

REVUELS OFICIALES DE



BEISBOL

862

1

GV862

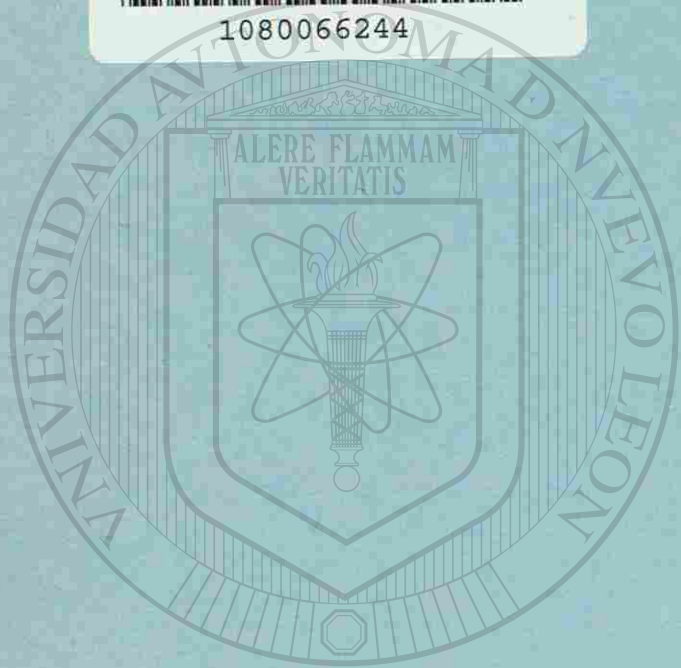
.5

U5

C. 1



1080066244

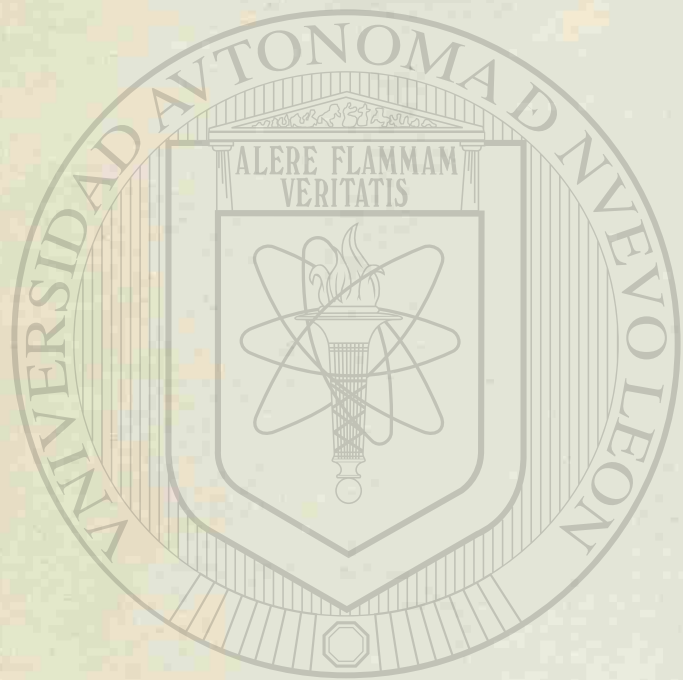


UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



REGLAS OFICIALES DE BEISBOL

UANL

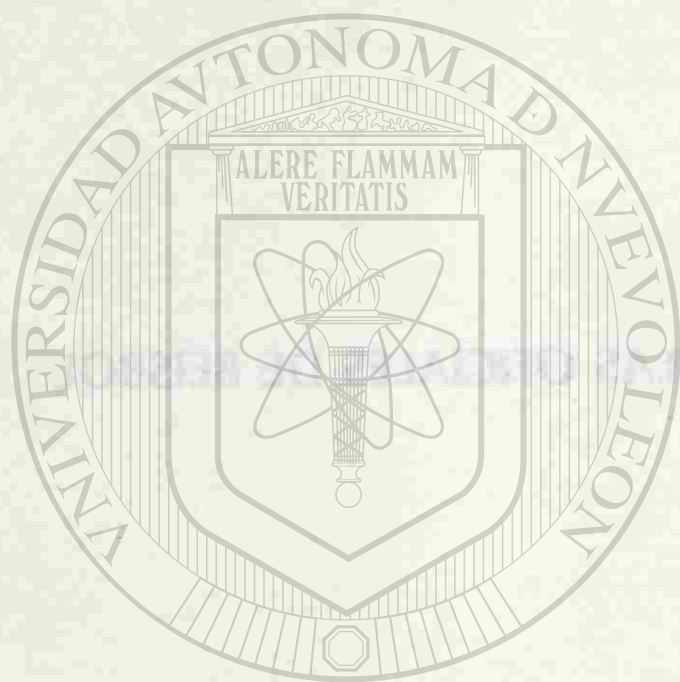
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



6V 862

.5
05



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

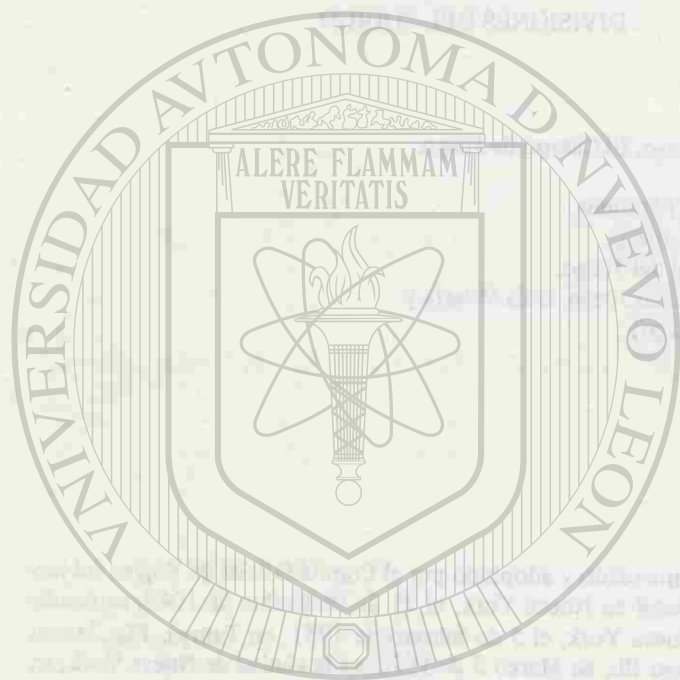
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



DIVISIONES DEL CODIGO

- 1- Objetivos del Juego, El Campo de Juego, Equipo.
- 2- Definiciones de Términos.
- 3- Preliminares del Juego.
- 4- Principio y Final del Juego.
- 5- Poniendo la Bola en Juego, Bola Muerta y Bola Viva (en juego).
- 6- El Bateador.
- 7- El Corredor.
- 8- El Pitcher.
- 9- El Umpire.
- 10- El Anotador.

Vuelto a redactar, enmendado y adoptado por el Comité Oficial de Reglas del juego de Beisbol Profesional en Nueva York, el 21 de Diciembre de 1949; enmendado en la ciudad de Nueva York, el 5 de febrero de 1951; en Tampa, Fla., Marzo 14 de 1951; en Chicago Ill., en Marzo 3 de 1952; en la ciudad de Nueva York, en Noviembre 4 de 1953; en la ciudad de Nueva York, en Diciembre 8 de 1954; en Chicago Ill., en Noviembre 20 de 1956; en Tampa, Fla., en Marzo 30 y 31 de 1961; en Tampa, Fla., en Noviembre 26 de 1961; en la ciudad de Nueva York, el 26 de Enero de 1963; en San Diego, Calif., en Diciembre 2 de 1963; en Houston, Tex., en Diciembre 1 de 1964; en Columbus, Ohio, en Noviembre 28 de 1966; en Pittsburgh, Pa., en Diciembre 1 de 1966; en México, D. F., México, en Noviembre 17 de 1967; en San Francisco, Calif., en Diciembre 3, 1968; en la ciudad de Nueva York, en Enero 31, 1969; en Fort Lauderdale, Fla., en Diciembre 1 de 1969; en Los Angeles, Calif., en Noviembre 30 de 1970; y en Phoenix, Ariz., en Diciembre 10 de 1971; y las últimas enmiendas que giró el Comité Oficial de Reglas del Juego de Beisbol a través de Henry J. Peters, Presidente de la "National Association" en boletín Número 109, del 3 de abril de 1972 y en Houston, Texas, Diciembre 3 y 7 de 1973, Diciembre 2 de 1974; Hollywood, Fla., Diciembre 8 de 1975; Los Angeles, Calif., Diciembre 6 de 1976; Honolulu, Hawaii, Diciembre 5 de 1977.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN

1.00 OBJETIVOS DEL JUEGO

1.01 El beisbol es un juego entre dos equipos de nueve jugadores cada uno, bajo la dirección de un manager, jugándose en un campo cerrado de acuerdo con estas reglas, bajo la jurisdicción de un árbitro (umpire) o árbitros.

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

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

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

El cuadro (infield) debe ser un cuadro de 90 pies (27.43 mts.) por lado. El jardín (outfield) es el área entre las dos líneas de foul formadas al extenderse éstas a dos lados del cuadro, como se ve en el diagrama 1

La distancia más cercana de la base del home a la barda, tribuna u otra obstrucción en terreno de fair, deberá ser de 250 pies (76.20 mts.) o más. Una distancia de 320 pies (97.50 mts.) o más a lo largo de las líneas de foul y de 400 pies (121.87 mts.) o más pies en el jardín central es preferible.

El cuadro (infield) deberá ser graduado en forma que las líneas de bases y el plato del home queden a nivel. El plato del pitcher deberá quedar a 10 pulgadas (0.254 mts.) arriba del nivel del plato de home. El grado de declive desde un punto de 6 pulgadas (0.1524 mts.) del frente del plato del pitcher, a un punto de 6 pies (5.486 mts.) en dirección al plato de home, deberá ser de 1 pulgada (0.3048 mts.), por cada 12 pulgadas. Tal graduación del declive deberá ser uniforme.

El cuadro (infield) y el jardín (outfield) incluyéndose las líneas limítrofes, son terreno de fair y toda otra área es terreno de foul

Es de aconsejarse que la línea que parte de la base de home, pase por el plato del pitcher y

termine en la segunda base, tenga una orientación de Este-Noreste.

