una vez durante la misma entrada: por ejemplo, al pitcher no le será permitido asumir otra posición que no sea la del pitcher más de una vez en la misma entrada.

A cualquier otro jugador, que no sea un pitcher, que sustituya a un jugador lesionado, le será permitido cinco lanzamientos de calentamiento (Véase la Regla 8.03 para los pitchers).

Cualquier jugada que suceda mientras se encuentra en el juego un jugador que ha sido sustituido, será válida. Si, a juicio del umpire, el jugador volvió a entrar al juego sabiendo que ha sido sustituido, el umpire podrá expulsar al manager.

Regla 3.04 a 3.05

3.04 Un jugador cuyo nombre aparezca en el orden al bate de su equipo, no podrá convertirse en corredor sustituto de otro miembro de su equipo.

Regla 3.04 Comentario: El propósito de esta regla es eliminar la práctica de utilizar los llamados “corredores de Cortesía”. A ningún jugador que se encuentra jugando le será permitido actuar como “corredor de cortesía” por un compañero de equipo. Ningún jugador que haya estado en el juego y haya sido sustituido podrá regresar como “corredor de cortesía.” Cualquier jugador que no esté en esté en la alineación, si se usa como corredor, se le considerará como jugador sustituto.

3.05

(a) El pitcher cuyo nombre aparezca en el orden de bateo que se ha entregado al umpire principal, según se dispone en las Reglas 4.01 (a) y 4.01 (b), deberá lanzarle al primer bateador o cualquier bateador sustituto hasta que ese bateador sea puesto out o alcance la primera base, a menos que el pitcher sufra una lesión o enferme, en tal forma que a juicio del umpire principal, le incapacite para lanzar.

(b) Si el pitcher es sustituido, el pitcher sustituto le lanzará al bateador en turno, o a un sustituto al bate, hasta que ese bateador sea puesto out, o alcance la primera base, o hasta que el equipo a la ofensiva sea retirado, a menos que, el pitcher sustituto sufra una lesión o enfermedad que a juicio del umpire principal le incapacite para lanzar.

(c) Si se hace una sustitución indebida por el pitcher, el umpire ordenará el regreso al juego del pitcher debido hasta que se cumpla con lo dispuesto en ésta Regla. Si se le permite al pitcher indebido que lance, toda jugada que resulte es legal. El pitcher indebido se convierte en el pitcher debido tan pronto como realiza la primera pitcheada al bateador, o tan pronto como cualquier corredor es puesto out.

Regla 3.05 (c) Comentario: Si un manager intenta sustituir a un pitcher y con ello viola la Regla, 3.05(c), el umpire deberá notificar al manager del equipo infractor que tal acción no procede. Si, por descuido, el umpire principal pase por alto la violación y anuncia al pitcher indebido, a pesar de esto, debe corregir la situación antes de que el pitcher indebido realice un lanzamiento. Tan pronto como el pitcher indebido realice un lanzamiento se convierte en el pitcher legal.

(d) Sí un pitcher que está en el juego cruza la línea de “foul” para tomar su posición en la placa de picheo para comenzar una entrada, tendrá lanzarle al primer bateador hasta que ese bateador sea retirado o alcance la primera base, a menos que el bateador sea sustituido, o el pitcher se lastime o enferme y a juicio del umpire esté incapacitado para lanzar. Si el pitcher termina la entrada en base o al bate y no regresa a su “dugout” al terminar la entrada, no se le requerirá al pitcher lanzarle al primer bateador

de la entrada hasta que haga contacto con la placa de pitcheo para comenzar sus lanzamientos de calentamiento.

3.06 El manager debe notificar inmediatamente al umpire principal sobre cualquier sustitución y debe también especificar al umpire principal el lugar que ocupará el sustituto en el orden de bateo de su equipo.

Regla 3.06 Comentario: Para evitar cualquier confusión, el manager debe de dar el nombre del sustituto, su posición en el orden al bate y su posición en el campo. Cuando dos o más jugadores sustitutos del equipo defensivo entran a juego al mismo tiempo, el manager, inmediatamente antes de que tomen sus posiciones como fildeadores, deberá indicar al umpire principal, las posiciones de tales jugadores en el orden al bate del equipo, y el umpire deberá notificar al anotador oficial. Si esta información no es otorgada inmediatamente al umpire principal, éste tendrá la autoridad para designar a los sustitutos en el orden al bate.

Si se está haciendo una sustitución múltiple, el manager o el "coach" deberá notificar primero al umpire de home. El umpire principal deberá ser informado de las sustituciones múltiples y cambios en el orden al bate antes de que el manager llame a un nuevo pitcher (independientemente de que el manager o "coach" anuncie la sustitución múltiple antes de cruzar la línea de "foul"). Hacer una señal o cualquier movimiento hacia el "bullpen" será considerada una sustitución oficial para el nuevo pitcher. No es permitido al manager dirigirse a la loma de pitcheo, llamar a un nuevo pitcher y después informar al umpire las sustituciones múltiples con la intención de intercambiar el orden al bate.

Los jugadores que hayan sido sustituidos pueden permanecer con su equipo en el banco o pueden "calentar" a los pitchers. Si un manager se sustituye a sí mismo por otro jugador, puede continuar dirigiendo a su equipo desde el banco o desde la caja de "coach." Los umpires no permitirán a los jugadores que han sido sustituidos, y que se les permite permanecer en el banco, dirigir comentarios a cualquier jugador o al manager del equipo contrario, o a los umpires.

3.07 El umpire principal después de haber sido notificado anunciará inmediatamente o hará que anuncie cada sustitución.

3.08

(a) Si no se hiciera el anuncio de una sustitución, el sustituto se considera que ha entrado a juego cuando:

(1) Si es un pitcher, ocupe su posición en la placa del pitcher.

(2) Si es un bateador, ocupe su posición en la caja de bateador.

(3) Si es un jugador a la defensiva, ocupe la posición usualmente ocupada por el jugador a la defensiva que ha sustituido, y la jugada comienza.

(4) Si es un corredor, ocupe la posición del corredor a quien haya sustituido.

(b) Cualquier jugada realizada por, o sobre, cualquiera de los sustitutos no anunciados antes mencionados, será legal.

3.09 Los jugadores en uniforme no podrán conversar ni mezclarse con los aficionados, ni sentarse en las gradas antes o durante el juego. Ningún manager, "coach" o jugador conversará con ningún aficionado antes o durante el juego. Los jugadores de equipos contrarios no podrán fraternizar en ningún momento mientras estén en uniforme.

3.10

(a) El equipo local será el único juez para decidir si un juego no se puede comenzar debido al mal tiempo, o a las malas condiciones del terreno de juego, excepto, cuando se trata del segundo juego de un doble-juego tradicional o dividido. **EXCEPCIÓN:** Cualquier Liga puede, de forma permanente, autorizar a su Presidente para suspender la aplicación de esta Regla durante las últimas semanas de su campeonato, a fin de asegurarse que dicho campeonato se decida cada año por sus propios méritos. Cuando haya que posponer, o posiblemente dejar de celebrar un juego en la última serie de la temporada entre dos equipos, que pudieran afectar la posición final de cualquier equipo en la liga, el presidente, a petición de cualquier equipo de la Liga, puede asumir la autoridad que otorga esta Regla al equipo local.

(b) El umpire principal del primer juego será el único facultado para decidir si el segundo juego de un doble-juego tradicional o dividido no podrá comenzarse a causa del mal tiempo o de las malas condiciones del terreno de juego.

(c) Un juego pospuesto será un "No Juego" y se tratará igual que un juego terminado antes que se haya convertido en un juego válido (oficial) de conformidad con el significado de la Regla 4.10(e).

3.11 Entre juegos de un doble-juego, o cualquier momento que un juego sea suspendido a causa de las malas condiciones del terreno de juego, el umpire principal tendrá el control de los encargados del terreno y de sus asistentes, con el propósito de poner que el terreno en condiciones para jugar.

CASTIGO: Por violación de esta Regla, el umpire principal podrá conceder por "Forfeit" el partido a favor del equipo visitante.

3.12 Cuando el umpire detenga el juego, cantará "Time." Cuando llame a "Juego" la suspensión se levanta y el juego se reanuda. Entre las llamadas de "Tiempo" y la llamada a "Juego" la bola permanece muerta.

3.13 El manager del equipo local presentará al umpire principal y al manager contrario cualquier regla de terreno que considere necesaria para controlar el

desborde de aficionados al terreno de juego, bolas bateadas o tiradas en dicha área, o cualquier otra contingencia. Si estas reglas son aceptables al manager contrario, serán legales. Si éstas no son aceptadas por el manager contrario, el umpire principal establecerá y hará cumplir cualquier regla especial de terreno que crea necesaria debido a las condiciones del terreno, las cuales no deberán entrar en conflicto con las reglas oficiales del juego.

3.14

a) Los miembros del equipo a la ofensiva deberán recoger sus guantes y cualquier otro utensilio de su equipo del campo de juego, y depositarlos en su "Dugout" mientras su equipo está al bate. Ningún implemento podrá ser dejarse sobre el terreno de juego, ni en territorio "fair" o "foul".

b) El uso de marcadores que crean un sistema de referencia tangible en el terreno esta prohibido.

3.15 No se permitirá a ninguna persona permanecer en el terreno de juego durante el juego, con excepción de los jugadores y "coaches" uniformados, managers, fotógrafos autorizados por el equipo local, umpires, policías uniformados, vigilantes u otros empleados del equipo local. En el caso de una interferencia no intencional cometida por cualquier persona de las aquí autorizadas a estar en el terreno de juego (excepto los miembros del equipo al bate participando en el juego, o un "coach" de base que interfiera con un fildeador que intenta fildear una bola bateada o tirada; o un umpire) la bola estará viva en juego. Si la interferencia es intencional la bola quedará muerta al momento de la interferencia y el umpire impondrá las penalidades que a su juicio anulen la acción de la interferencia.

Regla 3:15 Comentario: En el caso de la interferencia con un fildeador que intenta fildear una bola bateada o tirada por parte de los miembros del equipo al bate o "coaches" de base, exceptuados en la Regla 3.15 véase la Regla 7.11. Refiérase también a la Regla 5.09(b), 5.09(f) y 6.08(d), que cubre la interferencia de un umpire, y la Regla 7.08(b) que cubre la interferencia por parte de un corredor.

El caso de la interferencia intencional o no intencional se decidirá en base a la acción de la persona que comete la interferencia. Por ejemplo: un bat-boy, encargado de recoger las bolas, policía, etc., que trata de evitar ser tocado por una bola tirada o bateada pero a pesar de eso es tocado por la bola, estaría involucrado en una interferencia no intencional. Sin embargo, si tal persona patea la bola, la levanta o la empuja, esa acción se considera una interferencia intencional, sin tomar en cuenta cuáles puedan haber sido sus intenciones.

JUGADA: El bateador conecta un batazo por al short stop, quien fildea la bola pero tira mal a la primera base. El "coach" de primera base, tratando de evitar ser golpeado por la bola, cae al suelo, y el primera base en su esfuerzo por recuperar la bola tropieza con el "coach." El bateador-corredor finalmente alcanza la tercera base. Queda a juicio del umpire el decretar interferencia de parte del "coach" y si él umpire considera que el "coach" hizo todo lo posible para evitar interferir con la jugada, no se debe decretar interferencia. Si a juicio del umpire, el

"coach" sólo estaba aparentando que trataba de no interferir, el umpire deberá decretar la interferencia.

3.16 Cuando ocurra una interferencia del aficionado con cualquier bola tirada o bateada, la bola quedará muerta al momento de la interferencia y el umpire impondrá las penalidades que a su juicio anulen la acción de interferencia.

REGLA APROBADA: Si la interferencia del aficionado impide claramente que un jugador a la defensiva pueda atrapar un elevado, el umpire declarará out al bateador.

Regla 3.16 Comentario: Existe una diferencia entre una bola que ha sido tirada o bateada dentro de las gradas, que toca a un aficionado y por lo tanto la bola está fuera de juego aún cuando rebote hacia el terreno de juego, y cuando un aficionado entra al terreno de juego o alcanza sobre, por debajo o a través de una barrera, y toca una bola en juego, o que haga contacto o interfiera de alguna manera con un jugador. Este último caso es claramente intencional y será tratado como una interferencia intencional de acuerdo a la Regla 3.15. El bateador y los corredores serán colocados donde, a juicio del umpire, hubieran estado de no haber ocurrido la interferencia.

No se declarará interferencia cuando un jugador a la defensiva se estira sobre una barda, pasamanos, cuerda o dentro de las gradas para atrapar una bola. Esto lo hace a su propio riesgo. Sin embargo, en el caso en que un aficionado se estire hacia el lado del terreno de juego de tales bardas, pasamanos o cuerdas, y claramente impida al jugador a la defensiva que atrape la bola, entonces se deberá declarar "out" al bateador por la interferencia del aficionado.

EJEMPLO: Corredor en tercera base, un out y el bateador conecta un elevado a lo profundo de los jardines (en terreno "fair" o "foul"). Un aficionado interfiere claramente con el jardinero que intenta atrapar el elevado. El umpire decreta "out" al bateador por la interferencia del aficionado. La bola queda muerta en el momento que se canta la jugada. El umpire decide que debido a la distancia que recorrió la bola bateada, el corredor de tercera habría anotado después de la atrapada si el jugador a la defensiva hubiera atrapado la bola, por lo tanto se permite que el corredor anote. Este no sería el caso si dicho elevado fuera interferido a corta distancia del home.

3.17 Los jugadores y sustitutos de ambos equipos permanecerán en sus respectivos bancos (dugout) a menos que estén participando en el juego o preparándose para entrar al juego, o actuando de "coach" en primera o tercera base. Nadie podrá ocupar el banco (dugout) durante un juego con excepción de jugadores, sustitutos, managers, "coaches," entrenadores, carga bates.

CASTIGO: Por violación a esta Regla, el umpire puede expulsar del terreno al infractor, luego de ser advertido.

Regla 3.17 a 3.18

Regla 3.17 Comentario: Jugadores en la lista de incapacitados les está permitido participar en las actividades de su equipo antes del juego y estar en la banca de su club, durante el juego, pero no podrán tomar parte en otras actividades durante el juego, tales como: calentar pitchers, entrar y salir del dugout al área del campo de juego, etc. En ningún momento se permitirá a los jugadores incapacitados entrar al terreno durante el juego, sin importar la razón para ello.

3.18 El equipo local proveerá suficiente protección policíaca para preservar el orden. Si durante un juego una persona o personas entran o invaden el terreno de juego e interfiere en cualquier forma con el juego, el equipo visitante puede negarse a seguir jugando hasta que el terreno de juego sea despejado.

> **CASTIGO:** Si el terreno no fuera despejado en un periodo de tiempo razonable, que nunca será menos de quince minutos, a partir del momento que el equipo visitante haya rehusado continuar jugando, el umpire principal puede conceder el juego por forfeit a favor del equipo visitante.

Regla 4.01

4.00—COMIENZO Y TERMINACIÓN DE UN JUEGO

4.01 A menos que el equipo local haya notificado de antemano que el juego ha sido pospuesto o que su comienzo será retrasado, el umpire o umpires saldrán al terreno de juego cinco minutos antes de la hora establecida para comenzar el juego y se dirigirán directamente hasta el home donde se reunirán con los managers de los equipos rivales. En el siguiente orden:

(a) Primero, el manager del equipo local, o su designado, entregará su orden al bate al umpire principal, por duplicado

(b) Seguidamente, el manager del equipo visitante, o su designado, entregará su orden al bate al umpire principal, por duplicado.

(c) Como una cortesía, cada tarjeta de line up presentada al árbitro principal debe tener la posición como fildeador que jugará cada jugador en la alineación. Si se va a usar un bateador designado, la tarjeta de line up debe indicar cual bateador será el designado. Véase la Regla 6.10(b). Como una cortesía, los posibles jugadores sustitutos también deberán indicarse, pero el no incluir en el listado a un posible jugador sustituto no hará inelegible para entrar a juego a dicho posible jugador sustituto.

(d) El umpire principal se asegurará de que el original y copias de los respectivos órdenes de bateo sean idénticas, y luego entregará una copia de cada orden de bateo al manager contrario. La copia retenida por el umpire será la alineación oficial. La acción del umpire de entregar la tarjeta de alineación establecerá el orden al bate. De ahí en adelante, ninguno de los dos managers hará sustitución alguna, excepto como lo disponen las reglas.

(e) Tan pronto la tarjeta de alineación del equipo local sea entregada al umpire principal, los umpires se hacen cargo del terreno de juego y desde ese momento el umpire principal será el único con autoridad para decidir cuándo un juego será terminado, suspendido o reanudado a causa del estado del tiempo o del terreno de juego. El umpire principal no terminará un juego hasta por lo menos treinta (30) minutos luego que el juego haya sido detenido. El umpire principal podrá extender la suspensión mientras crea que existe la posibilidad de reanudar el juego.

Regla 4.01 Comentario: Errores obvios en la alineación que son identificados por el umpire principal antes de llamar a “Juego” para dar comienzo al partido, deben ser notificados al manager o capitán del equipo que cometió el error, de manera que estos puedan ser corregidos antes del inicio del juego. Por ejemplo: si un manager inadvertidamente incluye solamente a ocho jugadores en la alineación o ha incluido a dos jugadores con el mismo apellido pero sin una inicial que los identifique y el umpire se percata de tales errores antes de llamar a “Juego,” éste hará que se corrija(n) dicho(s) error(es) antes de llamar a “Juego” para dar comienzo al partido.

Regla 4.01 a 4.05

Los equipos no deberán ser “atrapados” posteriormente por errores obviamente inadvertidos y que puedan ser corregidos antes del inicio del juego.

El umpire principal tratará en todo momento de completar el juego. Su autoridad será absoluta para reanudar el juego luego de una o más suspensiones de tanto como 30 minutos, y terminará el juego solamente cuando parezca no existir la posibilidad de completarlo.

Las Ligas Mayores (Major Leagues) han determinado que la Regla 4.01(e) no aplica a ningún juego de Comodín, Series Divisionales, Series de Campeonato de Liga, Serie Mundial o para cualquier juego adicional de la temporada celebrado para romper un empate.

4.02 Los jugadores del club local ocuparán sus posiciones a la defensiva, el primer bateador del equipo visitante ocupará su posición en la caja del bateador, el umpire dará la voz de “play” y el juego comenzará.

4.03 Cuando la bola es puesta en juego el comienzo de un juego, o durante el mismo, todos los jugadores a la defensiva, a excepción del cátcher deben de estar en terreno de fair.

(a) El cátcher se colocará directamente detrás del home. Podrá abandonar su posición en cualquier momento para recibir un lanzamiento o realizar una jugada, excepto que cuando el bateador esté recibiendo una base por bolas intencional, el cátcher deberá pararse con ambos pies dentro de las líneas de la caja del cátcher, hasta que la bola salga de la mano del pitcher.

CASTIGO: Balk (engaño).

(b) El pitcher, cuando esté en el acto de enviar la bola al bateador, deberá tomar su posición legal;

(c) Excepto el pitcher y el cátcher, cualquier jugador a la defensiva pueden colocarse en cualquier parte en territorio de fair.

4.04 El orden al bate deberá ser seguido durante todo el juego, a menos que un jugador sea sustituido por otro. En tal caso el sustituto ocupará el lugar del jugador sustituido en el orden de bateo.

4.05

(a) El equipo a la ofensiva, durante su turno al bate, deberá colocar dos “coaches” de base, uno cerca de la primera base, y otro cerca de la tercera base.

(b) El número de “coaches” de bases será limitado a dos y deberán vestir el uniforme del equipo.

(c) Los coaches de bases deberán permanecer dentro de la caja de coach consistente con esta regla, excepto cuando el coach tenga jugada en su base

puede salirse para dar una señal de barrerse, avanzar o regresar a la base si el coach no interfiere de ninguna manera con la jugada. Excepto cuando se intercambien implementos de juego todos los coach de bases deberán abstenerse del contacto físico con cualquier corredor en base, especialmente cuando se están dando señales.

Penalidad: Si un coach se coloca más cerca del home que de la caja de coach o más cerca de territorio fair que de la caja de coach antes de que una bola bateada pase al coach, y el manager contrario lo reclame el umpire deberá aplicar la regla estrictamente, el umpire deberá advertir al coach y lo instruira a regresar a la caja. Si el coach no regresa a la caja deberá ser expulsado del juego, en adición los coaches que violen esta regla estarán estar sujetos a ser disciplinados por el Presidente de la Liga.

4.06

(a) Ningún manager, jugador, sustituto, “coach,” entrenador o carga bates, en ningún momento, ya sea desde el banco, caja de ‘‘coach,” o en el terreno de juego, o desde cualquier otro lugar, podrá:

(1) Incitar o tratar de incitar, con palabras o señas, una demostración de los aficionados;

(2) Usar palabras de manera alguna se refieran en un jugador del club contrario, un umpire, o cualquier aficionado;

(3) Pedir “tiempo,” o emplear cualquier palabra o frase o llevar un acto mientras la bola está viva y en juego con el propósito obvio de hacer que el pitcher cometa balk.

(4) Hacer contacto intencional con un umpire en cualquier forma.

(b) Ningún jugador a la defensiva podrá situarse en la línea de visión del bateador, ni actuar con el deliberado y antideportivo propósito de estorbarle o distraerle al bateador.

CASTIGO: El infractor será expulsado del juego y deberá abandonar el terreno de juego, Y si se cometió un engaño “balk” será nulificado.

4.07 Cuando un manager, jugador, coach o entrenador sea expulsado del juego, deberá abandonar inmediatamente el campo y no podrá tomar participación alguna en ese juego. Deberá permanecer en los vestidores del club o se vestirá con ropa de civil y abandonará el parque, o podrá tomar asiento en las tribunas, bien alejado de la vecindad de la banca de su club o del bullpen.

Regla 4.07 Comentario: Si un manager, coach o jugador están suspendidos, no podrán estar en el dugout, vestidores, ni en el palco de la prensa, durante el curso de un juego.

4.08 Cuando los ocupantes del banco de los jugadores demuestren violenta desaprobación de una decisión del umpire, este deberá primero advertirle en el sentido de que deben cesar su actitud. Si tal acción continúa:

> **CASTIGO:** El umpire ordenará a los infractores abandonar el banco o dirigirse al vestidor. Si no puede determinar al infractor o infractores, puede despejar el banco de todos los jugadores sustitutos. El manager del equipo infractor tendrá la facultad de pedir el regreso al campo de juego solamente a aquellos jugadores que sean necesitados para sustituciones en el juego.

4.09 COMO ANOTA UN EQUIPO.

(a) Se anotará una carrera cada vez que un corredor avance legalmente y toque primera, segunda, tercera y el home antes de que tres hombres sean puestos out para terminar el inning. **EXCEPCION:** No se anota una carrera, si el corredor avanza hasta la base de home durante una jugada en la cual se realiza el tercer out **(1)** Sobre el bateador-corredor antes de que éste toque primera base; **(2)** sobre cualquier corredor que haya sido out forzado; o, **(3)** sobre un corredor precedente que sea declarado out por haber dejado de tocar una de las bases.

(b) Cuando se anote la carrera del triunfo en la segunda mitad de la última entrada de un juego reglamentario, o en la última mitad de una entrada extra, como resultado de una base por bolas, bateador golpeado por un lanzamiento o cualquier otra jugada con las bases llenas en la que el bateador y todos los demás corredores están forzados a avanzar sin riesgo a ser puestos out, el umpire no declarará el juego terminado hasta que el corredor forzado a avanzar desde la tercera haya tocado el home, y el bateador-corredor haya tocado la primera base.

Regla 4.09 (b) Comentario: Será una excepción si los aficionados se lanzan al terreno y físicamente en cualquier forma estorba o impide al corredor tocar el “home plate” o que el bateador llegue a primera base. En tales casos los umpires deberán conceder al corredor la base a la que pretende alcanzar o a la que tiene derecho por la obstrucción de los aficionados.

> **CASTIGO:** Si el corredor en tercera rehúsa avanzar hasta tocar la base de home en un tiempo razonable, el umpire anulará la carrera, declarará out al jugador infractor ordenando que prosiga el partido. Si, con dos outs, el bateador-corredor rehúsa avanzar, y tocar la primera base, el umpire anulará la carrera, declarará out al corredor infractor, y ordenará que el juego prosiga. Si con menos de dos outs el bateador-corredor rehúsa avanzar y tocar la primera base, la carrera contará, pero el jugador infractor será declarado out.

Regla 4.09 Comentario: **REGLA APROBADA:** No se anotará carrera alguna durante una jugada en la que el tercer out se realice sobre el bateador-corredor antes de que éste toque a primera base. **EJEMPLO:** Un out, Jones en segunda

base, Smith en primera y el bateador, Brown, pega un hit. Jones anota, Smith en tiro al home es out, dos outs. Pero Brown omitió tocar la primera base. La bola es tirada a primera base, se hace la apelación y Brown es declarado out. Tres outs. Pero como Jones cruzó el home, en una jugada durante la cual se hizo el tercer out en el bateador-corredor antes de que este tocara la primera base, la carrera de Jones no cuenta.

REGLA APROBADA: Los corredores subsecuentes no son afectados por un acto de un corredor precedente a menos que haya dos outs.

EJEMPLO: Un out, Jones en segunda, Smith en primera, y el bateador Brown, pega un home run dentro del campo, Jones omite tocar la almohadilla de tercera en su carrera al home. Smith y Brown anotan. La defensa retiene la bola en tercera, apelando al umpire y Jones es declarado out. Las carreras de Smith y Brown cuentan.

REGLA APROBADA: Dos outs, Jones en segunda base, Smith en primera, Brown pega un home run dentro del campo. Las tres carreras cruzan el home plate, pero Jones omitió tocar la tercera base es declarado out en la apelación. Tres outs, las carreras de Smith y Brown son anuladas. No hay anotación en la jugada.

REGLA APROBADA: Un out, Jones en tercera, Smith en segunda. El bateador, Brown, saca un elevado hacia el centerfield para el out. Dos outs. Jones anota después en la atrapada y enseguida Smith anota en un mal tiro al home plate. Pero Jones, en apelación, es declarado out. Tres outs, no hay carreras.

REGLA APROBADA: Dos outs, bases llenas, el bateador pega un home run sobre la barda. El bateador, en apelación es declarado out por no haber tocado la primera base. Tres outs. Ninguna carrera cuenta. He aquí una norma general que cubre lo anterior:

Cuando un corredor deja de tocar una base y un jugador defensivo con la pelota en su poder, toca la base que dejó de tocar el corredor, o la base originalmente ocupada por el corredor, si un batazo de elevado es atrapado y se apela al umpire para que rinda una decisión, el corredor es out cuando el umpire sostiene la apelación; todos los corredores podrán anotar de ser posible, excepto, que con dos outs el corredor es out en el momento que deja de tocar el cojín, si se hace una apelación, por lo que toca a los corredores subsecuentes.

REGLA APROBADA: Un “out,” Jones en tercera, Smith en primera, y Brown conecta un elevado al jardín derecho que es atrapado. Dos “out.” Jones hace “pisa y corre” y anota después de la atrapada. Smith trata de regresar a primera base pero el tiro del jardinero llega primero. Tres “out.” Pero Jones había anotado antes que el tiro para retirar a Smith llegara a primera base, por lo tanto la carrera de Jones cuenta. No es una jugada forzada.

Regla 4.10 a 411

4.10

(a) Un juego reglamentario consiste de nueve entradas, a menos que se extienda por estar empatado, o acortado (1) porque el equipo local no necesite su mitad de la novena entrada o necesita solamente una fracción de ella, ó (2) porque el umpire principal lo declare terminado. **EXCEPCIÓN:** La Ligas de la National Association podrán adoptar una regla que estipule que uno o ambos juegos de un doble juego tengan una duración de siete entradas. En tales juegos, cualquiera de estas reglas aplicables a la novena entrada se aplicarán a la séptima entrada.

(b) Si la anotación está empatada al finalizar nueve "Innings" completos, el juego continuará hasta, que **(1)** El equipo visitante haya anotado más carreras que el equipo local al finalizar una entrada completa, o **(2)** que el equipo local anote la carrera del gane en un inning incompleto.

(c) Si un juego es declarado terminado, es un juego reglamentario:

(1) Si se han completado cinco innings;

(2) Si en cuatro innings o en cuatro y fracción de inning, el equipo local ha anotado más carreras que las anotadas por el equipo visitante en cinco medios innings completos.

(3) Si el equipo local anota una o más carreras en su mitad del quinto inning para empatar la anotación.

(d) Si un juego reglamentario es terminado con el score empatado, deberá convertirse en un juego suspendido. Véase Regla 4.12.

(e) Si un juego es pospuesto o de otra manera declarado terminado antes de se convierta en un juego reglamentario (oficial), el umpire principal lo declarará un "No Juego", a menos que el juego sea terminado de acuerdo con las Reglas 4.12(a)(3) o 4.12(a)(4), el cual será un juego suspendido en cualquier momento después de iniciado.

(f) El Presidente de una Liga podrá determinar las contraseñas para juegos suspendidos por lluvia, serán válidas para cualquier juego reglamentario o suspendido que haya progresado hasta, o más allá de lo descrito en la regla 4.10 (c)

Regla 4.10 Comentario: Las Ligas Mayores han determinado que la regla 4.10(c) y 4.10 (e) No aplican para ningún juego de comodín, Serie Divisional, Serie de Campeonato, Serie mundial o a cualquier juego adicional a la temporada celebrado para romper un empate.

4.11 La anotación de un juego reglamentario es el número total de carreras anotadas por cada equipo en el momento en que concluya el juego:

(a) El juego finaliza cuando el equipo visitante completa su mitad del noveno inning, si el equipo local está arriba en la anotación.

(b) El juego finaliza cuando el noveno inning concluye, si el equipo visitante está arriba en la anotación.

(c) Si el equipo local anota la carrera del gane en su mitad del noveno inning (o en la mitad de un inning extra, después de un empate) el juego finaliza inmediatamente que se anota la carrera del gane. **EXCEPCION:** Si el último bateador en un juego pega un "home run" fuera del campo de juego, el bateador-corredor y todos los corredores que están en bases se les permitirá anotar, de acuerdo con las reglas que gobiernan "correr las bases" y el juego concluye cuando el bateador-corredor toca la base de home.

REGLA APROBADA: El bateador pega un home run fuera del parque para ganar el juego en la última mitad del noveno inning o en un extra inning, pero es declarado out por haber pasado a un corredor precedente. El juego finaliza tan pronto como se anota la carrera del gane. Excepto que haya dos outs y la carrera del triunfo no haya cruzado el home, cuando el corredor rebase al otro corredor, en este caso se termina el inning y solo contaran las carreras que se hayan anotado antes del rebasamiento.

(d) El juego declarado terminado finaliza en el momento en que el umpire concluye el juego, a menos que se convierta en un juego suspendido de acuerdo a la regla 4.12 (a)

4.12 JUEGOS SUSPENDIDOS, POSPUESTOS Y EMPATES

(a) Un juego se convertirá en un juego suspendido, que deberá completarse en una fecha posterior, si el juego es terminado por cualquiera de las siguientes razones:

(1) Límite de tiempo impuesto por la ley;

(2) Límite de tiempo impuesto por el reglamento interno de la Liga;

(3) Falla en el alumbrado, mal funcionamiento de un equipo mecánico del terreno de juego, o error no intencional de un empleado del equipo mecánico del terreno bajo el control del club local. (Ejemplo; techo retráctil, lonas automáticas, o cualquier otro equipo para remover el agua);

(4) Oscuridad, cuando por alguna ley el alumbrado no puede ser encendido;

(5) Tiempo (atmosférico), si el juego es dado por terminado mientras una entrada está en progreso y antes de que esta sea completada y el

equipo visitante ha anotado una o más carreras para tomar la delantera, y el equipo de casa no ha retomado la delantera; ó

(6) Es un juego valido (reglamentario) que haya sido dado por terminado con el score empatado.

Las Ligas de la National Association también podrán adoptar las siguientes reglas para juegos suspendidos. (Si tales reglas fuesen adoptadas por una Liga de la National Association, la regla 4.10(e) no se aplicará a sus juegos):

(7) El juego que no se ha convertido en un juego reglamentario (4 ½ innings con el equipo local al frente, o 5 innings con el equipo visitante al frente o empatado).

(8) Si un juego es suspendido antes de convertirse en un juego reglamentario (oficial), y se reanuda antes de otro juego regularmente programado, el juego regularmente programado se jugará a siete entradas. Ver la excepción de la regla como la describe la 4.10 (a).

