

REGLAS OFICIALES DEL BEISBOL

Edición 2016



Edición 2016

REGLAS OFICIALES DEL BEISBOL

DIVISION DEL CODIGO

- 1.00 Objetivos del Juego, el Terreno de Juego, el Equipo.
- 2.00 Definición de Términos.
- 3.00 Preliminares del Juego.
- 4.00 Comienzo y Terminación 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 Lanzador.
- 9.00 El Arbitro.
- 10.00 El Anotador Oficial.

Recodificadas, enmendadas y adoptadas por el Comité de Reglas de Juego del Béisbol Profesional en New York, N.Y., el 21 de diciembre de 1949; enmendadas en New York, N.Y., el 5 de febrero de 1951; Tampa, Fla., 14 de Marzo de 1951; Chicago, Ill., 3 de Marzo de 1952; New York, N.Y., 4 de noviembre 1953; New York, N.Y., 8 de diciembre de 1954; Chicago, Ill., 20 de noviembre de 1956; Tampa, Fla., 30-31 de Marzo de 1961; Tampa, Fla., 26 de noviembre de 1961; New York, N.Y., 26 de enero de 1963; San Diego, Calif., 2 de diciembre de 1963; Houston, Tex., 1 de diciembre de 1964; Columbus, Ohio., 28 de noviembre de 1966; Pittsburgh, Pa., 1 de diciembre de 1966; Mexico City, Mexico, 27 de noviembre de 1967; San Francisco, Cal., 3 de diciembre de 1968; New York, N.Y., 31 de enero de 1969; Fort Lauderdale, Fla., 1 de diciembre de 1969; Los Angeles, Cal., 30 de noviembre de 1970; Phoenix, Ariz., 29 de noviembre de 1971; St. Petersburg, Fla., 23 de mayo de 1972; Honolulu, Hawaii, 27 de noviembre de 1972; Houston, Tex., 3 y 7 de diciembre de 1973; New Orleans, La., 2 de diciembre de 1974; Hollywood, Fla., 8 de diciembre de 1975; Los Angeles, Cal., 6 de diciembre de 1976; Honolulu, Hawaii, 5 de diciembre de 1977; Orlando, Fla., 4 de diciembre de 1978; Toronto, Ontario, Canada, 3 de diciembre de 1979; Dallas, Tex., 8 de diciembre de 1980; Hollywood, Fla., 7 de diciembre de 1981; Honolulu, Hawaii, 5 de diciembre de 1982; Nashville, Tenn., 5 de diciembre de 1983; New York, N.Y., 8 de enero de 1985; New York, N.Y., 27 de marzo de 1986; Hollywood, Fla., 9 de diciembre de 1986; New York, N.Y., 23 de noviembre de 1987; New York, N.Y., 26 de enero de 1989; Chicago, Ill., 3 de diciembre de 1990; Miami, Fla., 5 de diciembre de 1991; Louisville, Ky., 4 de diciembre de 1992; Atlanta, Ga., 12 de diciembre de 1993; New York, N.Y., 30 de enero de 1996; voto por correo, enero de 2006; Teleconferencia, 20 de diciembre de 2006; Teleconferencia, 5 de febrero de 2008; Las Vegas, Nev., 9 de diciembre de 2008; Teleconferencia, 26 de mayo de 2009; Teleconferencia, 25 de enero de 2010; Lake Buena Vista, Fla., 8 de diciembre de 2010; Teleconferencia, 16 de febrero de 2011; Dallas, Tex., 7 de diciembre de 2011; Nashville, Tenn., 5 de diciembre de 2012; Orlando, Fla., 11 de diciembre de 2013; Recodificadas, enmendadas y adoptadas en San Diego, Calif., el 10 de diciembre de 2014; enmendadas en Nashville, Tenn., 9 de diciembre de 2015.

Prólogo

Este código de reglas rige el juego de béisbol por equipos profesionales del Béisbol de las Grandes Ligas (Major League Baseball) y de las ligas que son miembros de la Asociación del Ligas Nacionales del Béisbol Profesional (National Association of Professional Baseball Leagues).

Reconocemos que muchas organizaciones aficionadas y no-profesionales celebran sus juegos bajo reglas para profesionales y nos agrada poner nuestras reglas a disposición del mayor número posible. Es necesario recordar que las especificaciones del terreno de juego, el equipo, etc., pueden ser modificadas para acomodar las necesidades de cada grupo.

Las multas monetarias, suspensiones por largo tiempo y penalidades similares impuestas por este código no son prácticas para grupos aficionados, sin embargo los oficiales y árbitros de tales organizaciones deben insistir en el cumplimiento estricto de reglas que rigen el juego.

El Béisbol no solo ha mantenido su posición con el Pasatiempo Nacional de los Estados Unidos, también se ha convertido en un Juego Internacional que se juega en más de 100 países. La popularidad del juego crecerá solo mientras los jugadores, “coaches,” árbitros y oficiales administrativos respeten la disciplina de este código de reglas.

COMITE DE REGLAS DE JUEGO

Sandy Alderson, Chair
Chris Antonetti
Sam Bernabe

Jerry Dipoto
Brian Gorman
John Mozeliak

Terry Ryan
John Schuerholz
Joe Torre

Miembro Asesor del Béisbol Aficionado: Mike Gaski
Secretario del Comité: Paul V. Mifsud, Jr.
Editor: Tom Lepperd

© 2016 por el Comisionado de Béisbol. Derechos Reservados.

Ninguna parte de las *Reglas Oficiales del Béisbol* podrá ser reproducida o transmitida de cualquier forma o por cualquier medio, electrónico o mecánico, incluyendo la fotocopia, grabación o cualquier sistema de almacenamiento y recuperación de información conocido actualmente o que será inventado, sin el permiso escrito de la Oficina del Comisionado de Béisbol.

El logo de la silueta del bateador es una marca registrada de las Grandes Ligas (Major League Baseball Properties, Inc.).

Foto de portada por Ron Vesely/MLB Photos.

ISBN 978-0-9961140-3-5

Traducido por Jorge A. Bauzá
Desarrollo de Arbitros, Minor League Baseball

NOTA IMPORTANTE

El Comité de Reglas de Juego, en su reunión de diciembre de 1977, aprobó incorporar directamente en su lugar correspondiente de las Reglas Oficiales del Béisbol, las Notas / Libro de Casos / la sección de Comentarios. Básicamente el Libro de Casos interpreta o amplía sobre las reglas básicas y en esencia tienen el mismo efecto que las reglas cuando se aplican en las secciones particulares para las que se prepararon.

Este arreglo está diseñado para proveer acceso rápido a cualquier lenguaje referente a una Regla Oficial y no requiere del lector referirse a diferentes secciones del libro de Las Reglas Oficiales del Béisbol al considerar la aplicación de una regla en particular.

El material del Libro de Casos está impreso en letras más pequeñas que el lenguaje de la regla y está marcado como “Comentario.”

Resumen de los Cambios a las Reglas para el 2016

El Comité de Reglas Oficiales de Juego realizó los siguientes cambios efectivos para la temporada 2016:

- Se enmendó la Regla 1.13 para aumentar la longitud de la mascota o guante del primera base a un máximo de 13 pulgadas.
- Se enmendó la Regla 1.14 para aumentar la medida del guante de un fildeador a un máximo de 13 pulgadas desde arriba hasta abajo.
- Se revisó el Diagrama Número 4 en la página 10 de acuerdo a la nueva longitud máxima del guante de un fildeador.
- Se enmendaron las definiciones de “Tocar” y “Tocada” (Regla 2.00). Se añadió un Comentario nuevo a la definición de “Tocar” (Regla 2.00).
- Se añadió la nueva Regla 3.10(c) sobre juegos pospuestos y “No Juegos.”
- Se enmendó la Regla 4.09(b) sobre jugadas que terminan el juego.
- Se enmendó la Regla 4.10(e) sobre juegos pospuestos, suspendidos, y “No Juegos.”
- Se cambió el título de la Regla 4.12(a) “Juegos Suspendidos, Pospuestos, y Empates.”
- Se enmendaron las Reglas 4.12(b)(4), 4.12(b)(4)(i), y 4.12(b)(4)(ii) sobre juegos reglamentarios, suspendidos, o empates que no han sido completados antes del último juego programado entre dos Equipos.
- Se cambió la numeración de la 4.12(b)(4)(iii) a 4.12(b)(5) y se enmendó esa sección sobre juegos pospuestos, suspendidos, o empate que no han sido completados antes del último juego programado entre dos Equipos. Además se enmendó la Regla 4.12(b) Comentario.
- Se enmendó la Regla 5.10(f) sobre un fildeador entrando o cayendo en un área fuera de juego luego de atrapar un elevado.

Resumen de los Cambios a las Reglas para el 2016, continuación

- Se enmendó la Regla 6.02(d), Regla de la Caja del Bateador, para incluir situaciones adicionales en las que un bateador se puede salir legalmente de la caja del bateador.
- Se enmendó la Regla 6.05(a) Comentario para incluir que cuando un fildeador entra a un área fuera de juego la bola quedará muerta, y a todos los corredores se les otorgará una base.
- Se añadió la nueva Regla 6.06(d) sobre un bateador que tira su bate y le pega al receptor. La excepción ahora aplica a las Reglas 6.06(c) y 6.06(d). El nuevo Comentario ahora aplica a las Reglas 6.06(c) y 6.06(d).
- Se cambió el número de la anterior Regla 6.06(d) a Regla 6.06(e). Se cambió el número de la Regla 6.06(d) Comentario a Regla 6.06(e) Comentario.
- Se enmendó la Regla 7.04(c) y 7.04(c) Comentario sobre un fildeador que entra o se cae en un área fuera de juego.
- Se enmendó la Regla 7.08(h), pasándole a un corredor, añadiéndose Comentario y Jugada.
- Se enmendó la Regla 7.09(a) sobre interferencia del bateador-corredor cuando obstaculiza al receptor que intenta fildear la bola luego de un tercer “strike” no atrapado.
- Se enmendó la Regla 7.10(c) sobre el bateador-corredor pasándose de la primera base deslizándose o corriendo.
- Se añadió la nueva Regla 7.14 sobre un corredor deslizándose a las bases en intento de doble jugada. Las referencias a esta regla fueron añadidas según apropiado y necesario.

Además, se corrigieron errores ortográficos de la Edición 2015 al igual que se añadieron algunos referencias al índice.

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 dirigente, a ser jugado en un terreno cerrado de acuerdo con estas reglas, bajo la jurisdicción de uno o más árbitros.

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

1.03 El ganador del juego será aquel equipo que haya anotado, de acuerdo con estas reglas, el mayor número de carreras al terminar un juego reglamentario.

1.04 EL TERRENO DE JUEGO. El terreno será trazado de acuerdo a las instrucciones que se dan a continuación, complementados por los Diagramas Número 1, Número 2 y Número 3 en las páginas inmediatas.

El cuadro interior será un cuadrado de 90 pies. Los jardines serán el área entre las dos líneas de “foul” formadas al extenderse los dos lados del cuadrado según el Diagrama Número 1. La distancia desde el plato a la verja más cercana, gradas u otra obstrucción en territorio “fair” será de 250 pies o más. Es preferible una distancia de 320 pies o más a lo largo de las líneas de “foul” y 400 pies o más al jardín central. El cuadro interior estará nivelado de forma tal que las líneas de base y el plato estén al mismo nivel. La goma del lanzador estará a 10 pulgadas sobre el nivel del plato. El grado de declive desde un punto ubicado a 6 pulgadas del frente de la goma del lanzador hasta un punto de 6 pies en dirección hacia el plato, será de una pulgada por cada 12 pulgadas (1 pie), y tal grado de declive será uniforme. El cuadro interior y los jardines incluyendo las líneas de “foul,” son territorio “fair” y toda otra área es territorio “foul.”

Es preferible que la línea que va desde el plato, a través de la goma del lanzador, hasta la segunda base sea en dirección Este-Noreste.

Se recomienda que la distancia del plato al “backstop,” y desde las líneas de bases hasta la verja más cercana, gradas u otra obstrucción en territorio “foul” sea de 60 pies o más. Ver Diagrama Número 1.

Cuando la posición del plato sea determinada, se medirán con una cinta metálica 127 pies, 3 3/8 pulgadas en la dirección deseada para establecer la posición de la segunda base. Desde el plato, se medirán 90 pies en dirección hacia la primera base; desde la segunda base se medirán 90 pies en dirección hacia la primera base; la intersección de estas líneas establecerá la posición de la primera base. Desde el plato se miden 90 pies en dirección hacia la tercera base; desde la segunda base, se miden 90 pies en dirección hacia la tercera base; la intersección de estas líneas establecerá la posición de la tercera base. La distancia

Regla 1.04 a 1.06

entre primera y tercera base es de 127 pies, 3 3/8 pulgadas. Todas las medidas desde el plato serán tomadas desde el punto donde se intersectan las líneas de primera y tercera base.

La caja del receptor, las cajas del bateador, las cajas de “coach,” la línea de los tres pies de primera base y el cajón de espera serán trazadas como se indican en los Diagramas Números 1 y Número 2.

Las líneas de “foul” y todas las otras líneas de juego indicadas en los diagramas por líneas negras sólidas serán marcadas con pintura o cal no tóxica ni abrasiva, u otro material blanco.

Las líneas de grama y dimensiones mostradas en los diagramas son utilizadas en muchos terrenos, pero no son mandatorias y cada equipo deberá determinar el tamaño y forma de las áreas cubiertas con césped o libres de ella.

- NOTA: (a) Cualquier terreno de juego construido por un equipo profesional después del 1ro. de Junio de 1958 deberá tener una distancia mínima de 325 pies desde el plato hasta la verja más cercana, gradas u otra obstrucción por las líneas de “foul” de la derecha y de la izquierda, y una distancia mínima de 400 pies hasta la verja del jardín central.
- (b) Ningún terreno de juego existente pueden ser remodelado después del 1ro. de Junio de 1958, de tal manera que reduzca la distancia desde el plato hasta los postes de “foul” y a la verja del jardín central por debajo del mínimo especificado en el párrafo (a) arriba mencionado.

1.05 El plato 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 goma del lanzador y los dos bordes de 12 pulgadas (30,48 cm) coincidiendo con las líneas de primera y tercera base. Los bordes superiores del plato 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 base serán marcadas por almohadillas blancas de lona o cubiertas de caucho, firmemente aseguradas al terreno como se indica en el Diagrama

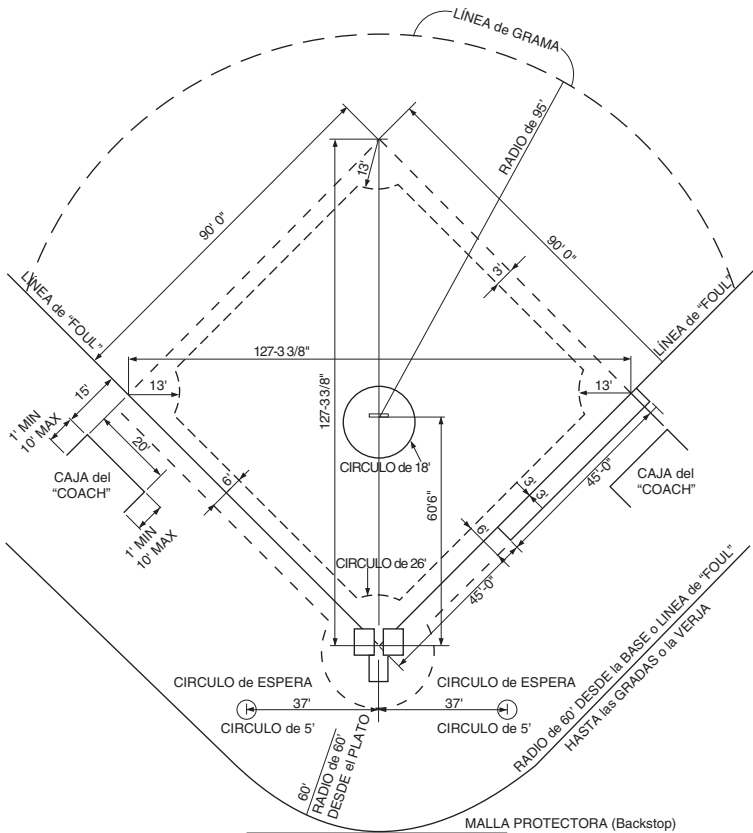


DIAGRAMA NO. 1

LEYENDA

- CAJA del BATEADOR,
- CAJA del RECEPTOR, LÍNEA de "FOUL,"
- GOMA de LANZAR, CAJA del "COACH"
- CIRCULO de ESPERA
- - - - LÍNEAS de BASES
- - - - LÍNEAS de GRAMA

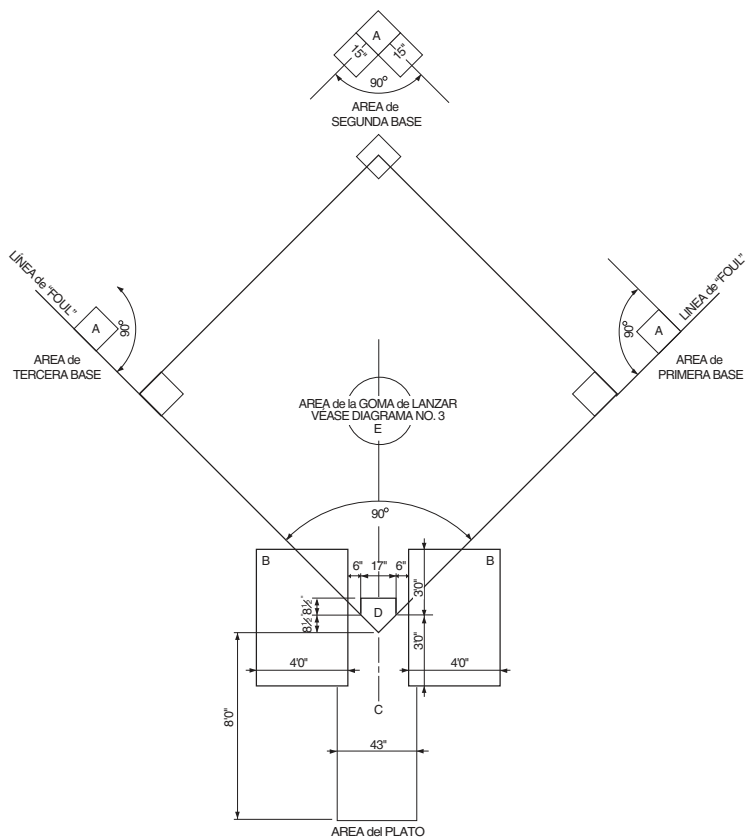


DIAGRAMA NO. 2

LEYENDA

- A 1ra, 2da, 3ra BASES
- B CAJA del BATEADOR
- C CAJA del RECEPTOR
- D PLATO
- E GOMA de LANZAR

Diseño Sugerido del Montículo del Lanzador

Este Diagrama No. 3 suplementa y, en caso de diferencias, reemplaza al Diagrama No. 2.

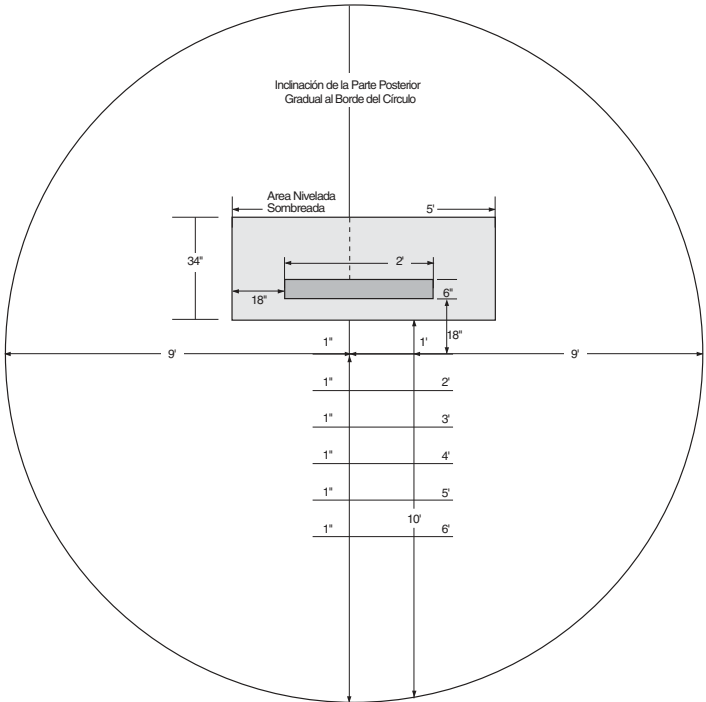


DIAGRAMA NO. 3

Montículo del Lanzador: Un círculo de 18" de diámetro, cuyo centro está a una distancia de 59' de la parte posterior del plato.

Coloque el borde delantero de la goma de lanzar a una distancia de 18" detrás del centro del montículo.

La distancia desde el borde delantero de la goma de lanzar hasta la parte posterior del plato será de 60'6".

La inclinación será a partir de 6" frente al borde delantero de la goma de lanzar.

El grado de inclinación a partir de las 6" frente al borde de la goma de lanzar, hasta el punto de 6' en dirección al plato, será de 1" por cada 1", y dicho grado de inclinación será uniforme.

El área nivelada que rodea la goma de lanzar será de 6" frente a la goma, 18" a cada lado y 22" desde la parte posterior de la goma. El área nivelada tendrá una medida total de 5' x 34".

Regla 1.06 a 1.10

Número 2. Las almohadillas de primera y tercera base estarán totalmente dentro del cuadro interior. La almohadilla de segunda estará colocada en el centro de la segunda base. Las almohadillas serán un cuadrado de 15 pulgadas y no menor de 3 pulgadas, ni mayor de 5 pulgadas de espesor, y rellenas con material suave.

1.07 La goma del lanzador será una plancha rectangular de caucho blanco, de 24 pulgadas por 6 pulgadas. Deberá colocarse en el terreno como se indica en los Diagramas 1 y 2, de manera tal que la distancia entre la goma del lanzador y el plato (punto posterior del plato) será de 60 pies y 6 pulgadas.

1.08 El equipo local deberá proporcionar bancos para los jugadores, uno para el equipo local y 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 posterior 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 cinco 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 de largo. El bate deberá ser una pieza de madera sólida.

NOTA: Ningún bate laminado o experimental podrá ser utilizado en un juego profesional (ni durante la temporada ni juegos de exhibición) hasta que el fabricante haya obtenido del Comité de Reglas, la aprobación de su diseño y método de fabricación.

(b) Bates con cavidad. Se permite un corte ahuecado en el extremo del bate de hasta 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 exceder el límite de 18 pulgadas desde el extremo del mango, con cualquier material o sustancia para mejorar el agarre. Cualquiera parte de dicho material o sustancia, que se extienda más allá de las 18 pulgadas del límite será razón para que el bate sea removido del juego

NOTA: Si el árbitro descubre que un bate no cumple con el inciso (c) arriba men-

Regla 1.10 a 1.11

cionado, al momento de ser utilizado, o luego de ser utilizado, no será razón para declarar “out” al bateador, o para expulsarlo del juego.

Regla 1.10(c) Comentario: Si la brea se extiende más allá del límite de las 18 pulgadas, el árbitro entonces, por su propia iniciativa o al ser alertado por el equipo contrario, ordenará al bateador utilizar un bate diferente. El bateador podrá usar el bate más adelante en el juego solamente si remueve el exceso de la sustancia. Si no se presenta ninguna objeción antes de usarse el bate, entonces una violación a la Regla 1.10(c) en esa jugada no anula cualquier acción o jugada en el terreno y no se permitirá ninguna protesta sobre dicha jugada.

- (d) Ningún bate de color podrá ser utilizado en un juego profesional a menos que haya sido 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 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 un color sólido y uniforme para todos los jugadores del equipo. Cualquier jugador que no sea el lanzador podrá llevar números, letras, insignias pegadas a la manga 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) que cada equipo tenga dos “sets” de uniformes, de color blanco 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 deberán ser aproximadamente del mismo largo.
 - (2) Ningún jugador podrá usar mangas desgarradas, deshilachadas o cortadas a lo largo en tiras.
- (d) Ningún jugador podrá pegar a su uniforme cinta adhesiva o cualquier otro material de un color diferente al de su uniforme.

Regla 1.11 a 1.13

- (e) Ninguna parte del uniforme podrá incluir un dibujo o bordado que imite o sugiera la forma de una bola de béisbol.
- (f) No podrán utilizarse botones de cristal o metal pulido en el uniforme.
- (g) Ningún jugador podrá pegar al talón o a la punta de sus zapatos otra cosa que no sean los protectores comunes para los zapatos o las puntas. Zapatos con “clavos” puntiagudos, similares a los de “golf” o “pista y campo” no podrán ser utilizados.
- (h) Ninguna parte del uniforme podrá incluir parches o diseños relacionados a anuncios comerciales.
- (i) Una liga podrá establecer que los uniformes de sus equipos afiliados incluyan los nombres de sus jugadores en sus espaldas. Cualquier otro nombre que no sea el apellido del jugador debe ser aprobado por el Presidente de la Liga. Si esta disposición fuera adoptada, todos los uniformes de un equipo deberán llevar los nombres de sus jugadores.

1.12 El receptor podrá usar una mascota de cuero que no sea mayor de 38 pulgadas de circunferencia ni mayor de 15½ pulgadas desde el extremo superior hasta la parte inferior. Estos límites incluyen todos los cordones y cualquier banda o refuerzo de cuero pegados al borde exterior de la mascota. El espacio entre la sección del pulgar y la sección de los dedos de la mascota no excederá 6 pulgadas en el extremo superior de la mascota y 4 pulgadas en la parte de la horquilla del dedo pulgar. La malla no podrá medir más de 7 pulgadas a través de la parte superior o más de 6 pulgadas desde el extremo superior hasta la horquilla del dedo pulgar. La malla puede ser una red de cordones o cordones entrelazados a través de perforaciones en el cuero, o una pieza de cuero que puede ser una extensión de la palma de la mano atada a la mascota con cordones, y confeccionada de manera que no exceda las medidas antes mencionadas.

1.13 El primera base podrá usar un guante o una mascota de cuero que no exceda las trece pulgadas de largo desde su extremo superior hasta la parte inferior y no más de ocho pulgadas de ancho a través de la palma de la mano, medidas desde la horquilla del dedo pulgar hasta el borde exterior de la mascota. El espacio entre la sección del pulgar y la sección de los dedos de la mascota no deberá exceder de cuatro pulgadas en el extremo superior de la mascota y tres pulgadas y media en la horquilla del dedo pulgar. La mascota será confeccionada de manera tal que ese espacio sea permanentemente fijo y no pueda ser agrandado, extendido, ensanchado, o ahondado por medio de cualquier material o proceso. La malla de la mascota no podrá medir más de cinco pulgadas desde su extremo superior

Regla 1.13 a 1.15

hasta la horquilla del dedo pulgar. La malla puede ser una red de cordones o cordones entrelazados a través de perforaciones en el cuero, o una pieza de cuero que puede ser una extensión de la palma de la mano atada a la mascota con cordones y confeccionada de manera que no exceda las medidas antes mencionadas. La malla no podrá ser confeccionada de cordones devanados, o entrelazados, o ahuecados para ser de ella una malla para atrapar. El guante podrá ser de cualquier peso.

1.14 Todo fildeador, excepto el receptor, podrá usar o llevar un guante de cuero. Las medidas del guante deberán hacerse midiendo el lado frontal del guante o la parte del guante por el que se recibe la bola. El instrumento o la cinta para medir deberá ser colocada en contacto con la superficie o la parte que se esté midiendo y seguirá todos los contornos en el proceso. El guante no deberá medir más de 13 pulgadas desde la punta de cualquiera de los cuatro dedos, a través de la cavidad donde se recibe la pelota, hasta el borde inferior del guante. El guante no medirá más de $7\frac{3}{4}$ pulgadas de ancho, medidas desde la costura interior de la base del primer dedo a lo largo de la base de los otros dedos hasta el borde exterior del dedo pequeño del guante. El espacio o área entre el pulgar y el primer dedo, llamado horquilla, puede ser llenado por un tejido de cuero o malla receptora. La malla podrá ser confeccionada por dos capas de cuero corriente para cubrir el área completamente o puede ser confeccionada por una serie de tubos de cuero, o una serie de paneles de cuero, o de tiras de cuero atadas. La malla no podrá ser confeccionada de cordones devanados, o entrelazados para hacer de ella una malla para atrapar. Cuando la malla es hecha para cubrir completamente el área de la horquilla, puede confeccionarse de manera tal que sea flexible. Cuando la malla se confeccione de una serie de secciones, deberán estar todas unidas. Estas secciones no podrán ser confeccionadas de manera que permita que se forme una concavidad ligera por curvaturas en las secciones. La malla deberá ser confeccionada de manera que controle el tamaño de la abertura de la horquilla. La abertura de la horquilla no deberá medir más de $4\frac{1}{2}$ pulgadas en su extremo superior, no más de $5\frac{3}{4}$ pulgadas de profundidad, y tendrá $3\frac{1}{2}$ pulgadas de ancho en su parte inferior. La abertura de la horquilla no podrá ser mayor de $4\frac{1}{2}$ pulgadas en cualquier punto debajo de la parte superior. La malla deberá estar sujeta a cada lado y en las partes superior e inferior. El enlace se hará con cordones de cuero y deberá estar bien asegurado. Si se estiran o desprenden, deberán ser ajustadas a sus propias condiciones. El guante podrá ser de cualquier peso. Ver Diagrama Número 4.