Se recomienda que la distancia del plato del home a la tribuna, barda u otro obstáculo atrás de él y de las líneas de bases también a la más cercana tribuna, gradería, barda u otra obstrucción en terreno de foul será de 60 pies (18.28 mts.) o más. Véase diagrama 1.

Cuando la localización de la base del home se determine, con una cinta de acero, médanse 127 pies 3 3/8 de pulgada (38.78 mts.) en dirección deseada para obtener o establecer la segunda base.

Desde la base del home, médanse 90 pies (27.43 mts.) hacia la primera base; de la segunda base, médanse 90 pies (27.43 mts.) hacia la primera base. la intersección de estas líneas establece la primera base.

De la base del home, médanse 90 pies (27.43 mts.) hacia la tercera base; desde la segunda base, médanse 90 pies (27.43 mts.) hacia la tercera base; la intersección de estas líneas establece la tercera base.

La distancia entre la primera y la tercera bases, es de 127 pies 3 3/8 de pulgada (38.78 mts.)

Todas las medidas desde la base del home deberán ser tomadas desde el punto donde se crucen las líneas de primera y tercera bases.

La caja del catcher, las cajas de los bateadores, las cajas de los coaches, las líneas de tres pies de primera base y las cajas de los bateadores que siguen en turno (círculo de espera), deberán ser trazadas como se muestra en los diagramas 1 y 2.

Las líneas de foul y todas las otras líneas de juego indicadas en los diagramas con líneas negras gruesas, deberán ser pintadas con cal húmeda, yeso u otro material blanco.

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

NOTA: (a) Un campo de juego construido por un club profesional después del 1.º de junio de 1958, deberá tener una distancia mínima de 325 pies (99.02 mts.) de la base del home a la barda, tribuna, gradería o cualquiera otra construcción más cercana, en las líneas de foul de los jardines izquierdo y derecho, y una distancia mínima de 400 pies (121.87 mts.) a la barda, gradería, tribuna u otra construcción, en el jardín central.

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

1.05 LA BASE DE HOME: Deberá ser una plancha de caucho blanco de cinco lados. Deberá

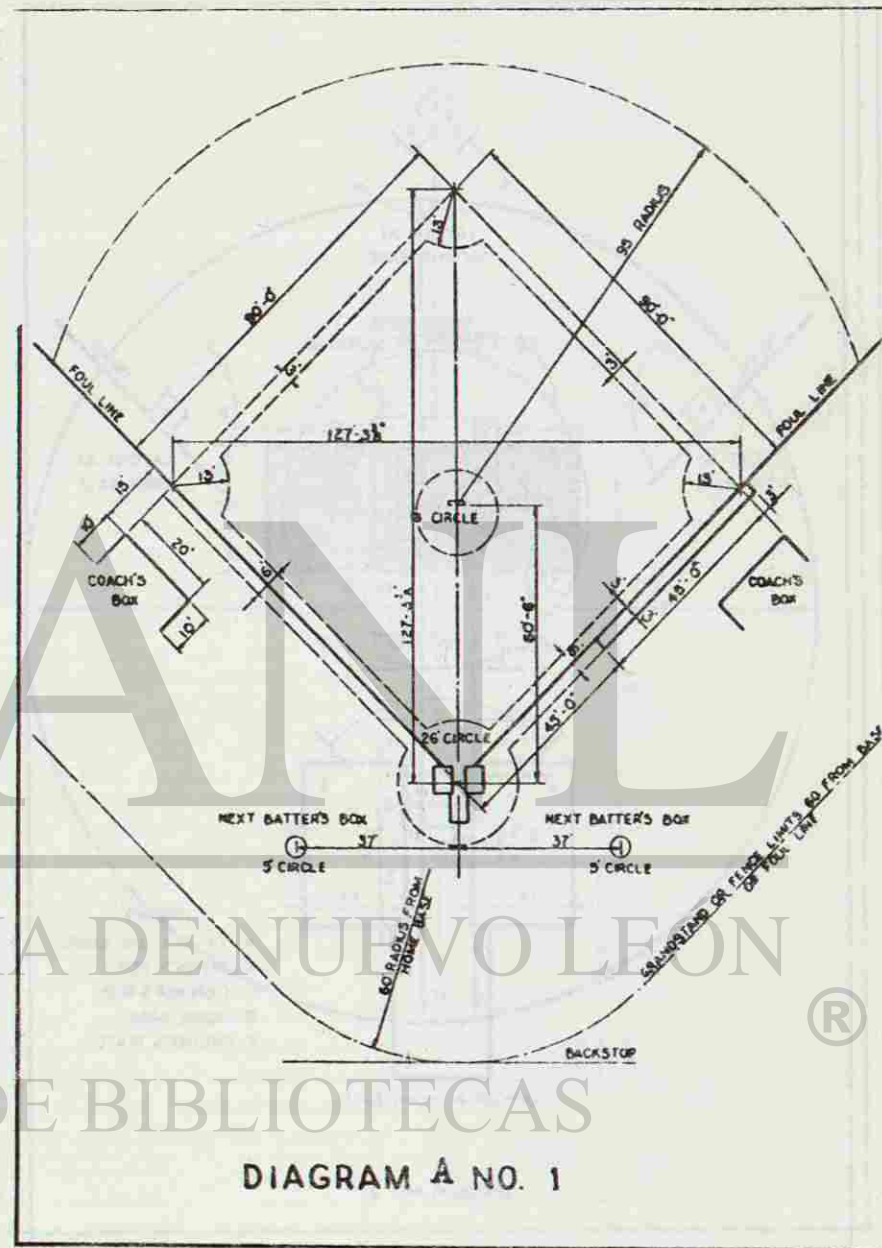


DIAGRAM A NO. 1

Nota. - Las medidas están contempladas en pies (') y en pulgadas (").

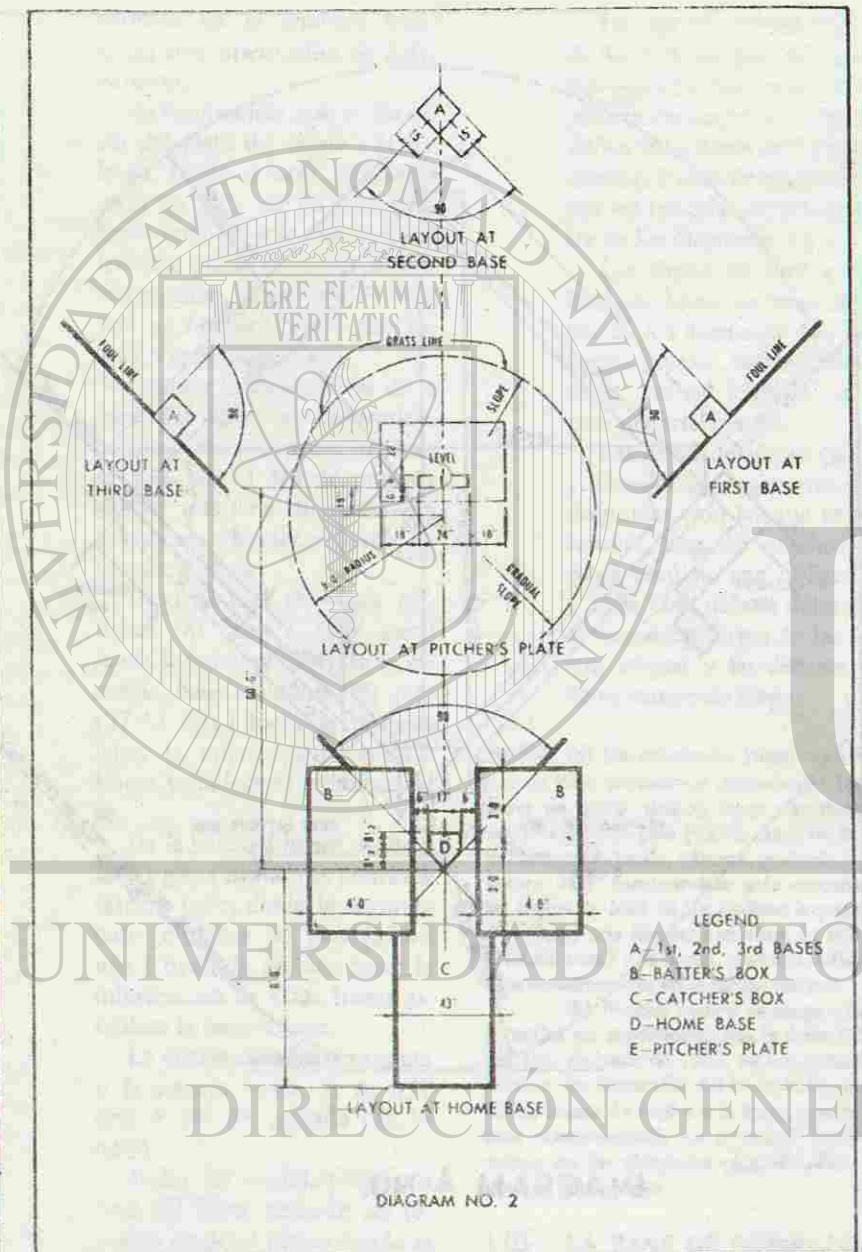
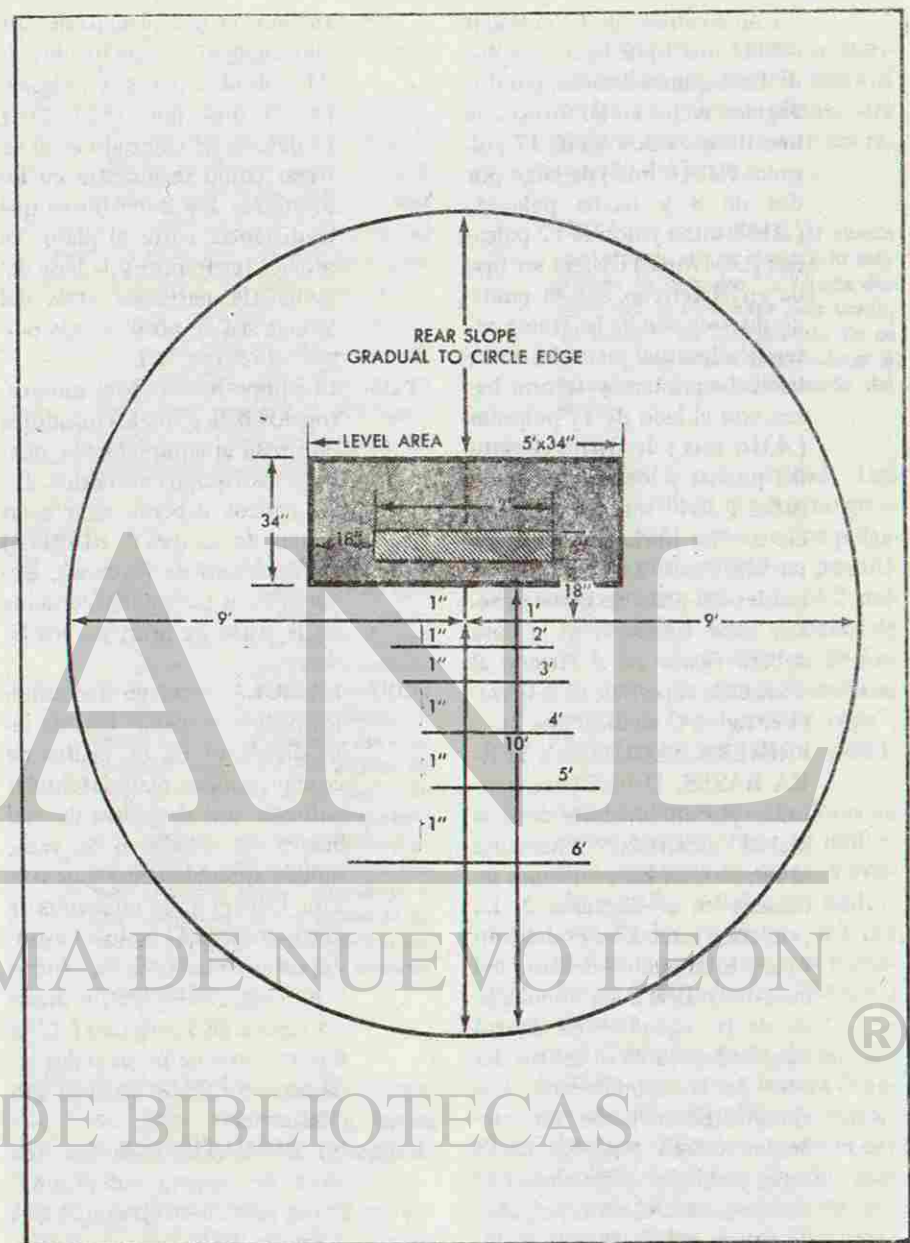