(9) Si un juego es suspendido después de convertirse en un juego reglamentario (oficial), y se reanuda antes de un juego regularmente programado, el juego regularmente programado se jugará a nueve entradas.

EXCEPCIÓN: Las Reglas Opcionales 4.12(a)(7), 4.12(a)(8) y 4.12(a)(9) para las Ligas de la Asociación Nacional no aplicarán para los últimos juegos programados entre dos equipos durante la temporada regular. Una Liga de la Asociación Nacional podrá adoptar cualquiera de las Reglas 4.12(a)(7), 4.12(a)(8) y 4.12(a)(9) para sus juegos de postemporada

Ningún juego dado por terminado ya sea por límite de tiempo Regla 4.12(a)(1), condiciones del tiempo Regla 4.12(a)(5) Límite de tiempo Regla 4.12(a)(2) o con el score empatado Regla 4.12(a)(6), será un juego suspendido a menos que haya avanzado lo suficiente para convertirse en un juego reglamentario (oficial) de acuerdo a la Regla 4.10(c). Un juego dado por terminado de acuerdo a las Reglas 4.12(a)(3) o 4.12(a)(4) será un juego suspendido en cualquier momento después de que haya comenzado.

NOTA: El estado del tiempo y situaciones similares Reglas-4.12(a)(1) hasta la 4.12(a)(5)-tomarán precedencia al momento de determinar si un juego debe declarado terminado será un juego suspendido. Si un juego es interrumpido por las condiciones del tiempo y subsecuentemente ocurre una falla en el alumbrado o un toque de queda o límite de tiempo no permite su reanudación, el juego no será un juego suspendido. Si un juego es interrumpido por una falla en el alumbrado, y las condiciones del tiempo o del terreno no permiten su reanudación, el juego no será un juego suspendido. Un juego puede ser considerado un juego suspendido

solamente si se detiene por cualquiera de las seis (6) razones especificadas en la regla 4.12(a).

Regla 4.12(a) Comentario: Las Ligas Mayores han determinado que la regla 4.12(a) no aplicarán a ningún juego de comodín, Serie Divisional, Serie de Campeonato, Serie Mundial o a cualquier juego de desempate adicional de temporada regular.

(b) Un juego suspendido deberá ser reanudado y completado como a continuación se indica:

(1) Inmediatamente antes del siguiente juego sencillo programado entre los dos equipos en el mismo campo; ó

(2) Inmediatamente antes de siguiente doble-juego programado entre los dos equipos, en el mismo campo, sino queda ningún juego sencillo programado en la programación; ó

(3) Si fue suspendido en la última fecha programada entre los dos equipos en esa ciudad, será transferido, y de ser posible jugado en el campo del equipo contrario;

(i) Inmediatamente antes del juego sencillo programado, ó

(ii) Inmediatamente antes del siguiente doble juego programado, si no queda ningún juego sencillo en la programación del rol.

Regla 4.02(b) Comentario si un juego suspendido es reanudado y no queda ningún juego sencillo en el calendario la National Association ha determinado que solamente un juego sencillo se jugara luego de completado el juego suspendido.

(4) Cualquier Juego suspendido que ha progresado lo suficiente para convertirse en un juego reglamentario (oficial), pero que no ha sido completado antes del último juego programado entre dos equipos durante la temporada regular será declarado un juego terminado, tal y como se explica a continuación:

(i) Si uno de los equipos esta adelante en el marcador, el equipo que este adelante será declarado el ganador (a menos que el juego sea declarado terminado durante una entrada en progreso y antes que la entrada sea completada, y el equipo visitante haya anotado una o más carreras para tomar la ventaja, y el equipo local no haya retomado la ventaja, en cuyo caso el marcador al momento de la última entrada completa terminada prevalecerá para propósito de esta Regla 4.12 (b)(4)); o

(ii) Si el marcador está empatado, el juego será declarado "juego empatado" (a menos que el juego sea declarado terminado durante una entrada en progreso y antes que la entrada sea completada, y el equipo visitante haya anotado una o más carreras para empatar el juego, y el equipo local no haya vuelto empatar el juego, en cuyo caso el marcador al momento de la última entrada completa terminada prevalecerá para fines de esta Regla 4.12 (b)(4)).

(5) Cualquier juego pospuesto, juego suspendido (que no ha progresado lo suficiente para ser un juego reglamentario (oficial)), o juego empatado que no ha sido reprogramado y completado antes del último juego programado entre dos equipos durante la temporada regular deberá jugarse (o continuarse, en caso de un juego suspendido o empatado) hasta que sea un juego reglamentario (oficial) completo, si el Presidente de la Liga determina que el no jugar tales juegos podría afectar la elegibilidad para la post-temporada y/o la ventaja de equipo local para cualquier juego de comodín o serie divisional..

Regla 4.12 (b) Comentario: Las Ligas Mayores han determinado que la regla 4.12(b) No aplicará a ningún juego de comodín, Serie Divisional, Serie de Campeonato de Liga, Serie Mundial, o a cualquier juego adicional a la temporada celebrado para romper un empate.

(c) Un juego suspendido será reanudado a partir del punto exacto de la suspensión del juego original. El completar un juego suspendido significa continuar el juego original. El line-up y el orden de bateo de ambos equipos serán exactamente iguales al line-up y orden de bateo al momento de la suspensión, sujeto a las reglas que gobiernan las sustituciones. Cualquier jugador podrá ser sustituido por cualquier jugador que no haya participado en el juego antes de la suspensión. Ningún jugador que haya sido removido antes de la suspensión podrá volver a la alineación.

Un jugador que no estaba con el equipo cuando el juego fue suspendido puede ser utilizado como sustituto, aun cuando haya tomado el lugar de un jugador que ya no está con el equipo, el cual no sería elegible debido a que había sido retirado de la alineación antes de la suspensión del juego.

Regla 4.12 (c): Comentario: Si inmediatamente antes de la decisión de suspender un juego, un pitcher sustituto ha sido anunciado, pero no ha terminado la entrada o no lanzado hasta que el bateador se haya convertido en corredor, tal pitcher, puede iniciar en la reanudación del juego, aunque no está obligado a hacerlo. Sin embargo, si él no inicia, será considerado que ha sido sustituido y no podrá ser utilizado en ese juego.

Regla 4.13 a 4.15

4.13 REGLAS QUE GOBIERNA LOS DOBLES JUEGOS

(a) **(1)** Solo podrán jugarse dos juegos de campeonato en la misma fecha. El completar un juego suspendido no violará esta regla, excepto para juegos en ligas de la National Asociación. Ver regla 4.12(b) comentario

(2) Si dos juegos están programados para ser jugados en la misma fecha por el precio de un solo boleto, el primer juego será el reglamentario programado para esa fecha.

(b) Después de principiar el primer juego de un doble-juego, ese juego será terminado antes de que el segundo juego del doble-juego tradicional o dividido pueda principiar.

(c) El segundo juego de un doble-juego principiará treinta minutos después de que haya terminado el primero, a menos que un intervalo más largo (que no exceda de cuarenta y cinco minutos). Sea declarado por el umpire principal y anunciado a ambos managers al finalizar el primer juego. **EXCEPCION:** Si el Presidente de la Liga, para algún evento especial, ha aprobado la solicitud del equipo de casa, para un intervalo más largo entre los juegos, el umpire principal declarará tal intervalo de tiempo más prolongado entre los juegos, el umpire principal declarará tal intervalo de tiempo y lo informará a los managers. El umpire principal del primer juego será quien controle el tiempo del intervalo entre juegos.

(d) El umpire comenzará el segundo juego de un doble-juego, si es del todo posible, y el juego continuará por tanto tiempo como lo permitan las condiciones del terreno, restricciones locales de horario, o el estado del tiempo.

(e) Cuando por cualquier motivo, se retrasa el comienzo de un doble-juego programado, cualquier juego que se ha comenzado, será el primer juego del doble-juego.

(f) Cuando un juego reprogramado sea parte de un juego de un doble-juego, el juego reprogramado será el segundo juego y el primero será el juego reglamentario programado para esa fecha.

4.14 El umpire principal deberá ordenar que las luces del campo de juego se enciendan cuando en su opinión la oscuridad haga peligrosa y difícil la continuación del juego con la luz del día.

4.15 Un juego podrá declararse “forfeit” a favor de un equipo contrario, cuando un equipo:

(a) No haga acto de presencia en el campo, o estando en el mismo rehúse comenzar el juego dentro de un plazo de cinco minutos después que el

umpire principal haya llamado a “Juego”, a la hora estipulada para comenzar el juego, a menos que tal demora sea inevitable a juicio del umpire.

(b) Utilice tácticas claramente diseñadas para demorar o acortar el juego.

(c) Rehúse continuar jugando durante un juego, a menos que éste haya sido suspendido o terminado por el umpire principal.

(d) No reanude el juego después de una suspensión, dentro de un minuto después que el umpire principal haya llamado a “Juego”.

(e) Viola cualquiera de las Regla de juego con clara intención y persistentemente luego de haber sido advertido por él umpire principal.

(f) No obedezca la orden del umpire de sacar un jugador del juego dentro de un tiempo razonable.

(g) No se presente al segundo juego de un doble-juego dentro de veinte minutos después de terminado el primer juego, a menos que, el umpire principal del primer juego haya autorizado más tiempo para el intermedio.

4.16 Un juego será forfiteado a favor del equipo visitante si, luego de haber sido suspendido, los encargados del terreno voluntaria o intencionalmente no cumplen la orden de los umpires respecto a la preparación del terreno para reanudar el juego.

4.17 Un juego será forfiteado a favor del equipo contrario, cuando un equipo está imposibilitado o se niega a colocar a nueve jugadores en el terreno de juego.

4.18 Si el umpire principal declara un juego forfiteado deberá transmitir un informe por escrito al Presidente de la Liga, dentro de 24 horas después de su decisión, pero si no lo hiciera, ello no afectará la decisión.

4.19 JUEGOS PROTESTADOS. Cada Liga adoptará reglas que rijan el procedimiento para protestar un juego, cuando un manager reclame que la decisión de un umpire fue dada en violación a estas Reglas. Nunca se permitirá protesta alguna sobre decisiones de juicio emitidas por el umpire. En todos los juegos protestados, la decisión del Presidente de la Liga será final.

Aun cuando se sostenga que la decisión protestada violó las reglas, no se ordenará jugar el partido nuevamente, a menos que en la opinión del Presidente de la Liga la violación haya afectado adversamente las oportunidades de ganar el juego del equipo que protesta.

Regla 4.19 Comentario: Siempre que un manager proteste un juego alegando la mala aplicación de las reglas, la protesta no será admitida a menos que los umpires sean notificados en el momento que ocurra la jugada bajo protesta y antes que se realice el próximo lanzamiento, una jugada o intento de jugada. Una protesta que surja sobre una jugada con la cual termina el juego, dicha protesta podrá ser presentada en las oficinas de la Liga, hasta las 12 del mediodía del siguiente día.

Regla 5.01 a 5.09

5.00—PONIENDO LA BOLA EN JUEGO. BOLA VIVA.

5.01 A la hora señalada para comenzar el juego, el umpire principal llamará a "Juego".

5.02 Después de que el umpire llame a "Juego" la bola está viva y en juego, continuando viva y en juego hasta que surja una causa legal o el umpire pida "tiempo", suspendiendo el juego, con lo que la bola quedará muerta. Mientras la bola esté muerta, ningún jugador podrá ser puesto out, no se correrán las bases ni tampoco se anotarán las carreras, excepto que aquellos corredores que puedan avanzar una o más bases como resultado de lo sucedido, cuando la bola estaba en juego, (tales como, pero no limitados a un "balk", un tiro malo que entra a territorio muerto, interferencia, un home run o cualquier otro batazo de "fair" fuera del campo de juego).

Regla 5.02 Comentario: Si una pelota se deteriora parcialmente en un juego, permanecerá en juego hasta que la jugada termine.

5.03 El pitcher lanzará la pitcheada al bateador quien elegirá tirarle a la pelota, o dejarla pasar, según el escoja.

5.04 El objetivo del equipo a la ofensiva es convertir al bateador en corredor, y hacer que sus corredores avancen.

5.05 El objetivo del equipo a la defensiva es no permitir que los jugadores a la ofensiva se conviertan en corredores de bases y evitar que avancen en ellas.

5.06 Cuando un bateador se convierte en corredor y toca legalmente todas las bases, su equipo se anotará una carrera.

Regla 5.06 Comentario: Una carrera legalmente anotada no podrá ser nulificada por la acción subsecuente del corredor, tal como, pero no limitada a, un esfuerzo para regresar a tercera base, en la creencia de que había abandonado la base, antes de haber sido atrapado el elevado.

5.07 Cuando tres jugadores a la ofensiva son puestos "outs" legalmente, ese equipo pasa a ocupar el terreno de juego y el equipo contrario se convierte en el equipo a la ofensiva.

5.08 Si una bola tirada toca accidentalmente a un "coach," o una pitcheada o una bola tirada toca a un umpire, la bola está viva y en juego. Sin embargo, Si el "coach" interfiere con una bola tirada, el corredor será "out."

5.09 La bola se convierte en muerta y los corredores avanzarán una base, o regresan a sus bases, sin riesgo de ser puestos "out," cuando:

Regla 5.09

(a) Una pitcheada le pega a un bateador, o su ropa, mientras esté en su posición legal de batear; los corredores avanzaran, si están forzados;

(b) El umpire de home interfiere con el tiro del cátcher para prevenir un robo de base o para poner "out" a un corredor en una jugada de revirada; los corredores no podrán avanzar.

NOTA: Se hará caso omiso de la interferencia, si el tiro del cátcher saca out al corredor.

Regla 5.09(b) Comentario: Interferencia del umpire también puede ocurrir cuando un umpire interfiere con el tiro del cátcher al pitcher.

(c) Se comete un "balk"; los corredores avanzan; (Ver, castigo Regla 8.05).

(d) Una bola es bateada ilegalmente; los corredores regresan a sus bases;

(e) Una bola bateada de "foul" no es atrapada; en tal caso los corredores regresan a sus bases. El umpire principal no pondrá la bola en juego hasta que todos los corredores hayan retocado sus respectivas bases;

(f) Una bola bateada de "fair" toca a un corredor o a un umpire en territorio de "fair" antes de tocarla un jugador de cuadro incluyendo al pitcher, o toca a un umpire antes de haya pasado a un jugador del cuadro interior, que no sea el pitcher; Los corredores avanzaran si están forzados.

Si una bola "fair" pasa a través o por el lado de un jugador del cuadro interior, y ningún otro jugador del cuadro interior tiene oportunidad de hacer jugada y la bola le pega al corredor inmediatamente detrás del jugador del cuadro interior al que le pasó la bola, la bola queda en juego y el umpire no declarará "out" al corredor. Si una bola "fair" le pega a un corredor después de haber sido desviada por un jugador del cuadro interior, la bola estará en juego y el umpire no deberá declarar "out" al corredor.

Regla 5.09 (f) Comentario: Si una bola "fair" le pega a un umpire, colocado dentro del cuadro interior, después de que haya rebotando por el lado o por encima del pitcher, la bola queda muerta. Si una bola bateada es desviada por un jugador a la defensiva en territorio "fair" y le pega a un corredor o a un umpire estando todavía en el aire y luego es atrapada por un jugador del cuadro interior, no será considerada como una atrapada legal, pero la bola permanecerá en juego.

(g) Una bola pitcheada se aloja en la careta o el equipo del umpire o del catcher permanece fuera de juego, los corredores avanzarán una base.

Regla 5.09 (g) Comentario: Si un "foul tip" golpea a un umpire y es atrapado en el rebote por un jugador a la defensiva, la bola estará "muerta" y el bateador no

podrá ser declarado “out”. Lo mismo se aplicará cuando un “foul tip” se aloje en la careta o en cualesquiera otras partes del equipo del umpire.

Si un tercer “strike” (que no sea un “foul tip”) se le pasa al cátcher y golpea al umpire, la bola queda en juego. Si tal bola rebota y es atrapada por un jugador a la defensiva antes de tocar el suelo, el bateador no será “out” en tal atrapada; pero la bola sigue viva y en juego y el bateador podrá ser retirado en la primera base o tocado con la bola para ser puesto “out”.

Si una bola pitcheada se aloja en la careta o accesorios del umpire o del cátcher, y queda fuera de juego, en el tercer “strike” o en una cuarta bola, entonces el bateador tiene derecho a primera base y todos los corredores avanzarán una base. Si el conteo en el bateador es menor de tres bolas los corredores avanzan una base.

(h) Cualquier pitcheada legal del pitcher que toca a un corredor tratando de anotar; los corredores avanzan.

5.10 La bola queda muerta cuando un umpire pide “tiempo”. El umpire principal deberá pedir “tiempo”:

(a) Cuando a su juicio las condiciones del tiempo, la oscuridad o condiciones similares hagan inmediatamente imposible continuar con el juego;

(b) Cuando una falla del alumbrado dificulta o hace imposible para los umpires seguir bien la jugada;

NOTA: Una Liga puede adoptar sus propias reglamentaciones que gobiernen los juegos interrumpidos por fallas del alumbrado.

(c) Cuando un accidente incapacite a un jugador o umpire;

(1) Si un accidente impide a un corredor avanzar a la base a la que tiene derecho, como en el caso de un home run bateado fuera del campo de juego, o la concesión de una o más bases, un corredor sustituto será permitido para completar la jugada.

(d) Cuando un manager pide “tiempo” para una sustitución, o una conferencia con uno de sus jugadores.

(e) Cuando un umpire quiere examinar la bola, consultar con cualquiera de los managers, o por cualquiera otra causa similar.

(f) Cuando un fildeador, luego de atrapar un elevado, pisa o se cae dentro de cualquier área fuera de juego. Todos los demás corredores avanzarán una base sin riesgo a ser puesto “out”, desde la última base legalmente tocada al momento que el fildeador entro al área fuera de juego.

(g) Cuando un umpire ordena que un jugador o cualquier otra persona sea expulsada del campo de juego.

(h) Excepto en los casos establecidos en los párrafos (b) y (c)(1) de esta Regla, ningún umpire pedirá “tiempo” mientras una jugada está en progreso.

5.11 Después de que la bola queda muerta, el juego se reanudará cuando el pitcher asuma su posición sobre la placa de pitcheo en posición de una bola nueva o la misma bola en su poder y el umpire principal llame a “Juego”. El umpire principal llamará a “Juego”, tan pronto como el pitcher asuma su posición sobre la placa de pitcheo en posición de la pelota.

Regla 6.01 a 6.02

6.00—El Bateador.

6.01

(a) Cada jugador del equipo a la ofensiva bateará en el orden en que su nombre aparece en el orden de bateo de su equipo.

(b) Después de la primera entrada, el primer bateador de cada entrada, será el jugador cuyo nombre sigue al del último jugador que legalmente completó su turno al bate en la entrada anterior.

6.02

(a) El bateador tomará su posición en la caja del bateador inmediatamente que sea su turno al bate.

(b) El bateador no abandonará su posición en la caja de bateo después que el pitcher llegue a su posición de set, o comience su movimiento para lanzar (windup).

CASTIGO: Si el pitcher lanza la bola, el umpire deberá cantar “bola” o “strike”, según pueda ser el caso.

Regla 6.02 (B) Comentario: El bateador sale de la caja del bateador a riesgo de recibir un lanzamiento que lo canten “strike,” a menos que le solicite al umpire que pida “Tiempo.” El bateador no está en libertad de entrar y salir de la caja del bateador a su voluntad.

Una vez que el bateador haya tomado su posición en la caja del bateador, no se le permitirá salir de la misma con el fin de utilizar la bolsa de brea o el trapo con aceite de pino, a menos que haya una demora en la acción del juego, o que a juicio de los umpires, las condiciones del tiempo justifiquen una excepción.

Una vez el pitcher haya iniciado su movimiento (windup) o haya llegado a la posición de “set,” los umpires no concederán “Tiempo” a petición del bateador o de cualquier otro miembro de su equipo, aún cuando el bateador reclame que le ha caído “tierra en sus ojos,” o que “tiene empañados sus lentes,” o que “no recibió las señas” o por cualquier otra causa.

Los umpires pueden conceder “Tiempo” a petición del bateador una vez esté en la caja del bateador, pero el umpire deberá impedir que los bateadores salgan de la caja del bateador sin razón alguna. Si los umpires son estrictos, los bateadores comprenderán que una vez dentro de la caja del bateador deberán permanecer en ésta hasta que la bola sea pitcheada. Véase la Regla 6.02(d).

Los dos párrafos siguientes son material adicional al Comentario a la Regla 6.02(b), para juegos de Grandes Ligas solamente:

Si el pitcher se demora, una vez que el bateador esté dentro de la caja del bateador, y el umpire considera que la demora no se justifica, podrá permitirle al bateador salirse momentáneamente de la caja del bateador.

Regla 6.02

No se cantará “balk,” si después que el pitcher ha iniciado su movimiento (windup) o llega a la posición de “set” con un corredor en base, no completa su lanzamiento porque el bateador inadvertidamente causó que el lanzador interrumpiera su lanzamiento. Tanto, el lanzador como el bateador han violado una regla y el umpire pedirá “Tiempo” y tanto el bateador como el pitcher comenzarán nuevamente desde el principio.

El siguiente párrafo es material adicional a la Regla 6.02(b) Comentario, para juegos de la National Association (en sustitución de los dos párrafos anteriores que aplican solamente a juegos de Grandes Ligas):

El umpire no cantará “balk” si, con un corredor en base, el pitcher habiendo comenzado su movimiento (windup), o después de haber llegado a su posición de “set”, no completa su lanzamiento porque el bateador se haya salido de la caja del bateador. Tal acción por el bateador deberá ser tratada como una violación de la caja del bateador y deberá sujetar al bateador a las penalidades establecidas en la regla 6.02(d)(1).

(c) Si durante su turno al bate, el bateador rehúsa ocupar su posición en la caja del bateador, el umpire le cantará “strike” al bateador. La bola estará muerta y ningún corredor no podrá avanzar. Después del castigo el bateador podrá tomar su posición y continuará el conteo regular de bolas y “strikes”. Si el bateador no toma su posición, antes de que le sean cantados tres strikes, el bateador será declarado out.

Regla 6.02(c) Comentario: El umpire deberá conceder al bateador una oportunidad razonable para tomar su posición en la caja del bateador luego de haberle decretado un “strike” de acuerdo a la regla 6.02(c) y antes de cantarle un próximo strike de acuerdo a la regla 6.02(c).

(d) LA REGLA DE LA CAJA DEL BATEADOR

(1) El bateador deberá mantener al menos un pie dentro de la caja del bateador durante su turno al bate, a menos que aplique una de las siguientes excepciones, en cuyo caso el bateador puede salir de la caja del bateador pero no el área de tierra que rodea el home plate.

(i) El bateador le hace swing al lanzamiento;

(ii) Un intento de “check swing” es apelado a un umpire de bases;

(iii) El bateador es forzado fuera de balance o por un lanzamiento a salirse de la caja del bateador;

(iv) Un miembro de cualquier equipo pide y se le concede “Tiempo”;

(v) Un jugador a la defensiva intenta una jugada sobre un corredor en cualquier base

(vi) El bateador finta un toque de bola;

(vii) Ocurre un lanzamiento malo (wild pitch) o se le escapa la bola al cátcher (passed ball);

(viii) El pitcher abandona el área de tierra que limita la loma de pitcheo. Después de recibir la bola; ó

(ix) El cátcher abandona su cajón para dar señales defensivas.

Si el bateador se sale intencionalmente de la caja del bateador y retrasa el juego, y no aplica ninguna de las excepciones incluidas en la regla 6.02(d)(1)(i) a la (ix), el umpire deberá hacerle una advertencia al bateador por la primera violación de esta Regla en el juego. En una segunda o subsiguiente violación de esta Regla en el juego, el Presidente de la Liga podrá imponer la disciplina apropiada. En juegos de la National Association, en una segunda o subsecuente violación de esta regla en un juego por parte de un bateador, el umpire deberá cantar un strike sin que el lanzador tenga que hacer un lanzamiento. La bola estará muerta y no podrán avanzar los corredores.

(2) El bateador podrá salirse la caja del bateador y del área de tierra que rodea el home, cuando se pide “Tiempo” con el propósito de:

(i) Una lesión o una posible lesión;

(i) Hacer una sustitución; o

(ii) Para tener una conferencia cualquiera de los dos equipos.

Regla 6.02(d) Comentario: Los umpires deberá exhortar al bateador en el círculo de espera a tomar su posición en la caja de bateador inmediatamente después que el bateador que le precede haya alcanzado una base o haya sido puesto “out”.

6.03 La posición legal del bateador será con ambos pies dentro de la caja del bateador.

REGLA APROBADA: Las líneas que delimitan la caja del bateador están dentro de la caja de bateador.

6.04 Un bateador legalmente ha terminado su turno al bate, cuando es puesto “out” o se convierte en corredor.

Regla 6.05

6.05 Un bateador es out cuando:

(a) Su batazo “fair” o “foul” de aire (otro que no sea un “foul tip”) es legalmente atrapado por un fildeador;

Regla 6.05 (a) Comentario: Un fildeador podrá estirarse hacia el “dugout,” pero no podrá entrar para hacer una atrapada, y si retiene la bola, la atrapada será

permitida. Para atrapar una bola de “foul” cerca del “dugout” u otra área fuera de juego (tal como las gradas), el fildeador deberá tener uno o ambos pies sobre o encima del área de juego (incluyendo la orilla del “dugout”) y ninguno de sus pies tocando la parte interior del “dugout” o de cualquier otra área fuera de juego. La bola estará en juego, a menos que el fildeador, después de hacer la atrapada legal, pisa o se cae dentro del “dugout” o cualquier otra área fuera de juego, en tal caso la bola estará muerta. El estatus de los corredores será como se describe en el Comentario a la Regla 7.04(c).

(b) Un tercer “strike” es legalmente atrapado por el cátcher;

Regla 6.05 (b) Comentario: El término “Legalmente atrapado”, quiere decir que la bola está dentro de la mascota del cátcher antes de que la bola toque el suelo. No es legal si la bola se aloja en su indumentaria o equipo, o si la bola toca al umpire y es atrapada por el cátcher de rebote.

Si un “foul tip” pega primero en la mascota del cátcher y la bola luego es atrapada con ambas manos contra su cuerpo o protector, antes de que la bola toque el suelo, es un “strike,” y si fuera el tercer “strike,” el bateador es “out.” Si retiene la bola contra su cuerpo o protector, es una atrapada siempre y cuando la bola primero haga contacto con la mascota o con la mano del cátcher.

(c) Un tercer “strike” no es atrapado por el cátcher, cuando la primera base esté ocupada antes de que haya dos “out”;

(d) Él toca la bola de “foul” para el tercer “strike”;

(e) Se declara un “infield fly”;

(f) Intenta batear un tercer “strike” y la pelota le pega:

(g) Su bola bateada “fair” le pega a él antes de ser tocada por un fildeador. Una bola bateada que le pega al bateador o a su bate, será decretada “foul” si el bateador está en su posición legal dentro de la caja del bateador, véase la Regla 6.03, y a juicio del umpire no había intención de interferir con la trayectoria de la bola;

(h) Después de batear o poner un toque de “fair,” su bate le pega a la bola por segunda vez en territorio “fair.” La bola está muerta y ningún corredor podrá

adelantar. Si el bateador-corredor deja caer su bate y la bola rueda contra el bate en territorio "fair" y, si a juicio del umpire, no hubo intención de interferir con la trayectoria de la bola, la bola estará viva y en juego. Una bola bateada que le pega al bateador o a su bate, será decretada "foul" si el bateador está en su posición legal dentro de la caja del bateador, véase la Regla 6.03, y a juicio del umpire no hubo intención de interferir con el curso de la bola;

Regla 6.05(h) Comentario: Si un bate se parte y un pedazo del mismo queda en territorio "fair" y es golpeado por una bola bateada o si parte de dicho bate golpea a un corredor o a un fildeador, la jugada continuará y no se cantará interferencia. Si la bola bateada golpea una parte del bate partido en territorio "foul," será una bola de "foul."

Si un bate entero es arrojado en territorio "fair" o "foul" e interfiere con un jugador a la defensiva que intenta realizar una jugada, se decretará interferencia sea intencional o no.

En casos en que un casco del bateador es accidentalmente golpeado con una bola bateada en o sobre territorio "fair," o por una bola tirada, la bola permanece en juego igual que si no hubiese golpeado el casco.

Si una bola bateada golpea un casco o cualquier otro objeto ajeno a los que son naturales al terreno mientras esté e territorio "foul," será "foul" y la bola quedará muerta.

Si, a juicio del umpire, hay la intención por parte del corredor de interferir con una bola bateada o tirada, dejando caer el casco o tirándoselo a la bola, entonces dicho corredor sería "out," la bola está muerta y los demás corredores regresarán a la última base legalmente tocada.

(i) Después de batear o poner un toque que continúa moviéndose sobre territorio "foul", y mientras corre hacia primera base, desvía intencionalmente de cualquier manera la trayectoria de la bola. La bola estará muerta y ningún corredor podrá avanzar;

(j) Después de un tercer "strike" o después de batear un batazo de "fair," él o la primera base son tocados antes que él toque primera base;

(k) Al correr la última mitad de la distancia entre el home y la primera base, mientras la bola es fildeada hacia la primera base, corre por fuera (hacia la derecha) de la línea de tres pies, o por dentro (hacia la izquierda) de la línea de "foul", y al hacerlo, a juicio del umpire, interfiere con el jugador defensivo que está recibiendo el tiro en primera base, en cuyo caso la bola estará muerta; excepto que él puede correr por fuera (hacia la derecha) de la línea de tres pies; o por dentro (hacia la izquierda) de la línea de "foul" para evitar interferir con un jugador defensivo que trata de fildear una bola bateada;

Regla 6.05 (k) Comentario: Las líneas que marcan el carril de tres pies son parte del carril y se le requiere al bateador-corredor que tenga ambos pies dentro del carril de tres pies o en las líneas que marcan el carril. Se le permite al bateador-

corredor salirse del carril línea de tres pies por medio de un paso, brinco, estirarse o deslizarse en la cercanía inmediata de la primera base con el único propósito de tocar la primera base.

(l) Un jugador del cuadro interior deja caer intencionalmente un elevado "fair" o un batazo de línea, estando ocupada la primera base, primera y segunda, primera y tercera, o primera, segunda y tercera antes de dos "outs." La bola estará muerta y el corredor o los corredores regresarán a su base o sus bases originales;

REGLA APROBADA: En esta situación, el bateador no es "out" si el jugador del cuadro interior permite que la bola caiga al terreno sin tocarla, excepto cuando la regla "Infield Fly" se aplique.

(m) Un corredor precedente, a juicio del umpire, interfiere intencionalmente con un jugador defensivo que está tratando de atrapar una bola tirada o hacer un tiro con la intención de completar cualquier jugada.

Regla 6.05 (m) comentario: El objetivo de esta regla es castigar al equipo a la ofensiva por una acción antideportiva deliberada e injustificada o de parte del corredor al salirse de la línea de base del corredor con el obvio propósito de chocar con el jugador que pivotea en un doble play, en lugar de tratar de alcanzar la base. Por supuesto, ésta es una jugada a juicio del umpire.

(n) Con dos "out," corredor en tercera base y el bateador con dos "strikes," el corredor intenta el robo del home en un lanzamiento legal y la bola toca al corredor en la zona de "strike" del bateador. El umpire cantará el "Tercer Strike," el bateador es "out" y la carrera no cuenta; con menos de dos "out," el umpire cantará el "Tercer Strike," la bola queda muerta y la carrera cuenta.

(o) Un miembro de su equipo (otro que no sea un corredor) impide el intento de un fildeador de atrapar o fildear una pelota bateada. Ver la regla 7.11. En el caso de interferencia por un corredor, ver la regla 7.08 (b)

6.06 Un bateador es "out" por acción ilegal cuando:

(a) Batea la bola teniendo uno o ambos pies sobre el terreno completamente fuera de la caja del bateador.

Regla 6.06 (a) Comentario: Si un bateador batea una bola "fair" o "foul" mientras está fuera de la de la caja bateador, será declarado "out." Los umpires deben poner mucha atención a la posición de los pies del bateador si intenta batear la bola mientras está siendo embasado intencionalmente. Un bateador no puede saltar o salirse de la caja del bateador para batear la bola.

Regla 6.06

(b) Se cambia de una caja del bateador a la otra mientras el pitcher está en posición listo para lanzar.