1.15

(a) El guante del lanzador no podrá ser, excluyendo sus costuras, blanco, gris o que a juicio del árbitro, distraiga de alguna manera. Ningún fildeador, sin importar su

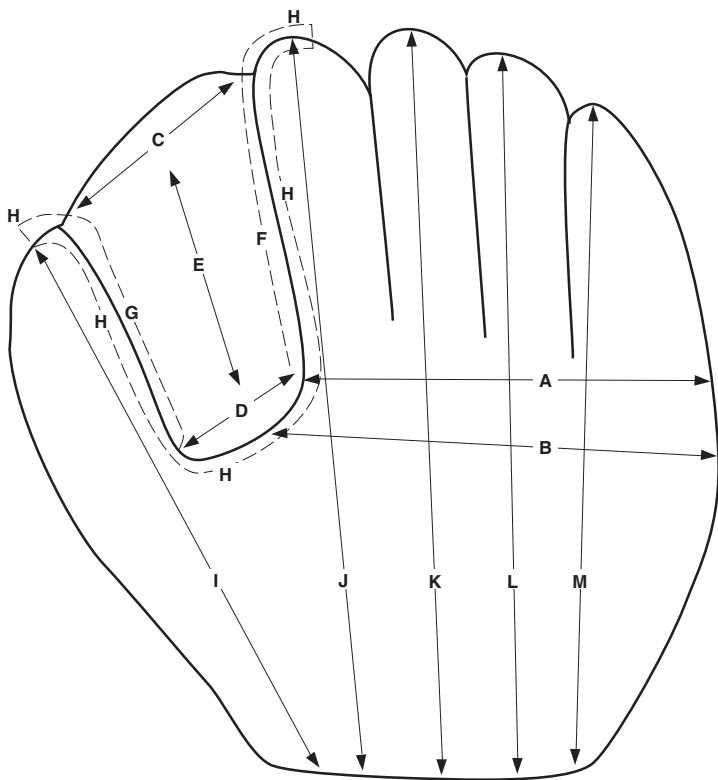


DIAGRAMA NO. 4

- | | |
|---|--|
| (A) Ancho palma— $7\frac{3}{4}$ " | (H) Costura horquilla— $13\frac{3}{4}$ " |
| (B) Ancho palma—8" | (I) Largo total pulgar— $7\frac{1}{4}$ " |
| (C) Abertura superior malla— $4\frac{1}{2}$ "
(la malla no podrá ser más ancha de $4\frac{1}{2}$ " pulgadas en ningún punto) | (J) Largo total dedo central—13" |
| (D) Abertura inferior malla— $3\frac{1}{2}$ " | (K) Largo total dedo medio— $11\frac{1}{4}$ " |
| (E) Largo total malla— $5\frac{3}{4}$ " | (L) Largo total dedo anular— $10\frac{3}{4}$ " |
| (F) Costura horquilla dedo índice— $5\frac{1}{2}$ " | (M) Largo total dedo medio—9" |
| (G) Costura horquilla pulgar— $5\frac{1}{2}$ " | |

Regla 1.15 a 1.17

posición, podrá usar un guante mas claro que el color PANTONE® establecido en las actuales series 14.

- (b) Ningún lanzador podrá adherir o pegar a su guante material extraño alguno de un color diferente al del guante.
- (c) El árbitro-en-jefe hará remover de juego un guante que viole las Reglas 1.15(a) o 1.15(b), ya sea por su propia iniciativa, por recomendación de otro árbitro o por un reclamo del dirigente contrario, que el árbitro-en-jefe entiende tiene meritos.

1.16 Una liga profesional adoptará la siguiente regla relacionada al uso de cascos:

- (a) Todos los jugadores deberán usar algún tipo de casco protector mientras estén al bate.
- (b) Todos los jugadores de la National Association, deberán usar un casco de doble orejera mientras estén al bate.
- (c) Todos los jugadores de Grandes Ligas (Major Leagues) deberán usar un casco de orejera sencilla (o si el jugador lo prefiere, un casco de doble orejera).
- (d) Todo receptor deberá usar un casco protector para receptores y una careta, mientras se encuentre recibiendo un lanzamiento.
- (e) Todos los “coaches” de base deberán usar un casco protector mientras desempeñan sus funciones.
- (f) Todos los “bat/ball boys” (niños o niñas recoge bate/bola) deberán usar un casco protector de doble orejera mientras desempeñan sus funciones.

Regla 1.16 Comentario: Si el árbitro observa cualquier violación de estas reglas, ordenará que la violación sea corregida inmediatamente. Si la violación no es corregida, a juicio del árbitro, en un tiempo razonable, el árbitro deberá expulsar de juego al ofensor, y se recomendará la acción disciplinaria apropiada.

1.17 El equipo de juego que incluye, pero que no se limita a, las bases, la goma del lanzador, bolas, bates, uniformes, mascota del receptor, mascota del primera base, guantes de los jugadores del cuadro interior y de los jardines y cascos protectores, como se detalla en las disposiciones de esta regla, no podrán contener una comercialización indebida del producto. Los logotipos utilizados por los fabricantes, en cualquiera de estos equipos, deberán ser de buen gusto en relación al tamaño y al contenido del logo del fabricante o del nombre de marca. Las disposiciones de esta Sección 1.17 aplicarán solamente en ligas profesionales.

Regla 1.17

NOTA: Los fabricantes que planifiquen cambios novedosos en los equipos de béisbol para ligas profesionales deberán someter los mismos al Comité de Reglas Oficiales antes de su producción.

Regla 2.00

2.00—DEFINICIONES DE TERMINOS.

(Todas las definiciones de la regla 2.00, están en orden alfabético.)

ANOTADOR OFICIAL (Official Scorer). Véase regla Num. 10.00.

APRECIACION (Adjudged) es una decisión basada en el juicio del árbitro.

Una APELACION (An Appeal) es la acción de un jugador a la defensiva de reclamar una violación a las reglas por el equipo a la ofensiva.

Una ATRAPADA (Catch) 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, bolsillo 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 verja, 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 árbitro 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 2.00 (Atrapada) Comentario: Una atrapada es legal si la bola es finalmente retenida por un jugador a la defensiva, aún 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 verja, pared, baranda, cuerda o cualquier otra línea de demarcación para realizar una atrapada. Podrá saltar encima de una baranda o lona ubicada territorio “foul.” No se considerará interferencia cuando un jugador a la defensiva se extienda sobre una verja, baranda, sogas o hacia las gradas para atrapar una bola. Esto lo hace a su propio riesgo.

Si un jugador a la defensiva, al intentar hacer una atrapada en el borde de un banco (dugout) es sostenido, por uno o varios jugadores de cualquiera de los equipos, para evitar una caída, y este logra efectuar la atrapada, será permitido.

Un BALK (Balk) es un acto ilegal del lanzador con corredor o corredores en base, que da derecho a todos los corredores de avanzar una base.

Regla 2.00

Un BANCO o DUGOUT (Bench or Dugout) es el asiento reservado para los jugadores, sustitutos y otros miembros del equipo uniformados cuando no están actuando en el terreno de juego.

Una BASE (Base) es uno de los cuatro puntos que deben ser tocados por un corredor para anotar una carrera; término comúnmente aplicado a las almohadillas y al plato de goma, que marcan los puntos de las bases.

Una BASE POR BOLAS (Base on Balls) es la otorgación de la primera base a un bateador que, durante su turno al bate, recibe cuatro lanzamientos fuera de la zona de “strike.”

Una BATAZO DE ROLA (Ground Ball) es una bola bateada que rueda o rebota cerca del terreno.

Un BATEADOR (Batter) es un jugador a la ofensiva que ocupa su posición en la caja del bateador.

Un BATEADOR-CORREDOR (Batter-Runner) es el término que identifica al jugador a la ofensiva que 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.

La BATERIA (Battery) es el lanzador y el receptor.

Una BOLA (Ball) es un lanzamiento que no pasa por la zona de “strike” en su trayectoria por el aire y el bateador no intenta pegarle.

Regla 2.00 (Bola) Comentario: Si el lanzamiento toca el terreno y en el rebote pasa por la zona de “strike” es una “bola.” Si dicho lanzamiento golpea al bateador, se le otorgará la primera base. Si el bateador le hace “swing” a dicho lanzamiento después de dos “strikes,” la bola no puede considerarse como atrapada, para efecto de las Reglas 6.05(c) y 6.09(b). Si el bateador batea dicho lanzamiento, la acción posterior será la misma como si hubiese bateado la bola en su trayectoria por el aire.

Una BOLA FAIR (Fair Ball) es una bola bateada que se queda en territorio “fair” entre el plato y primera base o entre el plato 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 árbitro o jugador o que, mientras está sobre territorio “fair,” sale de aire fuera del campo de juego.

Regla 2.00

Un elevado “fair” será 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 2.00 (Bola Fair) Comentario: Si un elevado cae dentro del cuadro interior entre el plato y la primera base, o entre el plato y la tercera base, y luego rebota hacia territorio “foul” sin tocar a un jugador ó árbitro y antes de que pase la primera o tercera base, será “foul”; o si la bola se detiene en territorio “foul” o es tocada por un jugador en territorio “foul,” será “foul.” Si un elevado cae sobre o más allá de primera o tercera base y luego rebota hacia territorio “foul,” es un batazo “fair.”

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

Una BOLA “FOUL” (Foul Ball) es una bola bateada que se detiene en territorio “foul” entre el plato y primera base, o entre el plato y tercera base, o que rebota mas allá de primera o tercera base en o sobre territorio “foul,” o que primero cae en territorio “foul” mas allá de primera o tercera base, o que estando en o sobre territorio “foul,” toca la persona de un árbitro 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 2.00 (Bola Foul) Comentario: Una bola bateada que no es tocada por un jugador, que choca con la goma del lanzador y rebota hacia territorio “foul” entre el plato y primera, o entre plato y tercera, es una bola “foul.”

Una BOLA MUERTA (Dead Ball) es una bola que no está en juego debido a una suspensión temporera del mismo, por una causa legal.

Una BOLA VIVA (Live Ball) es una bola que está en juego.

La CAJA DEL BATEADOR (Batter’s Box) es el área dentro de la cual el bateador debe pararse durante su turno al bate.

La CAJA DEL RECEPTOR es el área dentro de la cual el receptor debe colocarse hasta que el lanzador lance la bola.

Una CARRERA o ANOTACIÓN (Run or Score) es la anotación hecha por un jugador a la ofensiva que se convierte de bateador en corredor y toca las bases de primera, segunda, tercera y el plato en ese orden.

Regla 2.00

Un COACH (Coach) es un miembro uniformado del equipo nombrado por el dirigente para desempeñar aquellas obligaciones que el dirigente pueda designarle como tal, pero no limitada a actuar como asistente de base (coach).

Un COACH de BASE (Base Coach) es un miembro uniformado del equipo que se coloca en la caja del coach de primera o tercera base para dirigir al bateador y a los corredores.

Un CORREDOR es un jugador a la ofensiva que está avanzando hacia, o tocando, o regresando a cualquier base.

La DEFENSA (o DEFENSIVA) (Defense or Defensive) es el equipo, o cualquier jugador del equipo, en el terreno de juego.

Un DOBLE JUEGO (Double-Header) son dos juegos regularmente programados o reprogramados, jugados en inmediata sucesión.

Una DOBLE JUGADA (Double Play) es una jugada realizada por el equipo a la defensiva en la cual dos jugadores de la ofensiva son puesto “out” como resultado de una acción continua, siempre que no se cometa un error entre los dos “out” realizados.

- (a) Una doble jugada forzada es aquella en la cual ambos “out” realizados son jugadas forzadas
- (b) Una doble jugada forzada invertida es aquella en la cual el primer “out” es una jugada forzada y el segundo “out” se realiza sobre un corredor que ya no está forzado a avanzar por razón del primer “out.” Ejemplos de jugadas forzadas invertidas: corredor en primera base, un “out,” el bateador conecta un batazo de rola por primera, el primera base pisa la almohadilla (un out) y tira al segunda base o al campo-corto para el segundo “out.” (jugada no forzada, hay que tocar al corredor).

Otro ejemplo: bases llenas, ningún “out”; el bateador conecta un batazo de rola al tercera base quien pisa la almohadilla (un out); y tira al receptor para el segundo “out” (jugada no forzada, hay que tocar al corredor).

DUGOUT (Ver la definición de BANCO)

Un ELEVADO (Fly Ball), es una bola bateada por el aire que toma altura.

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 ju-

Regla 2.00

gador 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 lanzador, el receptor 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 árbitro deberá declarar inmediatamente “Infield Fly” para beneficio de los corredores. Si la bola está cerca de las líneas de “foul,” el árbitro declarará “Infield Fly si es Fair.”

La bola queda viva, y los corredores podrán avanzar a riesgo de que la bola sea atrapada, o retocar y avanzar luego que la bola sea tocada, al igual que con cualquier elevado. Si el batazo se convierte en “foul,” será tratado igual que cualquier “foul.”

Si un elevado decretado “Infield Fly” es dejado caer sin ser tocado, y rueda a territorio “foul” antes de pasar la primera o tercera base, es “foul,” Si un elevado decretado “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 2.00 (Infield Fly) Comentario: En la regla del “Infield Fly” el árbitro debe determinar si la bola podía haber sido fildeada normalmente por un jugador del cuadro—no por alguna limitación arbitraria tal como la grama, o las líneas de bases. El árbitro 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 árbitro debe regir, y la decisión debe tomarse inmediatamente.

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 canta 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.

Una ENTRADA (Inning) es la parte de un juego dentro de la cual los equipos alternan a la ofensiva y a la defensiva y en la cual se realizan tres “outs” por cada equipo. Cada oportunidad al bate de un equipo es una media entrada.

ESFUERZO ORDINARIO (Ordinary Effort) 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 2.00

Regla 2.00 (Esfuerzo Ordinario) Comentario: Esta norma, mencionada en varias ocasiones en las Reglas Oficiales de Anotación (ej. Regla 10.05(a)(3), 10.05 (a)(4), 10.05(a)(6), 10.05(b)(3) (Sencillos); 10.08(b) (Sacrificios); 10.12(a)(1) Comentario, 10.12(d)(2) (Errores); y 10.13(a), 10.13(b) (Lanzamientos Salvajes y “Passed Balls”) y en las Reglas Oficiales del Béisbol (ej. Regla 2.00 (Infield Fly), es una norma objetiva en relación a cualquier fieldeador. En otras palabras, aún cuando el fieldeador realiza su mejor esfuerzo, si ese esfuerzo es por debajo de lo que un fieldeador promedio en esa posición, en esa liga hubiese hecho en esa situación, el anotador oficial deberá anotarle un error a ese fildeador.

El EQUIPO (Club) es una persona o grupo de personas responsables de reunir el personal del equipo, proporcionar el terreno de juego y las facilidades requeridas, y representar al equipo en su relación con la liga.

El EQUIPO LOCAL (Home Team) es el equipo en cuyo terreno se celebra el juego, o si el juego se celebra en un terreno neutral, el equipo local será designado por mutuo acuerdo.

Un FILDEADOR (Fielder) es cualquier jugador a la defensiva.

Un FOUL TIP es una bola bateada que sale rápida y directa del bate a las manos del receptor 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 la mascota o la mano del receptor.

ILEGAL (o ILEGALMENTE) (Illegal or Illegally) es lo contrario a estas reglas.

INTERFERENCIA (Interference)

- (a) Interferencia ofensiva es una acción del equipo al bate la cual interfiere con, obstruye, impide, estorba o confunde a cualquier jugador a la defensiva que intenta realizar una jugada. Si el árbitro 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 árbitro, fue legalmente tocada al momento de la interferencia, a menos que estas reglas dispongan otra cosa.

Regla 2.00 (Interferencia (a)) Comentario: En caso que el bateador-corredor no haya alcanzado la primera base, todos los corredores regresarán a la última base ocupada al momento del lanzamiento; aclarando, sin embargo, si en una jugada entre medio en el plato (intervening play) con menos de dos “out” el corredor anota, y el bateador-corredor es decretado “out” por interferencia fuera del carril de los tres pies, el corredor es quieto y la carrera cuenta.

Regla 2.00

- (b) Interferencia defensiva es una acción realizada por un jugador a la defensiva, que estorba o impide al bateador pegarle a un lanzamiento.
- (c) Interferencia del árbitro ocurre (1) cuando el árbitro del plato obstruye, impide o estorba el tiro del receptor que intenta evitar un robo de base o retirar a un corredor en jugada de revirada, o (2) cuando una bola “fair” toca a un árbitro en terreno “fair” antes de pasar a un jugador defensivo.

Regla 2.00 (Interferencia (c)) Comentario: Interferencia del árbitro también puede ocurrir cuando un árbitro interfiere con un receptor que está devolviendo la bola al lanzador.

- (d) Interferencia del espectador ocurre cuando un espectador estira su cuerpo fuera de las gradas y sobre el terreno de juego, o entra al terreno de juego, y (1) toca una bola viva o (2) toca a un jugador e impide un intento de jugada sobre una bola viva.

Un JARDINERO (Outfielder) es un jugador a la defensiva que ocupa una posición en los jardines, que es el área del terreno de juego más distante del plato.

Un JUEGO DECLARADO TERMINADO (Called Game) es un juego el cual, por cualquier razón, el árbitro-en-jefe lo declara terminado.

Un JUEGO EMPATADO (Tie Game) es un juego válido que es declarado terminado cuando cada equipo tiene el mismo número de carreras.

Un JUEGO CONFISCADO (Forfeited Game) es un juego declarado terminado por el árbitro-en-jefe, con anotación de 9 a 0, a favor del equipo agraviado, por violación de las reglas.

Un JUEGO VALIDO (Regulation Game) Véase Reglas 4.10 y 4.11.

Un JUEGO SUSPENDIDO (Suspended Game) es un juego declarado terminado el cual debe ser completado en una fecha posterior.

Una JUGADA FORZADA es una jugada en la cual un corredor pierde legalmente su derecho a ocupar una base debido a que el bateador se convierte en corredor.

Regla 2.00 (Jugada Forzada) Comentario: Se elimina la 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 la primera base quien pisa la almohadilla y el

Regla 2.00

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 es válida. 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 árbitro, el corredor de tercera tocó el plato antes que la bola fuera retenida en primera base, la carrera cuenta.

Un JUGADOR DEL CUADRO INTERIOR (Infielder) es un jugador a la defensiva que ocupa una posición en el cuadro interior.

JUGADA DE SELECCION (Fielder’s Choice) es la acción de un jugador a la defensiva que atrapa un batazo de rola “fair,” y en vez de tirar a primera base para poner “out” al bateador-corredor, tira a otra base en un intento de poner “out” a un corredor precedente. El término se usa también por los anotadores (a) para anotar el avance del bateador-corredor que toma una o más bases adicionales cuando el jugador que fildeó su batazo intenta poner “out” a un corredor precedente; (b) para anotar el avance de un corredor (que no sea por base robada o por error) mientras un fildeador está intentando poner “out” a otro corredor; y (c) para anotar el avance de un corredor logrado solamente por la indiferencia del equipo a la defensiva (robo no defendido).

Un LANZADOR (Pitcher) es el jugador designado para realizar lanzamientos al bateador.

Un LANZAMIENTO (Pitch) es una bola lanzada al bateador por el lanzador.

Regla 2.00 (Lanzamiento) Comentario: Todos los otros envíos de bola realizados entre un jugador y otro, son bolas tiradas.

Un LANZAMIENTO DE RETORNO RAPIDO (Quick Return) es un envío que se hace con la clara intención de sorprender a un bateador fuera de balance. Este es un lanzamiento ilegal.

Un LANZAMIENTO ILEGAL (Illegal Pitch) es (1) un lanzamiento que se le hace al bateador cuando el lanzador no tiene su pie pivote en contacto con la goma del lanzador;

Regla 2.00

(2) un lanzamiento de retorno rápido. Un lanzamiento ilegal con corredores en bases es un “balk.”

LEGAL o LEGALMENTE (Legal or Legally) es lo que está de acuerdo con estas reglas.

La LIGA (League) es un grupo de clubes cuyos equipos juegan entre sí por el campeonato de la Liga de acuerdo a un itinerario previamente coordinado conforme a estas reglas.

Una LINEA (Line Drive) es una bola bateada la cual va fuerte y directa desde el bate a un jugador a la defensiva sin tocar el suelo.

El DIRIGENTE (Manager) es la persona nombrada por el equipo responsable de las acciones del equipo en el terreno de juego y para representar al equipo en las conversaciones con el árbitro y el equipo contrario. Un jugador puede ser nombrado dirigente.

- (a) El equipo designará al dirigente ante el presidente de la liga o al árbitro-en-jefe no menos de treinta minutos antes de la hora programada para el comienzo del juego.
- (b) El dirigente puede notificar al árbitro-en-jefe que él ha delegado en un jugador o “coach” deberes específicos indicados por las reglas y cualquier acción de dicho representante designado será oficial. El dirigente será siempre responsable de la conducta de su equipo, el cumplimiento de las reglas oficiales, y el respeto hacia los árbitros.
- (c) Si un dirigente abandona el terreno de juego, deberá designar a un jugador o “coach” como su sustituto, y dicho dirigente sustituto tendrá las obligaciones, derechos y responsabilidades del dirigente. Si un dirigente, antes de abandonar el terreno de juego, omite o rehúsa designar a su sustituto, el árbitro-en-jefe designará a un miembro del equipo como dirigente sustituto.

OBSTRUCCION (Obstruction) 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.

Regla 2.00 (Obstrucción) Comentario: Si un jugador a la defensiva está a punto de recibir una bola tirada y la bola está en el aire, lo suficientemente cerca del jugador defensivo de modo que él deba

Regla 2.00

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 acostado sobre el terreno y demora el progreso del corredor, es muy probable que él haya obstruido dicho corredor.

OFENSIVA (Offense) es el equipo, o cualquier jugador del equipo al bate.

Un “OUT” es uno de los tres retiros que se requieren para retirar al equipo a la ofensiva durante su turno al bate.

PASARSE DE LA BASE AL DESLIZARSE (Overslide or Oversliding) es el acto de un jugador a la ofensiva cuando al deslizarse en una base, otra que no sea cuando avanza desde el plato a primera base, lo hace con tal impulso que pierde contacto con la base.

Un CASTIGO o PENALIDAD (PENALTY) es la aplicación de estas reglas a consecuencia de un acto ilegal.

La PERSONA (Person) de un jugador o un árbitro es cualquier parte de su cuerpo, su ropa o su equipo.

“JUEGO” (“PLAY”) es la orden del árbitro para comenzar el juego o para reanudar la acción luego que la bola haya quedado muerta.

El PIE PIVOTE (Pivot Foot) del lanzador es el pie que está en contacto con la goma del lanzador cuando este realiza el lanzamiento.

POSICION DE SET (Set Position) es una de las dos posiciones legales para lanzar.

POSICION DE WIND-UP (Wind-Up Position) es una de las dos posiciones legales para lanzar.

El PRESIDENTE DE LA LIGA (League President) es el oficial de la Liga a cargo de hacer cumplir estas Reglas, multar o, suspender a cualquier jugador, dirigente, “coach” o árbitro por violación de estas Reglas, resolver cualquier disputa sobre estas Reglas o decidir sobre cualquier juego protestado.

Regla 2.00 (Presidente de la Liga) Comentario: Con respecto a las Grandes Ligas, las funciones del Presidente de la Liga de acuerdo a estas reglas serán realizadas por aquellos designados por el Comi-

Regla 2.00

sionado de Béisbol. El Comisionado podrá designar diferentes oficiales que realicen diferentes funciones del Presidente de la Liga de acuerdo con estas reglas.

El RECEPTOR (Catcher) es el jugador a la defensiva que ocupa su posición detrás del plato.

RETOCAR (Retouch) es el acto de un corredor al retornar a una base según se requiere legalmente.

BOLA VIVA (Live Ball) es una bola que está en juego.

“QUIETO” (“SAFE”) es una declaración hecha por el árbitro de que un corredor tiene derecho a la base que estaba tratando de alcanzar.

Un “STRIKE” es un lanzamiento legal cuando es declarado por el árbitro, cuando:

- (a) El bateador le tira y falla;
- (b) El bateador no le tira, y alguna parte de la bola pasa a través de la zona de “strike”;
- (c) El bateador conecta de “foul,” cuando tiene menos de dos strikes;
- (d) Un “toque” de bola es foul;
- (e) Toca al bateador cuando él le tira;
- (f) Toca al bateador en su trayectoria por el aire dentro de la zona de “strike”; o
- (g) Se convierte un “foul tip.”

TOQUE SUICIDA (“SQUEEZE PLAY”) es el término usado para designar una jugada cuando un equipo con un corredor en tercera base, intenta hacer anotar a dicho corredor mediante un “toque” de bola.

TERRITORIO “FOUL” (Foul Territory) es aquella parte del terreno de juego que queda fuera de las líneas de primera y tercera base que se extiende hasta la verja y perpendicularmente hacia arriba.

TERRITORIO BUENO o “FAIR” (Fair Territory) es aquella parte del terreno de juego, dentro de e incluyendo las líneas de primera base y tercera base, desde el plato hasta la parte de abajo de la verja del terreno de juego y perpendicularmente hacia arriba. Todas las líneas de “foul” están en terreno “fair.”

Regla 2.00

“TIEMPO” (“Time”) es el anuncio hecho por un árbitro de una interrupción legal del juego, durante la cual la bola está muerta.

Un TIRO (Throw) es el acto de impulsar la bola con la mano y el brazo hacia un objetivo determinado, y debe ser distinguido, siempre, de un lanzamiento realizado por el lanzador.

Un TIRA-TIRA (RUNDOWN) es el acto de la defensiva en un intento de poner “out” a un corredor entre bases.

TOCAR (Touch) Tocar a un jugador o árbitro es hacer contacto con cualquier parte de su cuerpo, o cualquier uniforme, o equipo usado por él.

Regla 2.00 Tocar (Touch) Comentario: El equipo se considerará usado por un jugador o árbitro si está en contacto con el lugar apropiado en su persona.

Un 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 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 en su mano o guante. Sin embargo, no se considera una “tocada” (tag), 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” (tag) el fildeador deberá retener la bola lo suficiente para probar 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” (tag), se considerará la “tocada” como realizada.

Un TOQUE DE BOLA (Bunt) es una bola bateada a la que no se le ha tirado, sino que intencionalmente se toca ligeramente con el bate hacia dentro del cuadro interior.

EN VUELO (In Flight) describe una bola bateada, tirada o lanzada, la cual aún no ha tocado el terreno o algún objeto que no sea un jugador a la defensiva.

Una TRIPLE JUGADA (Triple Play) es una jugada realizada por la defensa en la cual tres jugadores a la ofensiva son puestos “out” como resultado de una acción continua, siempre que no se cometa error alguno entre los “outs” realizados.

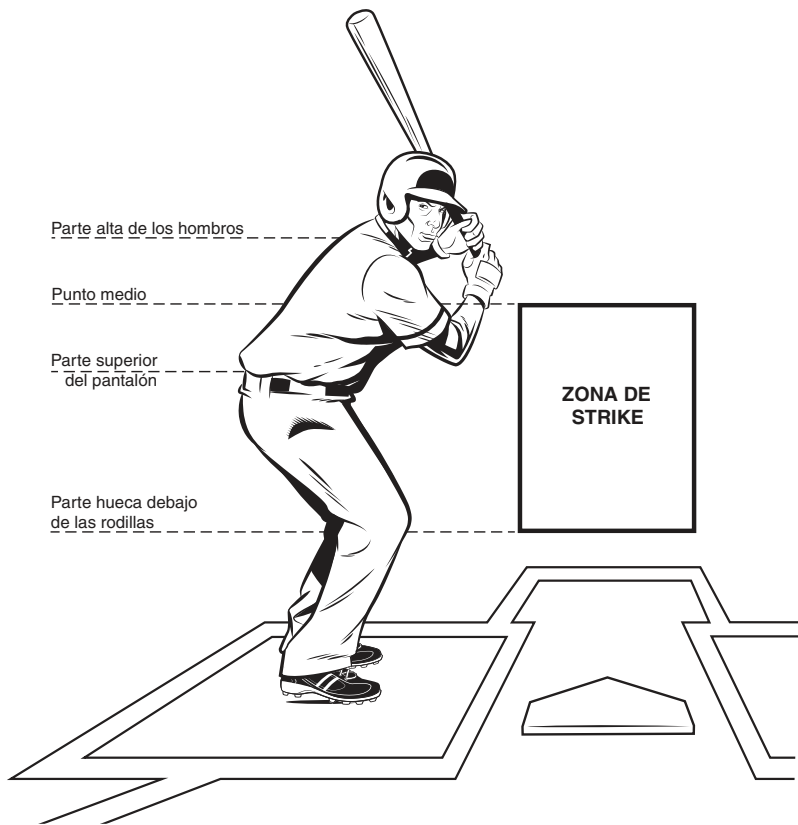
Un LANZAMIENTO SALVAJE (Wild Pitch) es un lanzamiento tan alto, tan bajo, o tan lejos del plato, que no puede ser manejado por el receptor con un esfuerzo ordinario.

Regla 2.00

La ZONA DE STRIKE (Strike Zone) es aquella área sobre el plato cuyo límite superior es una línea horizontal en el punto medio entre la parte alta de los hombros y la parte superior del pantalón del uniforme, y el nivel inferior es una línea en la parte hueca debajo de las rodillas. La Zona de “Strike” será determinada desde la posición del bateador al momento que este está preparado para tirarle a un lanzamiento.

(Para el Diagrama de la ZONA DE STRIKE véase la próxima página.)

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 fémينا.



Regla 3.01

3.00—Preliminares del Juego.

- 3.01** Antes de comenzar el juego el árbitro deberá:
- (a) Requerir el estricto cumplimiento de todas las reglas que rigen los implementos de juego y los implementos de los jugadores;
 - (b) Asegurarse que todas las líneas del terreno de juego (las líneas más gruesas en los Diagramas N° 1 y N° 2) estén marcada con cal, yeso u 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 árbitro inspeccionará las bolas y se asegurará que sean bolas oficiales y que han sido frotadas apropiadamente de manera que se remueva el brillo. El árbitro 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 el 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 terreno de juego o dentro del área de los espectadores.
 - (2) Una bola se descolore o no es apta para ser utilizada.
 - (3) El lanzador solicite una de las bolas de reserva.

Regla 3.01(e) Comentario: El árbitro no le entregará al lanzador una bola de reserva hasta que la jugada haya terminado y la bola anteriormente usada esté muerta. Después que una bola tirada o bateada salga fuera del terreno, el juego no será reanudado con una bola de reserva hasta que los corredores hayan llegado a la base a la que tienen derecho. Luego de un cuadrangular fuera del terreno de juego, el árbitro no le entregará una nueva bola al lanzador o al receptor hasta que el bateador que conectó el cuadrangular haya cruzado el plato.

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

Regla 3.02 a 3.03

3.02 Ningún jugador podrá intencionalmente quitar el color o dañar la bola frotándola con tierra, resina, parafina, “licorice,” papel de lija, papel esmeril u otra sustancia extraña.

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

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 al bate del equipo. Un jugador 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 en cualquier capacidad, el árbitro principal ordenará al dirigente de ese jugador remover inmediatamente del juego a dicho jugador en cuanto se de cuenta de la presencia del jugador o luego de ser informado de la presencia impropia del jugador por otro árbitro o por cualquiera de los dirigentes. Si la directriz de remover al jugador que ha sido sustituido ocurre antes de iniciar la jugada con el jugador sustituido impropriamente en el juego, entonces el jugador sustituto puede entrar al juego. Si tal directriz 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 dirigente-jugador, dicho dirigente puede continuar trabajando en las líneas de “coach” si así lo desea. Cuando dos o más jugadores sustitutos del equipo de la defensiva entran al juego al mismo tiempo, el dirigente deberá, inmediatamente antes de que ocupen sus posiciones en el terreno, informar al árbitro el turno de dichos jugadores en el orden al bate del equipo y el árbitro principal se lo notificará al anotador oficial. Si esta información no se le da inmediatamente al árbitro principal, éste tendrá la autoridad para designar el turno de los sustitutos en el orden al bate.