DIAGRAM NO. 2

Nota.— Las medidas están contempladas en pies (') y en pulgadas (").



Nota.— Las medidas están contempladas en pies (') y en pulgadas (").

ser un cuadrado de 12 pulgadas (.3047 mts.) por lado, con dos de las esquinas llenadas por dos ángulos rectos en tal forma que uno de sus lados sea de 17 pulgadas (.4316 mts.) de largo por dos de 8 y media pulgadas (.2158 mts.) y dos de 12 pulgadas (.3047 mts.) Deberá ser fijada en el terreno con el punto de intersección de las líneas extendiéndose del plato del home hacia la primera y tercera bases, con el lado de 17 pulgadas (.4316 mts.) de frente al plato del pitcher y los dos de 12 pulgadas (.3047 mts.) coincidiendo con las líneas de primera y tercera bases. Los filos de los bordes del plato de home deberán estar biselados y la base deberá fijarse en el terreno al nivel de la superficie de la tierra. (Ver figura D en diagrama 2).

1.06 **PRIMERA, SEGUNDA Y TERCERA BASES:** Deberán ser marcadas por almohadillas de lona blanca, amarradas firmemente al terreno, en las posiciones señaladas en el diagrama 2. La primera y tercera bases deberán estar totalmente dentro del cuadro (infield). La almohadilla de la segunda base deberá estar colocada en el centro del sitio de la segunda base. Las almohadillas deberán ser cuadradas de 15 pulgadas (0.38 mts.) por lado, de no menos de tres pulgadas, ni cinco pulgadas de grueso, rellenas con material suave.

1.07 **EL PLATO DEL PITCHER:**

Deberá ser una plancha de caucho blanco en rectángulo, de 24 pulgadas por seis pulgadas (.6093 mts. por .1523 mts.). El deberá ser colocado en el terreno como se muestra en los diagramas 1 y 2, en forma que la distancia entre el plato del pitcher (el frente) y la base del home (la parte de atrás del home) sea de 60 pies, seis pulgadas (18.43 mts.).

1.08 El equipo local deberá suministrar los bancos de los jugadores uno para el equipo local y otro para los equipos visitantes. Tales bancos deberán estar a no menos de 25 pies (7.617 mts.) de las líneas de las bases. Deberán estar techados y cerrados en la parte de atrás y a los lados.

1.09 **LA BOLA:** Debe ser una esfera formada enredando hilo de lana alrededor de un centro de corcho, goma o material similar cubierta con dos tiras de piel blanca de caballo o de vaca, unidas apretadamente por costura. Deberá pesar no menos de cinco onzas (141 gramos) avoirdupois y no más de cinco onzas y un cuarto (149 grs.) y medir no menos de 9 pulgadas (.2285 mts.) ni más de nueve pulgadas un cuarto (.2348 mts.) de circunferencia.

1.10 (a) **EL BATE:** Debe ser una pieza de madera redondeado, de no más de dos pulgadas tres cuartos (.0698 mts.) de diámetro en su parte más gruesa y no más de 42 pulgadas (1.066

mts.) de largo. El bate deberá ser:

(1) Una pieza de madera sólida, o (2) Formado de un block de madera que consista de dos o más piezas de madera unidas por un adhesivo (pegamento) en tal forma que la dirección de la veta, de todas las piezas, sea esencialmente paralela en toda la extensión del bate. Tal bate laminado deberá contener solamente madera o adhesivo, excepto lo necesario para su pulimento y acabado.

NOTA:

Ningún bate laminado deberá ser usado en un juego profesional hasta que el fabricante haya asegurado su aprobación por el Comité de Reglas sobre su diseño y método de fabricación. Al dar o negar tal aprobación, el Comité de Reglas se guiará por la comparación del bate laminado con los bates sólidos de madera, inferiores a los bates de madera de una pieza. En seguridad y durabilidad no serán aprobados. Un diseño o método de fabricación que produzca bates "cargados" o "extravagantes" con el objeto de alcanzar mayor distancia que los bates sólidos de madera no deberán ser aprobados.

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

(c) El mango del bate puede ser cubierto o tratado, sin excederse de un límite de 18 pulgadas desde la punta del mango, con material o substancia que permita sujetarlo mejor.

Cualquier material o substancia que se extienda más allá de las 18 pulgadas límite, será motivo para que el bate sea removido del juego.

NOTA: Si el umpire se da cuenta que el bate no se ajusta a lo estipulado en el inciso "c" hasta después que el bate haya sido usado, en juego o en el momento de su uso, no será razón para declarar al bateador Out o para sacarlo del juego.

(3) Bates con cavidad. Una concavidad en el extremo grueso del bate hasta de una pulgada de profundidad es permitida, que no sean más de 2 pulgadas de diámetro ni menos de una. El rebaje debe ser de forma curva sin agregarle materias extrañas, "en forma de copa". Es lo que quiere decir "concavidad".

1.11 (A) (1) Todos los jugadores de un equipo deberán usar uniformes idénticos en color, atavido y estilo, y todos los uniformes de los jugadores deberán incluir en sus espaldas números de 6 pulgadas (0.1524 mts.) mínimo.

(2) Cualquier parte de una camiseta expuesta a la vista deberá ser de color sólido y uniforme para todos los jugadores del equipo. Cualquier jugador menos el pitcher podrá tener números, letras o insignias pegadas a las mangas de la camiseta.

(3) Ningún jugador cuyo uniforme no sea semejante al de

sus compañeros de equipo le será permitido participar en un juego.

(B) Una liga deberá prever que:

1. Cada equipo deberá usar siempre un uniforme distinto a los demás, o

2. Cada equipo tenga 2 juegos de uniformes, blancos para los encuentros de casa y de color diferente para los juegos fuera de ella.

(C) 1. El largo de las mangas podrá variar en diferentes jugadores, pero las mangas de cada jugador en particular, deberán de ser aproximadamente del mismo largo.

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

(D) Ningún jugador deberá fijar en su uniforme tela adhesiva u otro material de color diferente al de su uniforme.

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

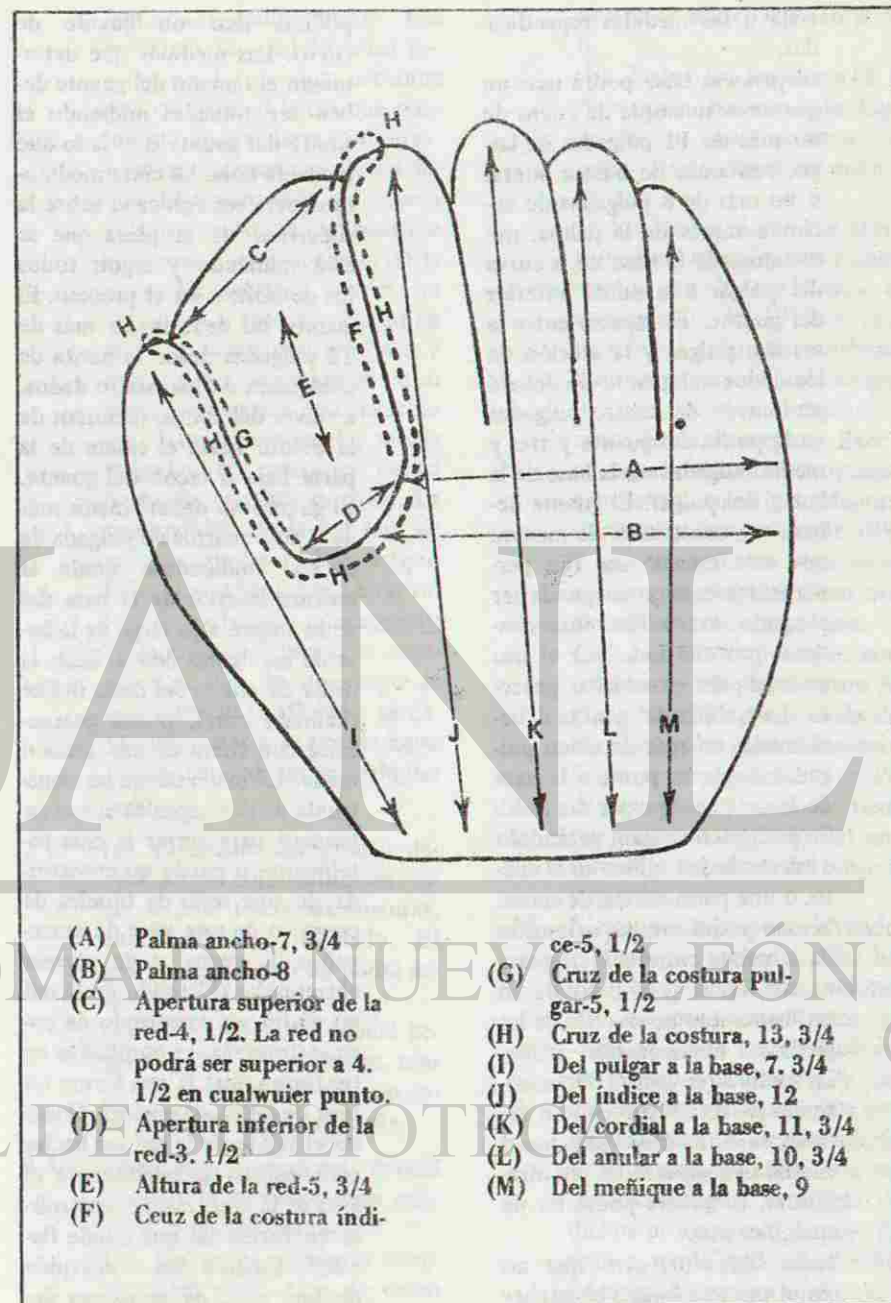
(F) No deberán usarse botones de vidrio o de metal brillante en un uniforme.