(c) Interfiere con el fildeo o tiro del cátcher saliéndose de la caja del bateador o al realizar cualquier otro movimiento que estorbe la jugada del cátcher en home.

(d) Él tira su bate en territorio "fair" o "foul" y le pega al cátcher (incluyendo el guante del cátcher) mientras el cátcher estaba tratando de atrapar un lanzamiento con corredor(es) en base y/o el lanzamiento era el tercer "strike".

EXCEPCION ((c) y (d)): El bateador no es "out" si cualquier corredor que está intentando avanzar es puesto "out," o si el corredor tratando de anotar es decretado "out," por la interferencia del bateador.

Regla 6.06 (c) Comentario: Si el bateador interfiere con el cátcher, el umpire principal cantará "interferencia." El bateador es "out" y la bola quedará muerta. Ningún jugador podrá avanzar con tal interferencia (interferencia ofensiva), y todos los corredores deberán regresar a la última base que, a juicio del umpire, fue legalmente tocada al momento de la interferencia.

Sin embargo, si el cátcher realiza una jugada y el corredor que intenta avanzar es puesto "out," debe suponerse que no hubo interferencia y que dicho corredor es "out" y no el bateador. Los demás corredores en base en ese momento pueden avanzar ya que de acuerdo a la regla no hay interferencia si un corredor es retirado. En ese caso la jugada continúa como si no se hubiera decretado la infracción.

Si un bateador le tira a la bola y falla y el "swing" es tan fuerte que lleva el bate completamente alrededor y, a juicio del umpire, golpea al cátcher sin intención o hace contacto con la bola detrás de él, solo se cantará "strike" (no interferencia). Sin embargo la bola queda muerta, y ningún corredor podrá avanzar en la jugada.

(e) Utiliza o intenta usar un bate que, a juicio del umpire, ha sido alterado o manipulado indebidamente con el propósito de mejorar el factor de distancia o provocar una reacción poco usual en la bola. Esto incluye, bates rellenados, de superficie aplanada, claveteados, ahuecados, agujereados, rayados o cubiertos con una sustancia como parafina, cera, etc.

No se permitirá ningún avance en las bases (excepto los avances que no sean causados por el uso de un bate ilegal, por ejemplo: robo de base, "balk," wild pitch, passed ball) y cualquier "out" u "outs" realizados durante una jugada se mantendrán.

Además de ser declarado "out," el bateador será expulsado del juego y podrá estar sujeto a otras sanciones según determine el Presidente de la Liga.

Regla 6.06(d) Comentario: Se considerará que el bateador ha utilizado o ha intentado utilizar un bate ilegal si el bateador entra con dicho bate a la caja del bateador.

Regla 6.07

6.07 BATEANDO FUERA DE TURNO.

(a) Un bateador será decretado “out,” en apelación, cuando deje de batear en el turno que le corresponde, y otro bateador completa un turno al bate en su lugar.

1. El bateador apropiado puede tomar su lugar en la caja del bateador en cualquier momento antes de que el bateador indebido se convierta en corredor o sea puesto “out”, y cualquier bola o “strike” si las hay, serán cargadas al bateador debido en su turno al bate.

(b) Cuando un bateador indebido se convierte en corredor o es puesto “out”, y el equipo a la defensiva apela al umpire, antes del primer lanzamiento al próximo bateador de cualquiera de los dos equipos, o antes de cualquier jugada o intento de jugada, el umpire declarará (1) “out” al bateador debido; y (2) nulificará cualquier avance o anotación debido a una bola bateada por el bateador indebido o por un avance a primera base del bateador indebido por un sencillo, un error, una base por bolas, ser golpeado por un lanzamiento o de cualquier otro modo.

NOTA: Si un corredor avanza, por una base robada, “balk,” wild pitch o passed ball, mientras el bateador indebido está al bate, tal avance será legal.

(c) Cuando un bateador fuera de turno se convierte en corredor o es puesto “out, y se hace una pitcheada al siguiente bateador de cualquier equipo, antes de hacerse una apelación, el bateador indebido se convierte un bateador legal, y los resultados de su vez al bate quedan legalizados.

(d) **(1)** Cuando el bateador debido es puesto “out” por haber dejado de batear en su turno, el siguiente bateador será aquel cuyo nombre siga al bateador debido que ha sido decretado “out”;

(2) Cuando un bateador indebido se convierte en bateador debido, por no haberse hecho una apelación antes de la siguiente pitcheada, el siguiente bateador será aquel cuyo nombre siga al del bateador indebido que ha sido legalizado. Desde el momento en que las acciones del bateador indebido son legalizadas, el orden al bate se continúa con el nombre siguiente al bateador indebido que ha sido legalizado.

Regla 6.07 Comentario: El umpire no le avisará a nadie sobre la presencia de un bateador indebido en la caja del bateador. Esta regla tiene por objetivo requerir una vigilancia constante de parte de los jugadores y managers de ambos equipos.

Dos puntos fundamentales deben tenerse presente: Cuando un bateador batea fuera de turno, el bateador debido será el jugador que se declara out. Si un bateador indebido batea y alcanza una base o es puesto out, y no se hace ninguna apelación antes de una pitcheada al siguiente bateador, o antes de una jugada o

intento de jugada, se considera que ese bateador indebido ha bateado en su turno debido y ello establece el orden al bate a seguirse.

REGLA APROBADA

Con el fin de ilustrar diversas situaciones que pueden presentarse cuando se batea fuera de turno, suponga que en la primera entrada el orden al bate es como sigue:

Abel-Benitez-Carlos-Daniel-Eduardo-Francisco-García-Rodríguez-Valdez.

JUGADA (1) Benítez al bate. Con la cuenta de 2 bolas 1 "strike" (a) el equipo a la ofensiva descubre el error (b) el equipo a la defensiva apela.

REGLAMENTACIÓN: En cualquier caso Abel reemplaza a Benítez, con la cuenta en su favor de 2 bolas y un "strike".

JUGADA (2) Benítez batea y pega doble. El equipo a la defensiva reclama (a) inmediatamente, o (b) después de una pitcheada a Carlos.
REGLAMENTACIÓN: (a) Abel es declarado "out" y Benítez es el bateador debido; (b) Benítez se quedará en segunda base y Carlos es el bateador debido.

JUGADA (3) Abel recibe base por bolas. Benítez también recibe base por bolas. Carlos batea y Benítez es "out" en jugada forzada. Eduardo batea en el turno de Daniel. Mientras Eduardo está al bate, Abel anota y Carlos avanza a segunda base en "wild pitch". Eduardo batea una rola por el cuadro interior y es puesto "out" mientras que Carlos avanza a tercera. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) después de un lanzamiento a Daniel.
REGLAMENTACIÓN: (a) La carrera de Abel cuenta y Carlos tiene derecho a la segunda base ya que esos avances no fueron como resultado de una bola bateada por el bateador indebido o de su avance a primera base. Carlos deberá regresar a segunda base ya que su avance a tercera base fue como resultado de la bola bateada por el bateador indebido. Daniel es declarado "out," y Eduardo es el bateador debido; (b) la carrera de Abel cuenta y Carlos permanece en tercera. Francisco es el bateador debido.

JUGADA (4) Con las bases llenas y dos "out." Rodríguez batea en el turno de Francisco y conecta triple, impulsando tres (3) carreras. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente a (b) después de un lanzamiento a García.
REGLAMENTACIÓN: (a) Francisco es declarado "out" y no anota ninguna carrera. García es el bateador debido al comenzar la segunda entrada; (b) Rodríguez permanece en tercera y anotan las tres (3) carreras. Valdés es el bateador debido.

JUGADA (5) Después de la jugada (4)(b) antes mencionada, García continúa al bate. (a) Rodríguez es sorprendido en tercera para el tercer "out," o (b) García conecta un elevado y es "out," y no se hace ninguna apelación. ¿Quién es el bateador apropiado para abrir la segunda entrada?
REGLAMENTACION: (a) Valdez. Este se convirtió en el bateador apropiado tan

pronto como el primer lanzamiento a García legalizó el triple de Rodríguez; (b) Rodríguez. Cuando no se hizo ninguna apelación, el primer lanzamiento al bateador que abrió la entrada del equipo contrario legalizó el turno al bate de García.

JUGADA (6) Daniel recibe base por bolas y Abel viene a batear. Daniel era un bateador indebido, y si se hace una apelación antes del primer lanzamiento a Abel, se declara "out" a Abel, Daniel es removido de la base y Benítez sería el bateador debido. No hay reclamación y se le hizo un lanzamiento a Abel. Ahora se legaliza la base por bola a Daniel, y de ese modo Eduardo se convierte en el bateador debido. Eduardo puede reemplazar a Abel en cualquier momento antes de que este (Abel) sea puesto "out" o se convierta en corredor. Pero él no lo hace así. Abel conecta un elevado y es puesto "out," y Benítez viene a batear. Abel era un bateador indebido, y si se hace una apelación antes del primer lanzamiento a Benítez, Eduardo es declarado "out," y el bateador debido es Francisco. No hay apelación, y se le hace un lanzamiento a Benítez. En ese momento el "out" de Abel queda legalizado, y Benítez es el bateador debido. Benítez recibe base por bolas. Carlos es el bateador debido. Carlos conecta un elevado y es "out." Ahora Daniel es el bateador debido, pero él está en segunda base. ¿Quién es el bateador debido?
REGLAMENTACION: El bateador debido es Eduardo. Cuando el bateador debido está en base, se le pasa por alto su turno, y el bateador que le sigue se convierte en el bateador debido.

6.08 El bateador se convierte en corredor y tiene derecho a primera base sin riesgo de ser puesto "out" (siempre y cuando avance hacia la primera base y la toque), cuando:

(a) El umpire haya cantado cuatro bolas.

Regla 6.08 (a) Comentario: Un bateador a quien le corresponde la primera base, porque ha recibido cuatro bolas, incluyendo la otorgación de la primera base a un bateador por un umpire luego de la señal de un manager, deberá ir a primera base y tocar la base antes que otros corredores sean forzados a avanzar. Esto se aplica cuando las bases están llenas y cuando un corredor sustituto entra al juego.

Si, en el avance, un corredor piensa que hay una jugada y se barre pasándose de la base antes o después de tocarla, puede ser puesto "out" por un fildeador que lo toque. Si falla en tocar la base a la cual tiene derecho e intenta avanzar más allá de esa base puede ser puesto "out," si lo tocan a él o a la base que falló en tocar.

(b) Es tocado por una pitcheada a la que no intenta batear, a menos que **(1)** La bola esté en zona de "strike" cuando toca al bateador; o (**2**) el bateador no hace ningún intento de evitar ser tocado por la bola;

Si la bola está en la zona de "strike" cuando toca al bateador, se cantará "strike," sin importar si el bateador intente o no esquivar la bola. Si la bola se encuentra fuera de la zona de "strike" cuando toca al bateador, será cantará una "bola," si él no hace ningún intento para evitar ser tocado.

Regla 6.08

REGLA APROBADA: Cuando el bateador es tocado por una bola pitcheada que no le da derecho a primera base, la bola queda muerta y ningún corredor podrá avanzar.

(c) El cátcher o cualquier jugador interfiere con él. Si una jugada sigue a la interferencia, el manager del equipo a la ofensiva puede notificar al umpire principal que opta por declinar la penalidad por interferencia y que acepta la jugada. Dicha elección deberá ser hecha inmediatamente al final de la jugada. Sin embargo si el bateador alcanza la primera base por un hit, un error, una base por bolas, pelotazo, o de algún otro modo, y todos los demás corredores avanzan cuando menos una base, la jugada proseguirá sin tomar en cuenta la interferencia.

Regla 6.08(c) Comentario: Si se canta interferencia del cátcher mientras una jugada está en progreso, el umpire permitirá que la jugada continúe ya que el manager podría escoger el aceptar dicha jugada en lugar de la interferencia. Si el bateador-corredor falla en tocar la primera base, o un corredor no toca la siguiente base, se considerará como que ha alcanzado dicha base, según dispone la Nota de la Regla 7.04(d).

Ejemplos de jugadas que el manager puede escoger:

(1) Corredor en tercera, un "out," el bateador conecta un elevado a los jardines, con el cual el corredor de tercera anota, pero se cantó interferencia del cátcher. El manager del equipo a la ofensiva puede escoger el aceptar la carrera y permitir que el bateador sea declarado "out" o dejar que el corredor permanezca en tercera y se le conceda la primera base al bateador.

(2) Corredor en segunda base. El cátcher interfiere con el bateador cuando éste toca la bola de fair avanzando el corredor a tercera base. El manager podría escoger tener un corredor en tercera con un "out" en la jugada en lugar de tener corredores en primera y segunda.

Si un corredor tratando de anotar desde tercera mediante un robo o jugada de (squeeze play), tenga en cuenta el castigo adicional establecido en la regla 7.07.

Si el cátcher interfiere con el bateador antes de que el pitcher lance la bola, no se considerará interferencia sobre el bateador bajo la regla 6.08 (c). En tales casos el umpire pedirá "tiempo" el pitcher y el bateador comenzarán nuevamente desde el principio.

(d) Un batazo "fair" toca a un umpire o a un corredor en territorio de "fair" antes de tocar a un fildeador.

Si una bola bateada "fair," toca a un umpire después de haber pasado a un fildeador, que no sea él pitcher, o habiendo tocado a un fildeador, incluyendo al pitcher, la bola está en juego.

Regla 6.09

6.09 El bateador se convierte en corredor cuando--

(a) Batea una bola de “fair”;

(b) En el tercer “strike” cantado por el umpire no es atrapado, siempre y cuando (1) primera base esté desocupada, o (2) primera base esté ocupada con dos “outs”;

Regla 6.09 (b) Comentario: Un bateador que no se da cuenta de su situación, en un tercer “strike” no atrapado, y que no está avanzando hacia la primera base, será declarado “out” una vez salga del círculo de tierra que rodea el área de home.

(c) Un batazo “fair” golpea a un umpire o a un corredor en terreno “fair,” después de haber pasado a un fildeador, que no sea el pitcher, o después de haber sido tocada por un fildeador, incluyendo el pitcher;

(d) Un elevado “fair,” pasa encima de una barda o cae en las tribunas a una distancia de 250 pies o más de la base de home. Tal batazo le da derecho al bateador a un home run siempre que toque legalmente todas las bases. Una bola elevada, bateada de “fair” que salga del campo en un punto menor de 250 pies del home da derecho al bateador de llegar solamente a la segunda base;

(e) Un batazo “fair,” después de tocar el suelo boto a las tribunas o pasa a través de ellas, por encima o por debajo de una barda, o a través o por debajo de la pizarra de anotaciones, o a través o por debajo de arbustos o hiedras de la barda en cuyo caso, el bateador y los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;

(f) Cualquier batazo de “fair,” ya sea antes o después de tocar el suelo, pasa a través o por debajo de una barda, o a través o por debajo de una pizarra, o a través de cualquier abertura en la barda o en la pizarra, o a través o por debajo de arbustos, o hiedras de la barda, o que se quede atorada en la barda o pizarra, en cuyo caso el bateador y los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;

(g) Cualquier batazo “fair” que después de rebotar en el terreno es desviado por un fildeador hacia las tribunas, o por encima o por debajo de una barda en territorio “fair” o “foul,” en cuyo caso, el bateador y todos los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;

(h) Cualquier elevado “fair” es desviado por el fildeador hacia las tribunas, o encima de la barda hacia territorio foul, en cuyo caso el bateador tendrá derecho a avanzar a segunda base, pero si la bola es desviada a las tribunas o sobre la barda en territorio “fair,” el bateador tendrá derecho a un home run. Sin embargo, si tal elevado en territorio “fair” fuera desviado en un punto

menor de 250 pies del home plate, el bateador tendrá derecho a dos bases solamente.

6.10 Una Liga puede optar por utilizar la Regla 6.10 (b), que se llamará la Regla del Bateador Designado.

(a) En el caso de juegos inter-ligas entre equipos de ligas que estén utilizando la Regla del Bateador Designado y equipos de ligas que no estén usando la regla del Bateador Desinado, la Regla se aplicará de la siguiente manera:

(1) En Serie Mundial y en juegos de exhibición, la regla será aplicada o no, de acuerdo a la práctica o costumbre de la liga del equipo local.

(2) En Juegos de Estrellas, la regla será utilizada por acuerdo mutuo de ambos equipos y ambas Ligas.

(b) La Regla del Bateador Designado dispone lo siguiente:

(1) Un bateador puede ser designado a batear por el pitcher abridor y por todos los pitchers subsecuentes en cualquier juego sin que de manera alguna afecte la situación del pitcher o los pitchers durante el juego. El Bateador Designado por el pitcher, si hay alguno, debe ser seleccionado antes de empezar el juego y su nombre debe ser incluido en el orden al bate que se entrega al árbitro principal. Si un manager presenta 10 jugadores en su orden al bate de su equipo, pero omite identificar a uno de ellos como el Bateador Designado, y el umpire o cualquiera de los dos managers (o el designado de cualquiera de los managers para presentar su orden al bate de su equipo) advierte el error antes de que el umpire principal llame a “Juego” para comenzar el partido, el umpire principal ordenará al manager responsable por la omisión a que identifique cuál de los nueve jugadores que no sea el pitcher, será el bateador designado.

Regla 6.10 (b)(1) Comentario: La corrección de un error en la indicación de un Bateador Designado cuando 10 jugadores han sido incluidos en el orden de bateo es considerado un error “obvio” que puede ser corregido antes de que el juego comience. Ver regla 4.01 Comentario

(2) El Bateador Designado nombrado en el orden al bate inicial deberá presentarse a batear al menos una vez, a menos que el equipo contrario cambie de pitchers.

(3) No es obligatorio que un equipo designe a un bateador por el pitcher, pero dejarlo hacerlo antes de empezar el juego elimina el uso de un Bateador Designado para ese equipo en ese juego.

Regla 6.10

(4) Se pueden utilizar bateadores emergentes por el Bateador Designado. Cualquier bateador que sustituye a un Bateador Designado se convierte en el Bateador Designado. Un Bateador Designado que sea sustituido, no podrá regresar de nuevo al juego para realizar ningún tipo de función.

(5) El Bateador Designado puede ser utilizado en la defensiva y continuar bateando en el mismo turno del orden al bate, pero el pitcher entonces deberá batear en lugar del jugador defensivo a quien se sustituyó, a menos que se haga más de una sustitución, en cuyo caso el manager deberá asignar los turnos correspondientes en el orden al bate.

(6) El Bateador Designado puede ser sustituido por un corredor y este corredor se convierte en el Bateador Designado. El Bateador Designado no puede ser utilizado como corredor emergente.

(7) El Bateador Designado está “fijo” en el orden al bate. No se podrán efectuarse sustituciones múltiples, que alteren la rotación del Bateador Designado en la alineación.

(8) Una vez que el pitcher del juego sea cambiado del montículo a una posición a la defensiva, este movimiento terminará la actuación del Bateador Designado para ese equipo, por el resto del juego.

(9) Una vez que un bateador emergente batea por cualquier jugador en el orden al bate y luego entra a lanzar, este movimiento terminará la actuación del Bateador Designado para ese equipo, por el resto del juego.

(10) Una vez que el pitcher del juego batea o corre por el bateador designado, dicho movimiento se termina la actuación del bateador designado para ese equipo por el resto del juego. El pitcher del juego solo podrá batear de emergente o correr de emergente por el bateador designado.

(11) Si un manager presenta 10 jugadores en su orden de bateo de su equipo, pero falla en indicar a uno de ellos como Bateador Designado, y el manager contrario, luego de haber comenzado el juego, le señala al umpire principal la omisión de identificar un Bateador Designado, entonces:

(i) Se requerirá al pitcher batear en el turno en la alineación del jugador que no ha asumido una posición defensiva, si el equipo ha ocupado el terreno a la defensiva, o

(ii) Si el equipo aún no ha ocupado el terreno la defensiva, el pitcher será colocado en el lugar de cualquier jugador en la alineación, según escoja el manager de ese equipo.

Regla 6.10

En cualquier caso, el jugador a quien el pitcher sustituye en la alineación se considerará sustituido y será removido del juego y el rol del Bateador Designado terminará para ese equipo por el resto del juego. Cualquier jugada que haya ocurrido antes de que la violación haya sido informada al umpire principal será válida, sujeto a la Regla 6.07 (Bateador Fuera de Turno).

(12) Una vez que un Bateador Designado asume una posición defensiva, dicho movimiento termina la actuación del Bateador Designado para ese equipo, por el resto del juego.

(13) No es necesario anunciar al sustituto del Bateador Designado hasta que el bateador designado tome su turno al bate.

(14) Si un jugador a la defensiva va al montículo (sustituye al pitcher), este movimiento terminará con el rol del Bateador Designado para ese equipo, por el resto del juego.

(15) El Bateador Designado no podrá sentarse en el “bullpen” a menos que esté sirviendo como cátcher de “bullpen.”

Regla 7.01 a 7.04

7.00—El Corredor.

7.01 Un corredor adquiere el derecho a una base desocupada cuando la toca antes de ser puesto “out”. El corredor entonces tiene derecho a esa base hasta que sea puesto “out”, o forzado a dejarla para otro corredor con derecho legal a esa base.

Regla 7.01 Comentario: Si un corredor adquiere legalmente el derecho a una base, y el pitcher asume su posición para lanzar, el corredor no puede regresar a una base previamente ocupada.

7.02 Al avanzar, un corredor deberá tocar primera, segunda, tercera y home en ese orden. Si es forzado a regresar, deberá retocar todas las bases en orden inverso, a menos que la bola esté muerta bajo cualquier disposición de la Regla 5.09. En tales casos, el corredor podrá ir directamente a su base original.

7.03

(a) Dos corredores no pueden ocupar una misma base, pero si dos corredores están tocando la misma base, mientras la bola esté viva, el corredor subsecuente será “out” cuando sea tocado y el corredor precedente tendrá derecho a la base a menos que aplique la regla 7.03(b).

(b) Si un corredor es forzado a avanzar porque el bateador se convierta en corredor y dos corredores están tocando una base a la cual ha sido forzado el corredor subsecuente, dicho corredor tiene derecho a la base y el corredor precedente será “out” cuando sea tocado o cuando un fildeador tenga posición de la bola toca y toque la base a la cual el corredor precedente es forzado a avanzar.

7.04 Cualquier corredor, que no sea el bateador, podrá avanzar una base, sin riesgo a ser puesto “out”, cuando:

(a) Se marque un “balk”;

(b) El avance del bateador, sin riesgo a ser puesto “out”, obligue al corredor a desocupar su base, o cuando el bateador pega un batazo “fair” y la bola toque a otro corredor o al umpire, antes que la bola haya sido tocada, o haya pasado a un fildeador, si tal corredor está forzado a avanzar;

Regla 7.04 (b) Comentario: Un corredor forzado a avanzar sin riesgo de ser puesto “out” podrá avanzar más allá de la base a la cual tiene derecho únicamente a su propio riesgo. Si tal corredor, forzado a avanzar, es puesto “out” para el tercer “out,” antes de que un corredor precedente, también forzado a avanzar, toque al home, la carrera contará.

JUGADA: Dos “out”, bases llenas, el bateador recibe la base por bolas, pero el corredor de segunda con exagerado entusiasmo, se pasa de la tercera

base rumbo al home y es puesto “out” en la tercera por el tiro del cátcher. No obstante haber dos “out”, la carrera cuenta, bajo la teoría de que la carrera fue forzada al home por la base por bolas y todo lo que los corredores tenían que hacer era avanzar y pisar la siguiente base.

(c) Después de atrapar un elevado, un fildeador pisa o se cae dentro de cualquier área fuera de juego;

Regla 7.04(c) Comentario: Si el fildeador, luego de atrapar legalmente la bola, pisa o se cae dentro de cualquier área fuera de juego, la bola estará muerta y cada corredor avanzará una base sin riesgo a ser puesto “out”, desde la última base legalmente tocada al momento que el fildeador entró a dicha área fuera de juego.

(d) Mientras intenta un robo de base, el cátcher o cualquier fildeador interfiere con el bateador.

NOTA: Cuando un corredor tiene derecho a una base sin riesgo de ser puesto “out,” mientras la bola esté en juego, o bajo cualquier regla en la cual la bola esté en juego luego que el corredor alcanza la base a la cual tiene derecho, y el corredor falla en tocar la base a la cual tiene derecho, antes de tratar de avanzar a la próxima base, el corredor perderá su derecho a no ser puesto “out” y puede ser puesto “out” si lo tocan o tocan la base antes que éste regrese a la base que ha dejado de tocar.

(e) Un fildeador deliberadamente toca una pitcheada con su gorra, careta o cualquier parte de su uniforme desprendido de su lugar habitual en su persona. La bola está en juego, y la concesión de bases se hace desde la posición del corredor al momento en que la bola fue tocada.

7.05 Cada corredor, incluyendo al bateador-corredor, puede avanzar sin riesgo de ser puestos “out”:

(a) A home, anotando una carrera, si un batazo “fair” sale de aire del terreno de juego y el corredor toca legalmente todas las bases; o si un batazo “fair,” que, a juicio del umpire, habría salido de aire del terreno de juego, es desviado por la acción de un fildeador al tirarle su guante, gorra o cualquier artículo de su uniforme;

(b) Tres bases, si un fildeador deliberadamente toca una bola “fair” con su gorra, careta o con cualquier parte de su uniforme que se ha quitado del lugar que le corresponde en su persona. La bola está en juego y el bateador podrá avanzar hacia el home a su propio riesgo;

(c) Tres bases, si un fildeador deliberadamente le arroja su guante y toca una bola “fair.” La bola está en juego y el bateador podrá avanzar a la base de home, a su propio riesgo.

(d) Dos bases, si un fildeador deliberadamente toca una bola tirada con su gorra, careta o cualquier parte de su uniforme desprendido de su propio lugar en su persona. La bola está en juego;

(e) Dos bases, si un fildeador deliberadamente arroja su guante a una bola tirada y el guante toca la pelota. La bola está en juego;

Regla 7:05 (b) hasta la 7.05 (e) Comentario: En la aplicación de los incisos (b-c-d-e) el umpire deberá decidir que el guante tirado o la gorra o careta desprendidos, ha tocado la bola. No habrá castigo si la bola no es tocada.

Bajo los incisos (c-e) no se aplicará este castigo contra un fildeador cuyo guante se ha desprendido de su mano por la fuerza de una bola bateada o tirada, o su guante se le sale de su mano cuando él hace un claro intento por hacer una atrapada legal.

(f) Dos bases, si una bola "fair" rebota o es desviada hacia las gradas fuera de las líneas de "foul" de primera o tercera base; o si pasa a través de o por debajo de la bardad, o a través o por debajo de una pizarra de anotación, o a través o por debajo de arbustos o enredaderas en la bardad; o si se incrusta en dicha bardad, pizarra, arbustos o enredaderas;

(g) Dos bases cuando, sin haber ningún aficionado en el terreno de juego, una bola tirada cae en las gradas, o dentro del dugout (ya sea que la bola rebote o no de regreso al terreno de juego), o por encima o por debajo o a través de una bardad en el terreno, o en la parte inclinada de la malla sobre el "back-stop," o que permanece atorada de la tela metálica que protege a los aficionados. La bola estará muerta. Cuando dicho mal tiro es la primera jugada realizada por un fildeador del cuadro interior, el umpire, al conceder dichas bases, se regirá por la posición de los corredores al momento que la bola fue pitcheada; en todos los demás casos el umpire se regirá por la posición de los corredores al momento en que se hizo el mal tiro.

REGLA APROBADA. Si todos los corredores, incluyendo al bateador-corredor, han avanzado cuando menos una base al momento un fildeador de cuadro interior realiza el tiro malo en la primera jugada después del lanzamiento, la concesión de bases se regirá por la posición de los corredores cuando se hizo el mal tiro.

Regla 7.05 (g) Comentario: Bajo ciertas circunstancias es imposible concederle dos bases a un corredor. Ejemplo: Corredor en primera. El bateador conecta elevado corto al jardín derecho. El corredor se detiene entre primera y segunda y el bateador pisa primera y se coloca detrás de él. La bola cae "fair." El jardinero, al tirar a primera, envía la bola a las gradas.

REGLA APROBADA: Dado que, mientras la bola está muerta, ningún corredor puede avanzar más allá de la base a la cual tiene derecho, el corredor que

originalmente estaba en primera base va a tercera base y el bateador se quedará en segunda base.

El término “cuando el tiro malo es hecho” quiere decir el momento cuando el tiro sale de la mano del jugador y no cuando la bola tirada toca el terreno, pasa un fildeador a quien se dirige el tiro, o se fue a las gradas o a terreno muerto quedando fuera de juego.

La posición del bateador-corredor en el momento en que el tiro malo sale de las manos del jugador que realiza el tiro es la clave para decidir la concesión de bases. Si el bateador-corredor no ha alcanzado la primera base, se conceden dos bases a todos los corredores a partir del momento en que la pitcheada fue hecha. La decisión de si el bateador-corredor había alcanzado la primera base antes del tiro, es una jugada de apreciación.

Si se presenta una jugada poco usual en la cual el primer tiro realizado por un jugador del cuadro interior cae dentro de las gradas o dugout pero el bateador no se convirtió en corredor (tal como un tiro del cátcher que va a las gradas al tratar de poner “out” a un corredor de tercera que trata de anotar en una pitcheada que se le escapa al cátcher passed ball o en un wild pitch), la concesión de las dos bases se hará desde la posición de los corredores al momento del mal tiro. (Para efecto de la Regla 7.05 (g) el cátcher se considera como un jugador del cuadro interior.)

JUGADA. Corredor en primera base, el bateador conecta batazo al campo corto, quien tira muy tarde a segunda base tratando de poner “out” al corredor, y el segunda base tira a la primera base después que el bateador ha cruzado la primera base.

REGLAMENTACIÓN: El corredor en segunda base anota. (En esta jugada se le concede la tercera base al bateador-corredor solamente si ha pasado la primera base cuando el tiro fue realizado.)

(h) Una base, si una pitcheada, o un tiro hecho por el pitcher a una base, desde su posición en la placa de pitcheo, para sorprender a un corredor, cae en las tribunas o en la banca de los jugadores, (dugout) o por encima de o a través de una barda en el terreno o el “Back stop”. La bola queda muerta.

REGLA APROBADA: Cuando un wild pitch o passed ball pasa a través de o por el lado del cátcher, o es desviado por él cátcher, y la bola va directamente a un dugout o se interna en las tribunas, encima del “back stop,” o a cualquier área donde la bola queda muerta, la concesión será de una base. También se concederá una base solamente. Cuando el pitcher esté en contacto con su placa de pitcheo, tira a una base, y el tiro va directamente a las tribunas o en cualquier área donde la bola queda muerta.

Sin embargo, si la pitcheada o bola tirada pasa a través de o por el lado del cátcher o a través de un fildeador, y la bola permanece en el campo de juego, y posteriormente es pateada o desviada dentro del dugout, tribunas u otra área donde la bola queda muerta, la concesión será de dos bases, a partir de la posición de los corredores en el momento de la pitcheada o el tiro.

(i) Una base, si el bateador se convierte en corredor por haber recibido la cuarta bola o un tercer "strike," cuando la pitcheada pasa al cátcher y la bola se atora en la careta o en el equipo del umpire.

Si el bateador se convierte en corredor por una pitcheada de wild pitch que les da derecho a los corredores de avanzar una base, el bateador-corredor tendrá derecho a la primera base solamente.

Regla 7.05(i) Comentario: El hecho de que a un corredor se le conceda una o más bases sin riesgo de ser puesto "out," no lo releva de la responsabilidad de tocar la base concedida y todas las bases intermedias. **Por ejemplo:** el bateador pega un roletazo que un jugador de cuadro levanta y tira la bola dentro de las tribunas, pero el bateador-corredor no piso la primera base. Él puede ser declarado "out" en apelación por no haber tocado la primera base, después que la bola sea puesta en juego, no obstante habérsele "concedido" la segunda base.

Si un corredor está forzado a regresar a una base después de una atrapada, él debe retocar su base original aún cuando le han sido concedidas bases adicionales por motivo de una regla de terreno u otra regla. Él puede retocar mientras la bola esté muerta entonces y la concesión de bases entonces se hará desde su base original.