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

A cualquier otro jugador, que no sea un lanzador, que sustituya a un jugador lesionado le será permitido realizar cinco tiros de calentamiento. (Véase la Regla 8.03 para los lanzadores.)

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

Regla 3.04 a 3.05

3.04 Un jugador cuyo nombre esté 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 encuentre jugando le será permitido actuar como “corredor de cortesía” de un compañero de equipo. Ningún jugador que haya estado en el juego y haya sido sustituido podrá regresar como un “corredor de cortesía.” Cualquier jugador que no esté en la alineación, si es usado como corredor, se le considerará como jugador sustituto.

3.05

- (a) El lanzador designado en la alineación entregada al árbitro principal según dispuesto en las Reglas 4.01(a) y 4.01(b), deberá lanzarle al primer bateador, o a cualquier bateador sustituto, hasta que dicho bateador sea puesto “out” o alcance la primera base, a menos que el lanzador sufra una lesión o enfermedad la cual, a juicio del árbitro principal, lo incapacite para lanzar.
- (b) Si el lanzador es sustituido, el lanzador sustituto le lanzará al bateador que se encuentre al bate o a cualquier bateador sustituto, hasta que dicho bateador sea puesto “out” o alcance la primera base, o hasta que el equipo a la ofensiva sea retirado, a menos que el lanzador sustituto sufra una lesión o enfermedad la cual, a juicio del árbitro principal, lo incapacite para lanzar.
- (c) Si se hace una sustitución impropia por el lanzador, el árbitro ordenará el regreso al juego del lanzador propio hasta que se cumpla con lo dispuesto en esta regla. Si se le permite lanzar al lanzador impropio, cualquier jugada que resulte es legal. El lanzador impropio se convierte en el lanzador propio tan pronto realice su primer lanzamiento al bateador, o tan pronto cualquier corredor sea puesto “out.”

Regla 3.05(c) Comentario: Si un dirigente intenta sustituir a un lanzador en violación a la Regla 3.05(c), el árbitro deberá notificar al dirigente del equipo infractor que tal acción no procede. Si, por descuido, el árbitro principal ha anunciado la entrada del lanzador impropio, a pesar de esto, debe corregir la situación antes de que el lanzador impropio realice un lanzamiento. Tan pronto como el lanzador impropio realice un lanzamiento se convierte en el lanzador propio.

- (d) Si un lanzador que está en el juego cruza la línea de “foul” para tomar su posición en la goma del lanzador para comenzar una entrada, tendrá que lanzarle al primer

Regla 3.05 a 3.08

bateador hasta que ese bateador sea retirado o alcance la primera base, a menos que el bateador sea sustituido, o el lanzador se lastime o se enferme y a juicio del árbitro esté incapacitado para lanzar. Si el lanzador termina la entrada en base o al bate y no regresa a su “dugout” al terminar la entrada, no se le requerirá al lanzador lanzarle al primer bateador de la entrada hasta que haga contacto con la goma de lanzar para comenzar sus lanzamientos de calentamiento.

3.06 El dirigente notificará inmediatamente cualquier sustitución al árbitro principal e informará el turno que ocuparán los sustitutos en el orden al bate.

Regla 3.06 Comentario: Para evitar cualquier confusión, el dirigente debe dar el nombre del sustituto, su posición en el orden al bate y su posición en el terreno. Cuando dos o mas jugadores sustitutos del equipo a la defensiva entran a juego al mismo tiempo, el dirigente, inmediatamente antes de que tomen sus posiciones como fildeadores, deberá indicar al árbitro principal las posiciones de tales jugadores en el orden al bate, y el árbitro principal le notificará al anotador oficial. Si esta información no se ofrece de inmediato al árbitro principal, éste tendrá la autoridad para designar el lugar de los sustitutos en el orden al bate.

Si se está haciendo una sustitución múltiple, el dirigente o el “coach” deberá notificar primero al árbitro del plato. El árbitro principal deberá ser informado de las sustituciones múltiples y cambios en el orden al bate antes de que el dirigente llame a un nuevo lanzador (independientemente de que el dirigente 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 lanzador. No es permitido al dirigente dirigirse a la loma de lanzar, llamar a un nuevo lanzador y después informar al árbitro 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 lanzadores. Si un dirigente se sustituye a sí mismo por otro jugador, puede continuar dirigiendo a su equipo desde el banco o desde la caja de “coach.” Los árbitros 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 dirigente del equipo contrario, o a los árbitros.

3.07 El árbitro principal, después de haber sido notificado, anunciará inmediatamente, o hará que sea anunciada, 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 lanzador, ocupe su posición en la goma de lanzar.

Regla 3.08 a 3.11

- (2) Si es un bateador, ocupe su posición en la caja del 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 fanáticos, ni sentarse en las gradas antes o durante el juego. Ningún dirigente, “coach” o jugador conversará con ningún fanático 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 trate del segundo juego de un doble-juego. EXCEPCION: Cualquier liga puede, de forma permanente, autorizar a su presidente a suspender la aplicación de esta regla para esa liga, durante las últimas semanas de la temporada de manera que se pueda asegurar que el 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 pudiera 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 árbitro principal del primer juego será el único facultado para decidir si el segundo juego de un doble-juego 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 en cualquier momento que un juego sea suspendido a causa de las malas condiciones del terreno de juego, el árbitro principal tendrá el control de los encargados del terreno y de sus asistentes, con el fin de poner el terreno en condiciones para jugar.

Regla 3.11 a 3.15

PENALIDAD: Por violación de esta regla, el árbitro principal podrá confiscar el juego a favor del equipo visitante.

3.12 Cuando el árbitro detenga el juego, cantará “Tiempo.” Cuando llame a “Juego,” la suspensión queda sin efecto y se reanuda el juego. Entre la llamada de “Tiempo” y la llamada a “Juego” la bola permanece muerta.

3.13 El dirigente del equipo local presentará al árbitro principal y al dirigente contrario cualquier regla de terreno que considere necesaria para controlar el desborde de fanáticos al terreno de juego, bolas bateadas o tiradas en dicha área, o cualquier otra contingencia. Si estas reglas son aceptables al dirigente contrario, serán legales. Si éstas no son aceptadas por el dirigente contrario, el árbitro 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 Los integrantes del equipo a la ofensiva deberán sacar del terreno de juego y llevar consigo al “dugout” todos los guantes y otros implementos mientras su equipo está al bate. Ningún implemento podrá dejarse sobre el terreno de juego, ni en territorio “fair” o “foul.”

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, dirigentes, fotógrafos autorizados por el equipo local, árbitros, 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 árbitro) la bola estará viva en juego. Si la interferencia es intencional la bola quedará muerta al momento de la interferencia y el árbitro impondrá las penalidades que a su juicio anulen la acción de 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 árbitro, 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 carga-bates, 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.

Regla 3.15 a 3.17

JUGADA: El bateador conecta un bateazo por el campo-corto, 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 árbitro el decretar interferencia de parte del “coach” y si él árbitro considera que el “coach” hizo todo lo posible para evitar interferir con la jugada, no se debe decretar interferencia. Si a juicio del árbitro, el “coach” sólo estaba aparentando que trataba de no interferir, el árbitro deberá decretar la interferencia.

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

REGLAMENTACION APROBADA: Si la interferencia del fanático impide claramente que un jugador a la defensiva pueda atrapar un elevado, el árbitro 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 fanático y por lo tanto la bola está fuera de juego aún cuando rebote hacia el terreno de juego, y cuando un fanático 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 árbitro, hubieran estado de no haber ocurrido la interferencia.

No se declarará interferencia cuando un jugador a la defensiva se estira sobre una verja, una baranda, soga o dentro de las gradas para atrapar una bola. Esto lo hace a su propio riesgo. Sin embargo, en el caso en que un fanático se estire hacia el lado del terreno de juego de tales verjas, barandas o sogas, y claramente impida al jugador a la defensiva que atrape la bola, entonces se deberá declarar “out” al bateador por la interferencia del fanático.

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 fanático interfiere claramente con el jardinero que intenta atrapar el elevado. El árbitro decreta “out” al bateador por la interferencia del fanático. La bola queda muerta en el momento que se canta la jugada. El árbitro 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 plato.

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 a el, o actuando de “coach” en primera o tercera base. Nadie podrá ocupar el banco (dugout) du-

Regla 3.17 a 3.18

rante un juego con excepción de jugadores, sustitutos, dirigentes, “coaches,” entrenadores y niños recoge bates.

PENALIDAD: Por violación a esta regla, el árbitro puede expulsar del terreno al infractor, luego de ser advertido.

Regla 3.17 Comentario: A los jugadores en la lista de incapacitados les está permitido participar en las actividades pre-juego y sentarse en el banco (dugout) durante el juego, pero no podrán tomar parte en ninguna actividad durante el juego, tales como calentar a un lanzador, manipular desde el banco (bench-jockeying), 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 policial para preservar el orden. Si durante un juego una persona, o personas, entran al terreno e interfieren de cualquier manera con el juego, el equipo visitante puede negarse a seguir jugando hasta que el terreno sea despejado.

PENALIDAD: 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 árbitro puede confiscar el juego 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 árbitro o árbitros saldrán al terreno de juego cinco minutos antes de la hora establecida para comenzar el juego y se dirigirán directamente al plato donde se reunirán con los dirigentes de los equipos contrarios. En el siguiente orden:

- (a) Primero, el dirigente del equipo local, o su designado, entregará al árbitro principal su tarjeta de alineación, en duplicado.
- (b) Luego, el dirigente del equipo visitante, o su designado, entregará al árbitro principal su tarjeta de alineación, en duplicado
- (c) Como una cortesía, cada tarjeta de alineación 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 alineación 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 árbitro principal se asegurará de que el original y las copias de las respectivas tarjetas de alineación sean idénticas, y luego entregará una copia de cada tarjeta de alineación al dirigente contrario. La copia retenida por el árbitro será la alineación oficial. La acción del árbitro de entregar la tarjeta de alineación establecerá el orden al bate. De ahí en adelante, ninguno de los dirigentes hará sustitución alguna, excepto según está determinado en estas reglas.
- (e) Tan pronto la tarjeta de alineación del equipo local sea entregada al árbitro principal, los árbitros se hacen cargo del terreno de juego y desde ese momento el árbitro 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 árbitro principal no terminará un juego hasta por lo menos treinta (30) minutos luego que el juego haya sido detenido. El árbitro principal podrá extender la suspensión mientras crea que existe la posibilidad de reanudar el juego.

Regla 4.01 Comentario: Errores obvios en la alineación identificados por el árbitro principal antes de llamar a “Juego” para dar comienzo al partido, deben ser notificados al dirigente o capitán del equipo que cometió el error, de manera que estos puedan ser corregidos antes del inicio del juego. Por ejemplo: si un dirigente inadvertidamente incluye solamente a ocho jugadores en la alineación o ha in-

Regla 4.01 a 4.05

cluido a dos jugadores con el mismo apellido pero sin una inicial que los identifique y el árbitro se percató 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. Los equipos no deberán ser “atrapados” posteriormente por errores obviamente inadvertidos y que puedan ser corregidos antes del inicio del juego.

El árbitro 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 Grandes Ligas (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 equipo local ocuparán sus posiciones a la defensiva, el primer bateador del equipo visitante ocupará su posición en la caja del bateador, el árbitro llamará a “Juego” y el partido comenzará.

4.03 Cuando la bola es puesta en juego al comienzo de un partido, o durante el mismo, todos los jugadores a la defensiva, excepto el receptor, estarán en territorio “fair.”

(a) El receptor se colocará directamente detrás del plato. 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 receptor deberá pararse con ambos pies dentro de las líneas de la caja del receptor hasta que la bola salga de la mano del lanzador.

PENALIDAD: “Balk.”

(b) El lanzador ocupará su posición legal mientras esté en el acto de lanzar la bola al bateador.

(c) Excepto el lanzador y el receptor, cualquier jugador a la defensiva puede colocarse en cualquier lugar del territorio “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 al bate.

4.05

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

Regla 4.05 a 4.06

(b) El número de “coaches” de base será limitado a dos y deberán (1) vestir el uniforme del equipo, y (2) permanecer en todo momento dentro de la caja del “coach.”

PENALIDAD: El “coach” de base infractor será expulsado del juego, y deberá abandonar el terreno de juego.

Regla 4.05 Comentario: Durante muchos años ha sido práctica común de algunos “coaches” colocar un pie fuera de la caja del “coach” o pararse a horcajadas o de alguna forma colocarse ligeramente fuera de las líneas de la caja del “coach.” Hasta que una bola bateada no pase por el lado de un “coach,” no se le permitirá a un “coach” colocarse mas cerca del plato de lo que está la caja del “coach,” ni mas cerca de territorio “fair” de lo que está la caja del “coach.” De otra parte, no se considerará al “coach” fuera de la caja a menos que el dirigente contrario lo reclame, en cuyo caso el árbitro hará cumplir estrictamente la regla y exigirá a todos los “coaches” (de ambos equipos) permanecer en todo momento, en la caja del “coach.”

También es práctica común que el “coach” que tiene una jugada en su base, se salga de la caja del “coach” para indicarle a un jugador que se deslice, avance o regrese a una base. Esto puede ser permitido si el “coach” no interfiere de manera alguna con la jugada. Excepto cuando se intercambien implementos del juego, todos los “coaches” de base deberán abstenerse del contacto físico con cualquier corredor en base, especialmente cuando se están dando señales.

4.06

(a) Ningún dirigente, jugador, sustituto, “coach,” entrenador o carga-bates en ningún momento, ya sea desde el banco, caja del “coach,” en el terreno de juego, o en cualquier otra parte, podrá:

- (1) Incitar o tratar de incitar, con palabras o señas, a los espectadores para que hagan una demostración;
- (2) Usar lenguaje que pueda, en alguna forma, referirse o que aluda a jugadores contrarios, un árbitro o cualquier espectador;
- (3) Pedir “Tiempo,” ni emplear palabra o frase o realizar acción alguna mientras la bola esté viva y en juego, con la clara intención de tratar que el lanzador cometa un “balk”;
- (4) Hacer contacto intencional con el árbitro, de manera alguna.

(b) Ningún jugador a la defensiva podrá colocarse en la línea de visión del bateador, ni actuar de manera alguna, con deliberada intención antideportiva, para distraer al bateador.

Regla 4.06 a 4.09

PENALIDAD: El infractor será expulsado del juego y tendrá que abandonar el terreno de juego, y si se cometió un “balk” será anulado.

4.07 Cuando un dirigente, jugador, “coach” o entrenador sea expulsado de un juego, abandonará el terreno inmediatamente y no tendrá ninguna participación durante el resto de ese juego. Deberá permanecer en el vestidor o se cambiará a ropa de civil y abandonará el parque o se sentará en las gradas suficientemente alejado del banco o el bullpen (área de calentamiento) de su equipo.

Regla 4.07 Comentario: Si un dirigente, “coach” o jugador se encuentra bajo suspensión, no podrá estar en el “dugout,” o en el palco de prensa, durante el transcurso de un juego.

4.08 Cuando los ocupantes del banco de jugadores demuestren de manera violenta su desacuerdo con una decisión de un árbitro, éste deberá primero advertirles que dicha forma de expresión debe cesar. Si tal acción continúa:

PENALIDAD: El árbitro ordenará a los infractores a salir del banco y dirigirse a su vestidor. Si no le es posible identificar al infractor, o infractores, puede despejar el banco de todos los jugadores sustitutos. El dirigente del equipo infractor tendrá la prerrogativa de llamar al terreno 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 anotada cada vez que un corredor avance legalmente y toque primera, segunda, tercera y el plato, antes de que tres hombres sean puestos “out” para terminar la entrada. EXCEPCION: No se anota una carrera si el corredor avanza al plato durante una jugada en la cual se realiza el tercer “out” (1) sobre el bateador-corredor antes de que éste toque la 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 válido, 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 de ser puesto “out,” el árbitro no declarará el juego terminado

Regla 4.09

hasta que el corredor forzado a avanzar desde la tercera haya tocado el plato y el bateador-corredor haya tocado la primera base.

Regla 4.09 (b) Comentario: Será una excepción si los fanáticos se tiran al terreno y físicamente impiden al corredor tocar el plato o que el bateador llegue a primera base. En tales casos los árbitros otorgarán la base al corredor debido a la obstrucción de los fanáticos.

PENALIDAD: Si el corredor de tercera rehúsa avanzar y tocar el plato en un tiempo razonable, el árbitro anulará la carrera, declarará “out” al jugador infractor y ordenará que el juego continúe. Si, con dos “out,” el bateador-corredor rehúsa avanzar y tocar la primera base, el árbitro anulará la carrera, declarará “out” al infractor, y ordenará que el juego continúe. Si, con menos de dos “out,” el bateador-corredor rehúsa avanzar y tocar la primera base, se contará la carrera, 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 la primera base. Ejemplo: Un “out,” Jones está en segunda y Smith en primera. El bateador, Brown, conecta un sencillo. Jones anota. Smith es “out” en tiro al plato. Hay dos “out.” Pero Brown no tocó la primera base. Tiran la bola a primera base, se hace una apelación y Brown es declarado “out.” Hay tres “out.” La carrera de Jones no cuenta ya que Jones llegó al plato durante una jugada en la cual el tercer “out” fue realizado sobre el bateador-corredor antes de que éste tocara la primera base.

REGLA APROBADA: Los corredores subsiguientes no se verán afectados por la acción de un corredor precedente a menos que haya dos “out.”

Ejemplo: Un “out,” Jones está en segunda, Smith en primera, y el bateador Brown conecta un cuadrangular dentro del parque. En su recorrido hacia el plato Jones no toca tercera base. Smith y Brown anotan. El equipo a la defensiva tiene la bola, pisa la tercera base apelando al árbitro, y Jones es declarado out. Las carreras anotadas por Smith y Brown cuentan.

REGLA APROBADA: Dos “out,” Jones está en segunda, Smith en primera, y el bateador Brown conecta un cuadrangular dentro del parque. Los tres corredores cruzan el plato. Pero Jones no toca la tercera base y en apelación es declarado “out.” Tres “out.” Las carreras de Smith y Brown son anuladas. Ninguna carrera anota en la jugada.

REGLA APROBADA: Un “out,” Jones en tercera, Smith en segunda. Brown conecta un elevado al jardín central y es “out.” Dos “out.” Jones anota después de la atrapada y Smith anota en un tiro malo al plato. Pero, en apelación, se determina que Jones es “out” ya que salió de tercera antes de la atrapada. Tres “out.” Ninguna carrera anota.

Regla 4.09 a 4.10

REGLA APROBADA: Dos “out,” bases llenas, el bateador conecta un cuadrangular por encima de la verja. En apelación, el bateador es declarado “out” por no tocar primera base. Tres “out.” Ninguna carrera anota.

He aquí una norma general que aplica:

Cuando un corredor deja de tocar una base y un jugador a la defensiva sostiene la bola sobre la base que no se ha tocado, o sobre la base originalmente ocupada por el corredor en caso de un elevado atrapado, y se hace la apelación al árbitro, el corredor es “out” cuando el árbitro sostiene la apelación; todos los corredores pueden anotar si les es posible, excepto que con dos “out,” si se hace la apelación, el corredor es “out” al momento que deja de tocar la base, en lo referente a los corredores subsiguientes.

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.

4.10

(a) Un juego válido (oficial) 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 árbitro 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 después de nueve entradas completas, se continuará el juego hasta (1) que el equipo visitante haya anotado un mayor número de carreras que el equipo local al finalizar un entrada completa, o (2) cuando el equipo local anote la carrera del triunfo en una entrada incompleta.

(c) Si un juego es declarado terminado, es un juego válido (oficial):

- (1) Si se han completado cinco entradas;
- (2) Si en cuatro entradas o en cuatro y fracción de entradas, el equipo local ha anotado más carreras que las anotadas por el equipo visitante en cinco medias entradas completas.
- (3) Si el equipo local anota una o más carreras en su mitad de la quinta entrada para empatar el marcador.

Regla 4.10 a 4.11

- (d) Si un juego válido (oficial) es terminado con el marcador empatado, se convertirá en un juego suspendido. Véase Regla 4.12.
- (e) Si un juego es pospuesto o de otra manera declarado terminado antes de que se convierta en un juego válido (oficial), el árbitro principal lo declarará “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 comenzado.
- (f) El Presidente de una Liga puede determinar si se honrarán las contraseñas (rain-checks) para cualquier juego válido (oficial) o suspendido que haya progresado hasta o más allá de las situaciones especificadas en la Regla 4.10(c).

Regla 4.10 Comentario: Las Grandes Ligas (Major Leagues) han determinado que las Reglas 4.10(c) y 4.10(e) no aplicarán a ningún juego de Comodín, Serie Divisional, Serie de Campeonato de Liga o de Serie Mundial, o a cualquier juego adicional a la temporada celebrado para romper un empate.

4.11 El marcador final de un juego válido (oficial) es el total de carreras anotadas por cada equipo en el momento en que finaliza el juego.

- (a) El juego finaliza cuando el equipo visitante completa su mitad de la novena entrada, si el equipo local está al frente en el marcador.
- (b) El juego finaliza cuando se completa la novena entrada, si el equipo visitante se encuentra al frente en el marcador.
- (c) Si el equipo local anota la carrera del triunfo en su mitad de la novena entrada (o en su mitad de una entrada extra después de un empate), el juego finaliza inmediatamente cuando la carrera del triunfo haya sido anotada. EXCEPCION: Si el último bateador del juego conecta un cuadrangular por encima de la verja, al bateador-corredor y a todos los corredores en base se les permitirá anotar, de conformidad con las reglas que rigen el corrido de bases, y el juego finaliza cuando el bateador-corredor toque el plato.

REGLA APROBADA: El bateador conecta un cuadrangular por encima de la verja para ganar el juego en la última mitad de la novena entrada o de una entrada extra, pero es declarado “out” por pasarle a un corredor precedente. El juego finaliza inmediatamente se anote la carrera del triunfo. Excepto que haya dos “out” y la carrera del triunfo no haya llegado al plato cuando el corredor le pasa al otro corredor, en cuyo caso termina la entrada y solo contarán las carreras que hayan anotado antes del corredor pasarle al otro.

Regla 4.11 a 4.12

- (d) Un juego declarado terminado finaliza en el momento en que el árbitro 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 futura, si el juego es terminado por cualquiera de estas razones:

- (1) Un toque de queda impuesto por ley;
- (2) Un límite de tiempo establecido por las reglas de la liga;
- (3) Falla en el alumbrado, mal funcionamiento de un equipo mecánico del terreno de juego, o error no intencional del operador del equipo mecánico del terreno bajo el control del equipo local (ej., techo retractable, lonas, o cualquier otro equipo de remoción de agua);
- (4) Oscuridad, cuando una ley prohíbe el encendido del alumbrado;
- (5) El estado del tiempo, si un juego válido (oficial) es terminado mientras una entrada está en progreso y antes de que sea completada, y el equipo visitante ha anotado una o más carreras para tomar la delantera y el equipo local no ha retomado la ventaja; ó
- (6) Es un juego válido (reglamentario) terminado con el marcador empatado.

Las Ligas de la National Association también pueden 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 aplicará a sus juegos.):

- (7) El juego que no se ha convertido en un juego válido (oficial) (4½ entradas con el equipo local al frente, ó 5 entradas o con el equipo visitante al frente o empatado).
- (8) Si un juego es suspendido antes de convertirse en un juego válido (oficial), y se reanuda antes de otro juego regularmente programado, el juego regularmente programado se jugará a siete entradas. Véase la excepción que se describe en la Regla 4.10(a).
- (9) Si un juego es suspendido después de convertirse en un juego válido (oficial), y se reanuda antes de otro juego regularmente programado, el juego regularmente programado se jugará a nueve entradas.

Regla 4.12

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

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

NOTA: El estado del tiempo y las condiciones similares—Reglas 4.12(a)(1) hasta 4.12(a)(5)—tomarán precedencia al momento de determinar si un juego declarado terminado será un juego suspendido. Si un juego es interrumpido por las condiciones del tiempo y luego 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 Grandes Ligas (Major Leagues) han determinado que la Regla 4.12(a) no aplicaran a ningún juego de Comodín, Serie Divisional, Serie de Campeonato de Liga o de Serie Mundial, o a cualquier juego adicional a la temporada celebrado para romper un empate.

- (b) Un juego suspendido será reanudado y completado como se indica a continuación:
- (1) Inmediatamente antes del próximo juego sencillo programado entre los dos equipos en el mismo terreno; ó
 - (2) Inmediatamente antes del próximo doble juego programado entre los dos equipos en el mismo terreno, si no queda ningún juego sencillo programado en el itinerario; 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 terreno del equipo contrario;

Regla 4.12

- (i) Inmediatamente antes del próximo juego sencillo programado, ó
 - (ii) Inmediatamente antes del próximo doble juego programado, si no queda ningún juego sencillo programado en el itinerario.
- (4) Cualquier juego suspendido que ha progresado lo suficiente para convertirse en un juego válido (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 está 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 delantera, y el equipo local no haya retomado la ventaja, en cuyo caso el marcador al momento de la última entrada completa completada prevalecerá para propósito de esta Regla 4.12(b)(4)); o
 - (ii) Si el marcador está empate, el juego será declarado “juego empate” (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 a empatar el juego, en cuyo caso el marcador al momento de la última entrada completa completada prevalecerá para propósito de esta Regla 4.12(b)(4)).
- (5) Cualquier juego pospuesto, juego suspendido (que no ha progresado lo suficiente para ser un juego válido (oficial)), o juego empate que no ha sido reasignado 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 empate) hasta que sea un juego válido (oficial) completo, si el Presidente de la Liga determina que el no jugar tales juegos podría afectar la post-temporada, incluyendo elegibilidad para la post-temporada y/o la ventaja de equipo local para cualquier juego de post-temporada.

Regla 4.12(b) Comentario: Las Grandes Ligas (Major Leagues) han determinado que la Regla 4.12(b) no aplicarán a ningún juego de Comodin, Serie Divisional, Serie de Campeonato de Liga de Serie Mundial, o a cualquier juego adicional a la temporada celebrado para romper un empate. La National Association ha determinado que no se reprogramarán ni jugarán juegos hasta ser válidos (oficial)

Regla 4.12 a 4.13

de acuerdo a la Regla 4.12(b)(5) para propósito de determinar elegibilidad o ventaja de equipo local para la post-temporada.

- (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. La alineación y el orden al bate de ambos equipos serán exactamente iguales a la alineación y el orden al bate al momento de la suspensión, sujeto a las reglas que rigen las sustituciones. Cualquier jugador puede ser sustituido por un jugador que no haya participado en el juego antes de la suspensión. Ningún jugador que haya sido removido antes de la suspensión podrá regresar a la alineación.

Un jugador que no estaba con el equipo cuando el juego fue suspendido puede ser utilizado como sustituto, aún 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 lanzador sustituto ha sido anunciado pero no ha terminado la entrada o no ha lanzado hasta que el bateador se haya convertido en corredor, dicho lanzador, puede iniciar en la reanudación del partido, 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.

4.13 REGLAS QUE GOBIERNAN LOS DOBLES JUEGOS.

- (a) (1) Solo podrán jugarse dos juegos de campeonato en una misma fecha. El completar un juego suspendido no violará esta regla.
- (2) Si dos juegos son programados para ser jugados en una misma fecha por el precio de un boleto, el primer juego será el juego regular programado para esa fecha.
- (b) Después del comienzo del primer juego de un doble-juego, ese juego deberá ser completado antes de comenzar el segundo juego del doble-juego.
- (c) El segundo juego de un doble-juego comenzará veinte minutos después de haber concluido el primer juego, a menos de que un periodo de tiempo más largo (que no excederá los treinta minutos) sea declarado por el árbitro principal y anunciado a ambos dirigentes al finalizar el primer juego. EXCEPCION: Si el presidente de la liga, para algún evento especial, ha aprobado una petición del equipo local para un intervalo de tiempo más largo entre los juegos, el árbitro principal declarará tal pe-

Regla 4.13 a 4.16

riodo de tiempo y lo informará a los dirigentes. El árbitro principal del primer juego será quien lleve el control del tiempo entre juegos.

- (d) El árbitro 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 sea comenzado, será el primer juego del doble-juego.
- (f) Cuando un juego re-asignado sea parte de un doble encuentro, el juego re-asignado será el segundo juego, y el primero será el juego que fue programado para esa fecha.

4.14 El árbitro principal ordenará que las luces del parque sean encendidas cuando en su opinión la oscuridad haga peligroso continuar jugando con la luz del día.

4.15 Un juego puede ser confiscado (forfeit) a favor del equipo contrario, cuando un equipo:

- (a) No se presenta al terreno de juego, o estando en el terreno de juego, se niega a comenzar el juego en un plazo de cinco minutos luego que el árbitro principal haya llamado a “Juego” a la hora señalada para el comienzo del mismo, a menos que, a juicio del árbitro, tal demora sea inevitable;
- (b) Utilice tácticas claramente diseñadas para demorar o acortar el juego;
- (c) Se niega a continuar jugando durante un juego, a menos que el juego haya sido suspendido o terminado por el árbitro principal;
- (d) Después de una suspensión, no reanude el juego en un plazo de un minuto luego del árbitro haber llamado a “Juego”;
- (e) Viola cualquiera de las reglas de juego con clara intención y persistentemente, luego de haber sido advertido por el árbitro;
- (f) Se niega a obedecer dentro de un tiempo razonable, la orden del árbitro, de sacar a un jugador del juego;
- (g) No se presenta al segundo juego de un doble encuentro, veinte minutos después de finalizado el primer juego, a menos que el árbitro principal del primer juego haya extendido el tiempo del intermedio.

Regla 4.17 a 4.19

4.16 Un juego será confiscado (forfeit) a favor del equipo visitante si, luego de haber sido suspendido, los encargados del terreno, voluntaria o intencionalmente, no obedecen la orden de los árbitros respecto a la preparación del terreno para continuar el juego.

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

4.18 Si el árbitro principal declara un juego confiscado (forfeit), enviará un informe escrito al presidente de la liga en un plazo de veinticuatro horas, pero la falla en el envío de este informe no afectará la confiscación (forfeit).

4.19 **JUEGOS PROTESTADOS.** Cada liga adoptará reglas que regulen el procedimiento para protestar un juego, cuando un dirigente reclame que la decisión de un árbitro sea una violación a estas reglas. Nunca se permitirá protesta alguna sobre decisiones de apreciación emitidas por el árbitro. En todos los juegos protestados, la decisión del Presidente de la Liga será final.