(G) Ningún jugador deberá agregar algo en el talón o puntera de sus zapatos, que no sean las placas comunes usadas en las suelas o el protector para la punta del zapato. Zapatos con "spikes" de puntas agudas similares a los usados en zapatos de golf o de carreras de pista no podrán ser usados.

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

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

El catcher podrá usar un guante de cuero, no mayor de 38 pulgadas de circunferencia, ni más de 15 y media pulgadas, desde la parte superior hasta la parte inferior. Tales medidas incluirán toda encordadura o cordón de piel o cubierta agregada al borde y exterior del guante. El espacio entre la sección del pulgar y la sección de los dedos del guante, no deberán exceder 6 pulgadas (0.1524 mts.) en la parte superior y 4 pulgadas en la base de la cruz del pulgar. La red no medirá más de 7 pulgadas a través de la parte superior ni más de 6 pulgadas desde la parte de arriba a la base del pulgar. La red puede ser de encordadura o tejido a través de ojillos de piel del mismo guante o una sola pieza de cuero que puede ser una extensión de la palma, tejida al guante con cordón y construida en tal forma, que no ex-



- | | |
|---|--------------------------------------|
| (A) Palma ancho-7, 3/4 | (G) Cruz de la costura pulgar-5, 1/2 |
| (B) Palma ancho-8 | (H) Cruz de la costura, 13, 3/4 |
| (C) Apertura superior de la red-4, 1/2. La red no podrá ser superior a 4. | (I) Del pulgar a la base, 7, 3/4 |
| (D) Apertura inferior de la red-3, 1/2 | (J) Del índice a la base, 12 |
| (E) Altura de la red-5, 3/4 | (K) Del cordial a la base, 11, 3/4 |
| (F) Cruz de la costura índice-5, 1/2 | (L) Del anular a la base, 10, 3/4 |
| | (M) Del meñique a la base, 9 |

ceda a las medidas especificadas.

- 1.13 El primera base podrá usar un guante o manopla de cuero de no más de 12 pulgadas de largo, contando de base a punta, y no más de 8 pulgadas de ancho a través de la palma, midiéndose de la base de la curva del pulgar a la punta exterior del guante. El espacio entre la sección pulgar y la sección de los dedos del guante no deberá ser mayor de cuatro pulgadas en la punta del guante y tres y media pulgadas en la base de la curva del pulgar. El guante deberá ser construido de manera que este espacio sea fijo permanentemente y no pueda ser alargado, extendido, ensanchado o profundizado por el uso de cualquier material o proceso. La trabilla del guante deberá medir no más de cinco pulgadas desde su punta a la base de la curva del pulgar. La trabilla podrá ser un lazo, pasándolo a través de los ojillos en el cuero, o una pieza central de cuero, la cual podrá ser una extensión de la palma conectada al guante con lazos, y construida en tal forma que no exceda de las medidas mencionadas arriba. La trabilla no podrá ser construida de cordel enredado o entrelazado o hundido para hacer de ella una especie de red atrapadora. El guante podrá ser de cualquier peso.

- 1.14 Todo fildeador, otro que no sea el primera base o el catcher

podrán usar un guante de cuero. Las medidas que determinan el tamaño del guante deben ser tomadas midiendo el frente del guante o el lado que recibe la bola. La cinta medidora deberá ser colocada sobre la superficie de la pieza que se está midiendo y seguir todos los contornos en el proceso. El guante no debe medir más de 12 pulgadas desde la punta de cualquiera de los cuatro dedos, a través del centro receptor de la pelota hasta el ribete de la parte baja o tacón del guante. El guante no deberá medir más de 7 tres cuartos de pulgada de ancho, midiéndose desde la costura interior de la base del dedo índice a lo largo de la base de los demás dedos, hasta la orilla de afuera del dedo índice (llamado cruz), puede guarnecerse con cuero de una pieza o malla. La malla puede ser construida de dos capas de cuero estándar para cerrar la cruz totalmente, o puede ser construida de una serie de túneles de cuero, o de una serie de entrepaños de cuero, o de correas entretejidas. El tejido de la red no podrá ser construido de correas tramadas o enrolladas en tal forma, que la red forme un tipo de bolsa atrapadora. Cuando el tejido de la red sea hecho para cubrir completamente el área de la cruz, puede construirse en forma tal que quede flexible. Cuando sea construida de una serie de secciones de-

ben estar todas unidas. Las secciones no podrán estar hechas en forma que permitan una concavidad ligera que pueda ésta desarrollarse por curvaturas en las secciones de los dedos. El tejido de la red deberá ajustarse en forma que controle el tamaño de la apertura de la cruz. La apertura medirá no más de 4 y media pulgadas en la parte superior y tendrá 3 y media pulgadas de ancho en su base. La apertura de la cruz no podrá tener más de 4 y media pulgadas en cualquier punto abajo de su parte superior. La profundidad de la red será de acuerdo con las medidas estipuladas. La malla deberá estar sujeta de cada lado con correas; estos enlaces deben estar seguros y si dan de sí, porque se han estirado o aflojado, se deberán ajustar a su propio lugar. El guante puede ser de cualquier peso.

- 1.15 (a). El guante del pitcher deberá ser de color uniforme, incluyéndose todas sus costuras, encordonado o tramado. El guante del pitcher no podrá ser de color blanco ni gris.
(b). Ningún pitcher deberá pegar o poner en su guante, ningún material extraño de un color diferente al de su guante.
- 1.16 Una liga profesional deberá adoptar la siguiente regla referente al uso de cascos:
(a). Todos los jugadores deberán usar algún tipo de casco

protector mientras están al bate.

(b). Todos los jugadores de la Asociación Nacional de Ligas usarán un casco protector de doble orejera mientras estén al bate.

Todos los jugadores que entraron a las Ligas Mayores comenzando con la temporada de campeonato de 1973 y cada temporada siguiente deberán usar casco de una sola orejera (o a la elección del jugador, casco de doble orejera). Excepto aquellos jugadores quienes estuvieron en Ligas Mayores durante la temporada de 1982 y quienes como se registró en esa temporada, objetaron usar el casco de una sola orejera.

1.11 - 1.16. Si el umpire nota cualquier violación de estas reglas ordenará que la violación sea corregida inmediatamente. Si no se corrige esta violación dentro de un periodo de tiempo razonable a juicio del umpire, éste expulsará del juego al culpable.

- 1.17 El equipo de juego incluyéndose pero no limitado a las bases, placas de pitcheo, pelotas, bats, uniformes, guantes de catchers, primeras bases, jugadores de cuadro y jardineros, y cascos protectores, como está pormenorizado en la disposición de esta regla, no contendrá una comercialización, indebida de dichos productos. Cualquier diseño o modificación por el fabricante del equipo aquí citado

deberá ser de buen gusto en lo referente a tamaños y el contenido del logo o el nombre de la marca del artículo. Las disposiciones de esta sección 1.17 se aplicarán únicamente a Ligas Profesionales.

NOTA: Fabricantes quienes tengan planes o ideas novedosas para modificaciones en equipos para Ligas Profesionales de Beisbol deberán someter a los mismos al Comité de Reglas Oficiales del Juego, antes de su producción.

2.00 DEFINICIONES DE TERMINOS

(Todas las definiciones de la Regla 2.00 están ordenadas alfabéticamente)

ANOTACION O CARRERA.

Es la anotación hecha por un jugador de la ofensiva que avanza de bateador a corredor y toca la primera, segunda, tercera y home bases, en ese orden.

ANOTADOR OFICIAL. (Vea Regla 10.00).

APELACION. Es el acto de un fildeador al reclamar violación de las reglas por el equipo ofensivo.

BALK. Es un acto ilegal del pitcher con un corredor o corredores en las bases, que da derecho a todos los corredores a avanzar una base.

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

BASE. Es uno de los cuatro objetivos para ser tocados por el corredor para anotar una carrera; aplicándose

comúnmente a las almohadillas de lona y al plato de caucho de home, que señalan los puntos de colocación de las bases.

BASE POR BOLAS. Es el derecho a la primera base concedida a un bateador que durante su turno al bate, reciba cuatro pitcheadas fuera de la zona de strike.

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

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

BATERIA. Son el pitcher y el catcher.

BOLA. Es una pitcheada que en su vuelo no entra en las zonas de strike y a la que el bateador no le tira.

Si la bola pitcheada toca el terreno y rebota a través de la zona de strike es "bola". Si tal pitcheada toca al bateador, se le concederá la primera base. Si el bateador le tira a dicho lanzamiento después de dos strikes, la bola no podrá ser considerada como atrapada, conforme a las Reglas 6.05 (c) y 6.09 (b). Si el bateador le pega a tal pitcheada, la jugada seguirá su curso, como si él hubiera bateado la bola en vuelo.