7.06 Cuando ocurre una obstrucción, el umpire deberá cantar o señalar "Obstrucción".

(a) Si se está realizando una jugada sobre el jugador obstruido, o si el bateador-corredor es obstruido antes de que toque la primera base, la bola estará muerta y todos los corredores avanzarán, sin riesgo de ser puestos "out," a la base que, a juicio del umpire, hubiesen alcanzado de no haber ocurrido la obstrucción. Al corredor obstruido se le concederá al menos una base adicional a la última base que haya tocado legalmente antes de la obstrucción. Cualquiera de los corredores precedentes, forzados a avanzar por la concesión de bases, avanzará, sin riesgo de ser puestos "out," como castigo por la obstrucción.

Regla 7.06(a) Comentario: Cuando se esté realizando una jugada sobre un corredor obstruido, el umpire marcará la obstrucción de la misma forma como cuando pide "Tiempo," con ambas manos levantadas sobre su cabeza. La bola queda muerta inmediatamente se hace la señal del umpire; sin embargo, si una bola tirada está en vuelo antes que la obstrucción sea marcada por el umpire, se les concederá a los corredores las bases que les habrían sido concedidas en tiros malos, como si la obstrucción no hubiese ocurrido. En una jugada en que un corredor es sorprendido entre segunda y tercera y es obstruido por el tercera base avanzando en dirección a tercera mientras el tiro del campo-corto aún está en el aire, si dicho tiro entra al dugout, se le otorga el home al corredor obstruido. A los demás corredores en base en esta situación, también se les conceden dos bases a partir de la última base tocada legalmente antes de que la obstrucción fuese marcada.

(b) Si no se está realizando jugada sobre el corredor obstruido, la jugada deberá proseguir hasta que no sea posible más acción. El umpire entonces pedirá "tiempo" e impondrá las sanciones, si alguna, que a su juicio nulifiquen el acto de la obstrucción.

Regla 7.06(b) Comentario: Bajo la Regla 7.06(b) cuando la bola no está muerta en una obstrucción y un corredor obstruido avanza más allá de la base que, a juicio del umpire, le habría sido concedida por causa de la obstrucción, él lo hace a su propio riesgo y puede ser puesto "out." Esta es una decisión a juicio del umpire.

NOTA: El cátcher, sin estar en posesión de la bola, no tiene derecho a bloquear el camino del corredor que intenta anotar. La línea de base pertenece al corredor y él cátcher puede estar en ella solo cuando esté fildeando una bola o cuando tenga posesión de la misma en su mano.

7.07 Si, el cátcher o cualquier fildeador, con corredor en tercera base y tratando de anotar en un "squeeze play" o un robo, se coloca sobre o frente al home sin tener posesión de la bola, o toca al bateador o a su bate, se le cargará un "balk" al pitcher, se concederá la primera base al bateador por la interferencia y la bola quedará muerta.

7.08 Cualquier corredor es out cuando--

(a) **(1)** Para evitar ser tocado se sale más de tres pies de su carril entre bases, a menos que su acción sea para evitar una interferencia con un fildeador que trata de fildear una bola bateada. El carril entre bases del corredor se establece cuando ocurre el intento de tocar al corredor y es una línea recta desde el corredor hasta la base que él intenta alcanzar a salvo; o

(2) Después de tocar la primera base, se sale de su carril entre bases obviamente abandonando su esfuerzo para alcanzar la siguiente base;

Regla 7.08(a) Comentario: Cualquier corredor que después de haber llegado a primera base, abandone su carril entre bases y se dirija a su dugout o a su posición creyendo que no hay ninguna otra jugada, puede ser declarado "out" si
a juicio del umpire, la acción del corredor es considerada como un abandono de su esfuerzo por correr las bases. Aun cuando un corredor es declarado "out," La bola permanece en juego para cualquier otro corredor.

Esta regla también cubre las siguientes jugadas similares: El juego empatado en la parte baja de la novena entrada, menos de dos "out," con corredor en primera base, el bateador conecta un home run para empujar la carrera del gane, el corredor de primera base pasa la segunda base, y pensando que el home-run automáticamente gana el juego, cruza el montículo en dirección a su dugout, mientras el bateador-corredor sigue corriendo pisando sus bases. En este caso, el corredor que estaba en primera base, se le declara "out" "por abandonar todo esfuerzo por tocar la siguiente base" y al bateador corredor se le permite continuar

su recorrido, para que su home-run sea válido. En caso de haber dos "out," el home-run no contará (ver Regla 7.12). Esta no es una jugada de apelación.

JUGADA: El corredor creyendo haber sido declarado "out" porque lo tocaron en la primera o tercera base, se dirige al dugout y avanza una distancia razonable todavía indicando por su acción que es "out," será declarado "out" por abandono de bases.

(b) Interfiere intencionalmente con una bola tirada; o estorba a un fildeador que intenta realizar una jugada sobre una bola bateada;

Regla 7.08 (b) Comentario: Un corredor a quien se le juzga haber estorbado a un fildeador que intenta realizar una jugada sobre una bola bateada, es out bien sea que su acción haya sido intencional o no.

Sin embargo, si el corredor está en contacto con una base legalmente ocupada, cuando estorba al fildeador, él no podrá ser declarado "out" a menos que a juicio del umpire, tal obstaculización sea intencional, sin importar que ocurra en territorio "fair" o "foul." Si el umpire la declara intencional la obstaculización, se aplicará el siguiente castigo: Con menos de dos "out," el umpire deberá declarar "out" tanto al corredor como al bateador. Con dos "out," el umpire deberá declarar "out" al bateador.

Si, en un "tira-tira" entre tercera base y home, el corredor subsiguiente ha avanzado y está parado sobre la tercera base cuando se declara "out" por interferencia ofensiva al corredor en el "tira-tira," el umpire debe regresar a la segunda al corredor que está parado en la tercera base. El mismo procedimiento aplica si hay un "tira-tira" entre segunda y tercera base y el corredor subsiguiente ha alcanzado la segunda (el razonamiento es que en una jugada de interferencia ningún corredor podrá avanzar y se considera que un corredor ocupa una base hasta que legalmente alcance la próxima base).

(c) Es tocado, mientras está fuera de su base, estando la bola está viva. **EXCEPCION:** Un bateador-corredor no puede ser tocado de "out" si después de haber pasado la primera base corriendo o barriéndose, regresa de inmediato a la base;

REGLA APROBADA: (**1**) Si una base se desprende de su posición debido al impacto de un corredor, no podrá realizarse jugada alguna sobre ese corredor en esa base si éste había llegado safe a la base.

REGLA APROBADA: (**2**) Si, durante una jugada, una base se desprende de su posición, cualquier corredor subsiguiente, en la misma jugada, será considerado que ha tocado u ocupado la base, si a juicio del umpire, él toca u ocupa el punto marcado por la base desprendida.

(d) Deja de retocar su base, después de que una bola de "fair" o "foul" es legalmente atrapado, antes que él, o su base sean tocados por un fildeador. No será declarado out por no retocar su base después del primer próximo

lanzamiento, o de cualquier jugada o intento de jugada. Esta es una jugada de apelación;

Regla 7.08(d) Comentario: Los corredores no necesitan hacer "pisa y corre" en un "foul tip." Si pueden robar en un "foul tip." Si el así llamado roce con el bate "tip" no es atrapado, se convierte en un "foul" ordinario. Entonces, los corredores regresan a sus bases.

(e) El o la siguiente base es tocada antes que el toque la siguiente base, luego de haber sido forzado a avanzar porque el bateador se ha convertido en corredor. Sin embargo, si un corredor subsiguiente es puesto out en una jugada forzada, la jugada forzada se elimina y el corredor deber ser tocado para ser puesto out. La jugada forzada se elimina tan pronto como el corredor toca la base a la cual fue forzado a avanzar, y si se pasa de la base barriéndose o corriendo, el corredor debe ser tocado para ser puesto out. Sin embargo si el corredor forzado, luego de tocar la próxima base, retrocede, por cualquier razón, hacia la última base que había ocupado, se restablece la jugada forzada y nuevamente puede ser puesto out si la defensiva toca la base a la cual está forzado a avanzar;

Regla 7.08 (e) Comentario: **JUGADA:** Corredor en primera y el bateador con conteo de tres bolas: El corredor sale al robo en el siguiente lanzamiento, el cual es la cuarta bola, pero luego de haber tocado la segunda, barriéndose o corriendo, se pasa de esa base. El tiro del cátcher lo sorprende antes de que pueda regresar a segunda. La Regla dispone que el corredor es out. (Se elimina el out forzado).

Situaciones de pasarse de la base al barrerse o corriendo se presentan en otras bases y no solo en primera base. **Por ejemplo,** Con menos de dos outs, y con corredores en primera y segunda, o primera, segunda y tercera, conectan un batazo de rola hacia un fildeador del cuadro interior que intenta un doble play. El corredor de primera llega a segunda antes que el tiro, pero al barrerse se pasa de la base. El tiro de relevo a primera base pone out al bateador-corredor. El primera base, viendo al corredor en segunda base está fuera de la base, le tira al segunda y el corredor es tocado fuera de la base. Mientras tanto los otros corredores han cruzado la base de home. **La pregunta es:** ¿Es ésta una jugada forzada? ¿Se eliminó la jugada forzada cuando el bateador-corredor fue puesto out en primera base? ¿Cuentan las carreras que cruzaron en home plate durante esta jugada y antes de que se consumara el tercer out, cuando el corredor fue tocado en segunda? **Respuesta**: Las carreras cuentan. No es una jugada forzada. Es una jugada en la que se tiene que tocar al corredor.

(f) Es tocado por un batazo "fair," en territorio "fair," antes que la bola haya tocado o pasado a un jugador del cuadro interior. La bola estará muerta y ningún corredor puede anotar, ni los corredores avanzar, excepto los corredores que estén forzados a avanzar. **EXCEPCION:** Si un corredor está tocando su base cuando es golpeado por un "Infield Fly," el corredor no es "out," a pesar de que el bateador si es "out";

Regla 7.08(f) Comentario: Si dos corredores son tocados por la misma bola “fair,” solamente el primer corredor es “out,” ya que la bola queda muerta instantáneamente.

Si un corredor es golpeado por un “Infield Fly” mientras no esté tocando su base, ambos el corredor y el bateador, son “out.”

(g) El intenta anotar en una jugada en la cual el bateador interfiere con la jugada en la base de home con menos de dos “out.” Con dos “out,” la interferencia pone “out” al bateador y la carrera no cuenta;

(h) Le pasa a un corredor precedente antes que dicho corredor sea puesto “out”;

Regla 7.08(h) Comentario: Se puede considerar que un corredor ha pasado a un corredor precedente (el corredor más adelantado) basado en sus acciones o en las acciones de un corredor precedente.

JUGADA— Corredores en segunda y tercera base con un “out”. El corredor de tercera base (el corredor más adelantado) hace un avance hacia home y es atrapado en un “tira-tira” entre tercera y el home. Creyendo que el corredor precedente será tocado y puesto “out”, el corredor de segunda base (el corredor subsiguiente) avanza a tercera base. Antes de ser tocado, el corredor precedente se regresa hacia tercera base pasando esta base hacia el jardín izquierdo. En este momento, el corredor de subsiguiente le ha pasado al corredor precedente como resultado de las acciones del corredor precedente. Como resultado, el corredor subsiguiente es “out” y la tercera base queda desocupada. El corredor precedente tiene derecho a la tercera base si regresa a tocarla antes de ser puesto “out”, véase la Regla 7.01, a menos que sea decretado out por abandono de las bases.

(i) Luego de haber adquirido posesión legal de una base, corra las bases en orden inverso con el propósito de confundir al equipo a la defensiva o hacer una burla del juego. El umpire inmediatamente pedirá “tiempo” y declarará “out“ al corredor;

Regla 7.08(i) Comentario: Si un corredor toca una base desocupada y enseguida cree que la bola fue atrapada o es engañado para que regrese a la última base que había tocado, puede ser puesto “out” mientras regresar a esa base, pero si él llega a la base que previamente ocupaba a salvo ya no podrá ser puesto “out” mientras está en contacto con esa base;

(j) No regresa inmediatamente a primera base luego de pasar esa base corriendo o barriéndose. Si intenta correr hacia segunda base, será “out” cuando sea tocado. Si luego de pasar la primera base, corriendo o barriéndose, se dirige hacia el dugout, o a su posición, y no regresa de inmediato a la primera base, es “out” cuando él o la base sean tocados, en jugada de apelación;

Regla 7.08 (j) Comentario: El corredor que pisa la primera base y se pasa corriendo, y es declarado safe por el umpire, ha “alcanzado la primera base” para propósito de la Regla 4.09(a) y cualquier carrera que se anote en tal jugada cuenta, aún cuando posteriormente el corredor se convierta en el tercer “out” por no regresar “inmediatamente” según dispone la Regla 7.08(j).

(k) Al correr o barriéndose hacia la base de home, falla en tocar esa base, y no realiza intento alguno por regresar a la base, cuando un jugador fildeador tiene posesión de la bola en su mano, mientras toca el home, y hace la apelación al umpire para la decisión.

Regla 7.08 (k) Comentario: Esta Regla se aplica solamente cuando el corredor va camino al dugout y se requiere que el cátcher lo persiga. No aplica en la jugada ordinaria cuando el corredor falla en tocar la base de home e inmediatamente hace un esfuerzo por tocarlo antes de ser tocado. En este caso, se tiene que tocar al corredor.

(l) Mientras se realiza una jugada sobre él y un miembro de su equipo (otro que no sea un corredor) interfiere con el esfuerzo del fildeador de fildear una bola tirada. Véase la Regla 7.11. En caso de interferencia de parte de un corredor, véase Regla 7.08 (b)

7.09 Es una interferencia de un bateador o un corredor cuando:

(a) Después del tercer strike, que no es atrapado por el cátcher, claramente obstaculiza al cátcher en su intento de fildear la bola. Dicho bateador-corredor es “out”, la bola queda muerta, y todos los demás corredores regresarán a las bases que ocupaban al momento del lanzamiento.

Regla 7.09(a) Comentario: Si el lanzamiento es desviado por el cátcher o el umpire y subsecuentemente toca al bateador-corredor, no se considerará interferencia, a menos que, a juicio del umpire, el bateador-corredor interfiera con el cátcher fildeando la bola.

(b) Intencionalmente desvía, de alguna manera, el curso de un batazo de “foul”;

(c) Antes de que haya dos outs y un corredor en tercera base, el bateador obstaculiza a un fildeador mientras realiza una jugada en la base de home; el corredor es out;

(d) Cualquier miembro o miembros del equipo a la ofensiva que, con la intención de confundir, obstaculizar o crear mayor dificultad a los fildeadores, se colocan o reúnen alrededor de cualquier base hacia la que avanza un corredor. Dicho corredor será declarado “out” por la interferencia de su compañero o compañeros de equipo;

(e) Cualquier bateador o un corredor que acaba de ser puesto “out,” o cualquier corredor que acaba de anotar, estorba o impide cualquier jugada adicional que se esté realizando sobre un corredor. Dicho corredor será declarado “out” por la interferencia de su compañero de equipo;

Regla 6.01(a)(5) Comentario (Regla 7.09(e) Comentario): Si el bateador o un corredor continúa avanzando, o si regresa o trata de regresar a la última base que tocó legalmente luego de ser puesto “out,” no se considerará, por ese solo hecho, como que trata de confundir, impedir u obstaculizar a los fildeadores.

(f) Si, a juicio del umpire, un corredor de base intencional y deliberadamente interfiere con una bola bateada o con un fildeador en el acto de fildear una bola bateada, con la clara intención de romper un doble play, la bola queda muerta. El umpire declarará “out” por interferencia al corredor y también declarará “out” al bateador-corredor por la acción de su compañero de equipo. Bajo ninguna circunstancia se podrán correr las bases o anotar carreras por tal acción de un corredor.

(g) Si, a juicio del umpire, un bateador-corredor, intencional y deliberadamente interfiere con una bola bateada o con un fildeador en el acto de fildear una bola bateada, con la clara intención de romper un doble play, la bola queda muerta; el umpire declarará “out” por interferencia al bateador-corredor y también declarará “out” al corredor que haya avanzado más cerca de la base de home, sin importar dónde habría sido posible el doble play. Bajo ninguna circunstancia se podrán correr las bases, a causa de tal interferencia.

(h) A juicio del umpire, el “coach” de tercera o primera base, al tocar o retener a un corredor, lo asiste físicamente para regresar o salir de la tercera o primera base;

(i) Con un corredor en tercera, el “coach” de base abandona su caja de coach y actúa de cualquier manera para provocar un tiro de un fildeador;

(j) Falla en evadir a un fildeador que trata de fildear una bola bateada, o interfiere intencionalmente con un tiro, condicionado a que si dos o más fildeadores intentan fildear una bola bateada, y el corredor hace contacto con uno o más de ellos, el umpire deberá determinar cuál fildeador tiene derecho al beneficio de esta regla, y no declarará “out” al corredor por hacer contacto con un fildeador diferente a aquél que el umpire determine que tiene el derecho de fildear dicha bola. El umpire deberá declarar “out” al corredor de acuerdo a la Regla 5.09(b)(3) (antes 7.08(b)). Si se juzga que el bateador-corredor no ha impedido que el fildeador en su intento de fildear haga una jugada sobre una bola bateada o si la interferencia de un corredor e juzgada como no intencional, al bateador-corredor se le concederá la primera base.

Regla 7.09(j) Comentario: Cuando un cátcher y un bateador-corredor que se dirige hacia la primera base tienen contacto entre sí, mientras el cátcher está

fildeando la bola bateada, por lo general no hay violación y no se debe marcar nada. “Obstrucción” por un fildeador, que intenta fildear una bola bateada, debe ser decretada solo en casos muy obvios y violentos ya que las reglas le otorgan el derecho al paso, por supuesto, tal “derecho al paso” no es una licencia para, por ejemplo, tropezar intencionalmente con un corredor, aun cuando esté fildeando la bola. Si el cátcher está fildeando la bola, y cualquier fildeador, incluyendo al pitcher, obstruye a un corredor que se dirige hacia la primera base, se cantará “obstrucción” y se le concederá la primera base al corredor.

(k) Un batazo “fair” toca al corredor en territorio de “fair” antes de tocar a un fildeador. Si el batazo “fair” pasa a través o por el lado de un jugador de cuadro interior, y toca a un corredor inmediatamente detrás de él, o toca al corredor después de haber sido desviado por un fildeador, el umpire no declarará “out” al corredor por haber sido tocado por una bola bateada. Al tomar esta decisión, el umpire deberá estar convencido que la bola pasó a través de o por el lado del fildeador, y que ningún otro jugador del cuadro interior tenía la posibilidad de realizar una jugada sobre la bola. Si, a juicio del umpire, el corredor deliberada e intencionalmente patea dicha bola bateada y sobre la cual el jugador de cuadro interior ha fallado en hacer jugada, el corredor deberá ser declarado “out” por interferencia.

CASTIGO POR INTERFERENCIA: El corredor es “out” y la bola queda muerta.

7.10 Cualquier corredor será declarado “out,” en apelación, cuando:

(a) Después de que un elevado es atrapado, falla en retocar su base original antes de que él o su base original sean tocados;

Regla 7.10 Comentario(a): “Retocar” en esta regla, significa tocar y salir corriendo en contacto con la base luego de la bola haber sido atrapada. No está permitido al corredor iniciar su corrido desde una posición detrás de su base. Ese corredor será declarado out en apelación.

(b) Con la bola en juego, mientras avanza o regresa a una base, deja de tocar cada base en su orden antes de que él o la base que ha dejado de tocar, sean tocados.

REGLA APROBADA: (1) Ningún corredor podrá regresar a tocar una base que dejó de tocar después que un corredor subsiguiente haya anotado. **(2)** Cuando la bola esté muerta, ningún corredor podrá regresar a tocar una base que falló en tocar o una que haya abandonado luego de haber avanzado y tocado una base más allá de la que falló en tocar.

Regla 7.10 (b) Comentario: **JUGADA. (a)** El bateador conecta un home run fuera del parque o un doble por regla de terreno y falla en tocar la primera base (la

bola queda muerta) él puede regresar a primera base para corregir su error antes de tocar segunda base, pero si toca segunda no podrá regresar a primera y si el equipo a la defensiva apela, será declarado out en la primera base.

JUGADA. (b) El bateador conecta un batazo al short stop quién tira mal y la bola cae en las tribunas (bola queda muerta), el bateador-corredor falla en tocar la primera base, pero se le concede la segunda base por el tiro a territorio muerto. Aún cuando el umpire le ha concedido la segunda base al corredor por el tiro a territorio muerto, el corredor deberá tocar primera base antes de continuar hacia segunda.

Estas son jugadas de apelación.

(c) Se pasa de la primera base corriendo o barriéndose y deja de regresar a la base inmediatamente, y él o la base son tocados antes de que el corredor regrese a la primera base;

(d) Falla en tocar la base de home y no realiza intento de regresar a esa base, y la base de home es tocado.

Cualquier apelación bajo esta regla deberá ser hecha antes del próximo lanzamiento o cualquier jugada o intento de jugada. Si la violación ocurre durante una jugada con la que termina una media entrada, la apelación debe ser hecha antes de que el equipo a la defensiva abandone el campo.

Una apelación no debe ser interpretada como una jugada o un intento de jugada.

No podrán hacerse apelaciones sucesivas sobre un corredor en la misma base. Si el equipo a la defensiva falla en su primera apelación, la petición de una segunda apelación sobre el mismo corredor en la misma base no será permitida por el umpire. (El significado que se le da al término “fallar” es que el equipo a la defensiva tira la pelota a territorio muerto mientras hace una apelación. Por ejemplo, si el pitcher tira a la primera base en una apelación y el tiro mal cae en las tribunas, no se permitirá una segunda apelación).

Las jugadas de apelación pueden requerir que el umpire reconozca un aparente “cuarto out”. Si el tercer “out” se realiza durante una jugada en la cual se hace una apelación sobre otro corredor, la decisión sobre la jugada en apelación tiene prioridad al determinar el out. Si hay más de una apelación durante una jugada con la que termina una media entrada, el equipo a la defensiva puede elegir el “out” que más le beneficie. Para propósito de esta Regla, el equipo a la defensiva ha “abandonado el campo” cuando el pitcher y todos los jugadores del cuadro interior han abandonado el territorio “fair en camino al “dugout” o su vestidor.

Regla 7.10 Comentario: Si dos corredores llegan a la base de home casi al mismo tiempo, y el primer corredor falla en tocar el home, pero el segundo corredor

toca el home legalmente, el primer corredor puede ser out en su intento por regresar a la base o en apelación. Si hay dos outs y el primer corredor es tocado en su intento de regresar y tocar el home o es declarado out en apelación, entonces será considerado puesto out antes de que anotará el segundo corredor y se convierte en el tercer out. La carrera del segundo corredor no contará, según dispone la Regla 7.12.

Si un pitcher comete un "balk" mientras hace una apelación, tal acción será considerada como una jugada. Una apelación debe hacerse con la clara intención de apelar, ya sea mediante una petición de verbal del jugador o una acción que, sin lugar a dudas, indique al umpire que se está haciendo una apelación. No constituye una apelación si un jugador, con la bola en sus manos pisa inadvertidamente una base. No hay "tiempo" mientras se hace una apelación.

7.11 Los jugadores, coaches o cualquier miembro del equipo al bate deberán desocuparán cualquier espacio (incluyendo ambos dugouts o bullpens) que necesite un fildeador que intenta fildear una pelota bateada o tirada. Si un miembro del equipo al bate (otro que no sea un corredor) interfiere con el intento de un fildeador de atrapar o fildear una bola bateada, la bola estará muerta, se declara out bateador y todos los corredores deben regresar a la base que ocupaban al momento de la pitcheada. Si un miembro del equipo al bate (otro que no sea un corredor) interfiere con el intento de un fildeador de fildear una bola tirada, la bola estará muerta, se declarará out al corredor sobre el cual se realiza la jugada y todos los corredores regresarán regresar a la última base legalmente ocupada al momento de la interferencia.

7.12 A menos que haya dos "out" la situación de un corredor subsiguiente no se afecta porque el corredor precedente falla en tocar o retocar una base. Si, en apelación, el corredor precedente es el tercer "out," ningún corredor subsiguiente podrá anotar. Si dicho tercer "out" es el resultado de una jugada forzada ningún corredor sea precedente o subsiguiente podrán anotar.

El comité de Reglas adoptado la Regla 7.13 con carácter experimental para la temporada 2014 como se establece a continuación.

7.13 Choques en home plate.

(1) Un corredor que intenta anotar no puede desviarse de su carril directo a home para iniciar contacto con el cátcher (o con cualquier otro jugador que esté cubriendo el home), o de cualquier otra manera iniciar un choque evitable. Si, a juicio del umpire, el corredor que intenta anotar, inicia contacto con el cátcher (o con cualquier otro jugador que esté cubriendo el home) de tal manera, el umpire declarará "out" al corredor (sin importar si el jugador que está cubriendo el home mantiene posesión de la bola). En tales situaciones, el umpire declarará la bola muerta y todos los corredores deberán regresar a la última base tocada al momento del choque. Si el corredor se barre en el home de una manera apropiada, no se considerará que ha violado la Regla 7.13.

Regla 7.13(1) Comentario: Si el corredor no hace un intento de tocar el home, si el corredor baja el hombro, o el corredor empuja con sus manos, codos o brazos, ello apoyará la determinación de que el corredor se desvió de su carril para iniciar contacto con el cátcher en violación a la Regla 7.13, o que ha iniciado un choque que pudo haber sido evitado. Cuando el corredor se barre con sus pies primero, se considerará apropiado si las piernas y los glúteos del corredor hacen contacto con el terreno antes de hacer contacto con el cátcher. En caso que se barra primero de cabeza se considerará que el corredor se ha barrido apropiadamente si su cuerpo toca el terreno antes de hacer contacto con el cátcher. Si el cátcher bloquea el carril del corredor, el umpire no deberá juzgar que el corredor inicio un choque evitable en violación de esta Regla 7.13(1).

(2) A menos que el cátcher tenga posesión de la bola, el cátcher no puede bloquear el carril del corredor que intenta anotar. Si, a juicio del umpire, el cátcher bloquea el carril del corredor sin tener posesión de la bola, el umpire deberá declarar "safe" al corredor. No obstante lo dicho anteriormente, no se considerará una violación de esta regla 7.13(2), si el cátcher bloquea el carril del corredor en un intento legitimo por fildear el tiro (por ejemplo: En reacción a la dirección, trayectoria o rebote del tiro, o en reacción a un tiro que se origina del pitcher o de algún jugador del cuadro jugando adentro). Además, no se juzgará que un cátcher, sin estar en posesión de la bola, ha violado esta Regla 7.13(2) si el corredor, al barrerse, pudo haber evitado el choque con el cátcher (o cualquier otro jugador cubriendo el home).

Regla 7.13(2) Comentario: No se considerará que un cátcher ha violado la Regla 7.13(2) a menos que haya bloqueado el home sin tener posesión de la bola (o cuando no hace intento legitimo por fildear el tiro), y que además haya impedido el avance del corredor que intenta anotar. No se considerará que un cátcher ha evitado o impedido el avance del corredor, si a juicio del umpire, el corredor hubiera sido declarado "out" aún con el cátcher bloqueando el home. Además, un cátcher debe hacer el mejor esfuerzo posible para evitar contacto innecesario y forzado mientras toca a un corredor que intenta barrerse. Los cátchers que de manera rutinaria hagan contacto innecesario y forzado con un corredor que intenta barrerse (por ejemplo: Al iniciar contacto usando la rodilla, rodillera, codo o antebrazo) estarán sujetos a sanciones por parte del Presidente de la Liga.

Esta Regla 7.13(2) no aplica a jugadas forzadas en home.

7.14 DESLIZANDOSE EN LAS BASES EN INTENTO DE DOBLE JUGADA.

Si un corredor no realiza un deslizamiento genuino (bona fide), e inicia (o trata de hacer) contacto con el fildeador con el propósito de romper una doble jugada, será declarado "out" bajo esta Regla 7.14. Para propósito de la Regla 7.14 un "deslizamiento genuino" (bona fide) ocurre cuando el corredor:

Regla 7.14

(1) comienza su deslizamiento (hace contacto con la tierra) antes de alcanzar la base;

(2) puede e intenta alcanzar la base con su mano o pie;

(3) puede e intenta permanecer en la base (excepto en el home) luego de completar su deslizamiento; y

(4) se desliza al alcance de la base sin cambiar su dirección con el propósito de iniciar contacto con el fildeador.

Un corredor que realiza un “deslizamiento genuino” (bona fide) no será declarado “out” por interferencia bajo esta Regla 7.14, aun en casos en que el corredor hace contacto con el fildeador como consecuencia de un deslizamiento permitido. Además, no se debe marcar interferencia cuando el contacto del corredor con el fildeador fue causado por el fildeador estar colocado (o moviéndose hacia) el carril legal del corredor hacia la base.

No obstante lo anterior, un deslizamiento no será un “deslizamiento genuino” (bona fide) si el corredor realiza un deslizamiento “rodado,” o inicia (o intenta iniciar) contacto intencionalmente con el fildeador al elevar y pegar su pierna sobre la rodilla del fildeador o al tirar sus manos o la parte de arriba de su cuerpo.

Si el umpire determina que el corredor violó la Regla 7.14, el umpire declarará “out” a ambos, al corredor y al bateador-corredor. Nótese, sin embargo, que si el corredor ya había sido declarado “out”, entonces el corredor sobre quien la defensa estaba intentando hacer jugada será declarado “out”.

Regla 8.01

8.00—El pitcher

8.01 Lanzamientos Legales. Existen dos posiciones legales para lanzar, la posición de frente (windup) y la posición de lado (set), y cualquiera de estas dos posiciones puede ser utilizada en cualquier momento.

Los pitchers tomarán las señales del cátcher mientras están en contacto con la placa de pitchear.

Regla 8.01 Comentario: Los pitchers pueden salirse de su placa después de tomar sus señales pero no pueden pisarla nuevamente de forma rápida y lanzar. Esto puede ser considerado por el umpire como un lanzamiento de retorno rápido. Cuando el pitcher se sale de la placa, debe bajar sus manos hacia los lados.

No se permitirá a los pitchers salirse de su placa después de tomar cada señal.
El pitcher no puede dar un segundo paso hacia home con cualquier pie o de otra manera restablecer su pie pivote al hacer su lanzamiento. Si hay un corredor o corredores en base será un balk bajo la regla 8.05(a); si las bases están desocupadas será un lanzamiento ilegal bajo la regla 8.05(b).

(a) Posición de frente (Windup). El pitcher se colocará de frente al bateador, con su pie pivote en contacto con la placa de pitcheo y el otro pie libre. Desde esta posición cualquier movimiento natural asociado con su envío de la bola al bateador lo obliga a efectuar la pitcheada sin interrupción ni alteración. No podrá levantar ninguno de los pies del suelo, excepto en el momento de lanzar la pelota al bateador. Puede dar un paso hacia atrás y un paso hacia delante con su pie libre.

Se considerará que el pitcher está en posición de frente (Windup) cuando éste sostiene la pelota con ambas manos frente a su cuerpo, con su pie pivote en contacto con la placa de pitcheo, y su otro pie libre.

Regla 8.01(a) Comentario: En la posición de frente (Windup), se permite al pitcher tener su pie “libre” sobre la placa, frente a la placa, detrás de la placa, o fuera al lado de la placa.

Desde la posición de frente (Windup), el pitcher podrá:

(1) Hacer un lanzamiento al bateador; o
(2) Dar un paso hacia, y tirar a una base en un intento por retirar a un corredor, o
(3) Salirse la placa (sí lo hace deberá bajar sus manos hacia los lados).
Al salirse de la placa, el pitcher deberá hacerlo primero con su pie pivote y no con su pie libre. El pitcher no podrá cambiar a la posición de lado (set o estiramiento), si lo hace es un “balk”

(b) La posición de lado (Set). La demuestra el pitcher cuando se para dando la cara al bateador con su pie pivote en contacto con la placa de pitcheo y su

otro pie al frente de la misma, mientras sostiene la bola con ambas manos frente a su cuerpo y haciendo un alto total de sus movimientos. Desde esa posición de lado (set) podrá lanzarle la bola al bateador, tirar a una base o salirse de la placa sacando su pie pivote hacia atrás. Antes de asumir la Posición de lado (Set), el pitcher puede optar por realizar cualquier movimiento natural preliminar, tal como el conocido "estiramiento". Pero si así lo hiciera deberá llegar a la Posición de lado (Set) antes de enviar la bola al bateador. Después de asumir la Posición de lado (Set), cualquier movimiento natural asociado con su envío de la bola al bateador, lo obliga a efectuar la pitcheada sin interrupción o alteración.