Aún 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 dirigente proteste un juego alegando la mala aplicación de las reglas, la protesta no será admitida a menos que los árbitros sean notificados en el momento en 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, puede 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 pautada para comenzar el partido el árbitro principal llamará a “Juego.”

5.02 Después de que el árbitro llame a “juego” la bola estará viva y en juego y permanecerá viva y en juego hasta que por una causa legal, o porque el árbitro pida “Tiempo” y se detenga la jugada, la bola se convierta en muerta. Mientras la bola está muerta ningún jugador puede ser puesto “out,” no se podrán correr las bases ni anotar carreras, excepto que los corredores podrán avanzar una o más bases como resultado de lo ocurrido mientras la bola estaba viva (tales como, pero no limitados a un “balk,” un tiro malo que entra a territorio muerto, interferencia, o un cuadrangular u otro batazo de “fair” que salga fuera del terreno de juego).

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

5.03 El lanzador hará el lanzamiento al bateador quien puede elegir tirarle a la bola, o dejarla pasar, según él prefiera.

5.04 El objetivo del equipo a la ofensiva es lograr que su bateador se convierta en corredor, y que sus corredores avancen.

5.05 El objetivo del equipo a la defensiva es evitar que jugadores a la ofensiva se conviertan en corredores, y evitar su avance entre bases.

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

Regla 5.06 Comentario: Una carrera legalmente anotada no podrá ser anulada por la acción posterior del corredor, tal como, pero no limitado a, un esfuerzo de regresar a tercera base creyendo que había abandonado la base antes que un elevado fuése atrapado.

5.07 Cuando tres jugadores a la ofensiva son puestos “out” 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 un lanzamiento o una bola tirada toca a un árbitro, 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) Un lanzamiento le pega a un bateador, o a su ropa, mientras está en su posición legal de batear; los corredores avanzaran, si están forzados;
- (b) El árbitro del plato interfiere con el tiro del receptor para prevenir un robo de base o para poner “out” a un corredor en una jugada de revirada (pick-off); los corredores no podrán avanzar.

NOTA: La interferencia no se tomará en cuenta si el tiro del receptor retira al corredor.

Regla 5.09(b) Comentario: Interferencia del árbitro puede ocurrir también cuando un árbitro interfiere con el tiro del receptor al lanzador.

- (c) Se comete un “balk”; los corredores avanzan; (Véase Penalidad 8.05.)
- (d) Una bola es bateada ilegalmente; los corredores regresan;
- (e) Una bola de “foul” no es atrapada; en cuyo caso los corredores regresan a sus bases. El árbitro principal no pondrá la bola en juego hasta que todos los corredores hayan retocado sus respectivas bases;
- (f) Una bola “fair” toca a un corredor o a un árbitro en territorio “fair” antes de tocar a un jugador del cuadro incluyendo al lanzador, o toca a un árbitro antes de que haya pasado a un jugador del cuadro interior, que no sea el lanzador; los corredores avanzarán, 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 árbitro no declarará “out” al corredor. Si una bola “fair” le pega a un corredor luego de haber sido desviada por un jugador del cuadro interior, la bola queda en juego y el árbitro no declarará “out” al corredor;

Regla 5.09(f) Comentario: Si una bola “fair” le pega a un árbitro, colocado dentro del cuadro interior, luego que haya rebotado por el lado o por encima del lanzador, 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 árbitro 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.

Regla 5.09 a 5.10

(g) Un lanzamiento se aloja en la careta o accesorios del árbitro o del receptor y permanece fuera de juego, los corredores avanzarán una base;

Regla 5.09(g) Comentario: Si un “foul tip” le pega al árbitro y es atrapado en el rebote por un jugador a la defensiva, la bola estará “muerta” y el bateador no podrá ser decretado “out.” Lo mismo se aplicará cuando un “foul tip” se aloje en la careta o en los accesorios del árbitro.

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

Si un lanzamiento se aloja en la careta o accesorios del árbitro o del receptor, y queda fuera de juego, en el tercer “strike” o cuarta bola, al bateador tiene derecho a la primera base y todos los demás corredores avanzarán una base. Si el conteo del bateador es menos de tres bolas, los corredores avanzarán una base.

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

5.10 La bola se convierte en muerta cuando un árbitro pide “Tiempo.” El árbitro 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 en el alumbrado dificulte o imposibilite a los árbitros seguir una jugada;

NOTA: Una liga puede adoptar su propia reglamentación para regular los juegos interrumpidos por fallas en el alumbrado.

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

(1) Si un accidente impide a un corredor avanzar a la base a la que tiene derecho, como en el caso de un cuadrangular conectado fuera del terreno de juego, o en la otorgación de una o más bases, se permitirá a un corredor sustituto completar la jugada.

(d) Cuando un dirigente pide “Tiempo” para una sustitución o para conferenciar con uno de sus jugadores.

Regla 5.10 a 5.11

- (e) Cuando un árbitro desea examinar la bola, consultar con cualquiera de los dirigentes, o por cualquier 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 entró a el área fuera de juego.
- (g) Cuando un árbitro ordene abandonar el terreno de juego a un jugador o a cualquier otra persona.
- (h) Excepto en los casos mencionados en los párrafos (b) y (c)(1) de esta regla, ningún árbitro pedirá “Tiempo” mientras una jugada está en progreso.

5.11 Después que la bola queda muerta, el juego se reanudará cuando el lanzador asuma su posición sobre la goma de lanzar en posesión de una bola nueva o la misma bola en su poder y el árbitro principal llame a “Juego.” El árbitro principal llamará “Juego” tan pronto el lanzador asuma su posición sobre la goma de lanzar en posesión de la bola.

Regla 6.01 a 6.02

6.00—EL BATEADOR.

6.01

- (a) Cada jugador del equipo a la ofensiva bateará en el turno que su nombre aparezca en el orden al bate de su equipo.
- (b) Después de la primera entrada, el primer bateador de cada entrada, será el jugador cuyo nombre siga al del último jugador que completó legalmente su turno al bate en la entrada anterior.

6.02

- (a) Cuando sea su turno al bate el bateador ocupará con prontitud su posición en el caja del bateador.
- (b) El bateador no abandonará su posición en la caja de bateo después que el lanzador llegue a su posición de “set,” o comience su movimiento para lanzar (windup).

PENALIDAD (PENALTY): Si el lanzador lanza la bola, el árbitro 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 pida al árbitro que decreta “Tiempo.” El bateador no está en libertad de entrar y salir de la caja del bateador a su voluntad.

Tan pronto 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 resina o el trapo con aceite de pino, a menos que haya una demora en la acción del juego, o que a juicio de los árbitros, las condiciones del tiempo justifiquen una excepción.

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

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

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

Si el lanzador se demora, una vez que el bateador esté dentro de la caja del bateador, y el árbitro 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 lanzador 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 árbitro pedirá “Tiempo” y tanto el bateador como el lanzador comenzarán nuevamente desde el principio.

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

El árbitro no cantará “balk” si, con un corredor en base, el lanzador 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. El árbitro cantará un “strike” automático si la Regla 6.02(d)(1) dispone tal castigo.

(c) Si durante su turno al bate, el bateador rehúsa ocupar su posición en la caja del bateador, el árbitro le cantará un “strike” al bateador. La bola estará muerta y ningún corredor podrá adelantar. Luego de la sanción el bateador podrá tomar su posición y continuará el conteo regular de bolas y “strikes.” Si el bateador no toma su posición, antes que le hayan cantado tres “strikes,” será decretado “out.”

Regla 6.02(c) Comentario: El árbitro deberá conceder al bateador una oportunidad razonable para asumir su posición en la caja del bateador luego de haberle cantado “strike” de conformidad con la Regla 6.02(c) y antes de cantarle un siguiente “strike” de conformidad con la Regla 6.02(c).

(d) LA REGLA DE LA CAJA DEL BATEADOR.

- (1) El bateador debe 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 del área de tierra que rodea el plato (home plate).
 - (i) El bateador le hace “swing” al lanzamiento;
 - (ii) Un intento de “check swing” es apelado a un árbitro de base;
 - (iii) El bateador es forzado fuera de balance por un lanzamiento a salirse de la caja del bateador;
 - (iv) Un miembro de cualquier equipo solicita y se le concede “Tiempo”;
 - (v) Un jugador a la defensiva intenta una jugada sobre un corredor en cualquier base;

Regla 6.02 a 6.05

- (vi) El bateador finge un toque de bola;
- (vii) Ocurre un lanzamiento salvaje (wild pitch) o se le escapa la bola al receptor (passed ball);
- (viii) El lanzador se aleja del área de tierra del montículo después de recibir la bola; ó
- (ix) El receptor sale de la caja del receptor para dar señales defensivas.

Si el bateador se sale intencionalmente de la caja del bateador y retrasa el juego, y no aplican ninguna de las excepciones enumeradas en la Regla 6.02(d)(1)(i) a la (ix), el árbitro deberá hacerle una advertencia al bateador por la primera violación de esta Regla en el juego. En una segunda o subsiguiente infracción de esta Regla en el juego, el Presidente de la Liga podrá imponer la disciplina apropiada.

- (2) El bateador podrá salirse de la caja del bateador y del área de tierra que rodea el plato (home plate) cuando se pide “Tiempo” con el propósito de:
 - (i) una lesión o posible lesión;
 - (ii) hacer una sustitución; o
 - (iii) para tener una conferencia cualquiera de los dos equipos.

Regla 6.02(d) Comentario: Los árbitros deberán exhortar al bateador en el círculo de espera a tomar su posición en la caja del bateador inmediatamente después que el bateador que le precede haya llegado a base o sea puesto “out.”

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

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

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

6.05 Un bateador es out cuando:

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

Regla 6.05

Regla 6.05(a) Comentario: Un fildeador podrá estirarse hacia el “dugout,” pero no podrá entrar a este 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 (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 status 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 receptor;

Regla 6.05(b) Comentario: El término “Legalmente Atrapado” quiere decir que la bola está dentro de la mascota del receptor antes de tocar el suelo. No es legal si la bola se aloja en su ropa o en el equipo (accesorios); o si toca al árbitro y es atrapada de rebote por el receptor.

Si un “foul tip” pega primero en la mascota del receptor 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 receptor.

- (c) Un tercer “strike” no es atrapado por el receptor, cuando la primera base esté ocupada antes de 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 bola 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 árbitro 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 árbitro, 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

Regla 6.05

caja del bateador, véase la Regla 6.03, y a juicio del árbitro no hubo intención de interferir con la trayectoria 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 el 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 en territorio “foul,” será “foul” y la bola quedará muerta.

Si, a juicio del árbitro, hay la intención por parte del corredor de interferir con una bola bateada o tirada, dejando caer el casco o tirandoselo 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 conectar un batazo “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 plato 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 árbitro, 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 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.

Regla 6.05 a 6.06

- (l) Un jugador del cuadro interior deja caer intencionalmente un elevado “fair” o un bateazo de línea, estando ocupada la primera base, primera y segunda, primera y tercera o primera, segunda y tercera antes de dos “out.” 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 aplica la regla de “Infield Fly.”

- (m) Un corredor precedente, a juicio del árbitro, interfiere intencionalmente con un jugador defensivo que está tratando de atrapar una bola tirada o de hacer un tiro en un intento de completar cualquier jugada;

Regla 6.05(m) Comentario: El objetivo de esta regla es penalizar el equipo a la ofensiva por una acción antideportiva deliberada e injustificada de parte del corredor al salirse de la línea de base del corredor con la evidente intención de chocar con el jugador que pivotea en una doble jugada, en lugar de tratar de alcanzar la base. Obviamente, ésta es una jugada de apreciación del árbitro. Véase Regla 7.14.

- (n) Con dos “out,” corredor en tercera base y dos “strikes” en el bateador, el corredor intenta el robo del plato en un lanzamiento legal y la bola toca al corredor en la zona de “strike” del bateador. El árbitro decretará “Tercer Strike,” el bateador es “out” y la carrera no cuenta; con menos de dos “out,” el árbitro decretará “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 bola bateada. Véase 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 esté fuera de la caja bateador, será declarado “out.” Los árbitros deben prestar mucha atención a la posición de los pies del bateador si intenta batear la bola mientras esta siendo embasado intencionalmente. Un bateador no puede saltar o salirse de la caja del bateador para batear la bola.

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

Regla 6.06

- (c) Interfiere con el fildeo o tiro del receptor al salirse de la caja del bateador o al realizar cualquier otro movimiento que estorbe la jugada del receptor en el plato.
- (d) El tira su bate en territorio “fair” o “foul” y le pega al receptor (incluyendo la mascota del receptor) mientras el receptor 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 tratando de avanzar es puesto “out,” o si el corredor tratando de anotar es decretado “out,” por la interferencia del bateador.

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

Sin embargo, si el receptor realiza una jugada y el corredor que intenta adelantar 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 adelantar 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 árbitro, golpea al receptor 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 adelantar en la jugada.

- (e) Utiliza o intenta utilizar un bate que, a juicio del árbitro, 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 rellenos, de superficie aplanada, claveteados, ahuecados, rayados o cubiertos con una sustancia como parafina, cera, etc.

No se permitirá ningún adelanto en las bases (excepto adelantos que no sean causados por el uso de un bate ilegal, ej., base robada, “balk,” lanzamiento salvaje, lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball)) y cualquier “out” u “outs” realizados durante una jugada se mantendrán.

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

Regla 6.06(e) 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 ocupar su lugar en la caja del bateador en cualquier momento antes de que el bateador impropio se convierta en corredor o sea puesto “out,” y cualquier bola o “strike” se acreditará en el turno al bate del bateador apropiado.
- (b) Cuando un bateador impropio se convierte en corredor o es puesto “out,” y el equipo a la defensiva apela al árbitro, antes del primer lanzamiento al próximo bateador de cualquiera de los equipos, o antes de cualquier jugada o intento de jugada, el árbitro decretará (1) “out” al bateador apropiado; y (2) anulará cualquier avance o anotación debido a una bola bateada por el bateador impropio o por un avance a primera base del bateador impropio por un sencillo, un error, una base por bolas, ser golpeado por un lanzamiento o de cualquier otro modo.
- NOTA: Si un corredor adelanta, por una base robada, “balk,” lanzamiento salvaje o que se le escapa al receptor, mientras el bateador impropio está al bate, tal avance será legal.
- (c) Cuando un bateador impropio se convierte en corredor o es puesto “out,” y se hace un lanzamiento al próximo bateador de cualquier equipo, antes de hacerse una apelación, el bateador impropio se convierte en el bateador apropiado, y los resultados de su turno al bate se convierten en legales.
- (d) (1) Cuando el bateador apropiado es decretado “out” por haber dejado de batear en su turno, el próximo bateador será aquel cuyo nombre siga al bateador apropiado que ha sido decretado “out”;
- (2) Cuando un bateador impropio se convierte en bateador apropiado, por no haberse hecho una apelación antes del próximo lanzamiento, el próximo bateador será aquel cuyo nombre siga al bateador impropio que ha sido legalizado. Desde el momento en que las acciones del bateador impropio son legalizadas, el orden al bate se continúa con el nombre siguiente al bateador impropio que ha sido legalizado.

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

Regla 6.07

Dos puntos fundamentales deben tenerse presentes: Cuando un bateador batea fuera de turno, el bateador apropiado será el jugador decretado “out.” Si un bateador impropio batea y alcanza una base o es puesto “out,” y no se hace ninguna apelación antes de un lanzamiento al próximo bateador, o antes de una jugada o intento de jugada, se considera que ese bateador impropio ha bateado en su turno apropiado y ello establece el orden al bate a seguirse.

REGLA APROBADA

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

Arvelo-Benítez-Cuevas-Daniels-Echevarría-Fernández-García-Rodríguez-Valdés.

JUGADA (1): Benítez al bate. Con conteo de dos (2) bolas y un (1) “strike,” (a) el equipo a la ofensiva descubre su error o (b) el equipo a la defensiva apela. DECISION: En cualquiera de los dos casos, Arvelo reemplaza a Benítez, con el conteo de dos (2) bolas y un (1) “strike.”

JUGADA (2): Benítez batea y conecta un doble. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) después de un lanzamiento a Cuevas. DECISION: (a) Arvelo es decretado “out” y Benítez es el bateador apropiado; (b) Benítez permanece en segunda base y Cuevas es el bateador apropiado.

JUGADA (3): Arvelo recibe base por bolas. Benítez también recibe base por bolas. Cuevas batea y Benítez es “out” en jugada forzada. Echevarría batea en el turno de Daniels. Mientras Echevarría está al bate, Arvelo anota y Cuevas avanza a segunda base por un lanzamiento salvaje. Echevarría batea una rola por el cuadro interior y es puesto “out” mientras que Cuevas adelanta a tercera. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) después de un lanzamiento a Daniels. DECISION: (a) la carrera de Arvelo es válida y Cuevas tiene derecho a la segunda base ya que esos avances no fueron como resultado de una bola bateada por el bateador impropio o de su avance a primera base. Cuevas deberá regresar a segunda base ya que su avance a tercera base fue como resultado de la bola bateada por el bateador impropio. Daniels es decretado “out,” y Echevarría es el bateador apropiado; (b) la carrera de Arvelo es válida y Cuevas permanece en tercera. El bateador apropiado es Fernández.

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

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? DECISION: (a) Valdés. Este se convirtió en el bateador apropiado tan pronto como el primer lanzamiento

Regla 6.07 a 6.08

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): Daniels recibe base por bolas y Arvelo viene a batear. Daniels era un bateador impropio, y si se hace una apelación antes del primer lanzamiento a Arvelo, se decreta “out” a Arvelo, Daniels es retirado de la base y Benítez sería el bateador apropiado. No hay reclamación y se le hizo un lanzamiento a Arvelo. Ahora se legaliza la base por bola a Daniels, y de ese modo Echevarría se convierte en el bateador apropiado. Echevarría puede reemplazar a Arvelo en cualquier momento antes de que este (Arvelo) sea puesto “out” o se convierta en corredor. Pero el no lo hace así. Arvelo conecta un elevado y es puesto “out,” y Benítez viene a batear. Arvelo era un bateador impropio, y si se hace una apelación antes del primer lanzamiento a Benítez, Echevarría es decretado “out,” y el bateador apropiado es Fernández. No hay apelación, y se le hace un lanzamiento a Benítez. En ese momento el “out” de Arvelo queda legalizado, y Benítez es el bateador apropiado. Benítez recibe base por bolas. Cuevas es el bateador apropiado. Cuevas conecta un elevado y es “out.” Ahora Daniels es el bateador apropiado, pero él está en segunda base. ¿Quién es el bateador apropiado? DECISION: El bateador apropiado es Echevarría. Cuando el bateador apropiado está en base, se salta su turno, y el bateador que le sigue se convierte en el bateador apropiado.

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

(a) El árbitro haya cantado cuatro “bolas”;

Regla 6.08 (a) Comentario: Un bateador a quien le corresponde la primera por razón de una base por bolas, debe ir a primera base y tocar la almohadilla antes que otros corredores sean forzados a avanzar. Esto aplica cuando las bases están llenas y cuando un corredor sustituto entra al juego.

Si, al adelantar, un corredor piensa que hay una jugada y se desliza pasándose de la almohadilla 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 un lanzamiento el cual no ha intentado batear, a menos que (1) la bola esté en la zona de “strike” cuando toca al bateador; o (2) el bateador no hace ningún intento para evitar ser tocado por la bola;

Si la bola está en la zona de “strike” cuando toca al bateador, se cantará “strike,” no importa si el bateador intente o no evitar la bola. Si la bola se encuentra fuera de la zona de “strike” cuando toca al bateador, será decretada “bola,” si él no hace ningún intento para evitar ser tocado.

REGLA APROBADA: Cuando el bateador es tocado por un lanzamiento el cual

Regla 6.08

no le da derecho a la primera base, la bola queda muerta y ningún corredor podrá avanzar.

(c) El receptor o cualquier jugador interfiere con él. Si una jugada sigue a la interferencia, el dirigente del equipo a la ofensiva puede notificar al árbitro principal que opta por declinar la penalidad por interferencia y que acepta la jugada. Dicha elección deberá ser realizada inmediatamente al finalizar la jugada. Sin embargo si el bateador alcanza la primera base por un sencillo, un error, una base por bolas, pelotazo, o de algún otro modo, y todos los otros corredores adelantan por lo menos una base, la jugada prosigue sin tomar en cuenta la interferencia.

Regla 6.08(c) Comentario: Si se canta interferencia del receptor mientras una jugada está en progreso, el árbitro permitirá que la jugada continúe ya que el dirigente podría escoger el aceptar dicha jugada. 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 en las que el dirigente 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 receptor. El dirigente 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 receptor interfiere con el bateador cuando éste pone un toque de bola que adelanta al corredor a tercera base. El dirigente 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 intenta anotar desde tercera mediante un robo o toque suicida (“squeeze play”), nótese la penalidad adicional dispuesta en la Regla 7.07.

Si el receptor interfiere con el bateador antes de el lanzador realizar su lanzamiento, no se considerará interferencia sobre el bateador bajo la Regla 6.08(c). En tales casos el árbitro pedirá “Tiempo” y el lanzador y el bateador comenzarán nuevamente desde el “principio.”

(d) Un batazo “fair” toca a un árbitro o a un corredor en territorio “fair” antes de tocar a un fildeador.

Si una bola bateada “fair,” toca a un árbitro después de haber pasado a un fildeador, que no sea el lanzador, o habiendo tocado a un fildeador, incluyendo el lanzador, la bola está en juego.

Regla 6.09

6.09 El bateador se convierte en corredor cuando—

- (a) Batea una bola “fair”;
- (b) El tercer “strike” decretado por el árbitro 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 decretado “out” una vez salga del círculo de tierra que rodea el área del plato.

- (c) Un batazo “fair” golpea a un árbitro o a un corredor en terreno “fair,” después de haber pasado a un fildeador, que no sea el lanzador, o después de haber sido tocada por un fildeador, incluyendo el lanzador.
- (d) Un elevado “fair” pasa sobre una verja o cae dentro de las gradas a una distancia de 250 pies ó más del plato. Tal batazo da derecho al bateador a un cuadrangular cuando este haya tocado legalmente todas las bases. Un elevado “fair” que salga fuera del terreno de juego en un punto menor de 250 pies del plato, dará derecho al bateador de avanzar hasta la segunda base solamente;
- (e) Un batazo “fair,” después de haber tocado el terreno, rebota dentro de las gradas, o pasa a través, sobre o por debajo de una verja, o a través o por debajo de una pizarra, o a través o por debajo de arbustos, o enredaderas en la verja, en cuyo caso el bateador y todos los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;
- (f) Cualquier batazo “fair,” ya sea antes o después de haber tocado el terreno, pasa a través o por debajo de una verja, o a través o por debajo de una pizarra, o a través de cualquier abertura en la verja o en la pizarra, o a través o por debajo de arbustos, o enredaderas en la verja, o que se incruste en la verja o pizarra, en cuyo caso el bateador y todos 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 gradas, o sobre o por debajo de una verja 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 un fildeador hacia la gradas, o sobre la verja hacia territorio de foul, en cuyo caso el bateador tendrá derecho a avanzar a segunda base; pero si es desviada hacia las gradas o sobre la verja, en territorio “fair,” el bateador tendrá derecho a un cuadrangular. Sin embargo, si tal elevado

Regla 6.09 a 6.10

en territorio “fair” fuesé desviado en un punto menor de 250 pies del plato, el bateador tendrá derecho a dos bases solamente.

6.10 Cualquier Liga puede optar por usar 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 utilicen la Regla del Bateador Designado y equipos de liga que no la utilizan, se aplicará la regla de la siguiente manera:

- (1) En Serie Mundial o 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 solamente 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 lanzador abridor y por todos los lanzadores subsiguientes en cualquier juego sin que de manera alguna afecte la condición del lanzador o lanzadores en el juego. Un Bateador Designado por el lanzador, si alguno, debe ser seleccionado antes del juego y debe ser incluido en la tarjeta de alineación que se entrega al árbitro principal. Si un dirigente presenta 10 jugadores en la tarjeta de alineación de su equipo, pero omite identificar a uno de ellos como el Bateador Designado, y un árbitro o cualquiera de los dos dirigentes (o el designado de cualquiera de los dirigentes que presente la tarjeta de alineación de su equipo) advierte el error antes de que el árbitro principal cante “Juego” para comenzar el partido, el árbitro principal ordenará al dirigente responsable por la omisión a que identifique cual de los nueve jugadores que no sea el lanzador, será el bateador designado.

Regla 6.10(b)(1) Comentario: La corrección de la falla de identificar un Bateador Designado cuando 10 jugadores han sido incluidos en una alineación es un error “obvio” que puede ser corregido antes de comenzar un juego. Véase la 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 lanzadores.

Regla 6.10

- (3) No es obligatorio que un equipo designe un bateador por el lanzador, pero dejar de hacerlo antes de comenzar el juego elimina el uso de un Bateador Designado para ese equipo en ese juego.
- (4) Se pueden utilizar bateadores emergentes por el Bateador Designado. Cualquier bateador que sustituya a un Bateador Designado se convierte en el Bateador Designado. Un Bateador Designado que sea sustituido no podrá entrar de nuevo a 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 entonces el lanzador deberá batear en el lugar del jugador a la defensiva sustituido, a menos que se haga más de una sustitución, en cuyo caso el dirigente deberá asignar los turnos correspondientes en la alineación.
- (6) El Bateador Designado puede ser sustituido por un corredor y este 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 realizar sustituciones múltiples, que alteren la rotación del Bateador Designado en la alineación.
- (8) Una vez el lanzador del juego sea cambiado del montículo a una posición defensiva, esta movida terminará con el rol del Bateador Designado para ese equipo, por el resto del juego.
- (9) Una vez que un bateador emergente batea por cualquier jugador en la alineación y luego entra al juego a lanzar, esta movida terminará con el rol del Bateador Designado para ese equipo, por el resto del juego.
- (10) Una vez el lanzador del juego batea o corre por el Bateador Designado, esta movida terminará con el rol del Bateador Designado para ese equipo por el resto del juego. El lanzador del juego solo podrá batear de emergente o correr de emergente por el Bateador Designado.
- (11) Si un dirigente presenta 10 jugadores en la tarjeta de alineación de su equipo, pero omite identificar uno de ellos como el Bateador Designado, y el dirigente contrario, luego de haber comenzado el juego, le señala al árbitro principal la omisión de identificar un Bateador Designado, entonces

Regla 6.10

- (i) se requerirá al lanzador 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 a la defensiva, el lanzador será colocado en el lugar de cualquier jugador en la alineación, según escoja el dirigente de ese equipo.

En cualquier caso, el jugador a quien el lanzador 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 árbitro principal será válida, sujeto a la Regla 6.07 (Bateador Fuera de Turno).

- (12) Una vez que un Bateador Designado asume una posición defensiva, esta movida terminará con el rol del Bateador Designado para ese equipo, por el resto del juego.
- (13) No es necesario anunciar el sustituto del Bateador Designado hasta que llegue el turno al bate del Bateador Designado.
- (14) Si un jugador a la defensiva va al montículo (i.e., sustituye al lanzador), esta movida 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 en capacidad de receptor del “bullpen.”

Regla 7.01 a 704

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 legalmente adquiere el derecho a una base, y el lanzador asume su posición de lanzar, el corredor no puede regresar a una base previamente ocupada.

7.02 Al avanzar, un corredor deberá tocar primera, segunda, tercera y el plato en ese orden. Si es forzado a regresar, deberá retocar todas las bases en orden inverso, a menos que la pelota 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 subsiguiente 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 convierte en corredor y dos corredores están tocando una base a la cual ha sido forzado el corredor subsiguiente, dicho corredor tiene derecho a la base y el corredor precedente será “out” cuando sea tocado o cuando un fildeador tenga posesión de la bola y toque la base a la cual el corredor precedente es forzado a avanzar.

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

- (a) Se decreta un “balk”;
- (b) El avance del bateador, sin riesgo a ser puesto “out,” obligue al corredor a dejar su base, o cuando el bateador conecta un batazo “fair” y la bola toque a otro corredor o al árbitro, 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 el plato, la carrera contará.

Regla 7.04 a 7.05

Jugada: Dos “out,” bases llenas, el bateador recibe base por bolas pero el corredor de segunda, por exceso de agresividad, pasa la tercera y sigue hacia el plato y es puesto “out” en tiro del receptor. A pesar de haber dos “out,” la carrera es válida, bajo la teoría de que la carrera fue forzada al plato 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 de 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 receptor 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 un lanzamiento con su gorra, careta o cualquier parte de su uniforme separado de su lugar habitual en su persona. La bola está en juego y la otorgación de bases se hace desde la posición del corredor al momento que la bola fue tocada.

7.05 Cada corredor, incluyendo al bateador-corredor, puede avanzar sin riesgo a ser puesto “out”—

- (a) Al plato, 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 árbitro, 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 separado de su lugar habitual en su persona. La bola está en juego y el bateador puede avanzar hacia el plato a su propio riesgo;

Regla 7.05

- (c) Tres bases, si un fildeador deliberadamente le tira su guante y toca una bola “fair.” La bola está en juego y el bateador puede avanzar hacia el plato, 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 separado de su lugar habitual en su persona. La bola está en juego;
- (e) Dos bases, si un fildeador deliberadamente le tira su guante y toca una bola tirada. La bola está en juego.

Regla 7.05(b) hasta 7.05(e) Comentario: En la aplicación de las secciones (b-c-d-e) el árbitro deberá decidir que el guante tirado, o la gorra o careta desprendida ha tocado la bola. No hay penalidad si la bola no es tocada.

Bajo las secciones (c-e) no se aplicará esta penalidad contra un fildeador cuyo guante se desprende de su mano debido a la fuerza de una bola bateada o tirada, o su guante se le sale de la mano mientras hace un esfuerzo evidente para realizar 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 verja, o a través o por debajo de una pizarra de anotación, o a través o por debajo de arbustos o enredaderas en la verja; o si se incrusta en dicha verja, pizarra, arbustos o enredaderas;
- (g) Dos bases cuando, sin haber ningún espectador en el terreno de juego, una bola tirada cae en las gradas, o dentro del banco (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 verja en el terreno, o en la parte inclinada de la malla sobre el “back-stop,” o que permanece en el entrelazado de la tela metálica que protege a los espectadores. La pelota estará muerta. Cuando dicho mal tiro es la primera jugada realizada por un fildeador del cuadro interior, el árbitro, al otorgar dichas bases, se registrará por la posición de los corredores al momento del lanzamiento; en todos los demás casos el árbitro se registrará por la posición de los corredores al momento en que se realizó el tiro salvaje.