BOLA DE FOUL. Es una bola legalmente bateada que repose en territorio de foul entre home y primera base, entre home y tercera base o que bota más allá de primera o tercera bases en o sobre territorio de foul, o que primero caiga en territorio de foul más

allá de primera o tercera bases o que mientras está en o sobre territorio de foul, toque la persona del árbitro o un jugador o cualquier objeto extraño al terreno natural. Un elevado de foul deberá ser juzgado de acuerdo con la posición de la pelota en relación a la línea de foul, incluyéndose al poste continuación de la línea de foul. Y no, cuando el fildeador esté en territorio de fair o foul cuando él haga contacto con la pelota.

Sin tocar a un fildeador, una bola bateada pega en la goma del pitcher y rebota sobre la cabeza del catcher o va y cae en territorio de foul, entre home y primera base o entre home y tercera base, es un foul.

BOLA MUERTA. Es una bola fuera de juego porque por una causa legal creada se suspende temporalmente el juego.

BOLA VIVA. Es la que está en juego.

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

CAJA DEL CATCHER. Es aquella área dentro de la cual el catcher debe permanecer hasta que el pitcher lance la bola.

CASTIGO O PENA. Es la aplicación de estas reglas a consecuencia de un acto ilegal.

CATCHEADA. Es el acto de un fildeador al tomar segura posesión en su mano o guante de la bola en vuelo y retenerla con firmeza, previendo que él no use su gorra, protector, bolsa o cualquiera otra parte de su uniforme para obtener dicha posesión. Sin embargo, no será una catcheada, si simultáneamente o inmediatamente después

de su contacto con la bola, choque con un jugador o con una pared, o barda, o si él cae, y como resultado de tal choque o caída, suelte la bola. Si el fildeador ha hecho la catcheada y suelta la bola mientras está en el acto de hacer un tiro después de la catcheada, deberá fallarse que la bola fue catcheada. Para establecer la validez de la catcheada, el fildeador deberá retener la bola el tiempo suficiente para demostrar que tiene completo control de la pelota y que, al soltarla es un acto voluntario e intencional.

NOTAS Y COMENTARIOS. Una catcheada es legal si la bola es finalmente sostenida por cualquier otro fildeador antes de que toque el suelo. Los corredores podrán abandonar sus bases en el instante en el que el primer fildeador toca la bola. Un fildeador podrá estirarse por encima de una barda, pasamanos, cuerda u otra línea de demarcación para hacer la atrapada. Podrá saltar por encima de un pasamanos o lona que pueda encontrarse en el terreno de foul. No deberá permitirse interferencia cuando un fildeador se estire sobre una barda, pasamanos, cuerda o tribuna para atrapar la bola. El hace esto a su propio riesgo.

Si un fildeador intentando una atrapada en la orilla de un dugout, es ayudado y detenido de una aparente caída por un jugador o jugadores de cualesquiera de los dos equipos y la catcheada es hecha, ella deberá ser concedida.

CATCHER. Es un fildeador quien toma su posición atrás de la base de home (receptor).

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

COACH. Es un miembro uni-

formado del equipo nombrado por el manager, para desempeñar tales menesteres como el manager crea conveniente, tales como actuar de coach de bases, pero no limitados a ellos.

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

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

DEFENSA O DEFENSIVA. Es el equipo, o cualquier jugador del equipo, en el campo.

DOBLE JUEGO. Son dos juegos regulares programados o reprogramados que se juegan en inmediata sucesión.

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

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

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

al catcher para el segundo out (jugada de tocar).

DUGOUT: (Véase definición de Banco).

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

ELEVADO AL CUADRO. (Infield fly) es un fair de elevado (no incluyéndose una línea o un intento de toque) el cual puede ser catcheado por un fildeador del cuadro con un esfuerzo ordinario, cuando primera y segunda, o primera, segunda y tercera bases estén ocupadas, antes de haber dos outs. El pitcher, catcher o cualquier fildeador del jardín (out-fielder) que se estacionen en el cuadro en la jugada, serán considerados fildeadores del cuadro, para el propósito de esta regla.

Cuando evidentemente parezca que una bola bateada será un elevado al cuadro, el árbitro deberá declarar inmediatamente "Elevado al Cuadro" (infield fly) para protección de los corredores. Si la bola está cerca de las líneas de bases, el árbitro deberá declarar "Elevado al Cuadro, si es Fair".

La bola está en juego y los corredores podrán avanzar a su propio riesgo, de que la bola sea catcheada, o retocar y avanzar después que la bola es tocada por un fildeador, lo mismo que en cualquier otro elevado. Si el batazo se convierte en foul, se procede lo mismo que en cualquier otro foul. Si un elevado de Cuadro declarado, lo dejan caer al terreno sin haber sido tocado, y bota a territorio de foul antes de pasar primera o tercera bases, será un foul. Si un Elevado de Cuadro declarado sin haber sido tocado cae en el terreno fuera de las líneas de bases y

de ahí bota a territorio de fair antes de pasar la primera o tercera base, él será un Elevado de Cuadro.

NOTAS Y COMENTARIOS. En la Regla de Infield Fly el umpire deberá reglamentar si la bola pudo ser manejada ordinariamente por un jugador de cuadro y no por limitaciones arbitrarias, tal como el pasto o las líneas de bases. Además, el umpire deberá reglamentar que una bola es un Infield Fly, aun cuando sea manejada por un jardinero, si a juicio del umpire, la bola pudo haber sido atrapada fácilmente por un infield. El Infield Fly, por ninguna causa podrá ser considerado como una jugada de apelación. El juicio del umpire deberá gobernar, y la decisión deberá ser dada inmediatamente.

Cuando la Regla de "Infield Fly" es cantada por el umpire los corredores podrán avanzar a su propio riesgo. Si en la Regla de Infield Fly un jugador de cuadro deja caer la pelota de fair intencionalmente, la bola quedará en juego a pesar de lo previsto en la Regla 6.05 (1). La Regla de Infield Fly tiene prioridad.

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

EN VUELO. Describe una bola bateada, tirada o pitcheada, que no haya tocado el terreno o algún otro objeto, otro que un fildeador.

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

ESCOGIMIENTO DEL FILDEADOR. (Filder's choice) Es el acto de un fildeador que maneja una bola de fair y en lugar de tirar a la primera

base para retirar en ella al bateador corredor, tira a otra base en un intento de retirar a un corredor más adelantado. El término es también usado por los anotadores: (a) para registrar el avance de un bateador corredor que toma una o más bases extras cuando el fildeador que manejó su hit intenta retirar un corredor más adelantado; (b) para registrar el avance de un corredor (otro, que por una base robada o un error) mientras el fildeador está intentando retirar a otro corredor; y (c) para registrar el avance de un corredor logrado únicamente por la indiferencia del equipo defensivo (robo no definido).

FAIR BALL. Es una bola que reposa en terreno de fair entre home y primera base o entre home y tercera base, o que esté en o sobre territorio fair cuando bote al outfield (jardín) más allá de primera o tercera base, o que toque primera, segunda o tercera base, o que caiga primero en terreno de fair sobre o más allá de primera o tercera base, o que mientras esté en o sobre territorio de fair toque la persona de un umpire o jugador; o que, estando sobre territorio de fair, vaya más allá de aire fuera del campo de juego.

NOTA. Un elevado de fair deberá ser juzgado de acuerdo con la posición de la pelota en relación de la línea de foul, incluyéndose el poste continuación de la línea de foul y no se debe juzgar por la posición del fildeador, sea que esté en terreno de fair o foul, cuando él haga contacto con la pelota.

BOLA "FAIR" Si una bola bateada de aire cae en el cuadro (in-

field) entre la base de home y la primera base, entre el home y la tercera base y enseguida rebota a terreno de foul sin tocar a un jugador o a un umpire y antes de que pase de primera o de tercera base, será foul; si la bola se detiene en terreno de foul o es tocada por un jugador en terreno de foul. Si cualquier jugador de la defensiva recoge la bola en terreno de foul y tira a la primera base, el bateador no será declarado out. Si una bola bateada de aire cae en o más allá de primera o tercera bases y enseguida rebota a territorio de foul, será un fair ball.

Cada día los equipos en vías de aumento están construyendo postes de foul elevados, o sea, la continuación de las líneas de foul sobre la barda, con una malla de alambre que se extiende a lo largo del poste en terreno de fair (malla, uno por cuatro metros) sobre la barda para facilitar a los árbitros una apreciación más precisa y segura para así decidir si la bola bateada es fair o foul. Esta costumbre debería generalizarse en todo el mundo.

FILDEADOR. Es cualquier jugador defensivo.

FOUL TIP. Es una bola bateada que va al instante y directa desde el bate a las manos del catcher y es catchada legalmente. No es foul tip a menos que sea catchado y cualquier foul tip que es catchado es un strike, y la bola está en juego. No es una catchada si es un rebote, a menos que la bola haya tocado primero el guante o la mano del catcher.

ILEGAL O (ILEGALMENTE). Es contrario a estas reglas.

INTERFERENCIA. Una interferencia de la ofensiva es un acto del

equipo al bate que interfiera con: obstruya, impida, estorbe o confunda cualquier fildeador que esté intentando hacer una jugada. Si el árbitro declara out por interferencia al bateador, al bateador-corredor, o a un corredor de bases, todos los demás corredores deberán regresar a la última base que, a juicio del árbitro, tocaron legalmente en el momento de la interferencia, a menos que otra cosa esté prevista en estas Reglas.

NOTAS Y COMENTARIOS. En caso que el bateador-corredor no haya llegado a la primera base, todos los corredores deberán regresar a la base que originalmente ocupaban en el momento de la pitcheada.

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

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

(d) La interferencia de un espectador ocurre cuando un espectador se estire y alcance sobre las tribunas o entre al campo de juego y toque la bola en juego.

En cualquier interferencia la bola está muerta.

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

JUEGO FORFELTEADO. Es un juego declarado terminado por el árbitro en jefe, en favor del equipo ofendido con la anotación de 9 a 0, por violación de Reglas.

JUEGO REGLAMENTARIO. (Ver las Reglas 4.10 y 4.11).

JUEGO SUSPENDIDO. Es un juego no terminado, que debe ser completado en una fecha posterior.

JUEGO TERMINADO. Es uno en el cual, por cualquier razón, el árbitro en jefe termina el juego.

JUICIO. Es una decisión a juicio del árbitro.