Cuando se está preparando para asumir la posición de lado (set), el pitcher debe tener una mano a su lado; desde esa posición y en un movimiento continuo y sin interrupción pasará a la posición de lado (set) según lo define en la Regla 8.01(b).

Luego de su "estiramiento" el pitcher deberá: **(a)** sostener la bola con ambas manos frente a su cuerpo y, **(b)** hacer un alto total. Esto debe hacerse cumplir. Los umpires deben observarlo cuidadosamente. Los pitchers en su esfuerzo por mantener a los corredores en su base, continuamente tratan de "evadir la regla," y en aquellos casos en que el pitcher falla en hacer un "alto" total, como lo exigen las reglas, el umpire deberá inmediatamente marcar un "balk."

Regla 8.01(b) Comentario: Sin corredores en bases, no se le requiere al pitcher hacer un alto total cuando esté utilizando la Posición de lado (Set), sin embargo, si a juicio del umpire, el pitcher hace un envío en un esfuerzo deliberado de sorprender al bateador sin estar listo, el pitcheo será considerado como un lanzamiento de retorno rápido, el cual se castiga marcándole una bola. Véase el comentario a la Regla 8.05(e).

Con un corredor o corredores en base, se asume que un lanzador está lanzando usando la posición de set si su pie pivote está en contacto y paralelo con la placa de pitcheo, y su otro pie al enfrente de la misma, a menos que le notifique al umpire que estará lanzando desde la posición de frente (Windup) bajo tales circunstancias, antes del comienzo de un turno al bate. A un lanzador se le permitirá notificarle al umpire que el estará usando su posición de frente (Windup) durante un turno al bate solamente cuando ocurra (i) una sustitución por el equipo a la ofensiva; o (ii) inmediatamente luego del avance de uno o más corredores pero antes del siguiente lanzamiento).

(c) En cualquier momento, durante los movimientos preliminares del pitcher y hasta que su movimiento natural de lanzar le obligue a realizar el pitcheo, podrá tirar a cualquier base siempre y cuando antes de hacer el tiro dé un paso directamente hacia la base.

Regla 8.01 (c) Comentario: El pitcher deberá dar un paso "antes de hacer el tiro." Un tiro rápido seguido por un paso directamente hacia la base es un "balk."

(d) Si el pitcher hace un lanzamiento ilegal sin corredores en base, se cantará bola, a menos que el bateador alcance la primera base por un hit, un error, una base por bolas, un pelotazo o de alguna otra manera.

Regla 8.01 (d) Comentario: Una bola que se le resbala de la mano al pitcher y cruza la línea de "foul," será decretado bola; de lo contrario será marcado "no lanzamiento." Con corredores en base, esto será un "balk."

(e) Si el pitcher se sale de la placa de lanzar al dar un paso atrás con su pie pivote, esto lo convierte en un fildeador del cuadro interior y si hace un mal tiro desde esa posición, se considerará igual que un mal tiro de cualquier otro fildeador del cuadro interior.

Regla 8.01(e) Comentario: Mientras el pitcher está fuera de la placa de pitcheo puede tirar a cualquier base. Si hace un mal tiro, se considera como el tiro de un fildeador de cuadro interior y lo que suceda se regirá por las reglas que cubren una bola tirada por un fildeador.

(f) El pitcher debe indicar visualmente, al umpire principal, al bateador, y a los corredores la mano que va a utilizar para lanzar. Esto lo puede hacer colocando su guante en la otra mano mientras toca la placa de pitcheo. No se permite al pitcher utilizar su otra mano para lanzar hasta tanto el bateador no haya sido retirado, el bateador se convierte en corredor, termina la entrada, el bateador es sustituido por un bateador emergente o el pitcher sufra una lesión. En caso en que el pitcher cambie de mano de lanzar, durante un turno al bate, por haber sufrido una lesión, el pitcher no podrá lanzar, por el resto del juego, con la mano de la cual se ha cambiado. No se dará oportunidad al pitcher de hacer lanzamientos de calentamiento luego de cambiar de mano de lanzar. Cualquier cambio de mano de lanzar debe ser indicado claramente al umpire principal.

8.02 El pitcher no deberá--

(a) **(1)** Tocar la bola luego de tocar su boca o sus labios mientras este en el círculo de 18 pies que rodea la placa de pitcheo, o tocar su boca o sus labios mientras está en contacto la placa de pitcheo. El pitcher deberá secarse claramente los dedos de su mano de lanzar antes de tocar la bola o hacer contacto con la placa de pitcheo. **EXCEPCION:** Antes de comenzar un juego que ha de jugarse bajo un clima frío, el umpire podrá permitirle al pitcher soplar su mano, siempre y cuando ambos managers estén de acuerdo.

CASTIGO: Por la violación de esta parte de la regla, los umpires inmediatamente deberán remover la bola del juego y advertirle al pitcher. Por cualquier violación subsiguiente se deberá marcar una "bola". Sin embargo, si se realiza el lanzamiento y el bateador alcanza la primera base mediante un hit, un error, un pelotazo o de alguna otra forma, y ningún otro corredor es puesto "out" antes de avanzar por lo menos una base, la jugada continuará

haciéndose caso omiso de la violación. Pitchers que violen la regla en repetidas ocasiones estarán sujetos a una multa por el Presidente de la Liga.

(2) Escupir sobre la bola, cualquier mano, o en su guante;

(3) Frotar la bola con su guante, su persona o su ropa;

(4) Aplicar a la bola cualquier tipo de sustancia extraña;

(5) Dañar la bola de cualquier forma; o

(6) Lanzar una bola alterada de las maneras dispuestas en la regla 8.02(a)(2) hasta la (5) inclusive, o lo que se conoce como bola "brillante", bola "ensalivada", bola "enlodada" o bola "lijada". Se le permite al pitcher frotar la bola con sus manos desnudas.

Castigo: Por la violación de cualquier parte de las Reglas 8.02(a)(2) hasta la (6) inclusive:

(a) El pitcher será expulsado del juego inmediatamente y suspendido automáticamente. En las Ligas de la National Association, la suspensión automática será de 10 juegos.

(b) Si ocurre una jugada luego de la violación marcada por el umpire, el manager de la ofensiva, podrá informarle al umpire principal que opta por aceptar la jugada. Tal selección deberá hacerse inmediatamente de terminada la jugada. Sin embargo, si el bateador alcanza a primera base en un hit, un error, una base por bolas, un pelotazo, o de alguna otra forma, y ningún otro corredor es puesto "out" antes de avanzar por lo menos una base, la jugada continuará su curso y se hace caso omiso de la violación.

(c) Aún cuando el equipo a la ofensiva opte por aceptar la jugada, la violación será reconocida y los castigos señalados en la subsección (a) seguirán en vigor.

(d) Si el manager del equipo a la ofensiva opta por no aceptar la jugada, el umpire principal decretará bola automáticamente, si hay corredores en bases se cantará "balk."

(e) El umpire será el único juez al determinar si alguna parte de esta regla ha sido violada.

Regla 8.02(a)(2) hasta la 8.02(a)(6) inclusive comentario: Si un pitcher viola la Regla 8.02(a)(2) o Regla 8.02 (a)(3) y, a juicio del umpire, con su acción, no tenía la intención de alterar las características de una bola pitcheada, entonces el umpire,

a su discreción, podrá hacerle una advertencia al pitcher en lugar de aplicarle los castigos establecidos por la violación de las Reglas 8.02(a)(2) a la 8.02(a)(6) inclusive. Sin embargo, sí el pitcher persiste en violar cualquiera de esas Reglas, el umpire deberá aplicar el castigo.

Regla 8.02(a) comentario: Si en algún momento la bola golpea la bolsa de brea, la bola sigue en juego. En caso de lluvia o terreno mojado, el umpire puede instruir al pitcher que cargue la bolsa de brea en su bolsa trasera. El pitcher puede usar la bolsa de brea para aplicar brea en su mano o manos desnudas. El pitcher, ni ningún otro jugador, pueden aplicar brea directamente de la bolsa de brea a la bola, ni tampoco se permitirá pitcher ni ningún otro jugador aplicar brea directamente de la bolsa a su guante o a cualquier parte de su uniforme.

(b) Tener en su persona, o en su posesión, cualquier sustancia extraña. Por tal violación a esta sección (b) el castigo será la expulsión inmediata del juego. Además, el pitcher será suspendido automáticamente. En las Ligas de la National Association, la suspensión automática será de 10 juegos.

Regla 8.02 (b) Comentario: El pitcher no podrá ponerse nada en cualquier de sus manos, cualquier dedo o cualquiera de las dos muñecas (ejemplo, curitas, tape, pegamento, pulseras, etc.). El umpire determinará si tal accesorio o material es en efecto una sustancia extraña para fines de la regla 8.02(b), pero en ningún caso le será permitido al pitcher lanzar con tal accesorio o material en su mano, dedo o muñeca.

(c) Demorar intencionalmente el juego tirando la pelota a otro jugador que no sea el cátcher, cuando el bateador está en su posición, excepto en un intento de poner out a un corredor.

CASTIGO: Si, después de una advertencia por el umpire, se repite tal acción, el pitcher será expulsado del juego.

(d) Lanzarle intencionalmente al bateador.

Si, a juicio del umpire, ocurre tal violación, éste podrá elegir entre:

1. Expulsar del juego al pitcher, o al manager y al pitcher, o

2. Podrá advertirle al pitcher y a los managers de ambos equipos, que otra pitcheada igual resultará en la expulsión inmediata del pitcher (o su relevo) y del manager.

Si, a juicio del umpire, las circunstancias lo ameritan, ambos equipos podrán ser oficialmente “advertidos” antes del comienzo del juego o en cualquier momento durante el juego.

(Los Presidentes de Liga pueden tomar medidas adicionales de conformidad con la autoridad que les otorga la Regla 9.05)

Regla 8.02 a 8.05

Regla 8.02 (d) Comentario: No está permitido al personal de un equipo entrar al terreno para discutir o protestar una advertencia emitida bajo la Regla 8.02(d). Si un manager, "coach" o jugador sale del dugout o deja su posición para discutir una advertencia, debe ser advertido para que se detenga. Si continua, estará sujeto a ser expulsado.

Lanzar a la cabeza de un bateador es antideportivo y sumamente peligroso. Esto debe ser, y lo es, condenado por todos. Los umpires deberán actuar sin titubeos en la aplicación de esta regla.

8.03 Cuando un pitcher asume su posición al principio de cada entrada, o cuando releva a otro pitcher, se le permitirá hacer no más de ocho lanzamientos de calentamiento con su cátcher, durante los cuales el juego estará interrumpido. Una Liga, por su propia cuenta, puede limitar el número de lanzamientos de calentamiento a menos de ocho. Dichos lanzamientos de calentamiento no podrán durar más de un minuto. Si una emergencia repentina ocasiona que un pitcher sea llamado para entrar al juego, sin haber tenido oportunidad de calentar, el umpire en jefe le permitirá tantos lanzamientos como el estime necesarios.

8.04 Cuando las bases están desocupadas, el pitcher deberá hacer su envío al bateador en un lapso de 12 segundos a partir de haber recibido la bola. Cada vez que el pitcher demore el juego por violación a esta regla, el umpire cantará "bola."

Los 12 segundos comienzan a contarse cuando el pitcher está en posesión de la bola y el bateador está en la caja, atento al pitcher. El tiempo deja de contar cuando el pitcher suelta la bola.

El propósito de esta regla es evitar demoras innecesarias. El umpire debe insistir en que el cátcher regrese la bola rápidamente al pitcher, y que el pitcher prontamente asuma su posición sobre la placa de pitcheo. El umpire debe penalizar inmediatamente las demoras obvias del pitcher.

8.05 Si hay un corredor o corredores en base, es un "balk" cuando--

(a) El pitcher, estando en contacto con la placa de pitcheo, hace cualquier movimiento naturalmente asociado con su envío y deja de efectuar tal lanzamiento;

Regla 8.05 (a) Comentario: Si un pitcher zurdo o derecho pasa su pie libre más allá del borde posterior de la placa de pitcheo, estará obligado a lanzarle al bateador, excepto para tirar a segunda base en una jugada de revirada.

(c) El pitcher, estando en contacto con la placa de pitcheo, amaga con tirar a primera o tercera base y no completa el tiro;

Regla 8.05

(c) El pitcher, estando en contacto con la placa de pitcheo, deja de dar un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base;

Regla 8.05(c) Comentario: Se requiere que el pitcher, cuando está en contacto con la placa de pitcheo, dé un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base. Si un pitcher se voltea o gira sobre su pie libre, sin dar un paso, o si vira su cuerpo y tira antes de dar el paso, es un "balk."

El pitcher debe dar un paso directamente hacia la base antes de tirar a esa base, y se le requiere tirar (excepto a segunda base) por dar el paso. Será un balk si, con corredores en primera y tercera, el pitcher da un paso hacia la tercera y no tira, solo con el propósito de engañar al corredor para que regrese a tercera; luego al ver al corredor de la primera salir hacia segunda, se vira da un paso y tira hacia primera base. Es legal para un pitcher hacer un amague de tiro a segunda base.

(d) El pitcher, estando en contacto con la placa de pitcheo, tira, o hace amague de tirar a una base desocupada, excepto con el propósito de hacer una jugada;

Regla 8.05 (d) Comentario: Para determinar si un pitcher tira o finge un tiro a una base desocupada con el propósito de realizar una jugada, el umpire deberá considerar si el corredor en la base anterior demuestra o de alguna manera da la impresión de intentar avanzar a tal base desocupada.

(e) El pitcher realiza un lanzamiento ilegal;

Regla 8.05 (e) Comentario: Un pitcheo de retorno rápido es un lanzamiento ilegal. Los umpires juzgarán un pitcheo de retorno rápido, como aquel que es realizado antes que el bateador este razonablemente acomodado en la caja del bateador. El castigo con corredores en bases es un "balk," sin corredores en base será una bola. El llamado pitcheo de retorno rápido es peligroso y no debe permitirse.

(f) El pitcher hace un envío al bateador mientras no está de frente al bateador;

(g) El pitcher hace cualquier movimiento naturalmente asociado con su envío sin estar en contacto con la placa de pitcheo;

(h) El pitcher, demora el juego innecesariamente;

Regla 8.05 (h) Comentario: La regla 8.05(h) no aplicará cuando se da una advertencia de conformidad con la Regla 8.02(c) (la cuál prohíbe la demora intencional del juego al tirarle la bola a un fildeador sin la intención de poner "out" a algún corredor). Si un pitcher es expulsado conforme a la regla 8.02(c) por continuar demorando el juego, también se aplica el castigo dispuesto en la Regla 8.05(h). La Regla 8.04 (que dispone un tiempo límite para el pitcher haga su pitcheo cuando las bases estén desocupadas) aplica solamente cuando no haya corredores en bases.

(i) El pitcher, sin tener posesión de la bola, se para sobre o a horcajadas de la placa de pitcheo o mientras está fuera de la placa, finge una pitcheada;

(j) El pitcher, luego de asumir una posición legal de pitcheo, retira una mano de la bola, para otra cosa que no sea lanzar o tirar a una base;

(k) El pitcher, estando en contacto con la placa de pitcheo, accidental o intencionalmente se le resbala o se le cae la bola de su mano o guante.

(l) El pitcher, mientras concede una base por bolas intencional, hace un pitcheo, cuando el cátcher está fuera de la caja del cátcher.

(m) El pitcher realiza el pitcheo desde la Posición de lado (Set) sin hacer un alto total en sus movimientos.

CASTIGO: La bola queda muerta, y cada corredor avanzará una base sin riesgo a ser puesto "out," a menos que el bateador llegue a primera base en un hit, un error, una base por bolas, por haber pelotazo o de alguna otra forma, y todos los demás corredores avanzan al menos una base, en cuyo caso la jugada continuará su curso y se hace caso omiso del "balk."

REGLA APROBADA: En aquellos casos en que el pitcher comete un "balk" y además hace un mal tiro, sea a una base o la base de home, el corredor o los corredores podrán avanzar a su propio riesgo, más allá de la base a la que tienen derecho.

REGLA APROBADA: Para efectos de esta regla, un corredor que falla en pisar la primera base a la cual está avanzando, y se le declare "out" en apelación, deberá considerarse como que avanzado una base.

Regla 8.05 Comentario: Los umpires deberán tener presente que el propósito de la regla del "balk" es impedir que el pitcher engañe deliberadamente al corredor en base. Si el umpire tiene alguna duda, la intención del pitcher deberá prevalecer. Sin embargo, deben tenerse presente algunos elementos específicos.

(a) Pararse a horcajadas sobre la placa del pitcher sin la bola se debe interpretar como un intento de engaño y deberá marcarse "balk".

(b) Con corredor en primera base el pitcher puede hacer un giro completo, sin titubear hacia la primera base y tirar a segunda. Esto no debe interpretarse como un tiro a una base desocupada.

8.06 Una liga profesional deberá adoptar la siguiente regla, con relación a la visita al pitcher del manager o de un "coach";

(a) Esta regla limita el número de visitas que un manager o "coach" puede hacer a cualquier pitcher en cualquier entrada;

Reglas 8.06

(b) Una segunda visita al mismo pitcher en la misma entrada resultará en la remoción automática del juego, de ese pitcher;

(c) Está prohibido, al manager o “coach” hacer una segunda visita al montículo mientras el mismo bateador está al bate; pero

(d) Si un bateador emergente sustituye a este bateador, el manager o “coach” puede hacer una segunda visita al montículo, pero deberá remover del juego al pitcher.

Se considera que el manager o el “coach” ha terminado su visita al montículo cuando abandone el círculo de 18 píes que rodea la placa del pitcheo.

Regla 8.06 Comentario: Si el manager o el “coach” se dirige al catcher o a un jugador del cuadro interior y ese jugador después va al montículo, o el pitcher va hacia el fildeador en su posición antes que ocurra una jugada (pitcheada u otra jugada) esto será igual que si el manager o “coach” visitara el montículo.

Cualquier intento de evadir o de engañar, con artificios la presente regla, por el manager o el “coach” al dirigirse al catcher o a un jugador del cuadro interior, y luego ese jugador va al montículo a conferenciar con el pitcher, ello constituye una visita al montículo.

Si el “coach” va al montículo y remueve el pitcher y enseguida va el manager a hablar con el nuevo pitcher, esto constituye una visita al nuevo pitcher en esa entrada.

No se considerará que un manager o “coach” ha concluido su visita al montículo si este abandona momentáneamente el círculo de 18 pies que rodea la placa de pitcheo con el propósito de notificar al umpire de una sustitución o sustituciones múltiples.

En el caso en que un manager haya realizado su primera visita al montículo y luego regresa una segunda vez al montículo en la misma entrada, con el mismo pitcher y el mismo bateador al bate, luego de haber sido advertido por el umpire de que no puede regresar al montículo, el manager será expulsado del juego y al pitcher le será requerido lanzarle a dicho bateador, hasta que éste sea puesto “out” o se embase. Luego que el bateador sea retirado o se convierta en corredor de bases, entonces el pitcher deberá ser removido del juego. El manager debe ser notificado que su pitcher será removido del juego luego de lanzarle a un bateador, de manera que pueda calentar a un pitcher sustituto.

Al pitcher sustituto se le permitirán ocho lanzamientos de calentamiento o más, si a juicio del umpire las circunstancias así lo ameritan.

Regla 9.01 a 9.02

9.00—El Umpire

9.01

a) El presidente de la liga designará a uno o más umpires para oficiar en cada juego del campeonato de liga. Los umpires serán responsables de que el juego se desarrolle de conformidad con estas reglas oficiales y que se mantenga la disciplina y el orden en el terreno durante el juego.

(b) Cada umpire es el representante de la liga y del béisbol profesional, y está autorizado y se le requiere hacer cumplir todas estas reglas. Cada umpire tiene la autoridad para ordenarle a un jugador, "coach", manager, directivo o empleado de un equipo a realizar o abstenerse de realizar cualquier acción que afecte la aplicación de estas reglas, y hacer cumplir las sanciones establecidas.

(c) Cada umpire tiene autoridad para decidir sobre cualquier situación no cubierta específicamente en estas reglas.

(d) Cada umpire tiene autoridad para descalificar y expulsar del terreno de juego a cualquier jugador, "coach," manager o substituto, por protestar sus decisiones o por conducta antideportiva o lenguaje antideportivo. Si un umpire expulsa a un jugador mientras se desarrolla una jugada, la expulsión no tendrá efecto hasta que ninguna otra acción sea posible en esa jugada.

(e) Cada umpire tiene autoridad a su discreción, de expulsar del terreno de juego a **(1)** cualquier persona cuyas funciones permiten su presencia en el terreno de juego, tales como personal de mantenimiento, acomodadores, fotógrafos, periodistas, locutores, etc., y (**2)** cualquier espectador u otra persona no autorizada estar en el terreno de juego.

9.02

(a) Cualquier decisión de un umpire que requiera su apreciación o juicio, tales como, pero sin limitarse a, sí una bola bateada es "fair" o "foul", si un lanzamiento es "strike" o "bola", o si un corredor es "safe" o "out", es decisiva. Ningún jugador, manager, "coach" o substituto, podrá objetar tales decisiones de juicio.

Regla 9.02 (a) Comentario: No se permitirá a los jugadores abandonar su posición en el terreno o en las bases, o a managers o a "coaches" salir del (dugout), o de la caja de "coach" para discutir **BOLAS Y STRIKES**. Si comienzan a caminar hacia el home para protestar la decisión, deben ser advertidos. Si continúan serán expulsados del juego.

(b) Si existe una duda razonable de que cualquier decisión del umpire pueda estar en conflicto con las reglas, el manager puede apelar la decisión y solicitar que se tome la decisión correcta. Esta apelación se hará solamente al umpire que rindió la decisión protestada.

Regla 9.02

(c) Si se apela una decisión, el umpire que toma la decisión puede consultar con otro umpire antes de tomar la decisión final. Ningún umpire habrá de criticar, buscar cambiar o interferir con la decisión de otro umpire a menos que sea consultado por el umpire que cantó la jugada. Si después de una jugada, los umpires consultan y cambian la decisión tomada, entonces ellos tienen la autoridad para tomar las medidas que, de conformidad con su discreción, estimen necesarias para eliminar los resultados y consecuencias de la decisión inicial que están revocando, incluyendo el colocar los corredores en donde ellos estimen que esos corredores habrían estado después de la jugada, si la última decisión se hubiese tomado como la decisión inicial, ignorando una interferencia u obstrucción que pueda haber ocurrido en la jugada; falla de los corredores en hacer pisa y corre, basado en la decisión inicial en el terreno; corredores que le hayan pasado a otros corredores o que hayan fallado en tocar bases; etc; todo a la discreción de los umpires. No se permitirá a ningún jugador, manager o "coach" discutir sobre el uso de la discreción de los umpires en la solución de la jugada y cualquier persona que lo discuta estará sujeta a expulsión. A pesar de lo anterior, la corrección del conteo bolas-strikes no será permitida después de que se haya hecho un lanzamiento al siguiente bateador, o en el caso del último bateador de una entrada o del juego, después de que todos los infielder del equipo a la defensiva hayan abandonado el terreno de fair.

Regla 9.02(c) Comentario: Se permite a un manager solicitar de los umpires una explicación de la jugada, y como los umpires ejercieron su discreción para eliminar los resultados y consecuencias de la decisión inicial que los umpires han revocado. Sin embargo, una vez los umpires expliquen el resultado de la jugada, no se permite a nadie argumentar que los umpires debieron haber ejercido su discreción de forma diferente.

Cuando el umpire principal haya cantado bola una pitcheada, el manager o el cátcher pueden solicitar al umpire principal que consulte con su compañero sobre un "medio swing," pero no pueden hacerlo cuando el pitcheo haya sido cantado "strike." El manager no podrá discutir que el umpire ha tomado una decisión incorrecta, sino solamente que no solicitó ayuda de su compañero. Los umpires de las bases deben estar atentos a la solicitud del umpire principal y responder rápidamente. Los managers no pueden discutir el conteo de "bola o strike" bajo el pretexto de solicitar información sobre un "medio swing."

Las apelaciones sobre un "medio swing," sólo podrán hacerse cuando se cante "bola," y cuando se le solicite la apelación, el umpire principal deberá consultar con un umpire de base su apreciación del "medio swing." Si el umpire de base decide que el lanzamiento fue "strike," dicha decisión prevalecerá. Las apelaciones sobre un "medio swing" deberán hacerse antes del próximo lanzamiento, o de cualquier jugada o intento de jugada. Si el "medio swing" ocurriese durante una jugada que concluye una media entrada, la apelación deberá hacerse antes de que todos los jugadores del cuadro interior del equipo a la defensiva abandonen el territorio "fair".

Los corredores de bases deberán estar alerta a la posibilidad de que el umpire de base, al ser consultado por el umpire principal, puede cambiar la decisión de

"bola" a "strike," en cuyo caso el corredor estará a riesgo de ser puesto "out" en un tiro del cátcher. Así mismo, el cátcher debe estar alerta en una situación de robo de base, si la decisión de "bola" es cambiada a "strike" por el umpire de base al ser consultado por el umpire principal.

La bola sigue en juego en una apelación de un "medio swing."

Si el manager sale a discutir un "medio swing" con el umpire de primera o tercera, y luego de ser advertido, insiste en continuar con su discusión, puede ser expulsado ya que estaría discutiendo el conteo de bola y "strike."

(d) Ningún umpire podrá ser cambiado durante un juego a menos que él sufra una lesión o se enferme.

9.03

(a) Si solamente hay un umpire, éste tendrá completa jurisdicción para aplicar las reglas. El podrá colocarse en cualquier posición en el terreno de juego que le permita cumplir con sus funciones (por lo general detrás del cátcher, pero algunas veces detrás del pitcher si hay corredores en base). Se le considerará el umpire en jefe.

(b) Si hay dos o más umpires, uno de ellos será designado umpire principal y los demás serán umpires de base.

9.04

(a) El umpire principal se colocará detrás del cátcher. (Normalmente se le llama umpire de home). Sus deberes serán:

(1) Asumir la dirección total, y ser responsable por la conducción correcta del juego;

(2) Cantar y llevar el conteo de bolas y "strikes":

(3) Cantar y declarar batazos "fair" y "foul" excepto aquellos que normalmente son responsabilidad de los umpires de bases;

(4) Tomar todas las decisiones relacionadas con el bateador;

(5) Tomar todas las decisiones, excepto aquellas normalmente son responsabilidad de los umpires de bases;

(6) Decidir cuándo un juego debe ser forfiteado;

(7) Si se ha fijado un límite de tiempo, debe anunciar tal decisión y el tiempo fijado antes de comenzar el juego;

(8) Informar al anotador oficial, al así ser solicitado, el orden al bate oficial y cualquier cambio en la alineación y en el orden de bateo;

(9) Anunciar, a su discreción, cualquier regla especial de terreno.

(b) Un umpire de bases podrá colocarse en cualquier posición en el terreno de juego que el estime la mejor, para tomar las decisiones inminentes en las bases. Sus deberes serán:

(1) Tomar todas las decisiones en las bases excepto aquellas reservadas especificadamente reservadas al umpire principal.

(2) Asumir jurisdicción juntamente con el umpire principal para pedir "tiempo," decretar "balk," lanzamientos ilegales, deformación o decoloración de la bola por cualquier jugador.

(3) Ayudar al umpire principal, por todos los medios, en la aplicación de las reglas, y tendrá la misma autoridad junto con el umpire principal para aplicar y hacer cumplir las reglas y mantener disciplina, exceptuando la potestad para forfitear un juego.

(c) Si diferentes umpires tomarán decisiones diferentes sobre una jugada, el umpire principal, llamará a consulta a todos los umpires sin la presencia de managers o jugadores. Después de la consulta, el umpire en principal (a menos que el presidente de la Liga haya designado otro umpire) determinará cuál decisión prevalecerá basándose en cuál de los umpires estaba en mejor posición y cuál decisión era probablemente la más correcta. El juego continuará como si sólo se hubiese tomado la última decisión.

9.05

(a) El umpire informará al presidente de la Liga, en un plazo de 12 horas después de haber finalizado el juego, todas las violaciones a las reglas y otros incidentes que estime conveniente comentar, incluyendo la expulsión de cualquier entrenador, manager, "coach" o jugador y las razones que hubo para ello.

(b) Cuando cualquier entrenador, manager, "coach" o jugador sea expulsado por una ofensa flagrante, tales como el uso de lenguaje obsceno o indecente, o por agresión a un umpire, entrenador, manager, "coach" o jugador, el umpire deberá informar al presidente de la Liga, todos los detalles de lo ocurrido, en un lapso de cuatro horas después de finalizado el juego.

(c) Una vez recibido el informe del umpire que un entrenador, manager, "coach" o jugador ha sido expulsado, el presidente de la Liga impondrá la sanción que el estime justa, y notificará a la persona sancionada y al manager del equipo al cual pertenece la persona sancionada. Si la sanción contempla una multa, la persona sancionada pagará a la liga la cantidad de la multa en un

plazo de cinco días después de haber recibido la notificación de la misma. El dejar de pagar dicha multa, en el plazo de cinco días, ocasionará que el ofensor no puede participar en ningún juego ni podrá sentarse en el dugout durante cualquier juego, hasta tanto la multa sea pagada.

INSTRUCCIONES GENERALES A LOS UMPIRES

Los umpires no deben entablar conversaciones con los jugadores en el terreno de juego. Manténgase alejado de la caja de coach y no converse con el "coach" en funciones.

Mantenga su uniforme en buenas condiciones. Este alerta y activo en el terreno de juego.

Sea siempre cortés con los directivos de los equipos, evite visitar las oficinas de los equipos y familiarizarse innecesariamente con los directivos o empleados de los equipos.

Cuando usted entre a un estadio, su única función es la de actuar como umpire del juego como representante del béisbol.

No permita que la crítica le impida analizar cuidadosamente aquellas situaciones complejas que puedan ocasionar que un juego sea protestado. Lleve siempre consigo el libro de reglas. Es mejor consultar las reglas y detener el juego por diez minutos para resolver un problema difícil que perder un juego por una protesta y que tenga que volverse a jugar.

Mantenga el juego en movimiento. A menudo el juego de béisbol se favorece por el trabajo enérgico y diligente de los umpires.

Usted es el único representante oficial del béisbol en el terreno de juego. Frecuentemente es una posición exigente que requiere mucha paciencia y buen juicio, pero no olvide que el elemento esencial para resolver una situación difícil es controlar su temperamento y el auto control.

Seguramente cometerá errores, pero nunca trate "compensar" después de haber cometido un error. Tome las decisiones tal y como las vea y olvídese de cuál es el equipo local o el visitante.

Mantenga siempre su vista sobre la bola mientras esté en juego. Es más importante saber donde cayó un elevado, o hasta donde llegó una bola tirada, que si un corredor falló o no en tocar una base. No cante las jugadas apresuradamente, ni se vire muy rápidamente cuando un fildeador esté realizando un tiro para completar un doble play. Tenga cuidado con las bolas que se caen en el suelo luego de haber declarado out a un corredor.

Regla 9.05

No corra hacia una jugada con el brazo levantado o abajo señalando “out” o “safe”. Espere a que termine la jugada antes de realizar cualquier movimiento del brazo.

Cada equipo de umpires debe desarrollar unas señas simples, de manera que el umpire indicado pueda corregir una decisión claramente equivocada una vez esté convencido de que ha cometido un error. Si está seguro de haber decidido la jugada correctamente, no se deje presionar por las insistencias de los jugadores en que “pregunte a otro umpire”. Si no está seguro, pregunte a uno de sus compañeros. No lleve esto a los extremos, manténganse alerta y cante las jugadas que le pertenecen. ¡Pero recuerde! El requisito principal es tomar las decisiones correctas. En caso de duda no vacile en consultar con su compañero. La dignidad de un umpire es importante pero nunca tan importante como “estar en lo correcto”.

La regla más importante para los umpires es siempre **“ESTAR EN POSICIÓN DE VER CADA JUGADA”.** Aun cuando su decisión sea cien por ciento correcta, los jugadores la objetarán si creen que no estaba bien colocado para poder ver la jugada con claridad y exactitud.

Finalmente, sea cortés, imparcial y firme, y de esa forma se ganará el respeto de todos.