REGLA APROBADA: Si todos los corredores, incluyendo al bateador-corredor, han adelantado por lo menos una base al momento en que el fildeador del cuadro interior realiza el tiro malo en la primera jugada después del lanzamiento, la otorgación de bases se registrará por la posición de los corredores al momento en que se realizó el tiro salvaje.

Regla 7.05

Regla 7.05(g) Comentario: Bajo ciertas circunstancias es imposible otorgarle 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 se hizo el tiro salvaje” 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 sale fuera de juego a las gradas.

La posición del bateador-corredor en el momento en que el tiro salvaje sale de las manos del jugador que realiza el tiro es la clave para decidir la otorgación de bases. Si el bateador-corredor no ha alcanzado la primera base, se otorgan dos bases a todos los corredores a partir del momento en que se realizó el lanzamiento. 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 del banco (dugout) pero el bateador no se convirtió en corredor (tal como un tiro del receptor que va a las gradas al tratar de poner “out” a un corredor de tercera que trata de anotar en un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball) o en un lanzamiento salvaje (wild pitch)), la otorgación de las dos bases se hará desde la posición de los corredores al momento del tiro. (Para efecto de la Regla 7.05 (g) el receptor 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. Decisión—El corredor en segunda base anota. (En esta jugada se le otorga la tercera base al bateador-corredor solamente si ha pasado la primera base cuando el tiro fue realizado.)

- (h) Una base, si un lanzamiento, o un tiro hecho por el lanzador a una base, desde su posición en la goma de lanzar, para tratar de sorprender a un corredor, cae en las gradas o en el banco (dugout), o por encima de o a través de una verja en el terreno o el “back-stop.” La pelota queda muerta.

REGLA APROBADA: Cuando un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball) pasa a través de o por el lado del receptor, o es desviado por el receptor, y va directamente al banco (dugout), las gradas, encima del “back-stop,” o a cualquier área donde la bola queda muerta, la otorgación será de una base. También se otorgará una base si el lanzador estando

Regla 7.05 a 7.06

en contacto con la goma de lanzar, tira a una base, y el tiro va directamente a las gradas o a cualquier área donde la bola queda muerta.

Sin embargo, si el lanzamiento o el tiro pasa a través de o por el lado del receptor o a través de un fildeador, y la bola permanece en el terreno de juego, y posteriormente es pateada o desviada dentro del banco (dugout), gradas u otra área donde la bola queda muerta, se otorgarán dos bases a partir de la posición de los corredores en el momento del lanzamiento o el tiro.

- (i) Una base, si el bateador se convierte en corredor por la Cuarta Bola o un Tercer “Strike,” cuando el lanzamiento pasa al receptor y se aloja en la careta o en el equipo del árbitro.

Si el bateador se convierte en corredor en un lanzamiento salvaje (wild pitch) que le da derecho a los corredores a adelantar una base, el bateador-corredor tendrá derecho solamente a la primera base.

Regla 7.05(i) Comentario: El hecho de que se le otorgue a un corredor una o más bases sin riesgo de ser puesto “out,” no lo releva de la responsabilidad de tocar la base otorgada y todas las bases intermedias. Por ejemplo: el bateador conecta un batazo de rola y el tiro del fildeador del cuadro va a las gradas, pero el bateador-corredor falló en tocar 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, aún cuando se le había “otorgado” la segunda base.

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

7.06 Cuando ocurre una obstrucción, el árbitro 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 tocar la primera base, la bola estará muerta y todos los corredores adelantarán, sin riesgo de ser puestos “out,” a la base que, a juicio del árbitro, hubiesen alcanzado de no haber ocurrido la obstrucción. Al corredor obstruido se le otorgará 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 otorgación de bases, avanzará, sin riesgo de ser puesto “out,” como penalidad por la obstrucción.

Regla 7.06 a 7.08

Regla 7.06(a) Comentario: Cuando se esté realizando una jugada sobre un corredor obstruido, el árbitro cantará la obstrucción de la misma manera como cuando pide “Tiempo,” con ambas manos levantadas sobre su cabeza. La bola queda muerta inmediatamente se hace esta señal; sin embargo, si un tiro está en vuelo antes del árbitro cantar la obstrucción, se otorgará a los corredores las bases que les habrían sido concedidas en un tiro salvaje, de no haber ocurrido la obstrucción. En una jugada en que un corredor fue 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 banco (dugout), se le otorga el plato al corredor obstruido. A los demás corredores en base en esta situación, también se les otorgarán dos bases a partir de la última base tocada legalmente antes de haberse decretado la obstrucción.

- (b) Si no se está realizando jugada sobre el corredor obstruido, la jugada deberá continuar hasta que ninguna otra acción sea posible. Entonces el árbitro pedirá “Tiempo” e impondrá las penalidades, si alguna, que a su juicio anularían la acción de la obstrucción.

Regla 7.06(b) Comentario: Bajo la Regla 7.06(b) cuando la bola no está muerta por obstrucción y un corredor obstruido avanza más allá de la base que, a juicio del árbitro, le habría sido otorgada por causa de la obstrucción, lo hace a su propio riesgo y puede ser puesto “out.” Esta es una jugada de apreciación.

NOTA: El receptor, 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 receptor puede estar en ella solo cuando esté fildeando una bola o cuando tenga posesión de la misma en su mano.

7.07 Si, el receptor o cualquier fildeador, con corredor en tercera base y tratando de anotar en un “toque suicida” (squeeze play) o robo, se coloca sobre o frente al plato sin tener posesión de la bola, o toca al bateador o a su bate, se le cargará un “balk” al lanzador, se otorgará 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 el intenta alcanzar a salvo; o
- (2) después de tocar la primera base, se sale de su carril entre bases, obviamente abandonando su esfuerzo de tocar la siguiente base;

Regla 7.08

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 banco (dugout) o a su posición creyendo que no hay ninguna otra jugada, puede ser decretado “out” si a juicio del árbitro, la acción del corredor es considerada como un abandono de su esfuerzo por correr las bases. Aún cuando un “out” es decretado, la bola permanece en juego para cualquier otro corredor.

Esta regla cubre también 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 cuadrangular para la carrera del gane, el corredor de primera pasa la segunda base, y pensando que el cuadrangular automáticamente gana el juego, cruza el diamante en dirección a su banco (dugout) mientras el bateador-corredor corre las bases. En este caso, el corredor será decretado “out” “por abandonar su esfuerzo por tocar la próxima base,” y al bateador-corredor le será permitido continuar su recorrido alrededor de las bases, para validar su cuadrangular. En caso de haber dos “out” el cuadrangular no contará (véase la Regla 7.12). Ésta no es una jugada de apelación.

JUGADA: El corredor creyendo haber sido decretado “out” porque lo tocaron en la primera o tercera base, se dirige a su banco (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; u obstaculiza a un fildeador que intenta realizar una jugada sobre una bola bateada (véase Regla 7.14);

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

Sin embargo, si el corredor está en contacto con una base legalmente ocupada, cuando obstaculiza al fildeador, no será decretado “out” a menos que a juicio del árbitro, tal obstaculización sea intencional, sin importar que ocurra en territorio “fair” o “foul.” Si el árbitro declara intencional la obstaculización, se aplicará la siguiente penalidad: Con menos de dos “out,” el árbitro decretará “out” tanto al corredor como al bateador. Con dos “out,” el árbitro decretará “out” al bateador.

Si, en un “tira-tira” entre tercera base y el plato, 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 árbitro enviará a la segunda al corredor que está parado en la tercera base. El mismo principio 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 viva. EXCEPCION: Un bateador-corredor no puede ser tocado de “out” si después de haber pasado la primera base corriendo o deslizándose, regresa de inmediato a la base;

Regla 7.08

REGLA APROBADA: (1) Si una almohadilla 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 a salvo a la base.

REGLA APROBADA: (2) Si, durante una jugada, una almohadilla 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 árbitro, él toca u ocupa el punto marcado por la almohadilla desprendida.

- (d) Deja de retocar su base, luego que un elevado de “fair” o “foul” es legalmente atrapado, antes que él, o su base sean tocados por un fildeador. No será decretado “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 próxima base es tocada antes de que el toque la próxima base, luego de haber sido forzado a avanzar porque el bateador se convirtió en corredor. Sin embargo, si un corredor subsiguiente es puesto “out” en una jugada forzada, la jugada forzada se elimina y el corredor debe ser tocado para ser puesto “out.” La jugada forzada se elimina tan pronto como el corredor toca la base a la cual es forzado a avanzar, y si se pasa de la base deslizándose 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 defensa toca la base a la cual está forzado;

Regla 7.08(e) Comentario: JUGADA: Corredor en primera y el bateador con conteo de tres bolas: El corredor sale a robo en el siguiente lanzamiento, que es la cuarta bola, pero luego de haber tocado la segunda, deslizándose o corriendo, se pasa de esa base. El tiro del receptor lo sorprende antes 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 deslizarse o corriendo se presentan en otras bases y no solo en primera base. Por ejemplo, antes de dos “out,” con corredores en primera y segunda, o primera, segunda y tercera, conectan un batazo de rola hacia un fildeador del cuadro interior que intenta una doble jugada. El corredor de primera llega a segunda antes que el tiro, pero al deslizarse se pasa de la base. El

Regla 7.08

tiro de relevo a primera base pone “out” al bateador-corredor. El primera base, viendo al corredor de segunda fuera de la base, le tira la bola al segunda base y el corredor es tocado fuera de la base. Mientras tanto los otros corredores han cruzado el plato. 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 el plato durante esta jugada y antes de que se realizara 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 pelota 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 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 inmediatamente.

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

- (g) El intenta anotar en una jugada en la cual el bateador interfiere con la jugada en el plato 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 (i.e., 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 (i.e., el corredor más adelantado) hace un avance hacia el plato y es atrapado en un “tira-tira” entre tercera y el plato. Creyendo que el corredor precedente será tocado y puesto “out,” el corredor de segunda base (i.e., 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 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.

Regla 7.08 a 7.09

- (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 parodia del juego. El árbitro deberá pedir “Tiempo” inmediatamente y declarará “out” al corredor;

Regla 7.08(i) Comentario: Si un corredor toca una base desocupada y luego cree que la bola fue atrapada o es engañado para que regrese a la última base que había tocado, puede ser puesto “out” mientras regresa a esa base, pero si llega a salvo a la base que ocupaba anteriormente, no puede ser puesto “out” mientras esté en contacto con esa base.

- (j) No regresa inmediatamente a primera base luego de pasar esa base corriendo o deslizándose. Si intenta correr hacia segunda base, será “out” cuando sea tocado. Si luego de pasar la primera base, corriendo o deslizándose, se dirige hacia el banco (dugout), o hacia 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 la sobrepasa corriendo, y es decretado quieto por el árbitro, ha “alcanzado la primera base” para propósito de la Regla 4.09(a) y cualquier carrera que se anote en dicha jugada es válida, aún cuando posteriormente el corredor se convierta en el tercer “out” por dejar de regresar “de inmediato” según dispone la Regla 7.08(j).

- (k) Al correr o deslizarse hacia el plato, falla en tocar el plato 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 plato y hace la apelación al árbitro para la decisión;

Regla 7.08(k) Comentario: Esta regla aplica solamente cuando el corredor va camino al banco (dugout) y se requiere que el receptor lo persiga. No aplica en la jugada regular donde el corredor falla el plato e inmediatamente trata de 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 la Regla 7.08(b).

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

- (a) Después de un tercer “strike,” que no es atrapado por el receptor, claramente obstaculiza al receptor en su intento de fildear la bola. Dicho bateador-corredor es “out,”

Regla 7.09

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 receptor o el árbitro y subsecuentemente toca al bateador-corredor, no se considerará interferencia, a menos que, a juicio del árbitro, el bateador-corredor interfiera con el receptor fildeando la bola.

- (b) Intencionalmente desvía, de alguna manera, el curso de un batazo de “foul”;
- (c) Antes de dos “out” y con corredor en tercera base, el bateador obstaculiza a un fildeador mientras realiza una jugada en el plato; 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 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 (véase Regla 7.14);

Regla 7.09(e) Comentario: Si el bateador o un corredor continúa avanzando 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 árbitro, 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 una doble jugada, la bola queda muerta. El árbitro decretará “out” por interferencia al corredor y también decretará “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 (véase Regla 7.14);
- (g) Si, a juicio del árbitro, 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 una doble jugada, la bola queda muerta; el árbitro decretará “out” por interferencia al bateador-corredor y también decretará “out” al corredor que haya avanzado mas cerca del plato, sin importar dónde habría sido

Regla 7.09

posible la doble jugada. Bajo ninguna circunstancia se podrán correr las bases a causa de tal interferencia (véase Regla 7.14);

- (h) A juicio del árbitro, el “coach” de tercera o primera base, al tocar o aguantar 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 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 árbitro 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 árbitro determine que tiene el derecho de fildear dicha bola. El árbitro deberá declarar “out” al corredor de acuerdo a la Regla 7.08(b). Si se juzga que el bateador-corredor no ha impedido que el fildeador haga una jugada sobre una bola bateada o si la interferencia de un corredor es juzgada como no intencional, al bateador-corredor se le otorgará la primera base;

Regla 7.09(j) Comentario: Cuando un receptor y un bateador-corredor que se dirige hacia la primera base tienen contacto, mientras el receptor está fildeando la bola, por lo general no hay infracción y no debe cantarse nada. “Obstrucción” por un fildeador, que intenta fildear una bola, 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, aún cuando esté fildeando la bola. Si el receptor está fildeando la bola, y cualquier fildeador, incluyendo al lanzador, obstruye a un corredor que se dirige hacia la primera base, se cantará “obstrucción” y se le otorgará la primera base al corredor.

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

Regla 7.09 a 7.10

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

7.10 Cualquier corredor será decretado “out,” en apelación, cuando—

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

Regla 7.10(a) Comentario: “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.

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

REGLA APROBADA: (1) Ningún corredor podrá regresar a tocar una base que falló en 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 cuadrangular fuera del parque o un doble por regla 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, pero si toca segunda no puede regresar a primera y si el equipo a la defensiva apela, será declarado “out” en primera.

JUGADA: (b) El bateador conecta batazo por el campo-corto quien tira mal y la bola cae en las gradas (la bola queda muerta), el bateador-corredor falla en tocar primera base, pero se le otorga la segunda base por el tiro a territorio muerto. Aún cuando el árbitro le ha otorgado la segunda base al corredor por el tiro a territorio muerto, el corredor deberá tocar primera base antes de continuar hacia segunda.

Estas jugadas son de apelación.

- (c) Se pasa de la primera base corriendo o deslizándose 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 el plato y no realiza intento de regresar a esa base, y el plato es tocado.

Cualquier apelación bajo esta regla deberá hacerse antes del próximo lanzamiento, o cualquier jugada o intento de jugada. Si la violación ocurre durante una jugada

Regla 7.10 a 7.11

con la que termina una media entrada, la apelación debe ser hecha antes de que el equipo a la defensiva abandone el terreno.

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 segunda apelación sobre el mismo corredor en la misma base no será permitida por el árbitro. (El significado que se le da al término “fallar” es que el equipo a la defensiva tira la bola a territorio muerto mientras hace una apelación. Por ejemplo, si el lanzador tira a primera base para apelar y el tiro cae en las gradas, no se permitirá una segunda apelación.)

Las jugadas de apelación pueden requerir que el árbitro reconozca un aparente “cuarto out.” Si el tercer “out” se realiza durante una jugada en la cual se confirma 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 terreno” cuando el lanzador y todos los jugadores del cuadro interior han abandonado el territorio “fair” en camino al banco (dugout) o al camerino.

Regla 7.10 Comentario: Si dos corredores llegan al plato casi al mismo tiempo, y el primer corredor falla en tocar el plato, pero un segundo corredor toca el plato legalmente, el primer corredor puede ser declarado “out” en su intento por regresar a la base o en apelación. Si hay dos “out” y el primer corredor es tocado en su intento de regresar y tocar el plato o es declarado “out” en apelación, entonces será considerado puesto “out” antes de que anotara 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 lanzador 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 verbal del jugador o una acción que, sin lugar a dudas, indique al árbitro 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 abandonar cualquier espacio (incluyendo ambos bancos (dugouts) o “bullpens”) que necesite un

Regla 7.11 a 7.13

fildeador que intenta fildear una bola 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” al bateador y todos los corredores deben regresar a la base que ocupaban al momento del lanzamiento. 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 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 podrá anotar.

7.13 CHOQUES EN EL PLATO.

(1) Un corredor que intenta anotar no puede desviarse de su carril directo al plato para iniciar contacto con el receptor (o con cualquier otro jugador que esté cubriendo el plato), o de cualquier otra manera iniciar un choque evitable. Si, a juicio del árbitro, el corredor que intenta anotar, inicia contacto con el receptor (o con cualquier otro jugador que este cubriendo el plato) de tal manera, el árbitro declarará “out” al corredor (sin importar si el jugador que está cubriendo el plato mantiene posesión de la bola). En tales situaciones, el árbitro declarará la bola muerta y todos los corredores deberán regresar a la última base tocada al momento del choque. Si el corredor se desliza en el plato de 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 plato, 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 receptor en violación a la Regla 7.13, o que ha iniciado un choque que pudo haber sido evitado. Cuando el corredor se desliza 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 receptor. En caso que se deslice primero de cabeza se considerará que el corredor se ha deslizado apropiadamente si su cuerpo toca el terreno antes de hacer contacto con el receptor. Si el receptor bloquea el carril del corredor, el árbitro no deberá juzgar que el corredor inició un choque evitable en violación de esta Regla 7.13(1).

Regla 7.13 a 7.14

- (2) A menos que el receptor tenga posesión de la bola, el receptor no puede bloquear el carril del corredor que intenta anotar. Si, a juicio del árbitro, el receptor bloquea el carril del corredor sin tener posesión de la bola, el árbitro deberá declarar “safe” al corredor. No obstante lo dicho anteriormente, no se considerará una violación de esta Regla 7.13(2), si el receptor bloquea el carril del corredor en un intento legítimo por fildear el tiro (ej., en reacción a la dirección, trayectoria o rebote del tiro, o en reacción a un tiro que se origina del lanzador o de un jugador del cuadro jugando adentro). Además, no se juzgará que un receptor, sin estar en posesión de la bola, ha violado esta Regla 7.13(2) si el corredor, al deslizarse, pudo haber evitado el choque con el receptor (o cualquier otro jugador cubriendo el plato).

Regla 7.13(2) Comentario: No se considerará que un receptor ha violado la Regla 7.13(2) a menos que haya bloqueado el plato sin tener posesión de la bola (o cuando no hace intento legítimo por fildear el tiro), y que además haya impedido el avance del corredor que intenta anotar. No se considerará que el receptor ha evitado o impedido el avance del corredor, si a juicio del árbitro, el corredor hubiese sido declarado “out” aún con el receptor bloqueando el plato. Además, un receptor debe hacer el mejor esfuerzo posible para evitar contacto innecesario y forzado mientras toca a un corredor que intenta deslizarse. Los receptores que de manera rutinaria hagan contacto innecesario y forzado con un corredor que intenta deslizarse (ej., al iniciar contacto usando la rodilla, rodillera, codo o antebrazo) estarán sujetos a sanciones de parte del Presidente de Liga.

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

7.14 DESLIZÁNDOSE 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:

- (1) comienza su deslizamiento (i.e., 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 plato) 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.

Regla 7.14

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 cantar 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 árbitro determina que el corredor violó la Regla 7.14, el árbitro declarara “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 intentado hacer jugada será declarado “out.”

Regla 8.01

8.00—El Lanzador.

8.01 Lanzamientos Legales. Existen dos posiciones legales de 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 lanzadores tomarán las señales del receptor mientras están en contacto con la goma de lanzar.

Regla 8.01 Comentario: Los lanzadores pueden salirse de la goma después de tomar sus señales pero no pueden pisarla nuevamente de forma rápida y lanzar. Esto puede ser considerado por el árbitro como un lanzamiento de retorno rápido (quick pitch). Cuando el lanzador se sale de la goma, debe bajar sus manos hacia los lados.

No se permitirá a los lanzadores salirse de la goma después de tomar cada señal.

- (a) Posición de Frente (Windup). El lanzador se colocará de frente al bateador, con su pie pivote en contacto con la goma de lanzar y el otro pie libre. Desde esta posición cualquier movimiento natural asociado con su envío de la bola al bateador lo obliga a lanzar sin interrupción ni alteración. No podrá levantar del terreno ninguno de sus pies, excepto que en el momento de lanzar la bola al bateador, puede dar un paso hacia atrás y un paso hacia delante con su pie libre.

Se considerará que el lanzador está en posición de frente (windup) cuando éste sostiene la bola con ambas manos frente a su cuerpo, con su pie pivote en contacto con la goma de lanzar, y su otro pie libre.

Regla 8.01 (a) Comentario: En la posición de frente (windup), se permite al lanzador tener su pie libre sobre la goma, frente a la goma, detrás de la goma o fuera al lado de la goma.

Desde la posición de frente (windup), el lanzador podrá:

- (1) Hacer un envío al bateador, o
- (2) Dar un paso hacia, y tirar a una base en un intento por retirar a un corredor, o
- (3) Salirse de la goma (si lo hace deberá bajar sus manos hacia los lados).

Al salirse de la goma, el lanzador deberá hacerlo con su pie pivote primero y no con su pie libre.

El lanzador no podrá cambiar a la posición de lado (set or stretch)—si lo hace es un “balk.”

- (b) Posición de Lado (Set). La posición de lado (set) la demuestra el lanzador cuando se para de frente al bateador con su pie pivote en contacto con la goma de lanzar y su otro pie al frente de la misma, mientras sostiene la bola en ambas manos frente a su cuerpo y

Regla 8.01

haciendo una pausa completa. Desde esa posición de lado (set) podrá lanzarle la bola al bateador, tirar a una base o salirse de la goma sacando su pie pivote hacia atrás. Antes de asumir la Posición de Lado (Set), el lanzador puede optar por realizar cualquier movimiento natural preliminar, tal como el conocido “estiramiento” (stretch). Pero si así lo hiciera deberá llegar a la Posición de Lado (Set) antes de lanzarle al bateador. Luego de asumir la Posición de Lado (Set), cualquier movimiento natural asociado con su envío de la bola al bateador, lo obliga a lanzar sin interrupción o alteración.

Cuando se está preparando para asumir la posición de lado (set), el lanzador 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 se define en la Regla 8.01(b).

Luego de su “estiramiento” (stretch) el lanzador deberá (a) sostener la bola con ambas manos frente a su cuerpo y (b) hacer una pausa completa. Esto debe hacerse cumplir. Los árbitros deben observarlo cuidadosamente. Los lanzadores en su esfuerzo por mantener a los corredores en sus bases, continuamente tratan de “evadir la regla,” y en aquellos casos en que el lanzador falla en hacer una “pausa” completa, como lo exigen las reglas, el árbitro deberá inmediatamente cantar “balk.”

Regla 8.01(b) Comentario: Sin corredores en base, no se le requiere al lanzador hacer una pausa completa cuando esté utilizando la Posición de Lado (Set). Sin embargo, si a juicio del árbitro, el lanzador hace un envío en un esfuerzo deliberado de sorprender al bateador sin estar listo, el lanzamiento será considerado un lanzamiento de retorno rápido, el cual se castiga cantando una bola. Véase el Comentario a la Regla 8.05(e).

- (c) En cualquier momento, durante los movimientos preliminares del lanzador y hasta que su movimiento natural de lanzar le obligue a realizar el lanzamiento, 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 lanzador deberá dar un paso “antes de hacer el tiro.” Un tiro rápido (snap throw) seguido por un paso directamente hacia la base es un “balk.”

- (d) Si el lanzador hace un lanzamiento ilegal sin corredores en base, se cantará bola, a menos que el bateador alcance la primera base por un sencillo, 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 lanzador y cruza la línea de “foul,” será decretado bola; de lo contrario será cantado “no lanzamiento.” Con corredores en base, esto será un “balk.”

Regla 8.01 a 8.02

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

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

- (f) El lanzador debe indicar visualmente, al árbitro 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 goma de lanzar. No se permite al lanzador 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 lanzador sufre una lesión. En caso que el lanzador cambie de mano de lanzar, durante un turno al bate, por haber sufrido una lesión, el lanzador no podrá lanzar, por el resto del juego, con la mano de la cual se ha cambiado. No se dará oportunidad al lanzador de hacer lanzamientos de calentamiento luego de cambiar de mano de lanzar. Cualquier cambio de mano de lanzar debe ser indicado claramente al árbitro principal.

8.02 El lanzador no deberá—

- (a) (1) Tocar la bola luego de tocar su boca o sus labios mientras esté en el círculo de 18 pies que rodea la goma de lanzar, o tocar su boca o sus labios mientras está en contacto con la goma de lanzar. El lanzador deberá secarse claramente los dedos de su mano de lanzar antes de tocar la bola o hacer contacto con la goma de lanzar. EXCEPCION: Antes de comenzar un partido que ha de jugarse bajo clima frío, el árbitro podrá permitirle al lanzador soplar su mano, siempre y cuando ambos dirigentes estén de acuerdo.

PENALIDAD: Por la violación de esta parte de la regla, los árbitros inmediatamente deberán remover la bola de juego y advertirle al lanzador. Por cualquier violación subsiguiente se deberá cantar una “bola.” Sin embargo, si se realiza el lanzamiento y el bateador alcanza la primera base mediante un sencillo, un error, un pelotazo o de alguna otra forma, y ningún otro corredor es puesto “out” antes de adelantar al menos una base, la jugada continuará sin referencia a la violación. Lanzadores que violen la regla en repetidas ocasiones estarán sujetos a una multa por el Presidente de la Liga.

Regla 8.02

- (2) escupir sobre la bola, cualquier mano o en su guante;
- (3) frotar la bola con su guante, su persona o su vestimenta;
- (4) aplicar a la bola cualquier tipo de sustancia extraña;
- (5) dañar la bola de cualquier forma; o
- (6) lanzar una bola alterada de la manera dispuesta en la Regla 8.02(a)(2) hasta la (5) inclusive, o lo que se conoce como “bola de brillo” (shine ball), bola ensalivada (spit ball), bola enfangada (mud ball) o bola lijada (emery ball). Se le permite al lanzador frotar la bola con sus manos descubiertas.

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

- (a) El lanzador será expulsado del juego inmediatamente y suspendido automáticamente. En Ligas de la National Association, la suspensión automática será de 10 juegos.
- (b) Si ocurre una jugada luego de la violación cantada por el árbitro, el dirigente del equipo al bate, podrá informarle al árbitro principal que opta por aceptar la jugada. Tal selección deberá hacerse inmediatamente de terminada la jugada. Sin embargo, si el bateador alcanza la primera base por un sencillo, un error, una base por bolas, un pelotazo o de alguna otra forma, y ningún otro corredor es puesto “out” antes de adelantar al menos una base, la jugada continuará sin referencia a la violación.
- (c) Aún cuando el equipo al bate opte por aceptar la jugada, la violación será reconocida y las penalidades señaladas en la subsección (a) estarán aún en efecto.
- (d) Si el dirigente del equipo al bate opta por no aceptar la jugada, el árbitro principal decretará bola automática, si hay corredores en base se cantará “balk.”
- (e) El árbitro será el único juez al determinar si alguna parte de esta regla ha sido violada.

Reglas 8.02(a)(2) hasta la 8.02(a)(6) inclusive Comentario: Si un lanzador viola la Regla 8.02(a)(2) o la Regla 8.02(a)(3) y, a juicio del árbitro, con su acción, no tenía la intención de alterar las

Regla 8.02

características de una bola lanzada, entonces el árbitro, a su discreción, podrá hacerle una advertencia al lanzador en lugar de aplicarle la penalidad establecida por la violación de las Reglas 8.02(a)(2) a la 8.02(a)(6) inclusive. Sin embargo, si el lanzador persiste en violar cualquiera de esas Reglas, el árbitro deberá aplicar la penalidad.

Regla 8.02(a) Comentario: Si en algún momento la bola golpea la bolsa de resina la bola sigue en juego. En caso de lluvia o terreno mojado, el árbitro puede instruir al lanzador que cargue la bolsa de resina en su bolsillo trasero. El lanzador puede usar la bolsa de resina para aplicar resina en su mano o manos descubiertas. El lanzador, ni ningún otro jugador, puede aplicar resina directamente de la bolsa de resina a la bola, ni tampoco se permitirá al lanzador ni a ningún otro jugador aplicar resina 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 de esta sección (b) la penalidad será la expulsión inmediata del juego. Además, el lanzador será suspendido automáticamente. En las Ligas de la National Association, la suspensión automática será de 10 juegos.

Regla 8.02(b) Comentario: El lanzador no podrá ponerse nada en cualquiera de sus manos, cualquier dedo o cualquiera de las dos muñecas (ej. curitas, “tape,” pegamento, brazaletes, etc.). El árbitro 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 lanzador lanzar con tal accesorio o material en su mano, dedo o muñeca.

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

PENALIDAD: Si, después de la advertencia del árbitro, se repite tal acción dilatoria, el lanzador será expulsado del juego.

- (d) Lanzarle Intencionalmente al Bateador.

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

1. Expulsar del juego al lanzador, o al dirigente y al lanzador; o
2. podrá advertirle al lanzador y a los dirigentes de ambos equipos, que otro lanzamiento igual resultará en la expulsión inmediata del lanzador (o su sustituto) y del dirigente.

Regla 8.02 a 8.05

Si, a juicio del árbitro, las circunstancias lo ameritan, ambos equipos podrán ser “advertidos” oficialmente 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(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 dirigente, “coach” o jugador sale del banco (dugout) o deja su posición para discutir una advertencia, debe ser advertido para que se detenga. Si continúa, 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 árbitros deberán actuar sin vacilación en la aplicación esta regla.

8.03 Cuando un lanzador asume su posición al comienzo de cada entrada o cuando sustituye a otro lanzador, se le permitirá hacer no más de ocho lanzamientos de calentamiento a su receptor, 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 (8). Dichos lanzamientos de calentamiento no deberán consumir más de un minuto de tiempo. Si una emergencia repentina ocasiona que un lanzador sea llamado a juego sin haber tenido la oportunidad de calentar, el árbitro principal permitirá tantos lanzamientos de calentamiento como el estime necesarios.

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

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

El propósito de esta regla es evitar demoras innecesarias. El árbitro debe insistir en que el receptor devuelva la bola rápidamente al lanzador, y que el lanzador prontamente asuma su posición sobre la goma de lanzar. El árbitro debe penalizar inmediatamente las demoras obvias del lanzador.