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

NOTAS Y COMENTARIOS. Se elimina la duda o confusión respecto a esta jugada, si se recuerda que frecuentemente la situación de "forzado" es eliminado durante la jugada. Por ejemplo: corredor en primera un out, la bola sale duramente bateada a la primera base quien toca su base y el bateador-corredor es out. El forzamiento es eliminado en ese momento y el corredor que está avanzando a segunda base debe ser tocado. Si hubiera habido un corredor en tercera o segunda y cualquiera de estos corredores hubiera anotado antes de ser tocado el que iba a segunda, la carrera cuenta. Si el primera base hubiera tirado a segunda base y la pelota entonces hubiera sido regresada a primera, la jugada en segunda habría sido un out forzado, habiendo dos outs y el tiro de regreso a la primera, antes del corredor, hubiera sido el tercer out. Y, en este caso, la carrera no cuenta.

Ejemplo: NO ES UN OUT FORZADO; un out. Corredores en primera y tercera. El bateador saca un elevado para el out. Dos outs. El corredor en tercera toca su almohadilla y anota. El corredor en primera intenta retocar antes que el tiro del fildeador llegue a primera base, pero no regresa a tiempo y es out. Tres outs. Si, a juicio del umpire, el corredor de tercera tocó la base de home antes de que la bola fuera recibida por el primera base, la carrera cuenta.

JUGADOR DE CUADRO. (In-

fielder). Es un fildeador que ocupa una posición en el cuadro (infield).

LEGAL O LEGALMENTE. Es lo que está de acuerdo con estas reglas.

LIGA. Es un grupo de clubes cuyos equipos juegan entre ellos de acuerdo con un programa de juegos previamente arreglado y bajo estas reglas por el campeonato de la liga.

LINEA. Es una bola bateada que va violenta y directamente del bate al fildeador sin tocar el terreno.

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

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

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

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

del equipo como manager del equipo y su decisión será final.

OBSTRUCCION. Es el acto de un fildeador que, sin estar en posesión de la bola, y sin estar en el acto de fildearla, evita el progreso de cualquier corredor en las bases.

NOTAS Y COMENTARIOS. Si un fildeador está por recibir una bola tirada y la bola aún se encuentra en vuelo, directamente, hacia y lo suficientemente cerca del fildeador, en tal forma que él deba ocupar su posición para recibir la pelota se le debe considerar como, "en el acto de fildear la bola tirada". Por supuesto; que queda enteramente al juicio del umpire; si el fildeador está en el acto de fildear la bola tirada. Después que un fildeador ha tenido la oportunidad de fildear una pelota y falla, él ya no puede estar "en el acto de fildear pelota". Por ejemplo: Un fildeador se tira tratando de fildear un roletazo y la pelota lo pasa, continúa tirado en el suelo y demora el progreso de un corredor: sin lugar a dudas él ha obstruccionado al corredor.

OFENSIVA. Es el equipo, o cualquier jugador del equipo, al bate.

OUT. Es uno de los tres retiros requeridos, que deben hacerse a un equipo a la ofensiva, durante su turno al bate.

OUTFIELDER (JARDINERO). Es un jugador a la defensiva que ocupa una posición en el outfield, que es la zona más distante del Home Base en el campo de juego.

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

PERSONA. De un jugador o de

un umpire, incluye cualquier parte de su cuerpo, indumentaria o equipo.

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

PITCHEADA. Es una bola lanzada al bateador por el pitcher.

NOTAS Y COMENTARIOS: Todos los otros lanzamientos de la bola de un jugador a otro son bolas tiradas.

PITCHEADA ILEGAL. Es 1.— Una pitcheada hecha al bateador cuando el pitcher no tenga su pie pivote en contacto con el plato del pitcher; 2.— Una pitcheada de retorno rápido. Una pitcheada ilegal con corredor o corredores en base es un engaño (balk).

PITCHEADA DE RETORNO RAPIDO. Es una pitcheada con intento manifiesto de sorprender al bateador fuera de equilibrio. Es un lanzamiento ilegal.

PITCHER. Es el jugador designado para lanzar la bola al bateador.

PLAY (JUEGO). Es la orden del umpire para comenzar el juego o para reanudarlo, después de cualquier bola muerta.

POSICION DE "SET". (Presentar la bola o posición asentada). Es una de las dos posiciones legales para pitchear.

POSICION DE "WIND-UP". Es una de las dos posiciones legales para pitchear.

PRESIDENTE DE LA LIGA. Deberá aplicar y obligar que se acaten las Reglas Oficiales de juego, decidir cuál o cualquier discusión que se base en las Reglas y tomar una resolución

definitiva en cualquier juego protestado. El presidente de la Liga puede multar o suspender a cualquier jugador, coach, manager o umpire por violación de estas reglas, de acuerdo con su discreción.

RETOQUE. Es el acto de un corredor de regresar a una base cuando legalmente se requiere.

RIESGO. Es un término indicando que la bola está en juego y un jugador de la ofensiva puede ser puesto out.

ROLA (GROUND BALL). Es una bola bateada que rueda o que bote cerca del suelo.

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

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

STRIKE. Es una pitcheada legal cuando ha sido marcada por el umpire, en los siguientes casos:

a) El bateador le tira sin tocar la bola.

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

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

d) Si un toque es foul.

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

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

g) Cuando se convierte en un foul tip.

TERRITORIO FAIR. Es esa

parte del interior del campo de juego incluyendo las líneas de primera base y tercera base, desde la base home, hasta el fondo de la barda del campo de juego y perpendicularmente hacia arriba. Todas las líneas de foul están en territorio de fair.

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

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

TIRA-TIRA. Es el acto de la defensa en un intento para poner fuera a un corredor entre bases.

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

TOCAR. A un jugador o umpire, es tocar cualquier parte de su cuerpo, ropa o equipo.

TOCAR (ALCANZAR Y TOCAR). Es la acción de un fildeador al tocar una base con cualquier parte de su cuerpo mientras sostiene firme y segura la bola en su mano o guante; o tocando a un corredor con la bola, o con su mano o guante mientras sostiene la bola, firme y segura en su mano o guante.

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

TRIPLE PLAY. Es una jugada hecha por la defensa en la cual tres ju-

gadores de la ofensiva son puestos out como resultado de acción continua, y siempre que no se produzca error entre uno y otro out.

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

ZONA DE STRIKE. Es el espacio sobre el home plate comprendido entre las axilas del bateador y la parte superior de sus rodillas; cuando asume su posición natural para batear. El umpire determinará la Zona de Strike, de acuerdo a la postura habitual del bateador cuando él le tira "Swings" a la pitcheada.

3.00 PRELIMINARES DEL JUEGO

3.01 Antes de comenzar el juego, el árbitro debe:

- Requerir la observancia estricta de todas las reglas que rigen los implementos del juego y el equipo de los jugadores;
- Estar seguro que todas las líneas del campo de juego (las líneas más oscuras que se observan en los Diagramas No. 1 y 2) estén marcadas con cal, yeso u otro material blanco que se pueda distinguir fácilmente del terreno o del césped;
- Recibir del home-club el suministro de pelotas reglamentarias, cuya cantidad y manufactura deben ser certificadas para el home club

por el Presidente de la Liga. Cada bola estará en un paquete o caja sellada con la firma del Presidente de la Liga, y dicho sello no será roto hasta momentos antes de comenzar el juego siendo entonces cuando el árbitro debe abrir el paquete o caja para inspeccionar la bola y quitarle el brillo. El árbitro será el único juez que determinará las condiciones de las bolas que van a ser usadas en el juego;

- Asegurarse que el home-club tiene por lo menos en su reserva una docena de pelotas reglamentarias a disposición inmediata para ser usadas si se necesitan;
- Tener en su poder por lo menos dos pelotas para alternarlas tantas veces como sea necesario en el transcurso del juego. Tales bolas para alternar, se pondrán en juego cuando:
 - Una bola haya sido bateada fuera del campo de juego o dentro del área de los espectadores.
 - Una bola pierda el color o no sirva para seguir usándose.
 - El lanzador solicite que le cambien la bola.

NOTAS Y COMENTARIOS: El umpire no entregará una bola de repuesto al pitcher sino hasta que haya concluido la jugada y la bola anteriormente usada esté ya muerta. Después de que una bola batea-

da o tirada salga del campo de juego, el juego no se reanudará con una bola de repuesto sino hasta que los corredores hayan llegado a la base a que tenían derecho.

Después de un home run fuera del campo de juego, el umpire no deberá dar una bola nueva al pitcher o al catcher hasta que el bateador-corredor, haya cruzado la base de home.

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

CASTIGO:

El umpire debe pedir la bola y expulsar al infractor del juego. En caso de que el umpire no sepa quién fue el que violó esta regla y el pitcher lance esa pelota descolorida o dañada al bateador, el lanzador será expulsado del juego de inmediato y deberá ser suspendido automáticamente por diez días.

3.03 Un jugador o jugadores pueden ser substituidos durante un juego en cualquier momento en que la bola esté muerta. Un jugador substituto deberá batear en el turno del jugador al cual substituye en el orden de bateo del equipo. Un jugador que haya salido del juego no podrá volver a participar en el mismo juego. Pero si el substituto entra al juego por el "manager", el manager podrá después colocarse en las cajas del coach a su discreción. Cuando dos o más

jugadores del equipo a la defensiva entran al juego al mismo tiempo, el manager debe, inmediatamente antes de que los jugadores tomen su posición de fildeadores, señalar al umpire principal las posiciones que ocuparán en el orden de bateo del equipo dichos jugadores y el umpire principal debe notificarlo al anotador oficial. Si esta información no es suministrada de inmediato, al umpire principal, él tendrá autoridad para designar la posición de los substitutos en el orden de bateo.

NOTAS Y COMENTARIOS: Un pitcher podrá cambiar de posición solamente una vez durante la misma entrada; es decir: al pitcher no se le permitirá tomar una posición, otra que no sea la de pitcher, más de una vez en la misma entrada. Cualquier otro jugador que no sea el pitcher substituido por un jugador lesionado, se le permitirán cinco lanzamientos de calentamiento. (Véase regla 8.03 Pitchers).

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

NOTAS Y COMENTARIOS: Esta regla tiene por objeto eliminar la práctica del uso de los llamados corredores de "Cortesía". A ningún jugador del juego se le permitirá actuar como corredor de cortesía por un compañero de equipo. Ningún jugador que haya estado en el juego y haya sido sacado por un substituto, podrá regresar como co-

redor de cortesía. Cualquier jugador que no esté en el orden al bate, si se usa como corredor, será considerado como jugador sustituto.