Regla 10.01

LAS REGLAS DE ANOTACIÓN

Índice

Anotador Oficial, 10.01
Apelaciones de una decisión 10.01 (a)
Asistencias, 10.10
Bases por Bolas, 10.14
Bases Robadas, 10.07
Blanqueadas 10.18
Bateando fuera de turno, 10.01(b)(4), 10.03(d)
Carreras producidas, 10.04
Carreras Limpias, 10.16
Carreras permitidas, 10.16
Como determinar campeonatos individuales, 10.22
Determinación del valor de los Hits, 10.06
Doble plays 10.11
Esfuerzo ordinario, definición, 2.54
Estadísticas, 10.12
Guías para records acumulativos, 10.23
Hoja de anotaciones (box score), 10.02, 10.03(b)
Hoja de anotaciones (box score), como Comprobarla, 10.03(e)
Hits 10.05, 10.06
Indiferencia Defensiva, 10.07 (g)
Informes, 10.02, 10.03
Juegos forfiteados, 10.03 (e)
Juegos protestados, 10.01(b)(3)
Juegos salvados para relevistas, 10.09
Juegos suspendidos, 10.01(b)(3), 10.23(d)
Juego terminado, 10.03(e)
Jugada de selección (Fielder´s Choice), 2.28, 10.12(f)(2)
Pitcher perdedor y ganador, 10.17
Passed Balls, 10.13
Wild Pitches, 10.13
Outs realizados, 10.09
Pasarse de la base al deslizarse (Oversaliding), Definición 2.57
Ponches, 10.15
Presidente de la Liga, Definición 2.46
Promedio de records, 10.21
Requisitos campeonatos inviduales, 10.22
Sacrificios, 10.08
Sorprendido Robando, 10.07(h)
Sustituciones, 10.03(b)
Triple Play, 10.11

10.00—El anotador Oficial.

10.01 ANOTADOR OFICIAL (REGLAS GENERALES)

(a) El presidente de la liga designará un anotador oficial para cada juego del campeonato de la liga, de post-temporada o de estrellas. El Anotador Oficial presenciará el juego desde un lugar en el palco de prensa. El anotador tendrá la autoridad exclusiva para tomar todas las decisiones concernientes a la Regla 10 que apliquen su propio juicio, tales como si el avance de un bateador a primera base en el resultado de un hit o de un error. El anotador oficial comunicará tales decisiones al palco de la prensa y a las casetas de transmisión, por medio de señales con las manos o a través de la caseta de sistema de sonido del palco de prensa, e informará de tales decisiones al sonido local, si le son solicitadas.

Regla 10.01

El anotador oficial deberá tomar todas las decisiones de apreciación dentro de las veinticuatro (24) horas después que un juego haya concluido o haya sido suspendido. Un jugador o equipo puede solicitar al Presidente de la Liga que revise una decisión de apreciación de un anotador oficial tomada en un juego en que el jugador o el equipo participaron, notificando por escrito o por algún medio electrónico aprobado al Presidente de la Liga, dentro de las 72 horas de concluido o suspendido dicho juego, o dentro de las 72 horas de la decisión del anotador oficial, en la eventualidad de que el anotador oficial cambie su decisión dentro de las 24 horas después de haber concluido o suspendido el juego, según provisto en esta Regla 10.01(a). La parte que solicita la revisión someterá, antes del cierre del segundo día laborable de la oficina de la liga que sigue a la petición de revisión, cualquier explicación por escrito, ó cualquier otra evidencia (como vídeos o algún medio electrónico) que el jugador o el equipo desea que sea considerado por el Presidente de la Liga al revisar dicha petición. El Presidente de la Liga no tomará en consideración evidencia alguna sometida después del tiempo dispuesto en esta Regla 10.01(a). El Presidente de la Liga, después de considerar la evidencia sometida y cualquier otra evidencia que desee considerar, puede solicitar al anotador oficial que cambie una decisión de apreciación, o, si el Presidente de la Liga concluye que la apreciación del anotador oficial fue claramente errada, puede ordenar un cambio en la decisión de apreciación. Después de esto no se cambiará ninguna decisión de apreciación. Una Liga puede imponer una sanción razonable a la parte que solicita la revisión en caso de que se ratifique la decisión del anotador oficial.

Después de cada juego, incluyendo los forfiteados y los declarados terminados, el anotador oficial preparará un informe, en el formato ordenado por el Presidente de la Liga, donde constará la fecha del juego, lugar donde se jugó, los nombres de los equipos que compitieron y de los umpires, la anotación completa del juego, y todos los records individuales de los jugadores, compilados de acuerdo al sistema especificado en esta Regla 10. El anotador oficial deberá enviar este informe a la oficina de la liga tan pronto sea posible después de terminado el juego. El anotador oficial enviará el informe de cualquier juego suspendido tan pronto sea posible después de completado el juego, o después que se convierta en un juego terminado porque no pudo ser completado, conforme lo dispone la Regla 4.12(b)(4).

Regla 10.01 (a) Comentario: El anotador oficial le enviará el informe oficial de anotación al compilador oficial de la liga en vez de a la oficina de la liga, si así lo requiera la liga. En la eventualidad de que exista alguna discrepancia entre los registros del compilador de la liga y las decisiones de un anotador oficial, el informe de dicho anotador oficial prevalecerá. Los compiladores y anotadores oficiales de la liga, deben cooperar entre sí para resolver cualquier discrepancia.

(b) (1) En todos los casos, el anotador oficial no tomará una decisión de anotación que este en conflicto con la Regla 10 o cualquier Regla Oficial del Béisbol. El anotador oficial se regirá estrictamente por las

reglas de anotación establecidas en esta Regla 10. El anotador oficial no tomará ninguna decisión que esté en conflicto con la decisión del umpire. El anotador oficial tendrá la autoridad para decidir sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto en estas reglas. El Presidente de la Liga debe ordenar el cambio de cualquier decisión de un anotador oficial que esté en contra de las reglas de anotación establecidas en esta Regla 10 y tomará cualquier medida remediativa que sea necesaria para corregir cualquier estadística que deba ser corregida como resultado de tal error en la decisión de anotación.

(2) Si los equipos cambian de posición antes de que tres hombres sean puestos "out," el anotador informará inmediatamente sobre este error al umpire.

(3) Si el juego es protestado o suspendido, el anotador tomará nota de la situación exacta en el momento de la protesta o suspensión, incluyendo la anotación, el número de "outs," la posición de los corredores, conteo de bolas y "strikes" del bateador, la alineación de cada equipo y los jugadores que hayan sido removidos del juego para cada equipo.

Regla 10.01 (b)(3) comentario: Es importante que un juego suspendido se reanude exactamente en la misma situación que existía en el momento de la suspensión. Si se ordena que un juego protestado se vuelva a jugar a partir del momento de la protesta, el juego deberá reanudarse exactamente con la situación que existía justamente antes de la jugada protestada.

(4) El Anotador no llamará la atención del umpire ni de ningún miembro de cualquiera de los equipos, sobre el hecho de que un bateador este bateando fuera de turno.

(c) El Anotador oficial es un representante oficial de la Liga y merece el respeto y dignidad de su cargo, y se le proveerá protección de parte del Presidente de la Liga. El Anotador oficial informará al Presidente de la Liga cualquier expresión indigna por un manager, jugador, empleado o ejecutivo del equipo, durante o como resultado del cumplimiento de sus obligaciones como anotador oficial.

10.02 INFORME DEL ANOTADOR OFICIAL

El informe oficial de anotación, preparado por el anotador oficial en forma prescrito por la liga y deberá incluir:

(a) Los siguientes récords para cada bateador y corredor.

(1) Número de veces que ha bateado, excepto que no se cargará un turno al bate cuando un jugador

(i) Batea un toque de sacrificio o elevado de sacrificio;

(ii) Se le concede la primera base en cuatro bolas;
(iii) Es golpeado por una bola pitcheada, o;
(iv) Se le concede la primera base por interferencia u obstrucción;

(2) Número de carreras anotadas;
(3) Número de hits;
(4) Número de carreras impulsadas;
(5) Hits de dos bases;
(6) Hits de tres bases;
(7) Home runs;
(8) Total de bases en sus hits conectados,
(9) Bases robadas;
(10) Toques de sacrificios;
(11) Elevados de sacrificios.
(12) Número total de bases por bolas;
(13) Lista por separado de bases por bolas Intencionales;
(14) Número de veces que fue golpeado por bolas pitcheadas;
(15) Número de veces que avanzo a primera base por interferencia u obstrucción;
(16) Ponches;
(17) Número de veces que dio rola para doble play y doble play inverso; y

Regla 10.02(a)(17) Comentario: El anotador oficial no deberá cargar a un bateador por haber bateador para un doble play, si el bateador-corredor es declarado out por la interferencia de un corredor precedente.

(18) Número de veces que fue atrapado robando.

(b) Las siguientes estadísticas para cada jugador defensivo;

(1) Número de outs realizados;
(2) Número de asistencias;
(3) Número de errores;
(4) Número de doble plays en las que ha participado; y
(5) Número de Triple plays en las que ha participado;

(c) Las siguientes estadísticas por cada pitcher;

(1) Número de entradas lanzadas;

Regla 10.02 (c) (1) Comentario: Para calcular las entradas lanzadas, el anotador oficial deberá contar cada “out” realizado como un tercio (⅓) de entrada. **Por ejemplo,** si un pitcher abridor es relevado en la sexta entrada con un “out,” el anotador oficial acreditará 5 ⅓ de entradas a ese pitcher. Si un pitcher abridor es relevado en la sexta entrada sin “outs,” el anotador oficial acreditará 5 entradas a ese pitcher e indicará que ese pitcher se enfrentó a tantos bateadores en la sexta entrada, anotando el número de bateadores enfrentados. Si un pitcher en relevo retira dos bateadores y es relevado, el anotador oficial acreditará a ese pitcher ⅔

de entradas lanzadas. Si un pitcher relevista entra a juego y su equipo hace una apelación sobre una jugada que resulta en un "out," el anotador oficial acreditará a dicho pitcher relevista, un tercio (⅓) de entrada lanzada.

(2) Número total de bateadores a los que se enfrentó;
(3) Número de bateadores que oficialmente fueron a batear contra él pitcher, calculado de acuerdo con la Regla 10.02(a)(1);
(4) Número de hits que permitió;
(5) Número de carreras que permitió;
(6) Número de carreras limpias que permitió;
(7) Número de home runs que permitió;
(8) Número de hits de sacrificio que permitió;
(9) Número de elevados de sacrificio que permitió;
(10) Número total de bases por bolas que concedió;
(11) Lista por separado de bases por bolas intencionales que concedió;
(12) Número de bateadores golpeados por bolas lanzadas;
(13) Número de ponchados;
(14) Número de wild pitches; y
(15) Número de "balks".

(d) La siguiente información adicional:

(1) Nombre del pitcher que ganó;
(2) Nombre del pitcher que perdió;
(3) Nombre del pitcher inicialista y del pitcher que terminó por cada equipo; y
(4) Nombre del pitcher acreditado con el juego salvado;

(e) Número de passed balls que se le escaparon a cada cátcher.

(f) Nombre de jugadores que participaron en dobles plays y en triple plays.

Regla 10.02(f) Comentario: Por ejemplo, un anotador oficial anotaría: "Doble play---González, Pérez y Hernández (2). Triple play---González y Hernández".

(g) Número de corredores dejados en base por cada equipo. Este total incluirá a todos los corredores que se embasan por cualquier razón, y que no anotaron y no fueron puestos "out." El anotador oficial Incluirá en este total a un bateador-corredor cuya bola bateada dio como resultado que otro corredor fuera retirado para el tercer "out."

(h) Nombre de los bateadores que conectaron home runs con las bases llenas.

(i) Número de "outs" que había cuando se anotó la carrera del gane, si el juego fue ganado en la última media entrada

(j) La anotación por entrada de cada equipo.

(k) Nombre de los umpires, deben ser mencionados en este orden: umpire de home, umpire de primera base, umpire de segunda base, umpire de tercera base, umpire jardín izquierdo (si hay) y umpire jardín derecho (si hay)

(l) Tiempo requerido para jugar el juego, deduciendo los retrasos por razón del clima, falla en el alumbrado o alguna falla tecnológica no relaciona con la acción del juego.

Regla 10.02(l) Comentario: Un retraso para atender a un jugador, manager, coach, o umpire que esté lastimado se tendrá en cuenta para el cálculo para el tiempo del juego.

(m) Asistencia oficial, según proporcionada por el equipo local.

10.03 INFORME DEL ANOTADOR OFICIAL (REGLAS ADICIONALES)

(a) En la compilación del informe oficial de anotación, el anotador oficial registrará el nombre de cada jugador y su posición o posiciones en el terreno, en el orden en que el jugador bateó, o hubiera bateado si el juego terminara antes del jugador consumir su turno al bate.

Regla 10.03(a) Comentario: Cuando un jugador no cambia posiciones con otro jugador, pero es únicamente es colocado en un lugar diferente para un determinado bateador, el anotador oficial no lo registrará como una nueva posición. (Por ejemplo, si segunda base se mueve a los jardines para tener cuatro jardineros, o si él tercera base se mueve a una posición entre el short stop y el segunda base).

(b) Cualquier jugador que entre al juego como bateador o corredor substituto, ya sea que después tal jugador continúe o no en el juego, el anotador oficial deberá identificar en el informe de anotación oficial después de eso, será identificarlo en la alineación oficial con un símbolo especial, el cual hará referencia a un registro por separado de bateadores y corredores substitutos. El registro de bateadores substitutos explicará lo que el bateador substituto realizó. El registro de los bateadores y corredores substitutos deberán incluir el nombre de cualquier substituto cuyo nombre sea pero que es removido por otro sustituto antes de entrar realmente al juego. El segundo substituto deberá ser registrado como bateando o corriendo por el primer substituto anunciado.

Regla 10.03(b) comentario: Se recomienda las letras minúsculas como símbolo para bateadores sustitutos y se recomiendan números como símbolos para corredores substitutos. **Por Ejemplo:** El informe oficial de anotación puede leer como sigue: “a-Bateó sencillo por Arvelo en la tercera entrada; b-Bateó elevado de

"out" por Benítez en la sexta entrada; c-Bateó por Cuevas para jugada forzada en la séptima entrada; d-Por Daniel, "out" en batazo de rola al cuadro interior en la novena entrada; 1-Corrió por Echevarría en la novena entrada." Si se anuncia el nombre de un sustituto pero el sustituto es removido por otro sustituto antes de entrar realmente al juego, el informe del anotador oficial registrará el sustituto, por ejemplo, como sigue: "e-Anunciado como sustituto por Fernández en la séptima entrada."

(c) COMO COMPROBAR UN REGISTRO DE UN BOX SCORE. El registro de anotación estará cuadrado (o comprobado) cuando el total de las veces al bate de un equipo, bases por bolas recibidas, los bateadores golpeados, los toques de sacrificio, los elevados de sacrificio y los bateadores que se les concedió primera base como resultado de interferencia u obstrucción, sea igual al total de las carreras anotadas, jugadores dejados en base por ese equipo y outs realizados por el equipo contrario.

(d) CUANDO UN JUGADOR BATEA FUERA DE TURNO. Cuando un jugador batea fuera de turno y es puesto "out," y el bateador debido es declarado "out" antes que la bola sea pitcheada al próximo bateador, el anotador oficial cargará al bateador debido un turno al bate y anotará el "out" realizado y cualquier asistencia, lo mismo que si se hubiera seguido el orden al bate correcto. Si un bateador indebido se convierte en corredor y el bateador debido es declarado "out" por haber perdido su turno al bate, el anotador oficial le cargará al bateador debido un turno al bate, acreditará al receptor el "out" realizado y hará caso omiso de todo lo relacionado a la llegada a base a salvo del bateador indebido. Si más de un bateador batea fuera de turno en forma consecutiva, el anotador oficial anotará todas las jugadas tal y como ocurran, pasando por alto el turno al bate del jugador o jugadores que primero dejaron de batear en el debido orden.

(e) JUEGOS DADOS POR TERMINADOS Y DECIDIDOS POR FORFEIT.

(1) Si un juego reglamentario es dado por terminado, el anotador oficial incluirá las estadísticas de todas las actuaciones individuales y de los equipos hasta el momento en que termine el juego, según se define en las Reglas 4.10 y 4.11. Si es un juego empatado, no se anote pitcher ganador o perdedor.

(2) Si un juego reglamentario se define por (forfeit), el anotador oficial incluirá todas las estadísticas de todas las actuaciones individuales y de los equipos hasta el momento del (forfeit). Si el equipo ganador por el (forfeit), está arriba en el momento del (forfeit), el anotador oficial anotará como pitchers ganador y perdedor los jugadores que habrían calificado como pitchers ganador y perdedor si el juego hubiera sido declarado terminado al momento del (forfeit). Si el equipo ganador por (forfeit), está perdiendo o si el juego está empatado al momento

del (forfeit) el anotador oficial no anotará pitcher ganador o perdedor. Si un juego es (forfeit) antes de que se convierta en juego reglamentario, el anotador oficial no incluirá ninguna estadística, solo informará el hecho del forfeit.

Regla 10.03 (e) Comentario: El anotador oficial deberá hacer caso omiso a que, por regla, el score de un juego terminado por forfeit es 9 a 0 (ver regla 2.31 (Juego forfiteado)), sin importar los resultados en el campo al momento de terminarse el juego por forfeit.

10.04 CARRERAS PRODUCIDAS

La carrera impulsada es una estadística que se acredita al bateador cuya acción al bate hace posible que anoten una o más carreras, según lo establecido esta Regla 10.04

(a) El anotador oficial acreditará al bateador con una carrera impulsada por cada carrera anotada.

(1) Sin la ayuda de un error como parte de una jugada iniciada por un batazo de un “hit” del bateador (incluyendo home run del bateador), toque de sacrificio, fly de sacrificio, “out” en el cuadro o bola ocupada, (fielder’s choice), a menos que se aplique la Regla 10.04(b);

(2) Por razón de que el bateador se convirtió en corredor con las bases llenas (por una base por bolas, o una concesión de la primera base, por haber sido golpeado por una bola pitcheada o por interferencia u obstrucción); o

(3) Cuando, antes de dos outs, se comete un error en la jugada en la cual un corredor en la 3ra base ordinariamente anotaría desde la tercera.

(b) El anotador oficial no acreditará una carrera producida cuando

(1) Cuando el bateador conecte un rodado para un doble play forzado o un doble play forzado en reversa; o

(2) Cuando a un fildeador se le carga un error debido a que no tomó un tiro en primera base con el cual se habría completado un doble play forzado.

(c) El juicio del anotador oficial debe determinar si se acreditará una carrera producida por aquella carrera que anota cuando un jugador defensivo retiene la pelota o tira a una base equivocada. Po lo general, si el corredor sigue avanzando, el anotador oficial acreditará una carrera producida; si el

corredor se detiene y reinicia su avance cuando se da cuenta del error del fildeador, el anotador oficial acreditará la carrera como anotada en jugada de selección (fielder's choice).

10.05 HITS:

Un hit es una estadística acreditada a un bateador cuando haya llegado safe a la primera base, según lo dispuesto en esta regla 10.05:

(a) El anotador oficial acreditará al bateador con un hit cuando:

(1) El bateador llega safe a la primera base (o a una subsiguiente) en un batazo de fair que queda sobre el terreno, o da contra la barda antes de ser tocada por un fildeador, o que pasa sobre la barda;

(2) Un bateador llega safe a primera base al batear una pelota de fair con tal fuerza, o tan lentamente que un fildeador intentando realizar una jugada con la misma no tiene la oportunidad de lograrlo;

Regla 10.05(a)(2) Comentario: El anotador oficial acreditará un hit si el fildeador que trata de atrapar la bola no puede efectuar la jugada, aún cuando tal fildeador desvíe la bola y prive a otro fildeador de realizar la jugada que hubiera puesto "out" al corredor.

(3) El bateador llegue safe a primera base al batear una bola de "fair," la cual dé un rebote fuera de lo común (mal bote) en tal forma que un fildeador no pueda fildearla haciendo un esfuerzo ordinario, o que toque la placa del pitcher o cualquier otra base (incluyendo la base de home) antes de ser tocada por un fildeador y rebote en forma tal que un fildeador no pueda cogerla mediante un esfuerzo ordinario;

(4) El bateador llegue safe a primera base en una bola bateada de "fair" que no ha sido tocada por un fildeador y la cual está en territorio "fair" cuando llega al outfield, a menos que a juicio del Anotador pudo haber sido fildeada mediante un esfuerzo ordinario;

(5) Una bola bateada "fair" que no ha sido tocada por un fildeador toca a un corredor o a un umpire, a menos que el corredor haya sido declarado "out" por haber sido tocado por un "infield fly," en cuyo caso el anotador oficial no acreditará el hit.

(6) Un fildeador intenta, sin éxito, poner out" a un corredor precedente, y a juicio del anotador oficial, el bateador-corredor

no hubiese sido puesto “out” en primera base con un esfuerzo ordinario.

Regla 10.05(a) Comentario: Al aplicar la Regla 10.05(a), el anotador oficial siempre deberá dar el beneficio de la duda al bateador. Un método seguro a seguir será anotar un hit cuando un fildeo excepcionalmente bueno de una bola no tiene éxito en lograr un “out.”

(b) El anotador oficial no acreditará un hit cuando un:

(1) Corredor es “out” forzado por una bola bateada de fair, o hubiera sido “out” forzado excepto por un error de fildeo;

(2) Bateador aparentemente batea de hit y un corredor que es forzado a avanzar porque el bateador se convierte en corredor y deja de pisar la siguiente base, y es declarado out en apelación. Acredite al bateador con una vez al bate, pero no hit;

(3) Pitcher, el cátcher o cualquier jugador de cuadro, maneja una bola bateada y pone “out” a un corredor precedente, que está tratando de avanzar una base o regresar a su base original, o lo hubiera puesto “out” con un esfuerzo ordinario de no haber sido por un error de fildeo. Cárguese al bateador con una vez al bate, pero no hit;

(4) Fildeador falla en su intento de poner “out” a un corredor precedente y, a juicio del Anotador, el bateador-corredor pudo haber sido puesto “out” en primera base; o

Regla 10.05(b) Comentario: Regla 10.05(b) no aplicará si el fildeador simplemente mira o amaga hacia otra base, antes de intentar realizar el “out” en la primera base.

(5) Corredor es declarado out por interferencia a un fildeador que trata de fildear una bola bateada, a menos que, a juicio del anotador el bateador-corredor hubiera sido safe de no haber ocurrido la interferencia.

10.06 CÓMO DETERMINAR EL VALOR DE LOS HITS

El anotador oficial anotará un batazo incogible como un sencillo, doble, triple o home run, cuando no resulte en un error o en un “out,” deberá juzgarse de la siguiente manera:

(a) Sujeto a lo establecido en las Reglas 10.06(b) y 10.06(c), es un hit sencillo si el bateador se detiene en la primera base; es un doble si el bateador se detiene en la segunda base; es un triple si el bateador se detiene en tercera base; es un home run si el bateador toca todas las bases y anota.

(b) Cuando, con uno o más corredores en base, el bateador avanza más de una base con un hit y el equipo a la defensiva intenta de poner "out" a un corredor precedente, el anotador oficial determinará, si el bateador logró legítimamente un doble o un triple o si él bateador-corredor avanzó más allá de la primera base en jugada de selección (fielder's choice).

Regla 10.06 Comentario: El anotador oficial no acreditará al bateador con un triple cuando un corredor precedente es puesto "out" en home, o hubiese sido puesto "out" de no ser por un error. El anotador oficial no acreditará al bateador con un doble cuando un corredor precedente, intentando avanzar desde primera, es puesto "out" en tercera base, o hubiese sido puesto "out" de no ser por un error. Sin embargo, excepto por lo antes señalado, el anotador oficial no determinará el valor de los hits por el número de bases que avanzó un corredor precedente. Un bateador puede merecer un doble, aún cuando el corredor precedente avance una o ninguna base; puede que el bateador merezca solo un hit sencillo aunque alcance la segunda base y el corredor precedente avance dos bases.

POR EJEMPLO:

(1) Corredor en primera, el bateador da hit al jardín derecho, quien tira a tercera base en un intento fallido de poner "out" al corredor. El bateador llega a la segunda. El anotador oficial acreditara un sencillo al bateador.

(2) Corredor en segunda base, el bateador da un elevado en territorio fair. El corredor se detiene para ver si la bola es atrapada y avanza solamente a tercera, mientras que el bateador-corredor llega a segunda. El anotador oficial acreditara un doble al bateador.

(3) Corredor en tercera. El bateador conecta un elevado alto en territorio "fair." El corredor se adelanta, luego regresa para el pisa-y-corre, pensando que la bola va a ser atrapada. La bola cae en territorio "fair," pero el corredor no puede anotar, pero el bateador llega a segunda. El anotador oficial acreditará un doble al bateador.

(c) Cuando el bateador, barriéndose intenta convertir un batazo en doble o un triple debe retener la última base a la cual avanza. Si él bateador-corredor al barrerse se pasa y es tocado de "out" antes de regresar a salvo a la base, se le acreditarán solamente tantas bases como haya alcanzado a salvo. Si un bateador-corredor al barrerse se pasa de la segunda base y es tocado de "out," el anotador oficial le acreditará un sencillo; si al barrerse se pasa de la tercera base y es tocado de "out," el anotador oficial le acreditará un doble.

Regla 10.06(c) Comentario: Si el bateador-corredor al barrerse se pasa de la segunda o tercera base y es tocado "out" tratando de regresar, el anotador oficial acreditará al bateador-corredor la última base tocada por él. Si el bateador-corredor pasa la segunda base corriendo luego de llegar a esa base de pie, intenta regresar y es tocado de "out," el anotador oficial acreditará un doble al bateador. Si el bateador-corredor pasa la tercera base corriendo luego de llegar a esa base de

pie, intenta regresar y es tocado de "out," el anotador oficial acreditará un triple al bateador.

(d) Cuando el bateador, después de conectar un hit, es declarado out por haber dejado de pisar una base, la última base que pisó a salvo determinará si debe acreditársele hit de una base, de dos bases, o de tres bases. Si el bateador-corredor es declarado out al no pisar home plate, el anotador oficial le acreditará un hit de tres bases. Si el bateador-corredor es declarado out al no pisar la tercera base, el anotador oficial le acreditará un hit de dos bases. Si el bateador-corredor es declarado out por no pisar la segunda base, el anotador oficial le acreditara un hit de una base. Si el bateador-corredor es declarado out al no pisar la primera base, el anotador oficial le debe cargar una vez al bate, pero no con un sencillo.

(e) Cuando al bateador-corredor se le concede dos bases, tres bases o un home run, según las disposiciones de las Reglas 7.05 ó 7.06(a), el anotador oficial le acreditará con un doble, un triple o home run, según sea el caso.

(f) Sujeto a las disposiciones de la Regla 10.06(g), cuando el bateador termina un juego con un hit, que empuja tantas carreras como sean necesarias para darle a su equipo la ventaja, deberá acreditársele solamente un hit, de tantas bases como las que recorrió el corredor que anotó la carrera de la victoria, y esto solamente cuando el bateador hace el recorrido de tantas bases como las que haya avanzado el corredor que anotó la carrera del gane.

Regla 10.06(f) Comentario: El anotador oficial aplicará esta regla aún cuando el bateador en teoría tenga derecho a más bases a causa de habérsele concedido un batazo de extra-bases "automático," bajo las diversas disposiciones en las Reglas 6.09 y 7.05.

El anotador oficial acreditará al bateador con una base tocada durante el curso normal de la jugada, aunque momentos antes, en la misma jugada, se haya anotado la carrera ganadora. **Por ejemplo,** el marcador está empatado en la parte baja de la novena entrada con corredor en segunda base y el bateador conecta un hit a los jardines. El corredor anota después que el bateador ha tocado la primera base y continua hacia la segunda base, pero poco antes de que el bateador-corredor llegue a la segunda base. Si el bateador-corredor llega a la segunda base, el anotador oficial acreditará un doble al bateador.

(g) Cuando el bateador termina un juego, conectando un home run fuera del campo de juego, él bateador así como los corredores en base tienen derecho a anotar.

10.07 BASES ROBADAS Y ATRAPADO ROBANDO

El anotador oficial acreditará a un corredor siempre con una base robada cuando el corredor adelante una base sin la ayuda de un hit, un "out," un error, un

Regla 10.07

"out," forzado, un fielder's choice, un passed ball, un wild pitch, un balk, sujeto a lo siguiente:

(a) Cuando un corredor inicia su salida para la siguiente base antes de que el pitcher haga su lanzamiento y la pitcheada resulte en lo que comúnmente se anota como un wild pitch o passed ball, acredítese al corredor con una base robada y no cargue la jugada fallada, si como resultado de la jugada que falló, el corredor que salió al robo, avanza una base más, y otro corredor también avanza, anótese el wild pitch o passed ball, juntamente con la base robada.

(b) Cuando un corredor está tratando de robar una base, y el cátcher, tras de recibir el lanzamiento, hace un mal tiro tratando de evitar el robo, el anotador oficial acreditara al corredor con una base robada. El anotador oficial no cargara un error, a menos que ese mal tiro permita al corredor que trata de robar que avance una o más bases extras, o permite a otro corredor avanzar, en cuyo caso el anotador oficial acreditara al corredor con la base robada y cárguese un error al cátcher.

(c) Cuando un corredor, está intentando robar una base, o que es atrapado fuera de su base, evita ser puesto "out" en una jugada de "tira-tira" y avanza a la siguiente base, sin la ayuda de un error, el anotador oficial acreditara al corredor con una base robada. Si otro corredor también avanza en la jugada, acredítese a ambos corredores con bases robadas. Si un corredor avanza, mientras que otro corredor que intenta el robo, evita el ser puesto "out" en una jugada de "tira-tira" y regresa a salvo, sin la ayuda de un error, en la base que originalmente ocupaba, el anotador oficial le acreditara una base robada al corredor que avanzó.

(d) Cuando se intenta un doble o triple robo y uno de los corredores es out en un tiro, antes de llegar y retener la base que él intentó robar, ningún otro corredor será acreditado con una base robada.

(e) Cuando un corredor es tocado para el out después de barrerse y pasarse sobre una base y mientras intenta o bien regresa a esa base, o avanza a la siguiente base, el anotador oficial no le acreditara al corredor una base robada.

(f) Cuando a juicio del anotador un corredor que está intentando robar, queda a salvo porque se ha dejado escapar o caer un tiro, el anotador oficial no acreditara una base robada. El anotador oficial acreditara una asistencia al fildeador que hizo el tiro; cárguese un error al fildeador que dejó pasar o caer el tiro, y cárguese al corredor con una anotación de "puesto out robando".

Regla 10.07

(g) El anotador oficial no anotará una base robada cuando un corredor solamente avance debido a la indiferencia del equipo defensivo hacia sus avances. El anotador oficial Anotara la jugada como fielder's choice.

Regla 10.07(g) Comentario: El anotador oficial deberá juzgar si el equipo a la defensiva ha sido indiferente al avance del corredor, la totalidad de las circunstancias, incluyendo el inning y score del juego, si el equipo a la defensiva mantuvo al corredor en base, si el pitcher ha hecho intentos de revirada sobre ese corredor antes del avance del mismo, si el fildeador que normalmente cubre la base hacia la cual se avanzó el corredor, se movió para cubrir dicha base, si el equipo a la defensiva tenía un motivo estratégico legítimo para no desafiar el movimiento del corredor, o si el equipo a la defensiva está tratando ilegalmente de quitarle el crédito al corredor por la base robada. Por ejemplo, con corredores en primera y tercera, el anotador oficial deberá acreditarle ordinariamente la base robada cuando el corredor avanza de primera a segunda, si, a juicio del anotador oficial, el equipo a la defensiva tiene un motivo estratégico legítimo para no desafiar el avance del corredor a segunda base para evitar que el corredor de tercera anote en el tiro a segunda base. El anotador oficial puede asumir que el equipo a la defensiva trata ilegalmente de quitarle crédito por la base robada al corredor si, por ejemplo, el equipo a la defensiva falla al defender el avance del corredor que se aproxima a un romper un récord de liga o a un récord estadístico de título.

(h) El anotador oficial le anotará a un corredor en la anotación como "Atrapado robando" si es puesto out o hubiera sido puesto out, de no haberse cometido un error, cuando dicho corredor:

(1) Intenta robar;

(2) Es sorprendido fuera de base y trata de avanzar (cualquier movimiento hacia la próxima base deberá ser considerado un intento de avanzar); o

(3) Se pasa de la base al barrerse mientras está robando.