8.05 Si hay un corredor o corredores en base, es un “balk” cuando—

- (a) El lanzador, estando en contacto con la goma de lanzar, hace cualquier movimiento naturalmente asociado con su envío y falla en realizar el lanzamiento;

Regla 8.05

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

- (b) El lanzador, estando en contacto con la goma de lanzar, amaga con tirar a primera o tercera base y no completa el tiro;
- (c) El lanzador, estando en contacto con la goma de lanzar, deja de dar un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base;

Regla 8.05(c) Comentario: Se requiere que el lanzador, mientras está en contacto con la goma de lanzar, dé un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base. Si un lanzador 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 lanzador 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 lanzador da un paso hacia la tercera y no tira, sólo con el propósito de engañar al corredor para que regrese a tercera; luego al ver al corredor de primera salir hacia segunda, se vira da un paso y tira hacia primera base. Es legal para un lanzador hacer un amague de tiro a segunda base.

- (d) El lanzador, estando en contacto con la goma de lanzar, 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 el lanzador tira o finge un tiro a una base desocupada con el propósito de realizar una jugada, el árbitro deberá considerar si el corredor en la base anterior demuestra o de alguna manera da la impresión de intentar avanzar a dicha base desocupada.

- (e) El lanzador realiza un lanzamiento ilegal;

Regla 8.05 (e) Comentario: Un lanzamiento de retorno rápido (quick pitch) es un lanzamiento ilegal. Los árbitros considerarán un lanzamiento de retorno rápido (quick pitch) como aquel que es realizado antes de que el bateador este razonablemente acomodado en la caja del bateador. La penalidad con corredores en base es un “balk”; sin corredores en base será una “bola.” El llamado lanzamiento de retorno rápido (quick pitch) es peligroso y no debe permitirse.

- (f) El lanzador hace un envío al bateador mientras no está de frente al bateador;
- (g) El lanzador hace cualquier movimiento naturalmente asociado con su envío sin estar en contacto con la goma de lanzar;
- (h) El lanzador demora el juego innecesariamente;

Regla 8.05

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 cual prohíbe la demora intencional del juego al tirarle la bola a un fildeador sin la intención de poner “out” a un corredor). Si un lanzador es expulsado de acuerdo a la Regla 8.02(c) por continuar demorando el juego, también se aplica la penalidad dispuesta en la Regla 8.05(h). La regla 8.04 (que dispone un tiempo límite para que el lanzador haga su envío cuando las bases estén desocupadas) aplica solamente cuando no hay corredores en base.

- (i) El lanzador, sin tener posesión de la bola, se para sobre o a horcajadas de la goma de lanzar o mientras está fuera de la goma, finge un lanzamiento;
- (j) El lanzador, luego de asumir una posición legal para lanzar, retira una mano de la bola para otra cosa que no sea lanzar o tirar a una base;
- (k) El lanzador, estando en contacto con la goma de lanzar, accidental o intencionalmente se le resbala o se le cae la bola de su mano o guante;
- (l) El lanzador, mientras concede una base por bolas intencional, hace un envío, cuando el receptor está fuera de la caja del receptor;
- (m) El lanzador realiza el lanzamiento desde la posición de lado (set) sin hacer una pausa.

PENALIDAD: 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 por un sencillo, un error, base por bolas, pelotazo o de alguna otra forma, y todos los demás corredores avanzan al menos una base, en cuyo caso la jugada continuará sin referencia al “balk.”

REGLAMENTACION APROBADA: En aquellos casos en que el lanzador comete un “balk” y además hace un tiro salvaje, sea a una base o al plato, el corredor o los corredores podrán avanzar a su propio riesgo, más allá de la base a la que tienen derecho.

REGLAMENTACION 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 ha adelantado una base.

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

Regla 8.05 a 8.06

(a) Pararse a horcajadas sobre la goma de lanzar sin tener la bola se debe interpretar como un intento de engaño y será decretado “balk.”

(b) Con corredor en primera base el lanzador 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 lanzador del dirigente o de un “coach”;

(a) Esta regla limita el número de visitas que un dirigente o un “coach” puede hacer a cualquier lanzador en una entrada cualquiera;

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

(c) Está prohibido, al dirigente o al “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 dirigente o el “coach” puede hacer una segunda visita al montículo, pero deberá remover del juego al lanzador.

Se considera que el dirigente o el “coach” ha terminado su visita al montículo cuando abandone el círculo de 18 pies que rodea la goma de lanzar.

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

Cualquier intento de evadir o darle la vuelta a esta regla por el dirigente o el “coach” al dirigirse al receptor o a un jugador del cuadro interior, y luego ese jugador va al montículo a conferenciar con el lanzador, ello constituye una visita al montículo.

Si el “coach” va al montículo y remueve al lanzador y luego el dirigente va al montículo a hablar con el nuevo lanzador, ello constituye una visita al nuevo lanzador en esa entrada.

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

En el caso en que un dirigente haya realizado su primera visita al montículo y luego regresa una segunda vez al montículo en la misma entrada, con el mismo lanzador y el mismo bateador al bate,

Regla 8.06

luego de haber sido advertido por el árbitro de que no puede regresar al montículo, el dirigente será expulsado del juego y al lanzador 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 lanzador deberá ser removido del juego. El dirigente debe ser notificado que su lanzador será removido del juego luego de lanzarle a un bateador, de manera que pueda calentar a un lanzador sustituto.

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

Regla 9.01 a 9.02

9.00—EL ARBITRO.

9.01

- (a) El presidente de la liga designará a uno o más árbitros para officiar en cada juego del campeonato de la liga. Los árbitros serán los 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 de juego durante el partido.
- (b) Cada árbitro es el representante de la liga y del baseball profesional, y está autorizado y se le requiere hacer cumplir todas estas reglas. Cada árbitro tiene la autoridad para ordenarle a un jugador, “coach,” dirigente, 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 árbitro tiene la autoridad para decidir sobre cualquier situación no cubierta específicamente en estas reglas.
- (d) Cada árbitro tiene la autoridad para descalificar y expulsar del terreno de juego a cualquier jugador, “coach,” dirigente o sustituto por protestar decisiones o por conducta antideportiva o lenguaje antideportivo. Si un árbitro 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 árbitro 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, ujieres, fotógrafos, periodistas, locutores, etc., y (2) cualquier fanático u otra persona no autorizada a estar en el terreno de juego.

9.02

- (a) Cualquier decisión de un árbitro que requiera su apreciación o juicio, tales como, pero sin limitarse a, si una bola bateada es “fair” o “foul,” si un lanzamiento fue “strike” o bola, o si un corredor fue “safe” o “out,” es final. Ningún jugador, dirigente, “coach” o sustituto, podrá objetar tales decisiones de apreciación.

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

Regla 9.02

- (b) Si existe una duda razonable de que cualquier decisión del árbitro pueda estar en conflicto con las reglas, el dirigente puede apelar la decisión y solicitar que se tome la decisión correcta. Esta apelación se hará solamente al árbitro que tomó la decisión protestada.
- (c) Si se apela una decisión, el árbitro que toma la decisión puede consultar con otro árbitro antes de tomar la decisión final. Ningún árbitro habrá de criticar, buscar cambiar o interferir con la decisión de otro árbitro a menos que sea consultado por el árbitro que cantó la jugada. Si después de una jugada, los árbitros 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 árbitros. No se permitirá a ningún jugador, dirigente o “coach” discutir sobre el uso de la discreción de los árbitros en la solución de la jugada y cualquier persona que lo discuta estará sujeta a expulsión.

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

Cuando el árbitro principal haya cantado bola un lanzamiento, el dirigente o el receptor pueden solicitar al árbitro principal que consulte con su compañero sobre un “medio swing,” pero no pueden hacerlo cuando el lanzamiento haya sido cantado “strike.” El dirigente no podrá discutir que el árbitro ha tomado una decisión incorrecta, sino solamente que no solicitó ayuda de su compañero. Los árbitros de las bases deben estar atentos a la solicitud del árbitro principal y responder rápidamente. Los dirigentes 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 árbitro principal deberá consultar con un árbitro de base su apreciación del “medio swing.” Si el árbitro 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

Regla 9.02 a 9.04

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 árbitro de base, al ser consultado por el árbitro 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 receptor. Así mismo, el receptor debe estar alerta en una situación de robo de base, si la decisión de “bola” es cambiada a “strike” por el árbitro de base al ser consultado por el árbitro principal.

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

Si el dirigente sale a discutir un “medio swing” con el árbitro 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 árbitro podrá ser cambiado durante un juego a menos que sufra una lesión o se enferme.

9.03

- (a) Si solamente hay un árbitro, 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 receptor, pero algunas veces detrás del lanzador si hay corredores en base). Se le considerará el árbitro principal.
- (b) Si hay dos o más árbitros, uno de ellos será designado como árbitro principal y los demás serán árbitros de base.

9.04

- (a) El árbitro principal se colocará detrás del receptor. (Normalmente se le llama árbitro del plato.) 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 árbitros de base;
 - (4) Tomar todas las decisiones relacionadas con el bateador;

Regla 9.04 a 9.05

- (5) Tomar todas las decisiones, excepto aquellas que normalmente son responsabilidad de los árbitros de base;
 - (6) Decidir cuando un juego será confiscado (forfeit);
 - (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 árbitro de base 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 específicamente al árbitro principal.
 - (2) Asumir jurisdicción junto con el árbitro principal para pedir “Tiempo,” decretar “balks,” lanzamientos ilegales, o deterioro o decoloración de la bola causada por cualquier jugador.
 - (3) Ayudar al árbitro principal, por todos los medios, en la aplicación de las reglas, y tendrá la misma autoridad junto con el árbitro principal para aplicar y hacer cumplir las reglas y mantener la disciplina, exceptuando la potestad para confiscar un juego.
- (c) Si diferentes árbitros tomaran decisiones diferentes sobre una jugada, el árbitro principal llamará a consulta a todos los árbitros sin la presencia de dirigentes o jugadores. Después de la consulta, el árbitro principal (a menos de que el presidente de la Liga haya designado otro árbitro) determinará cuál decisión prevalecerá, basándose en cuál de los árbitros 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 árbitro 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

Regla 9.05

estime conveniente comentar, incluyendo la expulsión de cualquier entrenador, dirigente, “coach” o jugador, y las razones para ello.

- (b) Cuando cualquier entrenador, dirigente, “coach” o jugador sea expulsado por una ofensa flagrante, tales como el uso de lenguaje obsceno o indecente, o por agresión a un árbitro, entrenador, dirigente, “coach” o jugador, el árbitro deberá informar al presidente de la liga, todos los detalles de lo ocurrido, en un lapso de cuatro horas después de finalizado el partido.
- (c) Una vez recibido el informe del árbitro que un entrenador, dirigente, “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 dirigente 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 notificación de la misma. El dejar de pagar dicha multa, en el plazo de cinco días, ocasionará que el ofensor no pueda participar en ningún juego ni podrá sentarse en el banco (dugout) durante cualquier juego, hasta tanto la multa sea pagada.

INSTRUCCIONES GENERALES PARA LOS ARBITROS

Los árbitros no deben entablar conversaciones con los jugadores en el terreno de juego. Manténgase alejado de la caja del “coach” y no converse con el “coach” en funciones.

Mantenga su uniforme en buenas condiciones. Esté 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 parque, su única función es la de arbitrar un 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 se beneficia por el trabajo enérgico y diligente de los árbitros.

Usted es el único representante oficial del béisbol en el terreno de juego. A menudo 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.

Regla 9.05

Seguramente cometerá errores, pero nunca trate de “compensar” después de haber cometido un error. Tome las decisiones tal y como las vea y olvídense de cual 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 una doble jugada. Tenga cuidado con las bolas que caen al suelo luego de haber declarado “out” a un corredor.

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

Cada equipo de árbitros debe desarrollar unas señas sencillas, de manera que el árbitro indicado pueda corregir una decisión claramente equivocada una vez esté convencido que ha cometido un error. Si está seguro que cantó la jugada correctamente no se deje presionar por la insistencia de los jugadores para que “pregunte a otro árbitro.” Si no está seguro, pregunte a uno de sus compañeros. No lleve esto a los extremos, manténgase 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 del árbitro es importante pero nunca tan importante como “estar en lo correcto.”

La regla mas importante para los árbitros es siempre “ESTAR EN POSICION DE VER CADA JUGADA.” Aún 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 ANOTACION

Indice

Anotador Oficial, 10.01	Indiferencia Defensiva, 10.07(g)
Apelación de una decisión, 10.01(a)	Informes, 10.02, 10.03
Asistencias, 10.10	Juegos confiscados (forfeit), 10.03(e)
Base por Bolas, 10.14	Juegos Protestados, 10.01(b)(3)
Bases Robadas, 10.07	Juegos Salvados para relevistas, 10.09
Blanqueadas, 10.18	Juegos Suspendidos, 10.01(b)(3), 10.23(d)
Bateando fuera de turno, 10.01(b)(4), 10.03(d)	Juego Terminado, 10.03(e)
Carreras Empujadas, 10.04	Jugada de Selección (Fielder's Choice), 2.00, 10.12(f)(2)
Carreras Limpias, 10.16	Lanzador ganador y perdedor, 10.17
Carreras Permitidas, 10.16	Lanzamientos que se escapan (Passed Balls), 10.13
Como determinar campeonatos individuales, 10.22	Lanzamientos salvajes (Wild Pitches), 10.13
Determinando el valor de un incogible, 10.06	"Outs" realizados, 10.09
Doble jugada, 10.11	Pasarse de la base al deslizarse (oversliding), definición, 2.00
Esfuerzo ordinario, definición, 2.00	Ponches (strikeouts), 10.15
Estadísticas, 10.12	Presidente de la liga, definición, 2.00
Errores, 10.12	Promedios, como se determinan, 10.21
Guías para records acumulativos, 10.23	Rachas, como se determinan, 10.22
Hoja de Anotaciones (Box Score), 10.02, 10.03(b)	Sacrificios, 10.08
Hoja de Anotaciones (Box Score), como com- probarla, 10.03(e)	Sorprendido Robando, 10.07(h)
Incogibles/Inatrapables (hits), 10.05, 10.06	Sustitutos, 10.03(b)
	Triple jugada, 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 observará el juego desde un lugar en el palco de prensa. El anotador tendrá la autoridad exclusiva para tomar todas las decisiones relacionadas con la Regla 10 que impliquen apreciación, tales como si el avance de un bateador a primera base es el resultado

Regla 10.01

de un sencillo o de un error. El anotador oficial comunicará tales decisiones al palco de prensa y a las casetas de transmisión mediante señales de mano o a través del sistema de sonido del palco de prensa, e informará de tales decisiones al anunciador público, si le son solicitadas.

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 confiscados y los declarados terminados, el anotador 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 árbitros, 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

Regla 10.01(a) Comentario: El anotador oficial le enviará el informe oficial de anotación al estadístico de la liga en vez de a la oficina de la liga, si así lo requiere la liga. En la eventualidad de que exista alguna discrepancia entre los registros del estadístico de la liga y las decisiones de un anotador oficial, el informe de dicho anotador oficial prevalecerá. Los compiladores de la liga y los anotadores oficiales deben cooperar entre sí para resolver cualquier discrepancia.

- (b) (1) En todos los casos, el anotador oficial no tomará una decisión de anotación que esté 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 árbitro. 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 oficial informará inmediatamente al árbitro principal sobre el error.
- (3) Si el juego es protestado o suspendido, el anotador tomará nota de la situación exacta al 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 árbitro ni de ningún miembro de cualquiera de los equipos, sobre el hecho de que un bateador esté bateando fuera de turno.
- (c) El anotador oficial es un representante oficial de la liga, y merece el respeto y la dignidad de su cargo, y se le proveerá protección de parte del Presidente de la Liga. El

Regala 10.01 a 10.02

anotador oficial informará al Presidente de la Liga cualquier expresión indigna por un dirigente, 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 será en el formato 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 un elevado de sacrificio;
 - (ii) se le otorga la primera base por cuatro bolas cantadas;
 - (iii) es golpeado por un lanzamiento; o
 - (iv) se le otorga la primera base por interferencia u obstrucción.
 - (2) Número de carreras anotadas;
 - (3) Número de sencillos (hits) conectados;
 - (4) Número de carreras impulsadas;
 - (5) Batazos de dos-bases (dobles);
 - (6) Batazos de tres-bases (triples);
 - (7) Cuadrangulares;
 - (8) Total de bases en sencillos (hits) conectados;
 - (9) Bases robadas;
 - (10) Toques de sacrificio;
 - (11) Elevados de sacrificio;
 - (12) Cantidad total de bases por bolas;
 - (13) Lista por separado de bases por bolas intencionales;
 - (14) Número de veces golpeado por un lanzamiento;
 - (15) Número de veces que se ha otorgado primera base por interferencia u obstrucción;
 - (16) Ponches;
 - (17) Número de doble jugadas forzada y doble jugadas forzada al revés; y

Regla 10.02(a)(17) Comentario: El anotador oficial no deberá cargar a un bateador con haber bateado para una doble jugada, si el bateador-corredor es declarado "out" por la interferencia de un corredor precedente.

- (18) Número de veces sorprendido robando.

Regla 10.02

- (b) Las siguientes estadísticas para cada jugador defensivo:
- (1) Cantidad de “outs” realizados;
 - (2) Cantidad de asistencias;
 - (3) Cantidad de errores;
 - (4) Cantidad de doble-jugadas en las que ha participado; y
 - (5) Cantidad de triple-jugadas en las que ha participado;
- (c) Las siguientes estadísticas para cada lanzador:
- (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 ($\frac{1}{3}$) de entrada. Por ejemplo, si un lanzador abridor es relevado en la sexta entrada con un “out,” el anotador oficial acreditará $5\frac{1}{3}$ de entradas a ese lanzador. Si un lanzador abridor es relevado en la sexta entrada sin “outs,” el anotador oficial acreditará 5 entradas a ese lanzador e indicará que ese lanzador se enfrentó a ____ bateadores en la sexta entrada, anotando el número de bateadores enfrentados. Si un lanzador en relevo retira dos bateadores y es relevado, el anotador oficial acreditará a ese lanzador $\frac{2}{3}$ de entradas lanzadas. Si un lanzador relevista entra a juego y su equipo hace una apelación sobre una jugada que resulta en un “out,” el anotador oficial acreditará a dicho lanzador relevista, un tercio ($\frac{1}{3}$) de entrada lanzada.

- (2) Cantidad total de bateadores enfrentados;
 - (3) Cantidad de bateadores oficialmente al bate contra el lanzador, computado conforme a la Regla 10.02 (a)(1);
 - (4) Número de sencillos (hits) permitidos;
 - (5) Número de carreras permitidas;
 - (6) Número de carreras limpias permitida;
 - (7) Número de cuadrangulares permitidos;
 - (8) Número de sacrificios permitidos;
 - (9) Número de elevados de sacrificio permitidos;
 - (10) Número total de bases por bolas permitidas;
 - (11) Lista por separado de cualquier base por bola intencional permitida;
 - (12) Número de bateadores golpeados por lanzamientos;
 - (13) Número de ponches (strikeouts);
 - (14) Número de lanzamientos salvajes (wild pitches); y
 - (15) Número de “balks.”
- (d) La siguiente información adicional:

Regla 10.02 a 10.03

- (1) Nombre del lanzador ganador;
 - (2) Nombre del lanzador perdedor;
 - (3) Nombre del lanzador abridor y del lanzador que termina el juego por cada equipo; y
 - (4) Nombre del lanzador a quien se le acredita el juego salvado;
- (e) Número de lanzamientos que se le escaparon (passed balls) a cada receptor.
- (f) Nombre de los jugadores que participaron en doble-jugadas y triple-jugadas.

Regla 10.02(f) Comentario: Por ejemplo, el anotador oficial anotaría: “Doble-Jugadas—González, Pérez y Hernández (2). Triple-Jugadas—Linares y Cuevas.”

- (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 dió como resultado que otro corredor fuera retirado para el tercer “out.”
- (h) Nombre de los bateadores que conectaron cuadrangular con las bases llenas.
- (i) Número de “outs” cuando se anotó la carrera ganadora, si el juego fue ganado en la parte baja de la última entrada.
- (j) La anotación por entradas de cada equipo.
- (k) Nombre de los árbitros, en el siguiente orden: árbitro del plato, árbitro de primera base, árbitro de segunda base, árbitro de tercera base, árbitro del jardín izquierdo (si alguno) y árbitro del jardín derecho (si alguno).
- (l) Tiempo requerido para jugar el juego, deduciendo los retrasos por razón del clima, falla en el alumbrado o alguna falla tecnológica no relacionada a la acción del juego.

Regla 10.02(l) Comentario: Un retraso para atender a un jugador, coach, dirigente o árbitro que esté lastimado debe ser contado al computarse el tiempo del juego.

- (m) Asistencia oficial, según suministrada por el equipo local.

10.03 INFORME OFICIAL DE ANOTACION (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

Regla 10.03

el jugador bateó, o hubiese 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 meramente colocado en un lugar diferente para un determinado bateador, el anotador oficial no lo registrará como una nueva posición. (Por ejemplo, si el segunda base se mueve a los jardines para tener 4 jardineros, o si el tercera base se mueve a una posición entre el campo-corto y el segunda base.)

- (b) Cualquier jugador que entre en juego como bateador sustituto o corredor sustituto, ya sea que después tal jugador continúe o no en el juego, el anotador oficial deberá identificarlo en la alineación oficial con un símbolo especial, el cual hará referencia a un registro por separado de bateadores y corredores sustitutos. El registro de bateadores sustitutos describirá lo que hizo el bateador sustituto. El registro de bateadores y corredores sustitutos deberá incluir el nombre de cualquier sustituto cuyo nombre sea pero que es removido por otro sustituto antes de entrar realmente al juego. El segundo sustituto deberá ser registrado como bateando o corriendo por el primer sustituto anunciado.

Regla 10.03(b) Comentario: Se recomienda las letras minúsculas como símbolo para bateadores sustitutos y se recomiendan números como símbolos para corredores sustitutos. 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 Daniels, “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 EL REGISTRO DE ANOTACION (BOX SCORE). El registro de anotación estará cuadrado (o es comprobado) cuando el total de las veces al bate de un equipo, las bases por bolas recibidas, los bateadores golpeados, los toques de bola de sacrificio, los elevados de sacrificio y los bateadores a quienes se le otorgó la primera base por interferencia u obstrucción, sea igual al total de las carreras anotadas, jugadores dejados en base por ese equipo y los “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 apropiado es declarado “out”

Regla 10.03 a 10.04

antes de un lanzamiento al próximo bateador, el anotador oficial cargará al bateador apropiado 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 impropio se convierte en corredor y el bateador apropiado es declarado “out” por haber perdido su turno al bate, el anotador oficial le cargará al bateador apropiado 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 impropio. 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 DECLARADOS TERMINADOS Y CONFISCADOS (FORFEIT).

- (1) Si un juego válido (oficial) es declarado 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 anote lanzador ganador o perdedor.
- (2) Si un juego válido (oficial) es confiscado (forfeit), el anotador oficial incluirá las estadísticas de todas las actuaciones individuales y de los equipos hasta el momento de la confiscación (forfeit). Si el equipo ganador por confiscación (forfeit), está en la delantera al momento de la confiscación (forfeit), el anotador oficial anotará como lanzadores ganador y perdedor los jugadores que habrían cualificado como lanzadores ganador y perdedor si el juego hubiera sido declarado terminado al momento de la confiscación (forfeit). Si el equipo ganador por confiscación (forfeit) está perdiendo o si el juego está empate al momento de la confiscación (forfeit), el anotador oficial no anotará lanzador ganador o perdedor. Si un juego es confiscado (forfeit) antes y de se convierta en un juego válido (oficial), el anotador oficial no incluirá estadística alguna, solo informará el hecho de la confiscación (forfeit).

Regla 10.03(c) Comentario: El anotador oficial deberá hacer caso omiso a que, por regla, la anotación de un juego confiscado (forfeit) es de 9 a 0 (véase la Regla 2.00 (Juego Confiscado (Forfeit)), sin importar los resultados en el terreno al momento en que el juego fue confiscado.

10.04 CARRERAS IMPULSADAS

La carrera impulsada es una estadística que se acredita al bateador cuya acción al bate hace posible que anoten una o más carreras, según dispone esta Regla 10.04.

Regla 10.04 a 10.05

- (a) El anotador oficial acreditará al bateador con una carrera impulsada por cada carrera anotada
 - (1) sin la ayuda de un error y como parte de una jugada que comenzó por un batazo de “hit” del bateador (incluyendo un cuadrangular del bateador), un toque de sacrificio, un elevado de sacrificio, batazo de “out” en el cuadro interior, o jugada de selección (fielder’s choice), a menos que aplique la Regla 10.04(b);
 - (2) por razón del bateador convertirse en corredor con las bases llenas (por una base por bolas, la otorgación de la primera base por haber sido golpeado por un lanzamiento, o por interferencia u obstrucción); o
 - (3) cuando, antes de dos “out,” se comete un error sobre una jugada en la que un corredor normalmente habría anotado desde la tercera base.
- (b) El anotador oficial no acreditará una carrera impulsada cuando
 - (1) cuando el bateador conecta para una doble jugada forzada o una doble jugada al revés; o
 - (2) cuando a un fildeador se le carga un error por el fildeador no haber retenido un tiro a primera base con el cual se habría completado una doble jugada forzada.
- (c) El juicio del anotador oficial debe determinar si se acreditará una carrera impulsada por aquella carrera que anota cuando un jugador defensivo retiene la bola o tira a una base equivocada. Por lo general, si el corredor sigue avanzando, el anotador oficial acreditará una carrera impulsada; 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 SENCILLOS (HITS)

Un sencillo (hit) es una estadística que se acredita a un bateador cuando dicho bateador alcanza a salvo la primera base, según se dispone en la Regla 10.05:

- (a) El anotador oficial acreditará un sencillo (hit) al bateador cuando:
 - (1) el bateador alcanza a salvo la primera base (o cualquier base siguiente) en un batazo “fair” que queda sobre el terreno, que da contra la verja antes de ser tocada por un fildeador o que pasa por encima de la verja;

Regla 10.05

- (2) el bateador alcanza a salvo la primera base en un batazo “fair” con tanta fuerza, o tan lento, que cualquier fildeador tratando de hacer una jugada sobre la bola no tenga oportunidad de hacerlo;

Regla 10.05(a)(2) Comentario: El anotador oficial acreditará un sencillo (hit) si el fildeador que intenta fildear la bola no puede hacer jugada, aún cuando tal fildeador desvíe la de su curso o corta frente a otro fildeador que hubiese podido poner “out” a un corredor.

- (3) el bateador alcanza a salvo la primera base al batear una bola “fair” que da un bote tan irregular que un fildeador no puede manejar con un esfuerzo ordinario, o que choca con la goma de lanzar o con cualquier base (incluyendo el plato), antes de ser tocada por un fildeador y rebota de forma tal que el fildeador no puede manejarla con un esfuerzo ordinario;
- (4) el bateador alcanza a salvo la primera base en una bola bateada “fair” que no ha sido tocada por un fildeador y que al llegar a los jardines está en territorio “fair,” a menos que a juicio del anotador oficial la bola pudo haber sido fildeada con un esfuerzo ordinario;
- (5) una bola bateada “fair” que no ha sido tocada por un fildeador toca a un corredor o a un árbitro, 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 sencillo (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, el anotador oficial deberá siempre conceder al bateador el beneficio de la duda. Un método seguro a seguir será anotar un sencillo (hit) cuando un fildeo excepcionalmente bueno de una bola no tiene éxito en lograr un “out.”

- (b) El anotador oficial no acreditará un sencillo (hit) cuando un:
 - (1) corredor es forzado de “out” por una bola bateada, o podía haber sido forzado de “out” de no cometerse un error al fildear;
 - (2) bateador aparentemente conecta un sencillo (hit) y un corredor que está forzado a avanzar, por razón del bateador convertirse en corredor, deja de tocar la base a la cual está avanzando y es declarado “out” en apelación. El

Regla 10.05 a 10.06

anotador oficial acreditará al bateador un turno al bate pero no con un sencillo (hit);

- (3) lanzador, el receptor o cualquier fildeador del cuadro interior fildea una bola bateada y pone “out” a un corredor precedente que intenta adelantar una base, o regresar a su base original, o con un esfuerzo ordinario pudo haber puesto “out” a dicho corredor de no cometerse un error al fildear. El anotador oficial acreditará al bateador con un turno al bate pero no con un sencillo (hit);
- (4) fildeador falla en su intento de poner “out” a un corredor precedente y a juicio del anotador oficial, 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 primera base.

- (5) corredor es declarado “out” por interferencia con un fildeador que intenta fildear una bola bateada, a menos que a juicio del anotador oficial el bateador-corredor habría llegado a salvo de no haber ocurrido la interferencia.

10.06 COMO DETERMINAR EL VALOR DE LOS INCOGIBLES (BASE HITS)

El anotador oficial anotará un batazo incogible como un sencillo, doble, triple o cuadrangular, cuando no resulte en un error o en un “out,” de la siguiente manera:

- (a) Sujeto a lo establecido en las Reglas 10.06(b) y 10.06(c), es un sencillo si el bateador se detiene en primera base; es un doble si el bateador se detiene en segunda base; es un triple si el bateador se detiene en tercera base; y es un cuadrangular 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 incogible 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 el plato, 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 avan-

Regla 10.06

zar 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 incogibles (base 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 sencillo aunque alcance la segunda base y el corredor precedente avance dos bases. Por ejemplo:

- (1) Corredor en primera, el bateador conecta un sencillo al jardín derecho, quien tira a tercera base en un intento fallido de poner “out” al corredor. El bateador llega a la segunda base. El anotador oficial acreditará un sencillo al bateador.
 - (2) Corredor en segunda. El bateador conecta un elevado en territorio fair. El corredor se detiene para ver si la bola es atrapada y luego avanza solamente hasta la tercera base, mientras que el bateador llega a segunda base. El anotador oficial acreditará 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, deslizándose, intenta convertir un batazo en doble o un triple debe retener la última base a la cual avanza. Si él bateador-corredor al deslizarse 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 deslizarse se pasa de la segunda base y es tocado de “out,” el anotador oficial le acreditará un sencillo; si al deslizarse 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 deslizarse se pasa de la segunda o tercera base y es tocado de “out” tratando de regresar, el anotador oficial acreditará al bateador-corredor la última base tocada por el. 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 haber conectado un incogible, es declarado “out” por haber dejado de tocar una base, la última base que el bateador alcanzó a salvo determinará si el anotador oficial le acredita un sencillo, un doble o un triple. Si el

Regla 10.06 a 10.07

bateador-corredor es declarado “out” por haber dejado de tocar el plato, el anotador oficial le acreditará un triple. Si el bateador-corredor es declarado “out” por haber dejado de tocar la tercera base, el anotador oficial le acreditará un doble. Si el bateador-corredor es declarado “out” por haber dejado de tocar la segunda base, el anotador oficial le acreditará un sencillo. Si el bateador-corredor es declarado “out” por haber dejado de tocar la primera base, el anotador oficial le acreditará un turno al bate, pero no con un sencillo.