- 3.05. (a) El pitcher cuyo nombre aparezca en el orden de bateo que se ha entregado al umpire principal, según se dispone en las Reglas 4.01 (a) y 4.01 (b), deberá pitchearle al primer bateador o cualquier bateador sustituto hasta que ese bateador sea puesto out o pase a la primera base a menos que el pitcher se lesione o enferme en tal forma que a juicio del umpire principal, le incapacite para lanzar.
- (b) Si el pitcher es reemplazado, el pitcher sustituto debe lanzarle al bateador en turno, o a su sustituto al bate, hasta que ese bateador sea retirado, o llegue a primera base, o hasta que el club de la ofensiva sea retirado; a menos que el pitcher sustituto sufra una lesión o enfermedad que a juicio del umpire principal le incapacite para seguir actuando como pitcher.
- (c) Si se hace una sustitución indebida del pitcher, el umpire ordenará al pitcher debido que regrese al juego hasta que se hayan llenado los requisitos de esta Regla. Si se permite al pitcher indebido que lance, toda jugada que resulte es legal. El pitcher indebido se convierte en el pitcher debido tan pronto como realiza la primera pitcheada al bateador, o tan pronto

como cualquier corredor es puesto out.

NOTAS Y COMENTARIOS: Si un manager intenta remover a un pitcher y con ello viola la Regla 3.05 (c), el umpire debe notificar al manager del club a la defensiva que no puede hacerlo; pero en caso de que el umpire en jefe pase por alto la violación, anuncia al pitcher ilegal, él puede aún corregir la situación, antes de que el pitcher ilegal haga un lanzamiento que lo convierta en el pitcher legal.

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

NOTAS Y COMENTARIOS: Los jugadores que han sido sustituidos podrán permanecer con su equipo en la banca o podrán calentar a los pitchers. Si un manager jugador se substituye a sí mismo por otro jugador, podrá continuar dirigiendo su juego desde la banca o desde la caja de coach. Los umpires no deberán permitir a jugadores por los que se han hecho sustituciones, y a quienes se les permita permanecer en la banca, dirigir ninguna observación en forma alguna, a ningún jugador o manager oponente, o a los umpires.

- 3.07 El umpire principal después de haber sido notificado anunciará inmediatamente o hará que se anuncie cada sustitución.
- 3.08 (a) Si no se hace el anuncio de una sustitución, el sustituto

será considerado dentro del juego cuando:

1. Si es pitcher, toma su posición en el plato del pitcher.
2. Si es bateador, toma su posición en la caja de bateador.
3. Si es fildeador, se coloca en la posición que de costumbre ocupa el fildeador a quien reemplazó, y el juego comienza.
4. Si es corredor, toma el sitio (almohadilla) del corredor que ha reemplazado.

(b) Cualquier jugada hecha por, o en cualquiera de los arriba mencionados sustitutos no anunciados, será legal.

- 3.09 Los jugadores en uniforme no deberán dirigirse o mezclarse con los espectadores, tampoco se sentarán en las graderías antes, durante o después de un juego. Ningún manager, coach o jugador deberá dirigirse a ningún espectador antes o durante un juego. Los jugadores de equipos contrarios no confraternizarán en ningún momento mientras estén en uniforme.

- 3.10 (a) El manager del equipo local será el único juez para decidir si un juego no debe comenzar debido a mal tiempo, mala condición del campo de juego, excepto cuando se trate del segundo juego de un doble juego.

EXCEPCION: Cualesquiera liga puede permanentemente autorizar a su presidente para suspender la aplicación de esta Regla durante las últimas semanas

de su campeonato, a fin de asegurarse que dicho campeonato se decida cada año por sus propios méritos. Cuando se proponga o no parezca posible el jugar, un juego en la serie final de una temporada de campeonato, entre cualesquiera de los dos equipos y el resultado afecte la clasificación final, de cualquier club de la liga, el Presidente, a petición de cualquier miembro de la Liga, podrá asumir la autoridad concedida al manager del equipo de casa mediante esta regla.

(b) El umpire principal del primer juego será el único juez capacitado para determinar si el segundo juego de un doble juego no debe empezar por mal tiempo o por malas condiciones del campo de juego.

(c) El umpire principal será el único juez capacitado para determinar si y cuándo un juego debe ser suspendido debido al mal tiempo o a las malas condiciones del campo de juego; cuándo y si éste será reiniciado después de dicha suspensión. No podrá suspender el juego hasta que hayan transcurrido cuando menos treinta minutos después de haber suspendido las actividades. Puede continuar la suspensión en tanto que crea que hay alguna oportunidad de reanudar el juego.

NOTAS Y COMENTARIOS: El umpire principal deberá en todo momento tratar de completar un juego. Su autoridad para reanudar

un juego después de una o más suspensiones, hasta de 30 minutos cada una será absoluta y deberá dar por terminado un juego únicamente cuando es evidente que no haya posibilidad alguna para terminarlo.

- 3.11 Entre los dos encuentros de un doble-juego, o siempre que un juego, sea suspendido debido a malas condiciones del terreno de juego, el umpire principal tendrá el control del grupo de hombres encargados de acondicionar el terreno con el propósito de hacer que el campo sea preparado debidamente para el juego.

PENA (CASTIGO) Por violación a esta Regla, el umpire en jefe podrá conceder por "Forfeit" el partido a favor del equipo visitante.

- 3.12 Cuando el umpire suspenda el juego, deberá cantar "Time". Al llamar el umpire "Play" la suspensión se levanta y el juego se reanuda. Entre las llamadas de "Time" y "Play" la bola queda muerta.

- 3.13 El manager del equipo local deberá ofrecer al umpire principal y al manager o capitán del equipo contrario cualesquiera reglas de terreno que crea necesarias para controlar el desbordamiento de espectadores sobre el terreno de juego, bolas bateadas o lanzadas por encima de esas personas o cualquier otra contingencia. Si las mismas no son aceptadas por el manager adversario, el umpire principal ha-

rá e impondrá cualquier regla especial de terreno, que él crea que se haga necesaria debido a las condiciones del terreno, siempre que dicha regla de terreno no esté en conflicto con las Reglas Oficiales.

- 3.14 Los miembros del equipo a la ofensiva deberán recoger sus guantes y cualquier otro utensilio de su equipo del campo de juego, y depositarlos en su "Dugout" mientras su equipo esté en turno al bate. Ningún objeto del equipo deberá ser dejado en el terreno, sea de fair o de foul.

- 3.15 No se permitirá a persona alguna en ninguna parte del terreno de juego, durante el desarrollo del partido, a excepción de los jugadores y coaches uniformados, managers, fotógrafos autorizados por el club local, árbitros, policías uniformados, vigilantes y otros empleados del club local. En caso de una interferencia no intencional cometida por una persona de las que se autorizan aquí a estar en el terreno, la bola seguirá viva y en juego. Si la interferencia es intencional la bola quedará muerta de inmediato en el momento de la interferencia y el umpire impondrá aquellas penas que en su opinión anulen la acción de la interferencia.

NOTA: Ver regla 7.11 sobre excepciones individuales, además ver regla 7.08 (b).

En caso de interferencia intencional o accidental (INVOLUNTARIAMENTE), deberá ser decidido basándose en la acción de la persona. Por ejemplo: un "Bat Boy", cuidador de las pelotas, policías, etcétera; que tratan de evitar ser tocados por la pelota tirada o bateada, y a pesar de ello son tocados por la pelota, será una interferencia accidental.

Sin embargo, si él patea, coge o empuja la bola, será considerada como interferencia intencional, sin tomar en cuenta cuáles hayan sido sus intenciones.

Al fijar las penas los umpires, deberán decidir a su juicio y razonablemente, qué hubiera sucedido de no haberse registrado interferencia intencional.

Ejem.: JUGADA:

El bateador da un rodado al Short stop, quien fildea la pelota, pero tira mal a la base. El coach de la ofensiva en la base, para evitar ser golpeado por la pelota, se deja caer al suelo y el la base, en su esfuerzo para recuperar la pelota, tropieza con el coach; el "bateador-corredor" llega a la tercera base, la pregunta es, ¿debe el umpire marcar la interferencia por el tropezón del la base con el coach? Esto naturalmente queda a criterio del umpire. Y, si él percibe la intención de que el coach hizo todo lo posible para evitar la interferencia, no la marcará.

En cambio, si el juicio del umpire es evidente con toda claridad, que el coach nada más hizo como que no quería interferir; el umpire deberá reglamentar interferencia intencional.

- 3.16 Cuando suceda una interferencia por un espectador en pelota tirada o bateada, la bola quedará muerta en el momento mismo de la interferencia y el umpire impondrá aquellos cas-

tigos que en su opinión anulen la acción de la interferencia.

REGLA APROBADA: Si la interferencia del espectador claramente evita que un fildeador atrape un "elevado" (Flyball) el umpire declarará ou al bateador.

NOTAS Y COMENTARIOS: Es necesario hacer notar que existe una diferencia entre una bola que ha sido tirada o bateada que se interna en las tribunas y toca a un espectador; en este caso la pelota queda fuera del juego, aunque rebote nuevamente al campo. Y la situación, cuando un espectador salta al campo, o a través de una barrera, toca la bola o interfiere con un jugador. Aquí se presenta una interferencia intencional.

En el segundo ejemplo se percibe claramente una interferencia intencional y se deberá castigar como tal, conforme a la regla 3.15; el bateador y corredores deberán ser colocados donde a juicio del umpire, ellos hubieran llegado de no haberse registrado la interferencia.

No se debe conceder interferencia cuando un fildeador trata de alcanzar sobre una barda, pasamanos, cuerda o tribuna, una pelota para hacer una atrapada, él lo hace a su propio riesgo. En cambio si un espectador se estira y trata de alcanzar una pelota, sobre la barda, pasamanos, cuerda o tribuna del lado del terreno de juego y evita claramente al fildeador consumir la catchheada, entonces el bateador deberá ser declarado out por la interferencia del espectador.

EJEMPLO: Corredor en la 3a. base, un out y el bateador da un elevado profundo al jardín (foul o fair). Un espectador claramente interfiere con el outfielder, que está tratando

de atrapar el batazo de elevado. El umpire declara out al bateador por la interferencia del espectador y la bola queda muerta, en el momento que fue marcada la jugada. El umpire decide que: en vista de la distancia que fue bateada la pelota, el corredor en la 3a. base pudo haber anotado después de la atrapada, caso que el fildeador hubiese atrapado la pelota en la cual se cometió la interferencia, por tanto se le permite al corredor anotar. Por supuesto que el caso no sería el mismo, si tal elevado fuera interferido a una distancia relativamente corta de la base de "home".