Regla 10.07(h) Comentario: En aquellas ocasiones en que un lanzamiento se le escapa al receptor y el corredor es puesto "out" mientras intenta avanzar, el anotador oficial no acreditará "atrapado robando." El anotador oficial no acreditará ningún "atrapado robando" cuando se le concede una base al corredor debido a una obstrucción o cuando se declara "out" al corredor por interferencia del bateador. El anotador oficial no cargará a un corredor con haber sido atrapado robando, si a dicho corredor no se le hubiese acreditado una base robada si el corredor hubiese llegado a salvo (por ejemplo: cuando el receptor pone "out" al corredor luego que éste intenta avanzar después el lanzamiento se le había escapado al receptor.

Regla 10.08

10.08 SACRIFICIOS

El anotador oficial deberá:

(a) Anotar un toque de sacrificio cuando, con menos de dos outs, el bateador adelanta a uno o más corredores con un toque de bola y es puesto out en primera base, o hubiese sido out, de no haberse cometido un error de fildeo, a menos que, a juicio del anotador, el bateador estaba tocando la bola exclusivamente para lograr un sencillo y no estaba sacrificando su oportunidad de alcanzar la primera base con el propósito de avanzar al corredor o corredores, en tal caso el anotador oficial cargará al bateador un turno al bate;

Regla 10.08(a) Comentario. Al determinar si un bateador sacrifica su oportunidad alcanzar la primera base con el propósito de avanzar a un corredor, el anotador oficial le dará al bateador el beneficio de la duda. El anotador oficial deberá considerar la totalidad de las circunstancias del turno al bat, incluyendo la entrada, el número de outs y el score.

(b) Anótese un toque de sacrificio cuando, con menos de dos outs, los fildeadores manejan un toque de bola sin cometer error y hacen un intento que resulte infructuoso para poner out a un corredor precedente que avanza una sola base, a menos que cuando en un toque de bola falla el intento de poner out a un corredor precedente y a juicio del anotador, una jugada perfecta no hubiese sacado al bateador en primera base, debe acreditarse al bateador un hit de una base y no un sacrificio;

(c) No anote toque de sacrificio cuando un corredor es puesto out al tratar de avanzar una base con un toque, en cuyo caso el anotador oficial cargara al bateador con una vez al bate; y

(d) Anótese elevado de sacrificio cuando, con menos de dos outs, el bateador conecta un elevado o una línea manejada por un jardinero o por un jugador de cuadro que está buscando colocarse en el jardín en territorio de fair o foul que

(1) Es atrapado y un corredor anota después de la atrapada, o

(2) Es dejado caer, y un corredor anota si a juicio del anotador el corredor podía haber anotado después de la atrapada si el elevado hubiera sido atrapado

Regla 10.08(d) comentario: El anotador oficial anotará un elevado de sacrificio de acuerdo con la Regla 10.08 (d)(2), aún cuando otro corredor sea puesto out en jugada forzada, por razón del bateador haberse convertido corredor.

Regla 10.09

10.09 OUTS REALIZADOS

Un “out” realizado es una estadística que se acredita a un fildeador cuya acción causa que un bateador-corredor o corredor sea puesto “out,” conforme se dispone en esta Regla 10.09.

(a) El anotador oficial acreditará un out realizado a cada fildeador que:

(1) Atrapa una bola en vuelo, sea “fair” o “foul”;

(2) Atrapa una bola bateada o tirada y toca una base para poner “out” a un bateador o corredor; o

Regla 10.09(a)(2) Comentario: El anotador oficial acreditará a un fildeador con un “out” realizado si dicho fildeador atrapa un tiro y toca la base para poner un “out” en una jugada de apelación.

(3) Toca a un corredor cuando el corredor esta fuera de la base a la cual tiene derecho.

(b) El anotador oficial acreditará al cátcher con un “out” realizado automático cuando un:

(1) Bateador es declarado “out” por “strikes”;

(2) Bateador es declarado “out” por batear ilegalmente una bola;

(3) Bateador es declarado “out” por un toque de “foul” para el tercer “strike”;

Regla 10.09 (b)(3) Comentario:(Note la excepción en la Regla 10.15(a)(4).

(4) Bateador es declarado “out” por haber sido tocado por su propia bola bateada;

(5) Bateador es declarado “out” por haber interferido con el cátcher;

(6) Bateador es declarado “out” por no batear en su propio turno;

Regla 10.09(b)(6) Comentario: Ver Regla 10.03(d).

(7) Bateador es declarado “out” por rehusarse a tocar la primera base después de recibir una base por bolas, después de haber sido golpeado por un lanzamiento o después de la interferencia del cátcher; o

(8) Corredor es declarado “out” por rehusarse a avanzar desde tercera hasta home.

(c) El anotador oficial acreditará “outs” realizados automáticos como sigue (y no se acreditará asistencias en estas jugadas, excepto según esté especificado):

(1) Cuando el bateador es declarado “out” por un infield fly que no es atrapado, el anotador oficial acreditara el “out” al fildeador que el anotador pudo haber hecho la atrapada;

(2) Cuando un corredor es declarado “out” por haber sido tocado por una bola bateada de fair (incluyendo un infield fly), acredítese el “out” al fildeador más cercano a la bola;

(3) Cuando un corredor es declarado “out” por correr fuera de la línea de (3 pies), para evitar ser tocado, acredítese el “out” al fildeador que el corredor evadió;

(4) Cuando un corredor es declarado “out” por pasar a otro corredor, el anotador oficial acreditara el out al fildeador más cercano del punto donde se registró rebasamiento;

(5) Cuando el corredor es declarado “out” por correr las bases en sentido inverso, el anotador oficial acreditara el out al fildeador que cubre la base desde la que el corredor inició su carrera a la inversa.

(6) Cuando un corredor es declarado “out” por haber interferido con un fildeador, acredítese el “out” al fildeador con el cual el corredor interfirió, a menos que este fildeador haya estado en el acto de tirar la bola, cuando la interferencia ocurrió, en cuyo caso el anotador oficial acreditara el “out” al jugador a quien se le iba a hacer el tiro y una asistencia al fildeador cuyo tiro fue interferido con; o

(7) Cuando el bateador-corredor es declarado “out” por la interferencia de un corredor precedente, como está previsto en la Regla 6.05(m), el anotador oficial acreditara el out al primera base. Si el fildeador interferido estaba en el acto de tirar la bola acredítele una asistencia, el anotador oficial acreditara con una asistencia solamente, en esa o cualquiera otra jugada bajo lo previsto en la Regla 10.09(c)(6) y 10.09(c)(7)

10.10 ASISTENCIAS

Una asistencia es una estadística que se anota a un fildeador cuya acción contribuye a que un bateador-corredor o corredor sea puesto “out,” según lo dispuesto en la presente Regla 10.10.

(a) El anotador oficial deberá acreditará una asistencia a cada fildeador que

(1) Tira o desvía una bola bateada o tirada, en tal forma que se produzca un “out,” o que hubiera sido “out” a no ser por error subsecuente cometido por cualquier fildeador. Solamente una asistencia deberá acreditarse a cada fildeador que tire o desvíe la bola en una jugada de tira-tira, la cual resulte en un “out,” o hubiera resultado en “out,” excepto por un error subsecuente; o

Regla 10.10(a)(1) Comentario: Un mero contacto ineficaz con la bola no deberá ser considerado como una asistencia. “Desviar” significa, disminuir la velocidad o cambiar el curso de la pelota y por medio de eso asistir eficazmente a poner “out” al bateador o corredor. Si una jugada de apelación da como resultado un puesto “out” dentro del curso natural de la jugada, el anotador oficial deberá dar asistencia a cada uno de los fildeadores cuyas acciones dieron como resultado el “out,” excepto al fildeador que lleva a cabo el “out.” Si un puesto “out” es el resultado de una jugada de apelación del pitcher quien tira hacia el fildeador antes de que la jugada previa termine, el anotador oficial deberá acreditar al pitcher y sólo al pitcher, con una asistencia.

(2) Tira o desvía la bola durante una jugada que resulte en un corredor declarado “out” por interferencia, o por correr fuera de la línea.

(b) El anotador oficial no acreditará una asistencia a

(1) El pitcher por un ponche, a menos que el pitcher fildee un tercer strike no atrapado por el cátcher y realiza un tiro que resulte en un “out” realizado;

(2) El pitcher cuando, como resultado de un pitcheo legal recibido por el cátcher, un corredor es puesto “out,” como cuando el cátcher sorprende a un corredor fuera de base, un corredor es puesto “out” en intento de robo o cuando toca a un corredor que intenta anotar; o

(3) Un fildeador cuyo tiro descontrolado permite a un corredor avanzar, aún cuando posteriormente ese corredor sea puesto out como resultado de la continuación la jugada que sigue a una mala jugada (sea ésta mala jugada un error o no) es una nueva jugada, y el jugador que comete la mala jugada no tiene derecho a que se le acredite una asistencia, a menos que tome parte en la nueva jugada.

10.11 DOBLE PLAYS Y TRIPLE PLAYS

El anotador oficial deberá acreditar la participación en un doble o triple play, a cada fildeador que ejecute un “out” o una asistencia cuando dos o tres jugadores sean puesto “out” entre el tiempo en que un lanzamiento del pitcher es enviado y

el momento en que la bola queda muerta o en posesión del pitcher en posición de lanzar, a menos que ocurra un error, o una mala jugada entre los “outs” realizados.

Regla 10.11 comentario: El anotador oficial también acreditará el doble play o triple play si, luego de la bola estar en posesión del pitcher, una jugada de apelación resulta en un “out” realizado adicional.

10.12 ERRORES

Un error es una estadística que será cargado a un fildeador cuya acción ha ayudado al equipo a la ofensiva, según lo dispone esta Regla 10.12.

(a) El anotador oficial cargará un error en contra de cualquier fildeador;

(1) Cuya mala jugada (dejar caer la bola, dejarla escapar o hacer un tiro malo) que prolongue el turno al bate de un bateador, que prolongue la continuación en el juego de un corredor, o permita a un corredor avanzar una o más bases, a menos que a juicio del anotador oficial, dicho fildeador permite deliberadamente que una bola de foul caiga, con un corredor en tercera base, con menos de dos outs, para que el corredor de la tercera no anote después de la atrapada;

Regla 10.12(a)(1) Comentario: El fildeo lento de la bola que no implica una mala jugada mecánica de parte del fildeador no se interpretará como un error. Por ejemplo, el anotador oficial no cargará un error a un fildeador, si el fildeador fildea limpiamente un batazo de rola por el cuadro pero no tira a tiempo a primera base para retirar al bateador. No es necesario que el fildeador toque la bola para que se le cargue un error. Si un batazo de rola por el cuadro pasa entre las piernas de un fildeador o elevado cae sin ser tocado y, a juicio del anotador oficial, el fildeador podía haber manejado la bola con un esfuerzo ordinario, se le cargará un error a dicho fildeador. Por ejemplo, el anotador oficial le cargará un error al fildeador del cuadro interior cuando un batazo de rola pasa por cualquier lado del fildeador si, a juicio del anotador oficial, un fildeador en esa posición haciendo un esfuerzo ordinario, habría fildeado la bola y retirado a un corredor. El anotador oficial cargará un error a un jardinero si tal jardinero permite que un elevado caiga al suelo si, a juicio del anotador oficial, un jardinero en esa posición haciendo un esfuerzo ordinario habría atrapado la bola. Si un tiro es bajo, alto o abierto o pega en el suelo, y un corredor alcanza la base, que de otra manera hubiese sido puesto “out” por tal tiro, el anotador oficial le cargará un error al jugador que realizó el tiro.

El anotador oficial no anotará como errores, los errores mentales o equivocaciones a menos que una regla específica determine lo contrario. Un error mental de un fildeador que causa una mala jugada tal como tirar la bola a las gradas o tirar la bola hacia el montículo, creyendo erróneamente que hay tres “out,” permitiendo así avanzar a un corredor o corredores no será considerado como un error mental para fines de esta de Regla y el anotador oficial cargará un error al fildeador que comete tal equivocación.

Regla 10.12

El anotador oficial no cargará un error si el lanzador falla en cubrir la primera base, permitiendo así que el bateador-corredor llegue al salvo a primera base. El anotador oficial no cargará un error a un fildeador que en una jugada tire incorrectamente a una base equivocada. El anotador oficial cargará un error al fildeador que cause que otro fildeador falle una bola por ejemplo, tumbando la bola del guante de otro fildeador. En tal jugada, cuando el anotador oficial le carga un error al fildeador que interfiere, el anotador oficial no cargará un error al fildeador que fue interferido.

(2) Cuando dicho fildeador falla en atrapar un elevado de foul que prolongue el turno al bate de un bateador, ya sea que posteriormente el bateador llega a primera base o sea puesto out;

(3) Cuando un fildeador atrape una bola tirada o una bola bateada a tiempo para sacar out al bateador-corredor y no toca la primera base o al bateador-corredor;

(4) Cuando a cualquier fildeador atrape una bola tirada o una bola bateada a tiempo para poner out a cualquier corredor en una jugada forzada y omita tocar la base o al corredor;

(5) Cuyo mal tiro permita a un corredor llegar safe a una base, cuando a juicio del anotador un buen tiro hubiera puesto out al corredor, a menos si el mal tiro es realizado tratando de evitar una base robada.

(6) Cuyo mal tiro en intento de evitar el avance del corredor, permita que ese corredor o cualquier otro corredor avance una o más bases más allá de la base que hubiera alcanzado, si el mal tiro no hubiera sido hecho;

(7) Cuyo tiro dé un bote irregular, pegue contra una base o la placa del pitcher, o pegue al corredor, a un fildeador o a un umpire, permitiendo así el avance de un corredor; o

Regla 10.12(a)(7) Comentario: El anotador oficial aplicara esta regla cuando aparentemente sea injusta para un fildeador cuyo tiro fue bien dirigido. Por ejemplo, el anotador oficial anotara un error a un jardinero que su tiro fue preciso a la segunda base, pero su tiro pega atrás de la base y se regresa a los jardines, permitiendo así el avance de un corredor o corredores, ya que cada base que avance un corredor debe ser justificada.

(8) Cuyo fallo en detener, o intentar detener, un tiro preciso permite al corredor avanzar, siempre y cuando haya habido razón para hacer el tiro. Si dicho tiro es hecho a segunda base, el anotador oficial determinará si le correspondía detener la bola al segunda base o short stop y se cargará un error al fildeador negligente.

Regla 10.12

Regla 10.12(a)(8) Comentario: Si, a juicio del anotador oficial, no había razón para el tiro, el anotador oficial cargara con un error al fildeador que tiró la bola.

(b) El anotador oficial cargará solamente un error en cualquier tiro malo, independientemente del número de bases avanzadas por uno o más corredores.

(c) Cuando un umpire concede al bateador o cualquier corredor o corredores una o más bases como resultado de interferencia u obstrucción, el anotador oficial cargara con un error al fildeador que cometió la interferencia u obstrucción, sin importar cuantas bases el bateador, o corredor o corredores, hayan avanzado.

Regla 10.12 (c) Comentario: El anotador oficial no cargará un error si en su opinión la obstrucción no cambia el resultado de la jugada.

(d) El anotador oficial no cargará un error contra:

(1) El cátcher cuando, tras de haber recibido el lanzamiento del pitcher hace un mal tiro tratando de evitar una base robada, a menos que éste mal tiro permita al corredor que intenta robar, avance una o más bases o permita que otro corredor o corredores avancen una o más bases;

(2) Cualquier fildeador que realiza un mal tiro si en el juicio del anotador, el corredor no hubiera sido puesto out mediante el esfuerzo ordinario de un buen tiro, a menos que tal mal tiro permita a cualquier corredor avanzar más allá de la base que hubiera alcanzado si el tiro no hubiera sido malo;

(3) Cualquier fildeador cuando haga un mal tiro con la intención de completar un doble play o triple play, a menos que dicho mal tiro permita a cualquier corredor avanzar más allá de la base que hubiera alcanzado si el tiro no hubiera sido malo;

Regla 10.12(d) Comentario: Cuando un fildeador no retiene un tiro que, de haberlo retenido, hubiera completado un doble play o triple play, el anotador oficial cargará un error al fildeador que deja caer la pelota y acreditara una asistencia al fildeador que hizo el tiro.

(4) Cualquier fildeador cuando, después de no retener una bola bateada de rodado, se le cae un elevado, una línea a las manos, o una bola tirada y recupera la pelota a tiempo de forzar out a un corredor en cualquier base; o

(5) Cualquier fildeador cuando se anota un wild pitch o passed ball.

(e) El anotador oficial no cargará un error cuando el bateador se le concede la primera base por cuatro bolas marcadas, cuando el bateador se le concede primera base cuando es tocado por una bola pitcheada o cuando el bateador llegue a primera base como resultado de un wild pitch o passed ball.

Regla 10.12 (e) Comentario: Véase la Regla 10.13 para reglas de anotación adicionales relacionadas con wild pitch y passed ball.

(f) El anotador oficial no cargará un error cuando un corredor o corredores avancen como resultado de un passed ball, o un wild pitch o un balk.

(1) Cuando la cuarta bola cantada es un wild pitch o passed ball y como resultado

(i) el bateador-corredor avanza a una base más allá de la primera base;

(ii) cualquier corredor forzado a avanzar por la base por bolas, avanza más de una base; o

(iii) cualquier corredor, que no está forzado a avanzar, avanza una o más bases, el anotador oficial anotará la base por bolas y también el wild pitch o passed ball, según sea el caso.

(2) Cuando el cátcher recupera la bola después de un wild pitch o passed ball en el tercer strike, y pone out al bateador-corredor en primera base o toca para el out al bateador-corredor, pero otro corredor o corredores avanzan, el anotador oficial anotara el tercer strike, el out y asistencias, en caso de que las haya habido y acredítese el avance del otro corredor o corredores como si hubieran sido hechos en una jugada de selección.

Regla 10.12 (f) Comentario: Véase la Regla 10:13 para Reglas de anotación adicionales relativas a wild pitch y passed ball.

10.13 WILD PITCHES Y PASSED BALLS

Un wild pitch está definido en la regla 2.82 (Wild Pitch). Un passed ball es una estadística cargada en contra del cátcher cuya acción ha causado que un corredor o corredores avancen, según lo que se establece en esta Regla 10.13.

(a) El anotador oficial cargara a un pitcher con un wild pitch cuando una bola legalmente pitcheada es tan alta, muy abierta, o tan baja que el cátcher no puede controlarla con un esfuerzo ordinario, permitiendo así a un corredor o corredores avanzar. El anotador oficial cargara a un pitcher con un wild pitch cuando una bola legalmente pitcheada toca el suelo o el home plate antes de llegar al cátcher y no puede ser

manejada por cátcher, permitiendo el avance de un corredor o corredores. Cuando el tercer strike es un lanzamiento wild pitch, permitiendo así que el bateador-corredor alcance la primera base, el anotador oficial anotará un ponche y un wild pitch.

(b) El anotador oficial cargará a un cátcher con un passed ball, cuando deje de atrapar o controlar, una bola legalmente pitcheada que pudo ser atrapada y retenida con un esfuerzo ordinario, permitiendo de esta manera el avance de un corredor o corredores. Cuando el tercer strike es un passed ball, permitiendo al bateador llegar a primera base, el anotador oficial anotara un tercer strike y un passed ball.

Regla 10.13 Comentario: El anotador oficial no cargará un wild pitch o passed ball si el equipo defensivo hace un out antes de que cualquier corredor avance. Por ejemplo, si una pitcheada la bola pega en el suelo y evade al cátcher con corredor en primera, pero el cátcher logra recuperar la bola y tira a segunda justo a tiempo para retirar al corredor, el anotador oficial no deberá cargarle al pitcher un wild pitch. El anotador oficial deberá acreditar el avance de cualquier otro corredor en la jugada como fielder´s choice. Si el cátcher suelta una bola lanzada, por ejemplo, con corredor en primera base, pero el cátcher logra recuperar la bola y tirar a segunda justo a tiempo para sacar al corredor, el anotador oficial no deberá cargar al cátcher con un passed ball. El anotador oficial deberá acreditar el avance de cualquier otro corredor en la jugada como fielder´s choice.

Véase las Reglas 10.07(a), 10.12(e) y 10.12(f) para reglas de anotación adicionales relacionadas respecto a wild pitch y passed ball.

10.14 BASES POR BOLAS

La regla 2.07 (Base por Bolas) define la base por bolas.

(a) El anotador oficial deberá cargar una base por bolas siempre que a un bateador se le conceda la primera base por habérsele lanzado cuatro bolas fuera de la zona de strike, pero cuando la cuarta bola toque al bateador deberá anotarse como “bateador golpeado.”

Regla 10.14(a) Comentario: Para el procedimiento a seguir cuando esté involucrado más de un pitcher en la base por bolas, véase la Regla 10.16(h). Véase también la Regla 10.15(b), que trata situaciones en las cuales un bateador emergente recibe la base por bolas.

(b) El anotador oficial cargará una base por bolas intencional deberá ser anotada cuando el pitcher no hace ningún intento de lanzar la última pitcheada al bateador dentro de la zona de strike, y que a propósito lanza la bola abierta al cátcher fuera de la caja del cátcher.

(c) Si un bateador a quien se le ha otorgado una base por bolas es puesto out por rehusarse a avanzar hasta la primera base, el anotador oficial no le acreditará la base por bolas y anotará un turno al bate.

(d) El anotador oficial deberá anotar una base por bolas intencional cuando a un bateador se le otorgue la primera base cuando al manager a la defensiva informa al umpire la intención del equipo de darle la base al bateador.

10.15 PONCHES

El ponche es una estadística que se acredita a un pitcher y se carga al bateador cuando el umpire decreta tres strikes a un bateador, según lo especifica la regla 10.15.

(a) El anotador oficial anotará un ponche cuando un bateador:

(1) Es puesto out por un tercer strike atrapado por el cátcher;

(2) Es puesto out por un tercer strike no atrapado cuando está un corredor en primera base, antes de que haya dos outs;

(3) Se convierte en corredor porque un tercer strike no es atrapado;

(4) Toca de foul en el tercer strike, a menos que dicho toque en el tercer strike resulta un foul de elevado que atrape cualquier fildeador, en cuyo caso el anotador oficial no anotara como ponchado acredite al fildeador que hace la atrapada de ese foul de elevado con un out.

(b) Cuando el bateador sale del juego con dos strikes en su cuenta y el bateador substituto completa un ponche, el anotador oficial cargará el ponche y el turno al bate al primer bateador. Si el bateador substituto completa el turno al bate en cualquier otra forma, incluyéndose una base por bolas, el anotador oficial anotará la acción como si hubiera sido realizada por el bateador substituto.

10.16 CARRERAS LIMPIAS Y CARRERAS PERMITIDAS

Carrera limpia es una carrera por la cual se responsabiliza el pitcher. Al determinar las carreras limpias, el anotador oficial reconstruirá el inning sin errores (que excluyen interferencia del cátcher) y passed balls, dando siempre el beneficio de la duda al pitcher para determinar cuántas bases hubieran avanzado los corredores si se hubiera jugado sin errores. Para fines de determinar carreras limpias, una base por bolas intencional, será interpretada de la misma manera que cualquier otra base por bolas, sin importar las circunstancias.

Regla 10.16

(a) El anotador oficial cargara una carrera limpia cada vez que un corredor llegue a home, con ayuda de hits, toques de sacrificio, elevado de sacrificio, bases robadas, outs realizados, fielder´s choices, bases por bolas, bateadores golpeados, balks o wild pitches (incluyendo un wild pitch en un tercer strike que permita al bateador llegar a primera base) antes de que el equipo al campo haya tenido oportunidad para completar la media entrada del equipo al bate. Para los efectos de esta regla, un castigo por interferencia de la defensa, debe ser considerado como una oportunidad de fildeo. Un wild pitch al igual que una base por bolas o un balk es una falla solamente del pitcher y contribuirá a una carrera limpia.

Regla 10.16(a) Comentario: Los siguientes son ejemplos de carreras limpias cargadas al pitcher:

(1) Pedro lanza y retira a Abel y José, los dos primeros bateadores de un inning. Carlos llega a primera base en un error cargado al fildeador. Daniel pega un home run. Eduardo pega un home run. Pedro retira a Francisco para terminar el inning. Se anotaron tres carreras pero ninguna carrera limpia se le carga a Pedro, debido a que Carlos debió ser el tercer out del inning al reconstruir la entrada sin errores.

(2) Pedro lanza y retira a Abel. José pega un triple. Mientras le lanza a Carlos, Pedro tira un wild pitch lo que permite que José anote. Pedro retira a Daniel y a Eduardo. Una carrera se anotó, la cual se le carga a Pedro como carrera limpia, debido a que el wild pitch contribuyó con la carrera limpia.

En una entrada en la que un bateador-corredor alcanza la primera base mediante una interferencia del cátcher, tal bateador-corredor no deberá contar como carrera limpia aunque al final anote. El anotador oficial no deberá asumir, sin embargo, que tal bateador hubiera sido out sin la interferencia del cátcher (a diferencia, por ejemplo, en las situaciones en que el bateador-corredor llega a primera base en un error del fildeador). Porque tal bateador nunca tuvo oportunidad de completar su turno al bate, se desconoce el destino de tal bateador de no haberse dado la interferencia del cátcher. Compárense los siguientes ejemplos:

(3) Con dos outs, Abel llega a primera base en un error del short stop al fildear un rodado. José pega un home run. Carlos es ponchado. Se anotan dos carreras, pero ninguna de ellas es limpia debido a que en su turno al bate. Abel debió ser el tercer out de la entrada, si se reconstruye esta sin el error.

(4) Con dos outs, Abel llega a primera base en interferencia del cátcher. José pega un home run. Carlos se poncha. Se anotaron dos carreras, pero una (de José) es limpia, debido a que el anotador oficial no puede asumir que Abel hubiera sido out para terminar el inning sin la interferencia del cátcher.

Regla 10.16

(b) No será una carrera limpia si es anotada por un corredor que alcanza la primera base:

(1) Por un hit después que su turno al bate fue prolongado por habérsele caído un elevado de foul a un fildeador.

(2) Por interferencia u obstrucción; o

(3) Por cualquier error de fildeo.

(c) No será carrera limpia cuando ésta sea anotada por un corredor cuya presencia en las bases es prolongada por un error, si dicho corredor hubiera sido puesto out por una jugada sin error.

(d) No será carrera limpia cuando el avance del corredor es ayudado por un error, un passed ball, interferencia defensiva u obstrucción, si en el juicio del anotador juzga que la carrera no hubiera sido anotada sin la ayuda de tal mala jugada.

(e) Al calcular las carreras limpias, un error del pitcher será tratado exactamente igual que un error por cualquier fildeador.

(f) Cuando ocurre un error de fildeo, el pitcher recibirá el beneficio de la duda por lo que concierne a determinar cuántas bases habrían avanzado los corredores si el fildeo de la defensiva hubiera sido sin errores.

(g) Cuando los pitchers son sustituidos durante una entrada, el anotador oficial no cargará al pitcher relevista ninguna carrera (limpia o sucia) anotada por un corredor que estaba en base al momento que dicho relevista entró al juego, ni por las carreras anotadas por cualquier corredor que llega a base en un fielder's choice (bola ocupada) que pone out a un corredor dejado en base por el pitcher anterior.

Regla 10.16 (g) Comentario: La intención de la Regla 10.16(g) cargar a cada pitcher el número de corredores que haya colocado en base, en vez de cargarle cada corredor individualmente. Cuando un pitcher pone corredores en bases y es relevado, será responsable de todas las carreras sucesivas anotadas hasta el número de corredores que dejó en base cuando salió del juego a menos que esos corredores sean outs mediante jugadas en que no intervenga la acción del bateador, (sorprendido robando bases, atrapado fuera de bases, o puesto out por interferencia cuando un bateador-corredor no llega a la primera base en la jugada). Por ejemplo:

(1) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas, Rodrigo releva a Pedro. Baker conectó rodado y es out llegando Abel a la segunda base. Carlos sale de out por elevado.

Daniel conecta hit sencillo, anotando Abel. En éste caso se carga la carrera a Pedro.

(2) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker forza Abel en segunda base. Carlos da una rola para out, avanzando Baker a segunda base. Daniel pega hit anotando Baker. La carrera de Baker es cargada a Pedro.

(3) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker pega hit sencillo, enviando Abel a tercera base. Carlos roletea por el short stop, Abel es out en home plate y Baker pasa a la segunda en la jugada, Daniel pega un elevado para out. Eduardo pega hit sencillo, y anota Baker. La carrera de Baker es cargada a Pedro.

(4) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker recibe base por bolas. Carlos conecta elevado para el out. Abel es sorprendido fuera de la segunda base. Daniel conecta hit doble, anotando Baker desde primera base. La carrera de Baker es cargada a Pedro.

(5) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker recibe base por bolas. Sierra releva a Rodrigo. Carlos forza Abel en tercera base. Daniel forza en tercera a Baker. Eduardo conecta un home run, anotando tres carreras. El anotador oficial cargara una carrera a Pedro, una carrera a Rodrigo y otra a Sierra.

(6) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker recibe base por bolas. Carlos conecta hit sencillo, llenándose las bases. Daniel forza Abel en home plate. Eduardo conecta hit sencillo, anotando Baker y Carlos. El anotador oficial cargara una carrera a Pedro y otra a Rodrigo.

(7) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker pega hit sencillo, pero Abel es out tratando de llegar a tercera base, y Baker avanza a segunda en el tiro. Carlos da sencillo, anotando Baker. La carrera de Baker se le cargara a Rodrigo.

(h) Un pitcher relevista no será responsable cuando el primer bateador al que él le lanza llega a primera base en cuatro bolas malas si tal bateador cuando los pitchers son cambiados tiene una clara ventaja en el conteo de bolas y strikes.

Regla 10.16

(1) Si, cuando se cambian los pitchers, el conteo es

2 bolas, 0 strike,
2 bolas, 1 strike,
3 bolas, 0 strike,
3 bolas, 1 strike,
3 bolas, 2 strike,

y el bateador recibe la base por bolas, el anotador oficial cargará la base por bolas al pitcher anterior y no al pitcher relevista.

(2) Cualquier otra acción por ese bateador, tal como alcanzar una base por hit, un error, fielder's choice, un out forzado, o un golpeado por el pitcher, hace que éste bateador se le cargue al pitcher de relevo.

Regla 10.16(h) Comentario: Las disposiciones de la Regla 10.16(h)(2) no se interpretarán como que afectan, o están en conflicto con las disposiciones de la Regla 10.16(g).

(3) Si, cuando los pitchers son cambiados, el conteo es:

2 bolas, 2 strikes,
1 bola, 2 strikes,
1 bola, 1 strike,
1 bola, 0 strike,
0 bolas, 2 strikes,
0 bolas, 1 strike,

el anotador oficial cargará ese bateador y sus acciones al pitcher de relevo.

(i) Cuando los pitchers son cambiados durante una entrada, el pitcher relevista no tendrá el beneficio de oportunidades anteriores de outs que no fueron aceptados al determinar las carreras limpias.

Regla 10.16(i) Comentario**:** La intención de esta Regla 10.16(i) es cargarle al relevo las carreras limpias por las cuales ese pitcher de relevo es el único responsable. En algunas situaciones, las carreras cargadas como limpias contra el pitcher relevista, pueden ser cargadas como sucias contra el equipo. Por ejemplo:

(1) Con dos outs y Pedro lanzando. Abel llega a primera base en base por bolas. Baker llega a primera base en un error. Rodrigo releva a Pedro. Carlos pega un home run, produciendo tres carreras. El anotador oficial cargara dos carreras sucias a Pedro, una limpia a Rodrigo y tres carreras sucias al equipo (porque la entrada debería haber terminado con el tercer out cuando Baker bateo y un error fue cometido).

(2) Con dos outs y Pedro lanzando. Abel y Baker llegan cada uno llega a primera base en base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Carlos llega a primera base en un error. Daniel pega home run produciendo cuatro carreras. El anotador oficial cargara dos carreras sucias a Pedro y dos carreras sucias a Rodrigo (porque la entrada debería haber terminado con el tercer out cuando Carlos bateo y un error fue cometido).

(3) Sin outs y Pedro lanzando. Abel llega a primera base en base por bolas. Baker llega a primera base en un error. Rodrigo releva a Pedro. Carlos pega un home run, produciendo tres carreras. Daniel y Ernesto son ponchados. Francisco llega a primera base en un error. Guillermo pega home run, produciendo dos carreras. El anotador oficial cargara dos carreras a Pedro, una de ellas limpia, y cargue tres carreras a Rodrigo, una de ellas limpia, y cinco carreras al equipo, dos de ellas limpias (porque únicamente Abel y Carlos pudieron anotar en una entrada reconstruida sin errores.