- (e) Cuando al bateador-corredor se le adjudican dos bases, tres bases o un cuadrangular, según las disposiciones de las Reglas 7.05 ó 7.06(a), el anotador oficial le acreditará con un doble, triple o un cuadrangular, según sea el caso.
- (f) Sujeto a las disposiciones de la Regla 10.06(g), cuando un bateador termina un juego con un incogible que impulsa las carreras necesarias para poner a su equipo en la delantera, el anotador oficial acreditará a dicho bateador solamente con las bases avanzadas por el corredor que anota la carrera ganadora, y esto solo si el bateador recorre tantas bases como las que haya avanzado el corredor que anota la carrera ganadora.

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 habersele adjudicado un batazo de extrabases “automático,” bajo las diversas disposiciones de 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 esta empatado en la parte baja de la novena entrada con corredor en segunda base y el bateador conecta un incogible a los jardines. El corredor anota despues 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 cuadrangular fuera del terreno, el 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 con una base robada cuando el corredor adelante una base sin la ayuda de un incogible, de un “out,” de un error, de un “out” forzado, de una jugada de selección (fielder’s choice), de un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball), de un lanzamiento salvaje (wild pitch) o de un “balk,” sujeto a lo siguiente:

Regla 10.07

- (a) Cuando un corredor sale hacia la próxima base antes de que el lanzador lance la bola y el lanzamiento resulta en lo que normalmente se anota como un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball), el anotador oficial acreditará al corredor con una base robada y no cargará el error, a menos que como resultado del error, el corredor que sale a robo adelante una base adicional, u otros corredor también avanza, en cuyo caso el anotador oficial anotará el lanzamiento salvaje (wild pitch) o el lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball) así como la base robada.
- (b) Cuando un corredor intenta un robo, y el receptor, luego de recibir el lanzamiento, hace un tiro malo al tratar de impedir el robo, el anotador oficial acreditará al corredor con una base robada. El anotador oficial no cargará un error a menos que el tiro malo permita al corredor que sale a robo, avanzar una o más bases adicionales, o permita a otro corredor avanzar, en cuyo caso el anotador oficial acreditará al corredor con la base robada y cargará un error al receptor.
- (c) Cuando un corredor, que intenta un robo, o después de haber sido sorprendido en una revirada, evade ser puesto “out” en una jugada de “tira-tira” y adelanta a la próxima base sin ayuda de un error, el anotador oficial acreditará al corredor con una base robada. Si en la jugada otro corredor también avanza, el anotador oficial acreditará a ambos corredores con bases robadas. Si un corredor adelanta mientras otro corredor, que intenta un robo, evade ser puesto “out” en jugada de “tira-tira,” y sin la ayuda de un error, regresa a salvo a la base que ocupaba originalmente, el anotador oficial acreditará al corredor que adelantó, con una base robada.
- (d) Cuando hay un intento de doble o un triple robo y un corredor es puesto “out” antes de llegar y retener la base que dicho corredor intenta robar, no se acreditará base robada a ningún otro corredor.
- (e) Cuando un corredor que se pasa de la base al deslizarse, es tocado de “out” mientras intenta regresar a esa base o alcanzar la próxima base, el anotador oficial no acreditará a dicho corredor con una base robada.
- (f) Cuando a juicio del anotador un corredor que intenta un robo llega a salvo a causa de un tiro mal manejado, el anotador oficial no acreditará una base robada. El anotador oficial acreditará una asistencia al fildeador que hizo el tiro; cargará un error al fildeador que no pudo manejar el tiro, y cargará al corredor, con un “atrapado robando.”

Regla 10.07

- (g) El anotador oficial no anotará una base robada cuando un corredor adelanta únicamente a causa de la indiferencia del equipo a la defensiva ante el avance del corredor. El anotador oficial anotará dicha jugada como una jugada de selección (fielder's choice).

Regla 10.07(g) Comentario: Al evaluar si el equipo a la defensiva ha sido indiferente al avance del corredor, el anotador oficial deberá tomar en consideración la totalidad de las circunstancias, incluyendo la entrada y anotación del juego, si el equipo a la defensiva mantuvo al corredor en la base, si el lanzador había realizado algunos intentos de revirada sobre ese corredor antes de este adelantar, si el fildeador que normalmente se espera cubra la base hizo algún movimiento para cubrir la base hacia la que el corredor avanzaba, si el equipo a la defensiva tenía algún motivo estratégico legítimo para no retar el avance del corredor o si el equipo a la defensiva está tratando inadmisiblemente de evitar se acredite al corredor con una base robada. Por ejemplo, con corredores en primera y tercera base, normalmente el anotador oficial debe acreditar una base robada cuando el corredor de primera avanza a segunda, si, a juicio del anotador, el equipo defensivo tenía un motivo estratégico legítimo para no retar el avance del corredor a la segunda base— a saber, evitar que anote el corredor que está en tercera con el tiro a la segunda base. El anotador oficial puede concluir que el equipo a la defensiva está tratando inadmisiblemente de evitar se acredite al corredor con una base robada si, por ejemplo, el equipo a la defensiva falla en evitar el avance de un corredor que está próximo a alcanzar un record de la liga, o un record de su carrera o un título estadístico de la liga.

- (h) El anotador oficial le anotará a un corredor como que fue “atrapado robando” si dicho corredor es puesto “out,” o hubiese sido puesto “out” en una jugada sin error, cuando dicho corredor:
- (1) intenta robar;
 - (2) Es sorprendido fuera de base y trata de avanzar (cualquier movimiento hacia la próxima base será considerado como un intento de avanzar); o
 - (3) Se pasa de la base al deslizarse 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 adelantar, el anotador oficial no acreditará “atrapado robando.” El anotador oficial no acreditará ningún “atrapado robando” cuando se le otorga 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, antes de dos “out,” el bateador adelanta a uno o más corredores con un toque de bola y es puesto “out” en primera base, o hubiese sido puesto “out,” de no haberse cometido un error de fildeo, a menos que, a juicio del anotador oficial, 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 adelantar 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 el bateador estaba sacrificando su oportunidad de 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 bate, incluyendo la entrada, número de “outs” y la anotación.

- (b) Anotar un toque de sacrificio cuando, antes de dos “out,” los fieldedores manejan un toque de bola sin cometer error en un intento fallido de poner “out” a un corredor precedente que avanza una base, a menos que, se falle en el intento por retirar a un corredor precedente en un toque de bola y a juicio del anotador un esfuerzo ordinario no hubiera puesto “out” en primera base al bateador, en cuyo caso se le acreditará al bateador un sencillo y no un sacrificio;
- (c) No anotará un toque de sacrificio cuando cualquier corredor es puesto “out” intentando avanzar una base en un toque de bola, en cuyo caso el anotador oficial cargará un turno al bate al bateador una vez al bate; y
- (d) Anotará un elevado de sacrificio cuando, antes de dos “out,” el bateador conecta un elevado manejado por un jardinero o un jugador de cuadro interior en los jardines en territorio “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 conformidad con la 10.08(d)(2), aún cuando otro corredor sea puesto “out” en jugada forzada, por razón del bateador haberse convertido en 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 un corredor sea puesto “out,” conforme se dispone en esta Regla 10.09.

(a) El anotador oficial acreditará un “out” realizado se le acreditará 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 lograr 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 receptor con un “out” realizado automático cuando un:

- (1) bateador es declarado “out” por “strikes”;
- (2) bateador es declarado “out” por una bola bateada ilegalmente;
- (3) bateador es declarado “out” por toque de bola de “foul” para el tercer “strike.”

Regla 10.09(b)(3) Comentario: Nótese la excepción en la Regla 10.15(a)(4).

- (4) bateador es declarado “out” por haber sido golpeado por una bola que el ha bateado;
- (5) bateador es declarado “out” por interferir con el receptor;
- (6) bateador es declarado “out” por no batear en su turno correspondiente;

Regla 10.09(b)(6) Comentario: Véase la Regla 10.03(d).

- (7) bateador es declarado “out” por negarse a tocar la primera base después de recibir una base por bolas; de haber sido golpeado por un lanzamiento o después de la interferencia del receptor; o
- (8) corredor es declarado “out” por rehusar a avanzar desde tercera base al plato.

Regla 10.09 a 10.10

- (c) El anotador oficial acreditará “outs” realizados automáticos como sigue (y no acreditará asistencias en estas jugadas excepto según esté especificado):
- (1) Cuando el bateador es declarado “out” en un Elevado al Cuadro (Infield Fly) que no es atrapado, el anotador oficial acreditará el “out” realizado al fildeador que a juicio del anotador pudo haber realizado la atrapada.
 - (2) Cuando un corredor es declarado “out” por haber sido golpeado por una bola de “fair” (incluyendo un Elevado al Cuadro (Infield Fly)), el anotador oficial acreditará el “out” realizado al jugador defensivo más cercano a la bola;
 - (3) Cuando un corredor es declarado “out” por correr fuera de la línea para evitar ser tocado. El anotador oficial acreditará el “out” realizado al fildeador a quien el corredor eludió;
 - (4) Cuando un corredor es declarado “out” por pasarle a otro corredor, el anotador oficial acreditará el “out” realizado al jugador defensivo más cerca al punto donde se pasaron;
 - (5) Cuando un corredor es declarado “out” por correr las bases en orden inverso, el anotador oficial acreditará el “out” realizado al jugador defensivo que cubría la base que dejó el corredor al comenzar su recorrido a la inversa;
 - (6) Cuando un corredor es declarado “out” por haber interferido con un fildeador, el anotador oficial acreditará el “out” realizado al fildeador con el cual interfirió el corredor, a menos que el fildeador estuviera en el acto de tirar la bola cuando ocurrió la interferencia, en cuyo caso el anotador oficial acreditará el “out” realizado al fildeador a quien iba dirigido el tiro, y acreditará una asistencia al fildeador cuyo tiro fue interferido;
 - (7) Cuando el bateador-corredor declarado “out” por la interferencia de un corredor precedente, según provisto en las Regla 6.05(m), el anotador oficial acreditará el “out” realizado al primera base. Si fildeador interferido estaba en el acto de tirar la bola, el anotador oficial acreditará a dicho fildeador una asistencia, pero acreditará solamente una asistencia sobre cualquier jugada de conformidad con lo estipulado en la Regla 10.09(c)(6) y 10.09(c)(7).

10.10 ASISTENCIAS

La asistencia es una estadística acreditada a un fildeador, cuya acción contribuye a que un bateador-corredor o un corredor sea puesto “out,” conforme se dispone en esta Regla 10.10.

Regla 10.10 a 10.11

- (a) El anotador oficial acreditará una asistencia a cada fildeador que
- (1) tira o desvía una bola bateada o tirada de forma tal que resulte en un “out” realizado, o que habría resultado, de no haberse cometido posteriormente un error por cualquier fildeador. Se acreditará solo una asistencia y nada más a cada fildeador que tira o desvía la bola en una jugada de “tira-tira” que resulta en un “out” realizado, o que habría resultado, en un “out” realizado, a no haberse cometido posteriormente un error; o.

Regla 10.10(a)(1) Comentario: Un mero contacto ineficaz con la bola no será considerado una asistencia. “Desviar” significará disminuir la velocidad o cambiar la dirección de la bola y así contribuir eficazmente a poner “out” a un bateador o corredor. Si durante el curso natural de la jugada una jugada de apelación resulta en un “out” realizado, el anotador oficial acreditará una asistencia a cada fildeador, excluyendo al fildeador que realiza el “out,” cuya acción resultó en el “out” realizado. Si un “out” realizado resulta de una jugada de apelación iniciada por el lanzador en un tiro a un fildeador, luego de haber concluido la jugada anterior, el anotador oficial acreditará al lanzador (solo al lanzador) 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 lanzador por un ponche (strikeout), a menos que el lanzador fildee un tercer “strike” no atrapado (por el receptor) y realiza un tiro que resulte en un “out” realizado.
 - (2) el lanzador cuando, como resultado de un lanzamiento legal recibido por el receptor, un corredor es puesto “out,” como cuando el receptor sorprende a un corredor fuera de base, un corredor es puesto “out” en un intento de robo, o cuando toca a un corredor que intenta anotar; o
 - (3) un fildeador cuyo tiro salvaje permite avanzar a un corredor, aún cuando posteriormente ese corredor es puesto “out” como resultado de la continuación de la jugada. La jugada que sigue a una mala jugada (sea ésta mala jugada un error o no) es una jugada nueva, y al fildeador que realiza la mala jugada no se le acreditará una asistencia a menos que participe en la jugada nueva.

10.11 DOBLE JUGADA—TRIPLE JUGADA (DOBLE—TRIPLE PLAYS)

El anotador oficial deberá acreditar participación en una doble o triple jugada a cada fildeador que logre un “out” realizado o una asistencia cuando dos o tres jugadores sean

Regla 10.11 a 10.12

puestos “out” entre el momento en que se realiza el lanzamiento y el momento en que la bola queda muerta o queda nuevamente en posesión del lanzador en su 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 una doble o triple jugada si, luego de la bola estar en posesión del lanzador, una jugada de apelación resulta en un “out” realizado adicional.

10.12 ERRORES

Un error es una estadística cargada a un fildeador cuya acción ha beneficiado al equipo a la ofensiva, conforme se dispone en esta Regla 10.12.

- (a) El anotador oficial cargará un error contra cualquier fildeador:
- (1) cuya mala jugada (dejar caer la bola, dejarla escapar o hacer un tiro salvaje) que prolongue el turno al bate de un bateador, que prolongue la presencia de un corredor en las bases o permita a un corredor avanzar una o más bases, a menos que, a juicio del anotador oficial, dicho fildeador permite intencionalmente que un elevado de “foul,” con menos de dos “out” y corredor en tercera base, caiga sin ser tocado de manera que el corredor de tercera no anote después de la atrapada;

Regla 10.12(a)(1) Comentario: El manejo 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

Regla 10.12

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. 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 alcance la primera base o sea puesto “out”;
- (3) cuando dicho fildeador atrapa un tiro o un batazo de rola con tiempo para poner “out” al bateador corredor y falla en tocar primera base o al bateador-corredor;
- (4) cuando dicho fildeador atrapa un tiro o un batazo de rola con tiempo para poner “out” a cualquier corredor en una jugada forzada y falla en tocar la base o al corredor;
- (5) cuyo tiro salvaje permita a un corredor alcanzar a salvo una base, cuando a juicio del anotador, un buen tiro habría puesto “out” al corredor, a menos que dicho tiro sea haga tratando de evitar un robo de base;
- (6) cuyo tiro salvaje en un intento por evitar el avance de un corredor, permita que dicho corredor o cualquier otro corredor avance una o más bases mas allá de la base que dicho habría alcanzado si el tiro no hubiese sido salvaje;
- (7) cuyo tiro dé un rebote irregular, toque una base, o la goma del lanzador, o toque a un corredor, a un fildeador o a un árbitro, permitiendo así el avance de cualquier corredor; o

Regla 10.12(a)(7) Comentario: El anotador oficial aplicará esta regla aún cuando parezca una injusticia para con un fildeador cuyo tiro fue uno preciso. Por ejemplo, el anotador oficial cargará un error a un jardinero cuyo tiro preciso a la segunda base golpea la almohadilla y rebota hacia los jardines, permitiendo así el avance de un corredor o corredores, ya que cada base que avanza un corredor debe ser justificada.

Regla 10.12

- (8) cuyo fallo en detener, o intentar detener, un tiro preciso permite el avance de un corredor, siempre que hubiera motivo para el tiro realizado. Si dicho tiro se hizo a la segunda base, el anotador oficial determinará si le correspondía detener la bola al segunda base o al campo-corto, y se le cargará un error al fildeador negligente.

Regla 10.12(a)(8) Comentario: Si, a juicio del anotador oficial, no había motivo para el tiro, el anotador oficial cargará un error al fildeador que tiró la bola.

- (b) El anotador oficial cargará solamente un error en un tiro salvaje, sin importar el número de bases avanzadas por uno o más corredores
- (c) Cuando un árbitro otorga una o más bases al bateador o a cualquier corredor o corredores por razón de interferencia u obstrucción, el anotador oficial le cargará un error al fildeador que cometió la interferencia u obstrucción, sin importar cuántas bases pueda adelantar el bateador, el corredor o corredores.

Regla 10.12(c) Comentario: El anotador oficial no cargará un error si en su opinión una obstrucción no cambia la jugada.

- (d) El anotador oficial no cargará un error contra:
- (1) el receptor cuando el receptor, luego de recibir el lanzamiento, realiza un tiro salvaje en un intento por evitar un robo de base, a menos que el tiro salvaje permita adelantar una o más bases al corredor que sale a robo o permite cualquier otro corredor adelantar una o más bases;
 - (2) cualquier fildeador que realiza un tiro salvaje sí a juicio del anotador, el corredor no habría sido puesto “out” con un esfuerzo ordinario por un buen tiro, a menos que el tiro salvaje permita a cualquier corredor avanzar más allá de la base que ese corredor habría alcanzado si el tiro no hubiese sido salvaje;
 - (3) cualquier fildeador que realiza un tiro salvaje en un intento por completar un doble jugada o una triple jugada, a menos que el tiro salvaje permita a un corredor avanzar más allá de la base que ese corredor habría alcanzado si el tiro no hubiese sido salvaje;

Regla 10.12(d) Comentario: Cuando un fildeador no retiene un tiro que, de haberlo retenido, habría completado una doble jugada o una triple jugada, el anotador oficial cargará un error al fildeador que deja caer la bola y acreditará una asistencia al fildeador que hizo el tiro.

Regla 10.12

- (4) cualquier fildeador cuando, luego de no retener un batazo de rola o dejar caer un elevado o un tiro, el fildeador recupera la bola a tiempo para poner “out” en jugada forzada a un corredor en cualquier base; o
 - (5) cualquier fildeador cuando se anota un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball).
- (e) El anotador oficial no cargará un error cuando al bateador se le otorga la primera base por cuatro “bolas” cantadas, por ser golpeado por un lanzamiento, o cuando el bateador alcanza la primera base como resultado de un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball).

Regla 10.12(e) Comentario: Véase la Regla 10.13 para reglas de anotación adicionales relacionadas a lanzamientos salvajes (wild pitches) y lanzamientos que se le escapan al receptor (passed balls).

- (f) El anotador oficial no cargará un error cuando un corredor o corredores avancen como resultado de un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball), un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un “balk.”
- (1) Cuando la cuarta bola cantada es un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al receptor (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 lanzamiento salvaje (wild pitch) o el lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball), según sea el caso.
 - (2) Cuando el receptor recupera la bola después de un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball) en un tercer “strike,” y pone “out” al bateador-corredor en tiro a primera base, o toca de “out” al bateador-corredor, pero otro corredor o corredores adelantan, el anotador oficial anotará el ponche, el “out” realizado y las asistencias, si alguna, y acreditará el avance del otro corredor o corredores en la jugada como una jugada de selección (fielder’s choice).

Regla 10.12(f) Comentario: Véase la Regla 10.13 para reglas de anotación adicionales relacionadas a lanzamientos salvajes (wild pitches) y lanzamientos que se le escapan al receptor (passed balls).

Regla 10.13

10.13 LANZAMIENTOS SALVAJES (WILD PITCHES)—LANZAMIENTOS QUE SE LE ESCAPAN AL RECEPTOR (PASSED BALLS)

Un lanzamiento salvaje (wild pitch) se define en la Regla 2.00 (Lanzamiento Salvaje (Wild Pitch)). Un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball) es una estadística que se le carga al receptor cuya acción ha permitido que un corredor o corredores adelanten, según como se dispone en esta Regla 10.13.

- (a) El anotador oficial cargará un lanzamiento salvaje (wild pitch) al lanzador cuando un lanzamiento legal es tan alto, tan abierto, o tan bajo, que el receptor no detiene y controla la bola con un esfuerzo ordinario, permitiendo así el avance de un corredor o corredores. El anotador oficial cargará un lanzamiento salvaje (wild pitch) al lanzador cuando un lanzamiento legal toca el terreno o el plato antes de llegar al receptor y no puede ser manejado por el receptor, permitiendo así el avance de un corredor o corredores. Cuando el tercer “strike” es un lanzamiento salvaje (wild pitch), permitiendo así que el bateador-corredor alcance la primera base, el anotador oficial anotará un ponche y un lanzamiento salvaje (wild pitch).
- (b) El anotador oficial cargará un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball) al receptor cuando no pueda retener o controlar un lanzamiento legal que debió ser retenido o controlado con un esfuerzo ordinario, permitiendo así el avance de un corredor o corredores. Cuando el tercer “strike” es un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball), permitiendo así que el bateador-corredor alcance la primera base, el anotador oficial anotará un ponce y un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball).

Regla 10.13 Comentario: El anotador oficial no le cargará un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball) si el equipo a la defensiva realiza un “out” antes que adelante cualquier corredor. Por ejemplo, si un lanzamiento toca el terreno y se le escapa al receptor con corredor en primera base, pero el receptor recupera la bola y tira a segunda base a tiempo para retirar al corredor, el anotador oficial no le cargará al lanzador un lanzamiento salvaje (wild pitch). El anotador oficial acreditará como una jugada de selección (fielder’s choice) el avance de cualquier corredor en la jugada. Si por ejemplo, un receptor deja caer el lanzamiento, con corredor en primera base, pero el receptor recupera la pelota y tira a segunda base a tiempo para retirar al corredor, el anotador oficial no le cargará al receptor con un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball). El anotador oficial acreditará como una jugada de selección (fielder’s choice) el avance de cualquier otro corredor en la jugada.

Regla 10.13 a 10.15

Véase las Reglas 10.07(a), 10.12(e) y 10.12(f) para reglas de anotación adicionales relacionadas a lanzamientos salvajes (wild pitch) y lanzamientos que se le escapan al receptor (passed balls).

10.14 BASES POR BOLAS

La Regla 2.00 (Base por Bolas) define la base por bolas.

- (a) El anotador oficial deberá anotar una base por bolas siempre que se le otorgue la primera base a un bateador debido a cuatro lanzamientos fuera de la zona de “strike,” pero cuando una cuarta bola toque al bateador se anotará como “bateador golpeado.”

Regla 10.14(a) Comentario: Para el procedimiento a seguir cuando esté involucrado más de un lanzador en la otorgación de un base por bolas, véase la Regla 10.16(h). Véase también la Regla 10.15 (b), que trata las situaciones en las que un bateador sustituto recibe una base por bolas.

- (b) El anotador oficial anotará una base por bolas intencional cuando el lanzador no hace ningún intento de lanzar el último envío al bateador dentro de la zona de “strike,” sino que deliberadamente hace un lanzamiento abierto al receptor fuera de la caja del receptor.
- (c) Si un bateador a quien se la otorgado una base por bolas es declarado “out” por rehusar a avanzar a primera base, el anotador oficial no acreditará una base por bolas y anotará un turno al bate.

10.15 PONCHES

El ponche es una estadística acreditada al lanzador y cargada al bateador, cuando el árbitro le canta tres “strikes” a un bateador, según se dispone en esta Regla 10.15.

- (a) El anotador oficial anotará un ponche cuando un bateador:
- (1) es puesto “out” por un tercer “strike” atrapado por el receptor;
 - (2) es puesto “out” por un tercer “strike” no atrapado cuando hay un corredor en primera base con menos de dos “outs”;
 - (3) se convierte en corredor por razón de un tercer “strike” no atrapado;
 - (4) “toca” de “foul” en el tercer “strike,” a menos que dicho “toque” en el tercer “strike” resulta en un elevado de “foul” que es atrapado por cualquier

Regla 10.15 a 10.16

fildeador, en cuyo caso el anotador oficial no anotará un ponche y si acreditará un “out” realizado al fildeador que atrapa dicho elevado de “foul.”

- (b) Cuando un bateador sale del juego con dos “strikes” en su contra, y el bateador sustituto completa un ponche, el anotador oficial cargará el ponche y el turno al bate al primer bateador. Si el bateador sustituto completa el turno al bate de alguna otra forma, incluyendo una base por bolas, el anotador oficial anotará la acción como si hubiera sido realizada por el bateador sustituto.

10.16 CARRERAS LIMPIAS Y CARRERAS PERMITIDAS

Carrera limpia es una carrera por la cual se responsabiliza al lanzador. Al determinar las carreras limpias el anotador oficial deberá reconstruir la entrada sin errores (esto excluye la interferencia del receptor) y lanzamientos que se le escapan al receptor (passed balls), dando siempre el beneficio de la duda al lanzador al determinar que bases habrían alcanzado los corredores si hubiera ocurrido una jugada sin errores. Para fines de determinar las carreras limpias, una base por bolas intencional será interpretada de la misma manera que cualquier otra base por bolas, sin importar las circunstancias.

- (a) El anotador oficial cargará una carrera limpia al lanzador siempre que un corredor alcance el plato con la ayuda de indiscutibles, toques de sacrificio, elevados de sacrificio, bases robadas, “outs” realizados, jugadas de selección (fielder's choices), bases por bolas, bateadores golpeados por lanzamientos, “balks,” o lanzamientos salvajes (wild pitches) (incluyendo un lanzamiento salvaje (wild pitch) en un tercer “strike” que permite al bateador alcanzar la primera base) antes que se hayan presentado oportunidades de fildeo para retirar al equipo a la ofensiva. Para fines de esta regla, una penalidad por interferencia defensiva será considerada como una oportunidad de fildeo. Un lanzamiento salvaje (wild pitch) al igual que una base por bolas o un “balk” es una falla solamente del lanzador y contribuirá a una carrera limpia.

Regla 10.16(a) Comentario: Los siguientes son ejemplos de carreras limpias cargadas al lanzador:

- (1) Pedro lanza y retira a Arvelo y a Benítez, los primeros dos bateadores de la entrada. Cuevas alcanza la primera base por error cargado a un fildeador. Daniels conecta un cuadrangular. Echevarría conecta un cuadrangular. Pedro retira a Fernández para terminar la entrada. Hay tres carreras anotadas, pero no se carga ninguna carrera limpia a Pedro, ya que Carlos debió haber sido el tercer “out” de la entrada, si se reconstruye esta sin el error.

Regla 10.16

- (2) Pedro lanza y retira a Arvelo. Benítez conecta triple. Mientras lanza a Cuevas hace un lanzamiento salvaje (wild pitch), permitiendo anotar a Benítez. Pedro retira a Daniels y a Echevarría. Hay una carrera anotada, cargada a Pedro como una carrera limpia, ya que el lanzamiento salvaje (wild pitch) contribuye a la carrera limpia.

En una entrada en la que un bateador-corredor alcanza la primera base por interferencia del receptor, tal bateador-corredor no contará como carrera limpia si anota posteriormente. El anotador oficial no debe asumir, sin embargo, que el bateador habría sido retirado de no haber sido por la interferencia del receptor (a diferencia, por ejemplo, de situaciones en que un bateador-corredor alcanza a salvo la primera base por una mala jugada con la bola de un fildeador para un error). Debido a que dicho bateador nunca tuvo la oportunidad de completar su turno al bate, se desconoce que hubiese pasado con el bateador se no haber ocurrido la interferencia del receptor. Compare los siguientes ejemplos:

- (3) Con dos “out,” Arvelo alcanza la primera base por error del campo-corto al fallar un batazo de rola. Benítez conecta un cuadrangular. Cuevas se poncha. Dos corredores han anotado pero ninguna de ellas es limpia debido a que en su turno al bate, Abel debió haber sido el tercer “out” de la entrada, si se reconstruye esta sin el error.
- (4) Con dos “out,” Arvelo alcanza la primera base por interferencia del receptor. Benítez conecta un cuadrangular. Cuevas se poncha. Dos carreras han anotado, pero solo una (Benítez) es limpia, ya que el anotador oficial no puede asumir que Arvelo habría sido “out” para terminar la entrada, de no haber ocurrido la interferencia del receptor.
- (b) No será carrera una limpia si es anotada por un corredor que alcanza la primera base
- (1) por un sencillo o de alguna otra forma, después que su turno al bate ha sido prolongado por un elevado “foul” dejado caer;
 - (2) por interferencia u obstrucción; o
 - (3) por cualquier error de fildeo.
- (c) Ninguna será una carrera limpia cuando la anota un corredor cuya presencia en las bases es prolongada por un error, si tal corredor habría sido puesto “out” en una jugada sin error.
- (d) No será una carrera limpia cuando el avance del corredor que la anota ha sido ayudado por error, un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball), o interferencia defensiva u obstrucción, si a juicio del anotador oficial esa carrera no podía hubiera sido anotada sin la ayuda de dicha mala jugada.
- (e) Al calcular las carreras limpias, un error del lanzador será tratado exactamente igual que un error de cualquier fildeador.

Regla 10.16

- (f) Cuando ocurre un error de fildeo, se le dará el beneficio de la duda al lanzador, al determinar a cuales bases habrían avanzado los corredores, si el fildeo del equipo a la defensiva hubiese sido libre de errores.
- (g) Cuando los lanzadores son sustituidos durante una entrada, el anotador oficial no cargará al lanzador 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 un corredor que llega a base en jugada de selección (fielder's choice) que pone "out" a un corredor dejado en base por el lanzador precedente.

Regla 10.16(g) Comentario: La intención de la Regla 10.16(g) es cargar a cada lanzador con el número de corredores embasó, mas que con los corredores individuales. Cuando un lanzador embasa a un corredor y es relevado, se le cargarán a ese lanzador todas las carreras anotadas posteriormente hasta, e incluyendo el número de corredores dejados en base por dicho lanzador cuando ese lanzador salió del juego, a menos que dichos corredores sean puestos "out" sin mediar acción del bateador (por ejemplo, atrapado robando, sorprendido fuera de la base en revirada, o declarado "out" por interferencia cuando el bateador-corredor no alcanza la primera base en la jugada). Por ejemplo:

- (1) Pedro está lanzando. Arvelo alcanza la primera en base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Benítez es puesto "out" en batazo de rola por el cuadro, avanzando Arvelo a la segunda base. Cuevas es retirado con elevado. Daniels conecta un sencillo, anotando Arvelo. La carrera de Arvelo será cargada a Pedro.
- (2) Pedro está lanzando. Arvelo alcanza la primera en base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Arvelo es forzado en segunda base por Benítez. Cuevas es "out" en batazo de rola al cuadro interior, adelantando Benítez a segunda base. Daniels conecta sencillo, anotando Benítez. La carrera de Benítez será cargada a Pedro.
- (3) Pedro está lanzando. Arvelo alcanza la primera en base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Benítez conecta sencillo, adelantando Arvelo a tercera base. Cuevas conecta batazo de rola al campo-corto, Arvelo es puesto "out" en el plato y Benítez adelanta a la segunda base. Daniels es retirado con elevado. Echevarría conecta sencillo anotando Benítez. La carrera anotada por Benítez será cargada a Pedro.
- (4) Pedro está lanzando. Arvelo alcanza la primera en base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Benítez alcanza la primera en base por bolas. Cuevas es retirado con elevado. Arvelo es puesto "out" en segunda base en jugada de revirada. Daniels conecta doble, anotando Benítez desde primera. La carrera de Benítez será cargada a Rogelio.
- (5) Pedro está lanzando. Arvelo alcanza la primera en base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Benítez alcanza la primera en base por bolas. Sierra releva a Rogelio. Arvelo es forzado en tercera base por Cuevas. Benítez es forzado en tercera por Daniels. Echevarría conecta

Regla 10.16

cuadrangular, anotando tres carreras. El anotador oficial cargará una carrera a Pedro, una a Rogelio y una a Sierra.

- (6) Pedro está lanzando. Arvelo alcanza la primera en base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Benítez alcanza la primera en base por bolas. Cuevas conecta sencillo, llenando las bases. Arvelo es forzado en el plato por Daniels. Echevarría conecta sencillo, anotando Benítez y Cuevas. El anotador oficial cargará una carrera a Pedro y otra a Rogelio.
 - (7) Pedro está lanzando. Arvelo alcanza la primera en base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Benítez batea sencillo, pero Arvelo es puesto “out” tratando de llegar a tercera base y en el tiro Benítez avanza a segunda. Cuevas batea sencillo, anotando Benítez. La carrera de Benítez será cargada a Rogelio.
- (h) Un lanzador de relevo no será responsable cuando el primer bateador a quien le lanza llega a primera base por cuatro bolas cantadas si dicho bateador tiene una clara ventaja en el conteo de bolas y strikes cuando se cambian los lanzadores.

- (1) Si, cuando se cambian los lanzadores, el conteo es:

2 bolas, y ningún “strike,”

2 bolas, y 1 “strike,”

3 bolas, y ningún “strike,”

3 bolas, 1 “strike,”

3 bolas, 2 “strikes,”

y el bateador recibe base por bolas, el anotador oficial cargará la base por bolas al lanzador anterior y no al lanzador de relevo.

- (2) Cualquier otra acción por ese bateador, tal como alcanzar una base por un incogible, un error, una jugada de selección (fielder's choice), un “out” forzado, o al ser golpeado por un lanzamiento, hará que se le cargue ese bateador al lanzador 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 se cambian los lanzadores, el conteo es:

2 bolas, 2 “strikes,”

1 bola, 2 “strikes,”

Regla 10.16 a 10.17

1 bola, 1 “strike,”
1 bola, y ningún “strike,”
ninguna bola, 2 “strikes,”
ninguna bola, 1 “strike,”

el anotador oficial cargará ese bateador y sus acciones al lanzador de relevo.

- (i) Cuando se cambian los lanzadores durante una entrada, el lanzador de relevo 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 la Regla 10.16(i) es cargarle a un lanzador de relevo las carreras limpias por las cuales ese lanzador de relevo es el único responsable. En algunas situaciones, las carreras cargadas como limpias contra un lanzador de relevo pueden ser cargadas como sucias contra el equipo. Por ejemplo:

- (1) Con dos “out” y Pedro lanzando. Arvelo alcanza la primera en base por bolas. Benítez alcanza la primera base por un error. Rogelio releva a Pedro. Cuevas conecta cuadrangular, anotando tres carreras. El anotador oficial cargará dos carreras sucias a Pedro, una carrera limpia a Rogelio, y tres carreras sucias al equipo (debido a que la entrada debió haber terminado con el tercer “out” cuando Benítez bateó y se cometió un error).
- (2) Con dos “out” y Pedro lanzando. Arvelo y Benítez alcanzan primera en base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Cuevas alcanza la primera por un error. Daniels conecta cuadrangular, anotando tres carreras. El anotador oficial cargará dos carreras sucias a Pedro y dos carreras sucias a Rogelio (debido a que la entrada debió haber terminado cuando Cuevas bateó y se cometió un error).
- (3) No hay “out” y Pedro lanzando. Arvelo alcanza la primera por base por bolas. Benítez alcanza la primera por un error. Rogelio releva a Pedro. Carlos conecta cuadrangular, anotando tres carreras. Daniels y Echevarría se ponchan. Fernández alcanza la primera por un error. Rodríguez conecta cuadrangular, anotando dos carreras. El anotador oficial cargará dos carreras a Pedro, una de ellas limpia, tres carreras a Rogelio, una de ellas limpia; y cinco carreras al equipo, dos de ellas limpias (debido a que al reconstruirse la entrada solo Arvelo y Benítez habrían anotado sin errores).

10.17 LANZADOR GANADOR Y PERDEDOR

- (a) El anotador oficial deberá acreditar como lanzador ganador aquel lanzador cuyo equipo asume la delantera mientras ese lanzador está en el juego, o durante la entrada a la ofensiva en que dicho lanzador es removido del juego y no pierde la ventaja, a menos que

Regla 10.17

- (1) tal lanzador es un lanzador abridor y la Regla 10.17(b) aplica; o
- (2) aplica la Regla 10.17(c).

Regla 10.17(a) Comentario: Cuando la anotación esté empate, el juego se convierte en una nueva competencia en lo que respecta al lanzador ganador. Una vez que el equipo contrario toma la delantera, todos los lanzadores que han lanzado hasta ese momento y que han sido relevados, estarán excluidos de ser acreditados con la victoria. Si el lanzador contra cuyos lanzamientos el equipo contrario tomo la ventaja, continúa lanzando hasta que su equipo retome la delantera, la cual retiene hasta el final del juego, ese lanzador será el lanzador ganador.

(b) Si el lanzador cuyo equipo toma la delantera mientras tal lanzador está en el juego, o durante la entrada a la ofensiva en la cual dicho lanzador es removido del juego, y no pierde dicha ventaja, es un lanzador abridor que no ha completado

- (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 lanzador de relevo como el lanzador ganador, si hay un solo lanzador de relevo, o si hay más de un lanzador de relevo, al lanzador 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 lanzador ganador a un lanzador de relevo este debe lanzar al menos una entrada o lanzar cuando se realiza un “out” importante, dentro de la situación del juego al momento (incluyendo el marcador). Si el primer lanzador de relevo lanza efectivamente, el anotador oficial no le acreditará presumiblemente la victoria a ese lanzador, debido a que la regla requiere que se acredite la victoria al lanzador que fue el más efectivo, y un lanzador de relevo posterior podría haber sido más efectivo. El anotador oficial, al determinar cual lanzador 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 lanzadores de relevo han sido igual de efectivos, el anotador oficial dará el beneficio al primer lanzador como el lanzador ganador.

(c) El anotador oficial no deberá acreditar como lanzador ganador a un lanzador de relevo que es inefectivo en una breve aparición, cuando al menos uno de los relevistas siguientes lanza de forma efectiva ayudando a su equipo a mantener su ventaja. En tal caso el anotador oficial acreditará como lanzador ganador al relevista siguiente, que a juicio del anotador oficial, haya sido más efectivo.

Regla 10.17 a 10.19

Regla 10.17(c) Comentario: Por lo general el anotador oficial debe, pero no le es requerido, considerar una inefectiva y breve la participación de un lanzador de relevo si dicho lanzador de relevo lanza menos de una entrada y permite que anoten dos o más carreras limpias (aunque las carreras sean cargadas al lanzador anterior). El comentario a la regla 10.17(b) provee ayuda para escoger el lanzador ganador entre lanzadores relevistas subsiguientes.

- (d) Un lanzador perdedor es aquel lanzador 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 empate, el juego se convierte en una nueva competencia en lo que respecta al lanzador perdedor.

- (e) Una liga puede designar un juego que no sea de campeonato (por ejemplo, el Juego de Estrellas de Grandes Ligas (Major Leagues)) al cual no apliquen las Reglas 10.17(a)(1) y 10.17(b). En esos juegos, el anotador oficial acreditará como lanzador ganador aquel lanzador cuyo equipo toma la ventaja mientras ese lanzador está en el juego, o durante la entrada a la ofensiva en que dicho lanzador es removido del juego, y no pierde esa ventaja, a menos que ese lanzador sea “explotado” después del equipo ganador haber tomado una ventaja decisiva y el anotador oficial determina que lanzador subsiguiente tiene derecho a que le acredite como el lanzador ganador.

10.18 BLANQUEADAS (SHUTOUTS)

Una blanqueada (shutout) es una estadística acreditada a un lanzador que no permite carreras en un juego. No se acreditará una blanqueada (shutout) a ningún lanzador a menos que haya lanzado el 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 lanzadores se combinan para lanzar una blanqueada (shutout), el estadístico de la Liga deberá hacer una anotación al efecto en los registros oficiales de lanzamientos de la Liga.

10.19 JUEGOS SALVADOS PARA LANZADORES RELEVO

El “juego salvado” es una estadística acreditada a un lanzador de relevo, según se dispone en esta Regla 10.19.

El anotador oficial acreditará con un juego salvado a un lanzador cuando ese lanzador reúna todas las cuatro condiciones siguientes:

Regla 10.19 a 10.20

- (a) El sea el lanzador que haya terminado el juego ganado por su equipo;
- (b) El no sea el lanzador ganador;
- (c) Que se le acredite al menos $\frac{1}{3}$ de entrada lanzada;
- (d) Cumpla con una de las siguientes condiciones:
 - (1) Entre al juego con una ventaja de no más de tres carreras y lanza al 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 redondel 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 ESTADISTICAS

El presidente de la liga designará 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 un juego de post-temporada.

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 cada jugador por nombre y apellido e indicará si el bateador batea a la derecha, a la izquierda o de ambos lados; y para cada fildeador y lanzador, si tira con la mano derecha o la izquierda.

Cuando un jugador incluido en la alineación inicial es sustituido antes de que jugar a la defensiva, no recibirá crédito en las estadísticas defensivas (de fildeo), a menos que él realmente juegue en esa posición durante el partido. A todos estos jugadores les será acreditado un juego jugado (en las estadísticas de bateo) siempre y cuando hayan sido anunciados en el juego o incluidos en la tarjeta de alineación oficial.

Regla 10.20 Comentario: El anotador oficial acreditará a un jugador como que ha jugado a 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 que

Regla 10.20 a 10.21

se haga un lanzamiento o que se realice una jugada, el anotador oficial le acreditará a dicho jugador en la estadística de bateo con un juego jugado pero acreditará a dicho jugador ninguna estadística defensiva. Si un juego es terminado (por ejemplo, debido a la lluvia) después de un lanzador de relevo haber entrado al juego pero antes de hacer un lanzamiento que se realice una jugada, el anotador oficial acreditará a dicho lanzador en las estadísticas de bateo con un juego jugado, pero no acreditará a ese lanzador con un juego lanzado o con ninguna estadística defensiva.

Juegos celebrados para decidir un empate divisional serán incluidos en las estadísticas de esa temporada.

10.21 DETERMINANDO LOS RECORDS DE PROMEDIO

Para calcular:

- (a) El porcentaje de juegos ganados y perdidos, divida el número de juegos ganados, entre el total de juegos ganados y perdidos;
- (b) El promedio de bateo, divida el número total de incogibles (no el total de bases alcanzadas mediante los incogibles) entre el total de turnos al bate, según se define en 10.02(a);
- (c) El porcentaje de bases alcanzadas (slugging), divida el total de bases alcanzadas mediante todos los incogibles conectados, entre el total de turnos al bate, según se define en 10.02(a);
- (d) El promedio de fildeo, divida el total de “outs” realizados y asistencias, entre el total de “outs” realizados, asistencias y errores (que se les denominarán como oportunidades);
- (e) El promedio de carreras permitidas del lanzador (efectividad), multiplique por nueve (9) el total de carreras limpias cargadas a ese lanzador, y divida el resultado entre el total de entradas lanzadas por el, incluyendo fracciones de entradas; y
Regla 10.21(e) Comentario: Por ejemplo, $9\frac{1}{3}$ de entradas lanzadas y 3 carreras limpias es un promedio de 2.89 de carreras permitidas (efectividad) (3 carreras limpias multiplicadas por 9 y dividido entre $9\frac{1}{3}$ es igual a 2.89).
- (f) El porcentaje de embasado (on-base), divida el total de incogibles, bases por bolas, y las veces golpeado por lanzamientos entre el total de turnos al bate, las bases por bolas, veces golpeado por lanzamientos y elevados de sacrificio.

Regla 10.21(f) Comentario: Para propósito de calcular el porcentaje de embasado (on-base) no tome en cuenta las veces que a un bateador se le ha otorgado la primera base por interferencia u obstrucción.

Regla 10.22

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 con los siguientes requisitos mínimos de actuación:

- (a) El campeón individual de bateo, de bases alcanzadas (slugging) o de por ciento de embasado será el jugador con el promedio más alto de bateo, de bases alcanzadas (slugging) o de por ciento de embasado, según sea el caso, con tal que el jugador se le acrediten tantas o más apariciones al plato en juegos de campeonato de liga como el número de juegos programados en esa temporada para cada equipo en esa liga, multiplicado por 3.1 en el caso de un jugador de Grandes Ligas (Major Leagues) y por 2.7 en el caso de un jugador de la National Association. El total de apariciones al plato deberá incluir los turnos oficiales al bate, mas 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 ha otorgado la primera base por interferencia u obstrucción. No obstante los requisitos anteriores de apariciones mínimas al plato, cualquier jugador con menos del número requerido de apariciones al plato cuyo promedio sería el más alto, si le fueran acreditados el número requerido de apariciones al plato, se le otorgará el campeonato de bateo, de bases alcanzadas (slugging) o de por ciento de embasado, según sea el caso.

Regla 10.22 (a) Comentario: Por ejemplo, si un itinerario de Grandes Ligas (Major Leagues) tiene 162 juegos para cada equipo, 502 apariciones al plato (162 veces por 3.1 es igual a 502) cualifica para el campeonato de bateo, de bases alcanzadas (slugging) o de por ciento de embasado. Si el itinerario de una liga de la National Association tiene 140 juegos para cada equipo, se requieren 378 apariciones al plato (140 veces por 2.7 es igual a 378) cualifica para el campeonato de bateo, de bases alcanzadas (slugging), o de por ciento de embasado. Las fracciones de apariciones al plato deberán ser redondeadas hacia arriba o hacia abajo al número entero más cercano. Por ejemplo, 162 por 3.1 es igual a 502.2, el cual se redondea hacia abajo al requisito de 502.

Si por ejemplo, Arvelo tiene el promedio de bateo más alto con un promedio .362 (181 incogibles en 500 turnos al bate) entre aquellos con 502 apariciones al plato en las Grandes Ligas (Major Leagues) y Benítez tiene 490 apariencias al plato, 440 turnos al bate y 165 incogibles 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 Arvelo: .365 (165 hits en 452 veces al bate) contra .362 de Arvelo.

- (b) El lanzador campeón individual en las Grandes Ligas (Major Leagues) será el lanzador con el promedio más bajo de carreras permitidas (efectividad), siempre que

Regla 10.22 a 10.23

el lanzador haya lanzado al menos tantas entradas, en juegos del campeonato de la liga, como número de juegos programados esa temporada para cada equipo en la liga. El lanzador campeón individual en una liga de la National Association será el lanzador con el promedio más bajo de carreras permitidas (efectividad), siempre que el lanzador haya lanzado 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 lanzador.

Regla 10.22(b) Comentario: Por ejemplo, si las Grandes Ligas (Major Leagues) programa 162 juegos para cada equipo, 162 entradas cualifican a un lanzador para un campeonato de pitcheo. Un lanzador con 161½ entradas no cualificaría. Si una liga de la National Association programa 140 juegos para cada equipo, 112 entradas cualifican a un lanzador para un campeonato de pitcheo. Las fracciones de entradas para el número de entradas requerido deberán redondearse al tercio de entrada más cercano. Por ejemplo, el 80% de 144 juegos es 115.2, pues 115⅓ 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 60⅔ de entradas para un campeonato de pitcheo en una liga de la National Association con 76 juegos programados.

- (c) Los campeones de fildeo individual serán los fildeadores con el promedio más alto de fildeo en cada posición, sujeto a que:
- (1) Un receptor, debe haber participado como receptor al menos en la mitad del número de juegos programados en esa temporada para cada equipo en su liga;
 - (2) Un jugador del cuadro interior o un jardinero debe haber participado en su posición al menos en dos terceras partes del número de juegos programados en esa temporada para cada equipo en su liga;
 - (3) Un lanzador debe haber lanzado al menos en tantas entradas como el número de juegos programados en esa temporada para cada equipo en su liga, a menos que otro lanzador tenga un promedio de fildeo tan alto o más alto, y ha manejado la bola en un mayor número de oportunidades en menor cantidad de entradas, en cuyo caso ese otro lanzador será el campeón de fildeo.

10.23 GUIAS PARA LOS RECORDS DE RENDIMIENTO ACUMULATIVO

- (a) RACHA DE INCOGIBLES CONSECUTIVOS. Una racha de bateo de incogibles consecutivos no se terminará si la aparición del bateador al plato resulta en una base por bolas, bateador golpeado por el lanzamiento, interferencia defensiva u obstrucción o toque de sacrificio. Un elevado de sacrificio terminará la racha.

Regla 10.23

- (b) **RACHA DE JUEGOS CONSECUTIVOS BATEANDO DE HIT.** Una de juegos consecutivos bateando de hit no terminará si todas las apariciones del bateador al plato (una o más) en un juego resultan en una base por bolas, bateador golpeado por el lanzamiento, interferencia defensiva u obstrucción o un toque de sacrificio. La racha terminará si el jugador conecta un elevado de sacrificio y no un incogible. 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 jugando se extenderá si un jugador juega media 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 un árbitro antes de pueda cumplir con los requisitos de esta Regla 10.23(c), la racha de ese jugador continuará.
- (d) **JUEGOS SUSPENDIDOS.** Para el propósito de esta Regla 10.23, todas las actuaciones para completar un juego suspendido se considerarán como si hubiesen ocurrido en la fecha original del juego.

Indice

Reglas 1.00 hasta la 9.00

Nota: Para cualquier asunto no contenido en este índice y para información adicional, véase los términos alfabetizadas de la Regla 2.00.

- Abandonar el Esfuerzo de Correr las Bases**—6.08, 6.09(b) Comentario, 7.08(a)(2), 7.08(j), 7.10(c).
- Accidente del Jugador o Arbitro**—5.10(c)(h).
- Alineación (Orden al Bate)**—3.03, 3.04, 3.05, 3.06, 3.07, 3.08, 4.01, 4.04, 6.01, 9.04(a)(8).
- Alineación, tarjeta de**—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);
Chequeo de “swing” para terminar una entrada 9.02(c) Comentario;
Limitaciones para solicitud de consulta en chequeo de “swing” 9.02(c) Comentario.
- Arbitro**—9.00;
Alumbrado del terreno 4.14, 5.10(a-b);
Cambio de decisión después de consulta 9.02(c), 9.02(c) Comentario;
Control del personal del terreno 3.11;
Deberes antes del juego 3.01;
Golpeado por lanzamiento o tiro 5.08, 5.09(g), 6.05(b) Comentario, 7.05(i);
Golpeado por una bola bateada 5.09(f), 6.08(d);
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).

Índice

Arbitro o Jugador Incapacitado—5.10 (c-h).

Atrapada—2.00, 6.05(a-b).

“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, 2.00.

Atrapada/Intento de Jugada 2.00 (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 Comentario, 3.17, 4.06, 4.07, 4.08, 9.05(c).

Base—1.04, 1.06, 2.00;

Desprendida 7.08(c) Reglamentación Aprobada 1 y 2.

Bases Otorgadas—

Apelación 7.10;

Reglas de terreno 3.13;

Obstrucción 7.06(a) Comentario;

Interferencia del fanático 3.16 Comentario;

Tiro salvaje por un jugador del cuadro interior que va a territorio muerto
7.05(g);

Tiro salvaje por un lanzador, desde la goma de lanzar, que va a territorio
muerto 7.05(h), 7.05(g-i), 8.01(e).

Base/Plato 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—

“Backswing” le pega al receptor 6.06(c);

Golpeado por un lanzamiento 5.09(a), 6.05(f), 6.08(b), 2.00 (Bola, Strike);

Golpeado por una bola bateada 5.09(f), 6.05(g), 7.09(k);

Interferencia con 6.08(c), 7.04(d);

Indice

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 en la caja del bateador 2.00, 6.02, 6.03, 6.06.

Bateador Designado—6.10;

Bateando de emergente o corriendo de emergente por el lanzador del juego
6.10(b)(10)

Bateando Fuera de Turno—6.07.

Bola (Baseball)—1.09;

Alterada (desfigurada) 3.02, 8.02(a);

Bolas Oficiales del Juego 3.01(c-e).

Bola Bateada Ilegalmente—5.09(d), 6.06(a).

Bola dejada caer intencionalmente—6.05(l).

Bola “Fair”—2.00;

Dejada caer intencionalmente 6.05(l);

Desviada fuera de juego 6.09(g-h), 7.05(a, f);

Le pega a corredor o árbitro 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 “Foul”—2.00, 5.09(e).

Bola Muerta (“Tiempo”) y Reanudación del Juego—3.12, 5.02, 5.10, 5.11, 6.02(b) Comentarios.

Bola Tirada Fuera de Juego—3.01(e) Comentario, 7.05(g-i), 8.01(e);

Apelación, durante 7.10;

Interferencia del Fanático 3.16 Comentario;

Obstrucción, durante 7.06(a) Comentario;

Reglas de Terreno 3.13.

Bolsa de Resina—3.01(f), 8.02(a).

Caja del Bateador—1.04, 2.00, 6.02, 6.03, 6.06.

Caja del Receptor—1.04 (Diagrama 2), 2.00, 4.03(a), 8.05(l).

Calentamiento–Tiros/Lanzamientos—

Fildeadores, que no son lanzadores 3.03 (Comentario);

Indice

- Lanzadores 8.03.
- Carril de los Tres Pies**—1.04, 6.05(k).
- Carrera del triunfo**—4.09(b), 4.11(c), 7.08(a) Comentario, 7.04(b) Comentario, 7.10 Comentario.
- Casco Protector**—1.16, 6.05(h) Comentario.
- Chequeo de “swing”**—9.02(c) Comentario.
- “Coach”**—2.00, 2.00 (Dirigente (b)), 3.15 Comentario, 4.05, 5.08, 7.09(h-i), 7.11.
- “Coaches” de Base**—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.
- Conferencia Pre-Juego**—4.01.
- Confiscado (Forfeit)**—3.11, 3.18, 4.15, 4.16, 4.17, 9.04(a)(6), 10.03(e).
- 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;
 - Deslizamiento Ilegal 7.14;
 - “Exceso de agresividad” 7.04(b) Comentario;
 - Golpeado por bola bateada 7.08(f), 5.09(f), 6.08(d), 6.09(c), 7.09(k);
 - Golpeado por bola bateada (antes o despues de pasar a un fildeador) 5.09(f), 7.09(k), 7.08(f);
 - Golpeado por Elevado al Cuadro (sobre o fuera de la base) 7.08(f), 7.08(f) Excepción;
 - Golpeado por lanzamiento 5.09(h), 6.05(n);
 - Interfiere luego de anotar 7.09(e);
 - Interfiere mientras está en contacto con la base—7.08(b) Comentario;
 - Lesionado 5.10 (c)(1);
 - Pasa a un corredor precedente 7.08(h);

Índice

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) 2.00, 7.08(d), 7.10(a), 2.00 (Elevado al cuadro (Infield Fly)), 5.09(e), 7.05(i) Comentario;
Véase también Bateador-Corredor.

Cuadrangular (Home Run)—6.09(d), 705(a).

Doble Juego—4.13.

“Dugout”—Ver Banco.

Elevado al Cuadro (Infield Fly)—2.00, 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;
Goma de lanzar 1.04, 1.07;
Guante/Mascota 1.12, 1.13, 1.14, 1.15;
Plato (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.

Fanáticos—3.09, 3.13, 3.15, 3.18, 4.06(a)(1-2), 5.10(f), 7.04(c), 9.01(e)(2); Interferencia 2.00 (Interferencia (d)), 3.16.

Fildeador—

Cae fuera de juego 5.10(f), 7.04(c);
Mangas del uniforme 1.11(c);

Índice

- 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”**—2.00, 5.09(g), 6.05(b) Comentario, 7.08(d) Comentario.
- Fraternizar**—3.09.
- Goma del Lanzador**—1.04, 1.07.
- Guante/Mascota**—1.12, 1.13, 1.14, 1.15;
Toca ilegalmente una bola viva—7.05(a, c, e).
- Interferencia**—
“Backswing” 6.06(c) Comentario;
Corredor—Deslizamiento Ilegal;
Corredor es golpeado por bola bateada 7.08(f), 5.09(f), 6.08(d), 6.09(c), 7.09(k);
Del Arbitro 2.00, 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 Fanático 2.00 (Interferencia (d)), 3.16;
Del Receptor 6.08(c), 7.04(d), 7.07;
Defensiva 2.00, 6.08(c), 7.04(d), 7.07;
En contacto con la base 7.08(b) Comentario;
Intencional (Doble Jugada) 7.09(f), 6.05(m), 7.08(b) Comentario;
Ofensiva 2.00, 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, 7.14.
Persona Autorizada en el Terreno 3.15;
Véase también “Coaches de Base,” Bateador, y Receptor.
- Interferencia en el “Backswing”**—6.06(c) Comentario.
- Juego Empate**—2.00, 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 Suspendidos, Pospuestos, o Empates**—4.12, 4.10(d);
Regla Opcional National Association 4.12(a)(2-9).
- Jugada de Selección (Fielder’s Choice)**—2.00, 10.12(f)(2).

Indice

Jugada Forzada/“Out” Forzado—2.00, 7.08(e);

Reinstalada 7.08(e).

Lanzador—

Ambidextro 8.01(f);

Boca, va a su boca en el montículo 8.02(a)(1);

Bola alterada (desfigurada) 8.02(a)(6);

Lanzamientos de calentamiento (preparatorios) 8.03, 8.06 Comentario;

Lanza intencionalmente al bateador 8.02(d);

Lesionado 3.03 Comentario, 3.05(a-b), 8.01(f), 8.03;

Mangas de su uniforme 1.11;

Pie pivote 2.00, 8.00(a-b, e);

Posesión de objeto o sustancia extraña 8.02(b);

Posición legal 8.01(a-b);

Se convierte en jugador del cuadro interior 8.01(e);

Tiro va fuera de juego desde la goma de lanzar 7.05(h);

Visitas del “coach” o dirigente 8.06.

Lanzamiento—

Bola 2.00;

Golpea a corredor que intenta anotar 5.09(h), 6.05(h);

Intencional al bateador 8.02(d);

Se aloja en el equipo del receptor o del árbitro 5.09(g), 7.05(i);

Sale fuera de juego 7.05(h);

“Strike” 2.00.

Lanzamiento Ilegal—2.00 (Lanzamiento Ilegal y Retorno Rápido), 8.10(b) Comentario, 8.01(d), 8.05(e).

Lanzamiento Intencional al Bateador—8.02(d).

Lanzamiento que Rebota—2.00 (Bola).

Límites de Tiempo—4.12(a)(1), 4.12(a) Nota, 9.04(a)(7).

Listado de Jugadores Lesionados—3.17 Comentario.

Movida de Tercera-a-Primera—8.05(c) Comentario.

Niño/Niña Recoge Bates (Bat Boy/Girl)—1.16(f), 3.15, 3.17.

Índice

Obstrucción—2.00, 7.06, 7.09(j) Comentario;

Por Fanáticos 4.09(b).

Oscuridad/Alumbrado del Terreno—4.12(a)(4), 4.12(a) Nota, 4.14, 5.10(a-b).

Pasarse de la Base/Corriendo o Deslizándose—

Plato 7.08(k), 7.10(d);

Primera Base 7.08(c, j), 7.10(c).

Posición de Frente (Windup)—8.10(b).

Posición de Lado (Set)—8.01(b).

Presidente de Liga—2.00, 1.11(i), 2.00 (Manager), 3.01(c), 4.12(b)(4), 4.13(c);

Arbitros 9.01(a), 9.04(c), 9.05;

Bate Ilegal 6.06(d);

Protestas 4.18, 4.19;

Violaciones de Lanzamientos 8.02(a), 8.02(d).

Protección Policial—3.18.

Receptor—

Lanzamiento que se aloja en el equipo 5.09(g), 7.05(i);

Interferencia con 2.00 (Interferencia (c)), 5.09(b), 6.06(c), 7.08(g);

Interferencia por 2.00 (Interferencia (b)), 6.08(c), 7.04(d), 7.07;

Posición—4.03.

Regla de Choques en el Plato—7.13.

Regla de Deslizamiento—7.14.

Reglas de Terreno—3.13, 9.04(a)(9).

Retraso por Lluvia—4.01(e).

Retocar (Tagging Up)—2.00 (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.

Indice

Retraso del Juego—

- Confiscación (Forfeit) por retraso—4.15;
- Por el bateador—6.02(c-d);
- Por el lanzador—6.02(b) Comentario, 8.02(c), 8.04, 8.05(h).

Sustituciones—3.03, 3.08, 4.04;

- Sustituciones Múltiples 3.06.

Sustituciones Múltiples—

- Limitaciones del dirigente/“coach” en cuanto a las sustituciones múltiples 3.06 Comentario.

“Strike”/Zona de “Strike”—2.00, 6.08(b).

Tercer “Strike” No Atrapado—2.00 (Bola), 5.09(g) Comentario, 6.05(b-d, f, j, n), 6.09(b), 7.09(a).

Tercer “Strike” Situaciones—2.00 (Bola), 5.09(g) Comentario, 6.05(b-d, f, j, n), 6.09(b), 7.09(a).

Terreno de Juego—1.04

Tiro (Tirada)—2.00 (Lanzamiento—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;
- Lanzador 8.01(a-c-e), 8.02(c), 8.05(a-d, j), Reglamentación Aprobada, Comentario (b).

Tocar a un Corredor (Tag)—2.00, 7.08(c, e);

- Después de la base otorgada (bola viva) 6.08(a), 7.04(b);
- Después de fallar el plato 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 (Curfew)—4.12(a)(1), 4.12(a) Nota.

Uniformes—1.11, 1.17.

Visitas del Dirigente al Lanzador—8.06.

Visitas al Montículo—8.06.