10.17 PITCHERS GANADORES Y PERDEDORES

(a) El anotador oficial deberá acreditar como pitcher ganador, aquel pitcher cuyo equipo asume la delantera mientras ese pitcher está en el juego, o durante la entrada a la ofensiva en que dicho pitcher es removido del juego y no pierde la ventaja, a menos que

(1) Tal pitcher sea abridor y la regla 10.17(b) aplica; o

(2) Aplica la regla 10.17(c).

Regla 10.17(a) Comentario: Cuando el marcador está empatado, el juego se convierte en uno nuevo para el pitcher contendiente interesado en ganar. Una vez que el equipo contrario asume la delantera, todos los pitchers que hayan pitcheado hasta ese momento y han sido sustituidos quedan excluidos de ser acreditados con la victoria. Si el pitcher contra cuyo pitcheo el equipo oponente ganó la delantera y continúa lanzando hasta que su equipo recobre la delantera la cual mantiene hasta la terminación del juego. Ese pitcher será el pitcher ganador.

(b) Si el pitcher cuyo equipo toma la delantera mientras que está en el juego o durante la entrada a la ofensiva en la que el pitcher fue removido del juego y no pierde tal ventaja, es un pitcher inicialista que no ha completado el juego

(1) Cinco entradas de un juego que dura seis o más entradas a la defensiva; o

(2) Cuatro entradas de un juego que dura cinco entradas a la defensiva

Entonces el anotador oficial acreditará al pitcher de relevo como el pitcher ganador, si hay un solo pitcher de relevo, o si hay más de un pitcher de relevo, al pitcher de relevo que a juicio del anotador oficial haya sido el más efectivo.

Regla 10.17(b) Comentario: La intención de la Regla 10.17(b) es que para poder acreditar como pitcher ganador a un pitcher de relevo este debe lanzarle al menos una entrada o lanzar cuando se hace un out fundamental, dentro del contexto del juego (incluyendo la anotación). Si el primer pitcher de relevo lanza efectivamente, el anotador oficial no le acreditará presumiblemente la victoria a ese pitcher, debido a que la regla requiere que se acredite la victoria al pitcher que fue el más efectivo, y un pitcher de relevo posterior podría haber sido más efectivo. El anotador oficial, al determinar cuál pitcher de relevo fue el más efectivo, deberá considerar el número de carreras anotadas, carreras limpias, y la cantidad de corredores que llegaron a base por cada relevista, y la situación del juego al momento en que se presentó cada relevista. Si dos o más pitchers de relevo han sido igual de efectivos, el anotador oficial dará el beneficio al primer pitcher como el pitcher ganador.

(d) El anotador oficial no deberá acreditar como pitcher ganador a un pitcher de relevo que es inefectivo en una breve aparición, cuando al menos uno de los relevistas siguiente lanza de forma efectiva ayudando a su equipo a mantener su ventaja. En tal caso el anotador oficial acreditará como pitcher ganador al relevista siguiente, que a juicio del anotador oficial, haya sido más efectivo.

Regla 10.17(c) Comentario: Por lo general el anotador oficial debe, pero no le es requerido, considerar una efectiva y breve la participación de un pitcher de relevo si dicho pitcher de relevo pitchea menos de una entrada y permite que anoten dos o más carreras limpias (aunque las carreras sean cargadas al pitcher anterior). El comentario a la regla 10.17(b) provee ayuda para escoger el pitcher ganador entre pitchers relevistas subsiguientes.

(e) Un pitcher perdedor es aquel pitcher responsable por la carrera que da al equipo ganador una ventaja que no pierde durante el resto del juego.

Regla 10.17(d) Comentario: Cuando la anotación esté empatada, el juego se convierte en una nueva competencia en lo que respecta al pitcher perdedor.

(f) Una liga puede designar un juego que no sea d campeonato (por ejemplo, el juego de estrellas de grandes ligas) al cual no apliquen las Reglas 10.17(a)(1) y 10.17(b). En estos juegos, el anotador oficial acreditará como pitcher ganador aquel pitcher cuyo equipo toma la ventaja mientras ese pitcher está en el juego, o durante la entrada a la ofensiva en que dicho pitcher es removido del juego, y no pierde esa ventaja, a menos que ese pitcher sea explotado después del equipo ganador haber tomado una ventaja decisiva y el anotador oficial determina que pitcher subsiguiente tiene derecho a que le acredite como el pitcher ganador.

Regla 10.18 a 10.20

10.18 BLANQUEADAS

Una blanqueada es una estadística acreditada a un pitcher que no permite carreras en un juego. No se acreditará una blanqueada a ningún pitcher a menos que haya lanzado un juego completo, o a menos que entre al juego sin haber outs antes de que el equipo contrario haya anotado en la primera entrada, cierra la entrada sin carreras y lanza el resto del juego sin permitir carreras. Cuando dos o más pitchers se combinan para lanzar una blanqueada, el compilador de la Liga deberá hacer una anotación al efecto en records oficiales de lanzamientos de la Liga.

10.19 JUEGOS SALVADOS PARA PITCHERS RELEVISTAS

El juego salvado es una estadística acreditada a un pitcher relevista, según se dispone en esta Regla 10.19.

El anotador oficial acreditará a un pitcher con un juego salvado cuando ese pitcher reúna él reúna las cuatro condiciones siguientes:

(a) Él sea el pitcher que haya terminado el juego ganado por su equipo;

(b) Él no sea el pitcher ganador;

(c) Que se le acredite al menos ⅓ de entrada pitcheada;

(d) Cumpla con una de las siguientes condiciones:

(1) Entre al juego con una ventaja de no más de tres carreras y lance por lo menos una entrada; o

(2) Entre al juego, sin importar el conteo, con la posible carrera del empate en base, o al bate, o en el círculo de espera (es decir, que la posible carrera del empate ya se encuentra en base o sea uno de los dos primeros bateadores a los que se enfrente); o.

(3) El lance al menos tres entradas.

10.20 ESTADÍSTICAS

El Presidente de la Liga designará a un compilador oficial. El compilador mantendrá un registro acumulativo de todos los récords de bateo, fildeo, corrido de bases y de lanzamientos según especificados en la Regla 10.02 para cada jugador que participa en un juego de campeonato de la Liga o en juego de post-temporada.

Regla 10.20 a 10.21

El compilador preparará al final de la temporada un informe tabulado que incluya todos los récords individuales y de equipo por cada juego de campeonato, y someterá este informe al Presidente de la Liga. Este informe identificará a cada jugador por su nombre y apellido e indicará si es derecho, zurdo o ambidextro; y para cada fildeador y pitcher, si tira con la mano derecha o la izquierda.

Cuando un jugador incluido en el orden de bateo inicial es sustituido antes de que juegue a la defensiva, no recibirá crédito en las estadísticas defensivas (fildeo), a menos que él realmente juegue en esa posición durante el partido. A todos estos jugadores sin embargo deberán ser acreditados con un juego jugado (en las estadísticas de bateo) siempre y cuando hayan sido anunciados en el juego o incluidos en el orden oficial de bateo.

Regla 10.20 Comentario: El anotador oficial deberá acreditarle a un jugador el haber jugado en la defensiva si tal jugador ha estado en el terreno al menos un lanzamiento o jugada. Si un juego es terminado (por ejemplo, debido a la lluvia) después que un jugador sustituto entra al juego pero antes de que se haga un lanzamiento o que se realice una jugada, el anotador oficial le acreditará a ese jugador con un juego jugado en las estadísticas de bateo pero no debe recibir acreditación en ninguna de las estadísticas a la defensiva. Si un juego es terminado (por ejemplo, debido a la lluvia) después de que un pitcher de relevo entra al juego pero antes de que haga un lanzamiento o se realice una jugada, el anotador oficial deberá acreditar a tal pitcher con un juego jugado con las estadísticas de bateo pero no se le debe acreditará a ese pitcher con un juego lanzado o con ninguna estadística defensiva.

Juegos celebrados para decidir un empate divisional serán incluidos en las estadísticas para el campeonato de esa temporada.

10.21 DETERMINANDO LOS RECORDS DE PORCENTAJE

Para computar:

(a) Porcentaje de juegos ganados y perdidos, divídase el número de juegos ganados entre el total de juegos ganados y perdidos;

(b) El promedio de bateo, divídase el total de hits (no el total de bases obtenidas en hits) entre el total de veces al bate, según está definido en la Regla 10.12(a);

(c) Porcentaje de “slugging” (bases obtenidas en hits), divídase el total de bases obtenidas con los hits entre el total de veces al bate, según está definido en la Regla 10.02(a);

(d) El promedio de fildeo, divídase el total de outs y asistencias entre el total de outs realizados, asistencias y errores. (que se les denominará como oportunidades)

(e) El promedio de carreras limpias admitidas por un pitcher (efectividad) multiplique por nueve (9) el total de carreras limpias cargadas a ese pitcher, y divida el resultado entre el total de entradas que pitcheo, incluyendo las fracciones de entradas; y

Regla 10.21(e) Comentario: Por ejemplo 9⅓ de entradas lanzadas y 3 carreras limpias admitidas dan un promedio de 2.89 de carreras permitidas (efectividad) (3 carreras limpias multiplicadas por 9 y dividido entre 9⅓ es igual a 2.89).

(f) El porcentaje de embasado, divídase el total de hits, bases por bolas, y las veces golpeado por pitcheadas entre el total de turno al bate, las bases por bolas, veces golpeado por pitcheadas y elevados de sacrificio.

Regla 10.21(f) Comentario: Para propósito de computar el porcentaje de embasado no tome en cuenta las veces que un bateador se le ha otorgado la primera base por interferencia u obstrucción.

10.22 REQUISITOS MINIMOS PARA CAMPEONATOS INDIVIDUALES

Para asegurar la uniformidad al establecer los campeonatos de bateo, pitcheo y fildeo de Ligas Profesionales, dicho campeonato deberá cumplir los siguientes requisitos mínimos de actuación.

(a) El campeón individual de bateo o campeón de “slugging” será el jugador con el promedio más alto promedio de bateo, de porcentaje de “slugging”, según sea el caso, con tal que al jugador se le acrediten tantas o más apariciones al “home plate” en partidos de campeonato de Liga como el número de juegos programados para cada equipo en esa Liga, multiplicado por 3.1 en el caso de un jugador de Ligas Mayores. Y por 2.7 en el caso de un jugador de la National Association. El total de apariciones al home deberá incluir los turnos oficiales al bate, más las bases por bolas, veces que ha sido golpeado por un lanzamiento, batazos de sacrificio, elevados de sacrificio y el número de veces que le han otorgado la primera base por interferencia u obstrucción. No obstante los requisitos anteriores de apariciones mínimas al home, cualquier jugador con menos del número requerido de apariciones al home cuyo promedio sería el más alto, si le fueran acreditados el número requerido de apariciones al home, se le otorgará el campeonato de bateo, de slugging, según sea el caso.

Regla 10.22(a) Comentario: Por ejemplo si un calendario Grandes Ligas Liga tiene 162 juegos para cada equipo, 502 apariciones en el home plate (162 veces por 3.1 es igual a 502) califica para el campeonato de bateo, de slugging.

Regla 10.22

Si calendario de una Liga de la National Association tiene 140 para cada equipo, se requiere 378 apariciones en el home plate (140 veces por 2.7 es igual a 378). Califica para el campeonato de bateo, de slugging. Las fracciones de apariciones al home plate deberán ser redondeadas hacia arriba o hacia abajo al número más entero cercano. Por ejemplo, 162 por 3.1 es igual a 502.2, el cual se redondea hacia abajo al requisito de 5.02.

Si por ejemplo. Abel tiene el promedio de bateo más alto con un promedio .362 (181 hits en 500 turnos al bate) entre aquellos con 502 apariciones en el home plate en las Grandes Ligas y Benítez tiene 490 apariciones al home plate, 440 turnos al bate y 165 hits para un promedio de bateo de .375, Benítez será el campeón de bateo, porque al añadir 12 turnos al bate al record de Benítez todavía le daría a Benítez un promedio de bateo más alto que el de Abel: .365 (165 hits en 452 veces al bate) contra 362 de Abel

(b) El pitcher campeón individual en las Grandes Ligas será el pitcher con el promedio más bajo de carreras permitidas (efectividad), siempre que el pitcher haya pitcheado al menos tantas entradas, en juegos de campeonato de la Liga, como número de juegos programados esa temporada para cada equipo en la Liga. El pitcher campeón individual en una liga de la National Association será el pitcher con el promedio más bajo de carreras permitidas (efectividad), siempre que el pitcher haya pitcheado al menos tantas entradas, en los juegos del campeonato de la temporada, como el 80% del número de juegos programados para cada equipo en la Liga del pitcher.

Apariciones totales al home plate incluirá las veces oficiales al bate, más bases por bolas, más las veces que el bateador fue golpeado por el pitcher, hits de sacrificio, elevados de sacrificio y veces que se le conceda la primera base debido a interferencia u obstrucción.

Regla 10.22 (b) Comentario: Por ejemplo, si las Grandes Ligas programa 162 juegos para cada equipo, 162 entradas califican a un pitcher para un campeonato de pitcheo. Un pitcher con 161 ⅔ entradas no calificaría. Si una Liga de la National Association programa 140 juegos para cada equipo, 112 entradas califican a un pitcher para un campeonato de pitcheo. Las fracciones de entradas para el número de entradas requeridas deberán redondearse al tercio de entrada más cercano. Por ejemplo, el 80% de 144 juegos es 115 ⅓ de entradas será el mínimo requerido para el campeonato de pitcheo en una Liga de la National Association con 144 juegos programados. El 80% de 76 juegos son 60.8, así que se requerirá un mínimo de 60 ⅔ de entradas para un campeonato de pitcheo en una Liga de la National Association con 76 juegos programados.

(c) Los campeones individuales de fildeo serán los fildeadores con el promedio más alto de fildeo, en cada posición, sujeto a que:

(1) Un cátcher, debe haber participado como cátcher al menos la mitad del número de juegos programados en esa temporada para cada equipo en su liga.

(2) Un jugador de cuadro interior (infielder) o un jardinero (outfielder) debe haber participado en su posición al menos en las dos terceras partes del número de juegos programados en esa temporada para cada equipo en su liga.

(3) Un pitcher debe haber pitcheado al menos tantas entradas como número de juegos programados en esa temporada para cada equipo en el calendario de su Liga, a menos que otro pitcher tenga un promedio de fildeo igual o más alto, y ha manejado la bola en un mayor número de oportunidades en menor cantidad de entradas, en cuyo caso ese otro pitcher será el campeón de fildeo.

10.23 GUIA Y RECORDS DE ACTOS ACUMULATIVOS

(a) **RACHA DE HITS CONSECUTIVOS.** Una racha de bateo de hits consecutivos no se terminará si la aparición del bateador al home plate resulta en una base por bolas, bateador golpeado por el pitcher, interferencia defensiva u obstrucción o toque de sacrificio. Un elevado de sacrificio terminará la racha.

(b) **RACHA DE JUEGOS CONSECUTIVOS BATEANDO DE HIT.** Una racha de juegos consecutivos bateando de hit no terminará si todas las apariciones del jugador al home plate (una o más) en un juego resultan en una base por bolas, bateador golpeado por el pitcher, interferencia defensiva o toque de sacrificio. La racha terminará por terminada si el jugador conecta un elevado de sacrificio y no un hit.

La racha individual de juegos consecutivos bateando de hit de un jugador se determinará por los juegos consecutivos en que participe este jugador y no por los juegos de su equipo.

(c) **RACHA DE JUEGOS CONSECUTIVOS JUGANDO.** Una racha de juegos consecutivos jugados se extenderá si un jugador juega medio entrada a la defensiva, o si el jugador completa un turno al bate alcanzando una base o siendo puesto out. Una aparición solamente como corredor emergente no extenderá la racha. Si un jugador es expulsado de un juego por el umpire, antes de que pueda cumplir con los requisitos de esta Regla 10.23(c), la racha de ese jugador continuará.

(d) **JUEGOS SUSPENDIDOS.** Para el propósito esta Regla 10.23, todas las actuaciones para completar un juego suspendido se considerarán como si hubiesen ocurrido en la fecha original del juego.

Índice

Nota: Para cualquier asunto no contenido en este índice y para información adicional, véase la definición de términos de la Regla 2.00.

Abandonando el esfuerzo de las bases—6.08, 6.09(b) Comentario, 7.08(a)(2), 7.08(j), 7.10(c).
Accidente a un jugador o Umpire—5.10 (c) y (h).
Alineación (Orden al Bate)—3.03, 3.04, 305, 306, 3.07, 3.08, 4.01, 4.04 6.01, 9.04(a) (8).
Alineación, Line Up—4.01, 6.10(b)(1), 6.10(b)(11).
Alterar, decolorar la Bola—3.02, 8.02(a).
Alumbrado, falla en el—4.12(a-b), 5.10(b).
Anotador Oficial—3.03, 9.04(a)(8); véase también la Regla 10.00.
Anotación del Juego—4.11
Anotación, Reglas de (Anotador Oficial)—Regla 10.00
Anotando Carreras—4.09, 5.06, 6.05(n), 7.04(b) Comentario, 7.07, 7.08(g), 7.10 Comentario, 7.12; "Cuarto Out" Apelación 7.10.
Aparente "cuarto out"—7.10.
Apelaciones—6.07, 7.04(d) Nota, 7.05(i) Comentario, 7.08(d, j-k), 7.10, 9.02(c).
Limitaciones para solicitud de consulta en chequeo de "swing" 9.02(c) Comentario.
Atrapada—2.15, 6.05(a-b)
Aficionados—3.09, 3.13, 3.15, 3.18, 4.16(a)(1-2), 5.10(f), 7.04(c), 9.01(e)(2); Interferencia 2.44(interferencia(d)), 3.16.
Balk—4.03(a), 7.07, y varias violaciones en la Regla 8.00.
Penalidad 5.09(c), 7.04 (a), 8.05.
Banco (Dugout) —1.08, 2.24.
Atrapada/intento de jugada 2.15 (Comentario "Atrapada"), 5.10(f), 6.05(a) Comentario, 7.04(c), 7.11;
Bola viva desviada hacia 7.05(h).
Implementos 3.14;
Ocupantes 3.06 Comentarios, 3.17, 4.06, 4.07, 4.08, 9.05(c).
Base—1.04, 1.06, 2.05;
Desprendida 7.08 (c) Reglamentación Aprobada 1 y 2
Base/home fallados (no tocados)—7.05(i) Comentario, 7.08(k). 7.10(b,d); Véase también apelaciones y corredor (Requisito de tocar)
Bate—1.10;
Alterado 6.06 (d).
Bate Ilegal—1.10, 6.06(d).
Bateador/Bateador-Corredor—
"Back Swing" le pega al catcher 6.06(c);
Golpeado por una pitcheada 5.09(a), 6.05(f), 6.08(b) 2.04, 2.73 (Bola, Strike);
Golpeado por una bola bateada, 5.09(f), 6.05(g), 7.09(k);
Interferencia con 6.08(c), 7.04(d);

Interferencia por 6.05(g-i, k), 6.06(c), 7.08(g), 7.09;
No logra avanzar a la primera base 6.08, 6.09(b);
Posición de la caja del bateador 2.10, 6.02, 6.03, 6.06.
Bateador Designado—6.10.

Índice

Bateador Fuera de turno—6.07.
Bola—1.09;
Alterada (desfigurada) 3.02, 8.02(a);
Bolas oficiales del juego 3.10(c-e).
Bola Bateada Ilegalmente—5.09(d), 6.06(a).
Bola Dejada caer Intencionalmente—6.05(l).
Bola de Fair—2.25;
Dejada caer intencionalmente, 6.05(l);
Desviada fuera del juego 6.09 (g-h), 7.05(a, f);
Le pega al corredor o Umpire 5.09(f) Comentario, 6.08(d), 6.09(c), 7.04(b), 7.08(F), 7.09(k);
Rebota fuera de juego 6.09(e-g), 7.05(f)
Bola de Foul—2.32, 5.09(e).
Bola muerta ("Tiempo") y reanudación del juego—3.12, 5.02, 5.10, 5.11, 6.02(b) Comentario.
Bola tirada fuera del juego—3.01(e), Comentario, 7.05(g-i), 8.01(e);
Apelaciones, durante 7.10;
Interferencia del aficionado 3.16 Comentario;
Obstrucción, Durante 7.06(a) Comentario;
Regla de terreno 3.13
Bolsa de brea—3.01(f), 8.02(a).
Caja del bateador—1.04, 2.10, 6.02, 6.03, 6.06.
Caja del catcher—1.04 (Diagrama 2), 2.17, 4.03(a), 8.05(l)
Catcher—
Lanzamiento que se aloja en el equipo 5.09(g), 7.05(i);
Interferencia con 2.44 (Interferencia (c)), 5.09(b), 6.06(c), 7.08(g);
Interferencia por 2.44 (Interferencia (b)), 6.08(c), 7.04(d), 7.07;
Posición---4.03
Calentamiento–Tiros/Pitcheos—Fildeadores, que no son pitchers 3.03 (Comentario);
Carril de los tres pies—1.04, 6.05(k)
Carrera del triunfo—4.09(b), 411(c), 7.08(a) Comentario, 7.04(b) Comentario, 7.10 Comentario.
Casco protector—1.16, 6.05(h) Comentario.
Chequeo "Swing"—9.02(c) Comentario.
"Coach"—2.19, 2.50 (Manager(b)), 3.15 Comentario.4.05, 5.08 7.09(h-i),7.11.
"Coaches" de bases—4.05;
Cascos protectores 1.16(e);
Interferencia 3.15, 5.08, 7.09(h-i), 7.11;
Restricciones 3.17, 4.06(a)
Condiciones del Tiempo y Condiciones para Jugar—3.10(a-b), 3.13, 4.01(e), 4.12(a), 4.13(d), 5.10(a), 6.02(b) Comentario, 8.02 (a) (1); Condiciones del tiempo toman prioridad 4.12(a) Nota.

Concesión de Bases—
Apelaciones 7.10;
Reglas de terreno 3.13;
Obstrucción 7.06(a) Comentario;

Índice

Interferencia del aficionado 3.16 Comentario;
Tiro salvaje por un jugador del cuadro interior que va a terreno muerto, 7.05(g);
Tiro malo por un pitcher, desde la placa de pitcheo, que va a terreno muerto 7.05(h), 7.05(g-i), 8.01(e).
Conferencia Pre-Juego—4.01
Confiscado (Forfeit) —3.09
Corredor—
Abandona esfuerzo de correr bases 6.08, 6.09(b) Comentario, 7.08(a)(2), 7.08(j), 7.10(c);
Abandona su línea de corredor para evitar ser tocado 7.08(a)(1);
Derecho a base 7.01, 7.03, 7.08(b) Comentario;
Golpeado por un pitcheo 5.09(h), 6.05(n);
Exceso de agresividad de un corredor—7.04(b) Comentario;
Golpeado por bola bateada (luego de pasar a un fildeador) 5.09(f), 7.09(k);
Interfiere luego de anotar 7.09(e);
Lesionado—5.10(c)(1);
Pasa a un corredor precedente—7.08(h);
Prohibición de correr las bases a la inversa— 7.08(i);
Prohibición de regresar 5.06 Comentario, 7.01 Comentario, 7.10 (b);
Requisito de tocar una base 7.02, 7.08(c) Reglamentación Aprobada 2
Requisito de volver a tocar (pisa y corre) 2.66, 7.08(d), 7.10(a), 2.40 (Elevado al cuadro (Infield Fly)), 5.09(e), 7.05(i) Comentario;
Véase también Bateador–Corredor.
Cuadrangular (Home Run)—6.09(d), 7.05(a).
Choques en el home plate—7.13.
Doble Juego—4.13.
"Dugout"—Ver Banco.
Elevado al Cuadro (Infield Fly)—2.40 6.05(e-l), 7.08(f) Excepción. Golpea a un corredor (sobre o fuera de la base) 7.08(f), 7.08(f) Excepción.
Emergente (Bateador/Corredor)—Véase sustituciones.
Encargados del Terreno (Groundskeepers)—3.11, 4.01(e), 4.16.
Equipo (Implementos) de Juego—
Base 1.06;
Bate 1.10;
Bola 1.09;
Casco Protector 1.16;
Comercialización 1.17;
Placa de Pitcheo 1.04, 1.07;
Guantes/Mascotas 1.12, 1.13, 1.14, 1.15;
Home (home plate) 1.05;
Uniformes 1.11;
Equipo (Implemento) de Juego Toca Ilegalmente Bola Viva—7.04(e),7.05(a-e).

Equipo (Implemento) Desprendido—7.04(e), 7.05(a-e).
"Exceso de agresividad" de un corredor—7.04(b) Comentario.
Expulsión—4.06, 4.07, 4.08, 9.01, 9.02, 9.05;

Índice

Fildeador—
Cae fuera de juego 5.10(f), 7.04(c);
Mangas del Uniforme 1.11(c);
Posición en el terreno de juego 4.03;
Tira su guante a la bola (equipo desprendido) 7.04(e), 7.05(a)(e).
"Foul Tip"—2.34, 5.09(g), 6.05(b) Comentario, 7.08(d) Comentario.
Fraternizar—3.09
Guante/Mascota—1.12, 1.13, 1.14, 1.15;
Toca ilegalmente una bola viva—7.05(a,c,e).
Interferencia—
"Back swing" 6.06(c) Comentario;
Corredor es golpeado por bola bateada 7.08(f), 5.09(f), 6.08(d), 6.09(c), 7.09(k);
Del Umpire 2.44 interferencia (c)), 5.09(b,f), 6.08(d);
Del Bateador 6.05(h), 6.06(c), 7.08(g), 7.09(c);
Del "coach" 3.15 Comentario, 5.08, 7.09(h);
Del Aficionado 2.44 (Interferencia (d)), 3.16;
Del Catcher 6.08(c), 7.04(d), 7.07;
Defensiva 2.44 (interferencia (b)), 6.08(c), 7.04(d), 7.07;
En contacto con la base 7.08(b) Comentario;
Intencional (Doble Play) 7.09(f), 6.05(m), 7.08(b) Comentario;
Ofensiva 2.44 (interferencia (a)), 5.09(f-g), 6.06(h-i,m-n), 6.06(c), 6.08(d), 7.08(b,f-g), 7.09, 7.11;
Persona autorizada en el terreno 3:15;
Véase también "Coaches de base", Bateador, y Catcher.
Interferencia en el "Back swing"—6.06(c) Comentario;
Juego Empatado—2.78, 4.10, 4.12.
Juego Oficial—1.03, 4.10, 4.11.
Juego de Siete (7) entradas 4.10(a) Excepción.
Juego Protestado—4.19, 9.02(b).
Juego Suspendido—4.12, 4.10(d);
Regla Opcional National Association 4.12(a)(2-9)
Jugada de Selección (Fielder's Choice)—2.28, 10.12(f)(2).
Jugada Forzada/"Out" Forzado—2.30, 7.08(e);
Reinstalada 7.08(e).
Límite de Tiempo—4.12(a)(1), 4.12(a) Nota, 9.04(a)(7).
Lista de Jugadores Lesionados—3.17 Comentario.
Movimiento del pitcher de tercera-a-primera—8.05(c) Comentario.
Niño/Niña Recoge Bates (Bat Boy/Girl)—1.16(f), 3.15, 3.17.
Obstrucción—2.51, 7.06, 7.09(j) Comentario;
Por aficionados 4.09(b).
Obscuridad/Alumbrado del Terreno—4.12(a)(4), 4.12(a)Nota, 4.14, 5.10(a-b).
Pasarse de la Base/Corriendo o Barriéndose—

Home 7.08(k), 7.10(d);
Primera base7.08(c,j), 7.10(c).
Pitcher—
Ambidiestro 8.01 (f);

Índice

Boca, va a su boca en el montículo 8.02(a)(1);
Bola alterada (desfigurada) 8.02(a)(6);
Lesionado 3.03 Comentario, 3.05(a-b), 8.01(f), 8.03;
Mangas de su uniforme 1.11;
Pitcheos de Calentamiento (preparatorios) 8.03, 8.06 Comentario;
Pitcheo intencional al bateador 8.02(d) Comentario;
Pie pivote 2.62, 8.00(a-b,e);
Posesión de objeto o sustancia extraña 8.02(d);
Posición legal 8.01(a-b);
Se convierte en un jugador de cuadro interior 8.01(e);
Tiro fuera de juego desde la placa del pitcher 7.05(h);
Visita del “coach” o manager 8.06.
Pitcheada—
Bola 2.04;
Golpea a corredor que intenta anotar 5.09(h), 6.05(h);
Intencional al bateador 8.02(d);
Se aloja en el equipo del catcher o del umpire 5.09(g), 7.05(i);
Sale fuera de juego 7.05(h);
“Strike” 2.73.
Pitcheada ilegal—2.38(Lanzamiento Ilegal y Retorno Rápido) 8.10(b) Comentario, 8.01(d), 8.05(e).
Pitcheo Intencional al Bateador—8.02(d).
Pitcheada que rebota—2.04(Bola)
Posición de Frente (Windup) —8.01(b).
Posición de Lado (Set)—8.01(b).
Presidente de Liga—2.46, 1.11(i), 2.50(Manager), 3.01(c), 4.12(b)(4), 4.13(c);
Umpires 9.01(a), 9.04(c), 9.05;
Bate Ilegal 6.06 (d);
Protestas4.18, 4.19;
Violaciones de Pitcheos 8.02(a), 8.02(d).
Protección Policiaca—3.18
Placa del Pitcher—1.04, 1.07
Reglas de Terreno—3.13, 9.04(a)(9).
Retraso por Lluvia—4.01(e).
Retocar (Tagging Up)—2.66 (Elevado al Cuadro (Infield Fly), Retocar), 5.09(e), 7.05(i) Comentario, 7.08(d), 7.10(a).
Responsabilidad de Posponer—3.10
Restricciones a Jugadores—
Conducta en general 3.06 Comentario, 4.06, 4.07, 4.08;
Fraternización 3.09;
No permitido en las gradas 3.09;
Permanecer en el Banco (dugout) 3.17.
Retraso del Juego—

Confiscación (Forfeit) por retraso—4.15;
Por el bateador—6.02(c-d);
Por el pitcher—6.02(b) Comentario, 8.02(c), 8.04, 8.05(h).
3.03, 3.08, 4.04. Sustituciones Múltiples 3.06

Índice

Sustituciones Múltiples—
Limitaciones del manager/"coach" en cuanto a las sustituciones múltiples 3.06 Comentario
"Strike"/Zona de "Strike"—2.73, 6.08(b).
Tercer "Strike" No Atrapado—2.04(Bola), 5.09(g) Comentario, 6.05(b-d,f,j,n), 6.09(b), 7.09(a).
Tercer "Strike" Situaciones—2.04(Bola), 5.09(g) Comentario, 6.05(b-d,f,j,n), 6.09(b), 7.09(a).
Terreno de Juego—1.04.
Tiro (Pitcheada)—2.60(Pitcheada-Comentario y Tiro);
Interferencia con 5.08, 5.09(b), 6.05(h,k,m), 6.06(c), 7.05(e), 7.08(b), 7.09(j), 7.11;
Pitcher 8.01(a-c-e), 8.02(c), 8.05(a-d,j), Reglamentación Aprobada, Comentario (b).
Tocar a un Corredor (Tag)—2.76, 7.08(c,e);
Después de la base concedida (bola viva) 6.08(a), 7.04(b);
Después de fallar el home 7.08(k) Comentario, 7.10 Comentario;
Después de pasarse de la primera base corriendo 7.08(e,j), 7.10(c);
Mientras dos corredores tocan la misma base 7.03.
Toque de Queda—4.12(a)(1), 4.12(a) Nota.
Uniformes—1.11, 1.17
Umpire—9.00.
Alumbrado del terreno 4.14, 5.10 (a-b)
Cambio de decisión después de la consulta 9.02 (c) Comentario
Control del personal del terreno 3.11;
Deberes antes del juego 3.01
Golpeado por el pitcheo o tiro 5.08, 5.09 (g), 6.05 (b) Comentarios, 7.05 (i)
Incapacitado 5.10 (c-h).
Informes escritos al Presidente de la Liga 4.18, 9.05.
Juez de las condiciones para jugar 3.10 (b-c), 4.10 (d), 5.10 (a).
Umpire o Jugador incapacitado—5.10(c-h).
Visitas del Manager al Pitcher—8.06.
Visitas al Montículo—8.06