3.17 Jugadores y Substitutos de ambos equipos se mantendrán dentro del "dugout" o en el banco de su equipo, a menos que se encuentren participando en el momento, en el juego o preparándose para entrar al juego o actuando de coaches en primera o tercera base. Nadie a excepción de los jugadores substitutos, manager, coaches, entrenadores y cargabates, deberá ocupar el banco o sitio en el dugout durante un juego.

CASTIGO: Por violar a esta Regla, el umpire puede, después de llamar la atención, expulsar del campo al infractor.

NOTAS Y COMENTARIOS: Jugadores en la lista de inhabilitados les será permitido participar en las actividades de su equipo antes del juego y estar en la banca de su club durante el juego, pero no podrán tomar parte en otras actividades, tales como: calentar pitchers, entrar y salir del dugout al área del campo

de juego, etc., en ningún momento, ni propósito durante el progreso del juego.

3.18 El equipo local deberá proporcionar protección policiaca suficiente para conservar el orden. Si una persona o personas, entran o invaden el campo de juego durante el desarrollo de un juego e interfieren en cualquier forma con una jugada, el equipo visitante puede negarse a seguir jugando hasta que el campo de juego sea despejado.

PENALIDAD:

Si el terreno no queda despejado dentro de un tiempo razonable, que nunca será menos de quince minutos desde el momento en que se niegue el equipo visitante a jugar, el umpire puede conceder el juego por forfait a favor del equipo visitante.

4.00 **COMIENZO Y TERMINACION DE UN JUEGO**

4.01 A menos que el club local haya notificado por anticipado que el juego ha sido pospuesto o su comienzo demorado, el umpire o los umpires, entrarán al campo de juego cinco minutos antes de la hora señalada para comenzar el juego y proseguirán directamente hasta el home base donde se unirán a ellos los managers de los equipos rivales. A continuación:

(a) Primero, el manager del

equipo local entregará al umpire principal, por duplicado, su orden al bate.

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

(c) El umpire principal se asegurará de que el original y copias de las respectivas órdenes de bateo sean idénticas; y luego entregará una copia de cada orden de bateo al manager contrario. La copia retenida por el umpire será el orden al bate oficial. El acto de entrega por el umpire de las órdenes establece los mismos. Después de eso no se harán substituciones por ninguno de los dos managers, excepto como lo disponen estas reglas.

(d) Tan pronto como el club local entregue su orden de bateo al umpire principal, los umpires están a cargo del terreno de juego y desde ese momento ellos tendrán la autoridad absoluta para determinar cuándo debe comenzarse, suspenderse o reanudarse el juego debido al mal tiempo o las condiciones del terreno.

NOTAS Y COMENTARIOS: Errores manifiestos en el orden de bateo que son notados por el umpire principal antes de cantar "play" para el principio del juego, deberán ser señalados al manager o capitán del club en error, para que sean corregidos antes del principio del juego.

EJEMPLO:

Si un manager inadvertidamente in-

cluye únicamente a ocho jugadores en su orden de bateo; o haya incluido a dos jugadores con el mismo apellido pero, sin anteponer una inicial para su identificación y tales errores son descubiertos antes de llamar a "Play" para principiar el juego. Los clubes no deben ser "atrapados" posteriormente por un error que obviamente pasó inadvertido y que pudo ser corregido antes de que el juego principiara.

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

4.03 Cuando la bola es puesta en juego al principio de o durante un juego todos los fildeadores, a excepción del catcher, deben estar en terreno de fair.

(a) El catcher deberá colocarse directamente atrás del plato. Puede dejar su posición en cualquier momento para atrapar un lanzamiento o hacer una jugada, excepto cuando el bateador esté recibiendo una base por bolas intencional, en cuyo caso el receptor debe estar parado con ambos pies dentro de las líneas de la caja del catcher, hasta que la bola salga de la mano del pitcher.

CASTIGO: Balk.

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

(c) Con excepción del pitcher y el catcher, todos los fildeadores

podrán estacionarse en cualquier parte, en territorio de fair.

(d) Excepto el bateador o el corredor que está tratando de anotar, ningún otro jugador a la ofensiva podrá cruzar las líneas del catcher, cuando la bola está en juego.

4.04 El orden al bate debe ser seguido durante todo el juego, a menos que un jugador sea substituido por otro. En este caso, el substituto ocupará el lugar que pertenecía al jugador que reemplazó en el orden de bateo.

4.05 (a) El equipo a la ofensiva, estacionará dos coaches en el campo durante su turno al bate; uno cerca de la primera base, y otro cerca de la tercera base.

(b) Los coaches de bases serán únicamente dos y estarán (1) en uniformes de su club, y (2) dentro de la caja de coach, en todo momento.

PENALIDAD:

El coach de bases ofensor, deberá ser removido del juego, y deberá abandonar el campo de juego.

NOTAS: Las reglas exigen a los coaches que permanezcan en su caja de coach en todo momento. Pero por muchos años ha sido una costumbre, al menos para algunos coaches, poner un pie fuera de la caja de coach, pararse a horcajadas sobre sus líneas y también pararse ligeramente fuera de estas líneas. Por tal motivo, el coach no será considerado fuera de su caja, a menos que el manager contrario reclame tal acción, enton-

ces el umpire deberá con toda energía aplicar la regla y exigir de los coaches de ambos equipos, que permanezcan en la caja de coach en todo momento.

También es costumbre de los coaches, que tienen una jugada en las bases, abandonar la caja con el objeto de señalar a un corredor, para que se barra, avance o regrese a una almohadilla. Esto puede ser permitido si el coach no interfiere con la jugada en alguna forma.

4.06 (a) Ningún manager, jugador, substituto, coach, entrenador, o cargabates, podrá en momento alguno, sea desde el banco, de la caja del coach, en el campo de juego, desde cualquier otro lugar:

1. Incitar o tratar por medio de palabras o señales, una demostración de los espectadores.

2. Usar palabras de manera que en forma alguna se refieran o recaigan sobre un jugador del club contrario, un umpire o cualquier espectador.

3. Marcar "Tiempo" de voz o acción, ni usar palabras o frase alguna, ni efectuar acciones o movimiento, mientras la bola está en juego, con el deliberado propósito de distraer al pitcher para que cometa un balk.

4. Intencionalmente hacer contacto con un umpire en cualquier forma.

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

CASTIGO: El infractor será ex-

pulsado del juego y deberá abandonar el terreno de juego. Y si se comete un engaño (balk) será nulificado.

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

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

4.08 Cuando los ocupantes del banco de los jugadores demuestren violenta desaprobación de una decisión del umpire, este debe primero llamarles la atención en el sentido de que debe cesar su actitud. Si persisten entonces se aplica lo siguiente:

CASTIGO: El umpire ordenará a los infractores abandonar el banco y dirigirse al vestidor. Si no puede determinar el infractor o infractores, puede despejar el banco de todos los jugadores substitutos. El manager del equipo a que pertenecen los infractores, tendrá la facultad de pedir el regreso al campo de juego, sólo a aquellos jugadores

que sean necesarios para reemplazar a los jugadores que están en el juego.

4.09 **COMO ANOTA UN EQUIPO.**

(a) Una carrera será anotada cada vez que un jugador legalmente avance y toque las bases de primera, segunda, tercera y home, antes de que tres hombres sean puestos out para terminar la entrada (Inning).

EXCEPCION: Una carrera no es anotada, si el corredor avanza hasta la base de home durante una jugada, en la cual se hace el tercer out: (1) sobre el bateador corredor antes de que toque primera base; (2) sobre cualquier corredor que esté siendo forzado out; o (3) sobre un corredor precedente que sea declarado out porque omitió tocar una de las bases.

(b) Cuando la carrera del triunfo sea anotada durante la última media entrada de un juego reglamentario, o en la última mitad de una entrada extra, como resultado de una base por bolas, un bateador golpeado, o cualquier otra jugada con las bases llenas, que fuerce al corredor en tercera a avanzar, el umpire no declarará el juego terminado hasta que el corredor forzado a avanzar de tercera, toque la base de home, y el bateador corredor haya tocado la primera base.

CASTIGO: Si el corredor en tercera se rehusa a avanzar hasta tocar la base de home en un lapso razonable de tiempo, el

umpire desautorizará la carrera y declarará out al jugador infractor, ordenando que prosiga el partido. Si, con dos outs, el bateador-corredor se refusa a avanzar, y tocar primera base, el umpire desautorizará la carrera, declarará out al corredor infractor, y ordenará que el juego prosiga. Si con menos de dos outs el bateador-corredor refusa avanzar hacia, hasta, y tocar la primera base, la carrera contará, pero el jugador infractor será declarado out.

Esta regla debe ser aplicada tal y como está escrita, solamente con una excepción. Si el público se lanza al campo y físicamente en cualquier forma estorba o impide al corredor tocar el "home plate" o al bateador-corredor tocar la 1ª. base. En tales casos, el umpire deberá conceder al corredor la base que pretende alcanzar, o a la que tiene derecho por la interferencia de los aficionados.

El beisbol es tan genuinamente un juego de conjunto, que un error de omisión tanto como un error de comisión pueden, y frecuentemente, logran nulificar el brillante juego individual de un compañero de equipo.

REGLA APROBADA:

No se anotará carrera en un juego en el cual el bateador-corredor es el tercer out, antes de que llegue a primera base.

NOTAS Y COMENTARIOS:

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

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

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

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

REGLA APROBADA: Un out. Jones en tercera, Smith en segunda. El bateador, Brown, saca un elevado hacia el center-field para el out. Dos outs. Jones anota después de la atrapada y enseguida Smith anota

en un mal tiro al home plate. Pero Jones, en apelación, es juzgado que abandonó la tercera base antes de la atrapada y es declarado out. Tres outs, no hay carreras.

REGLA APROBADA: Dos outs, bases llenas, el bateador pega un home run sobre la barda. El bateador, en apelación es declarado out por no haber tocado la primera base. Tres outs. Ninguna carrera cuenta.

He aquí una norma general que cubre la anterior.

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

REGLA APROBADA: Un out. Jones en tercera y Smith en primera y Brown saca un elevado para el out fílder derecho; dos outs. Jones toca su base y anota después de la atrapada. Smith intenta regresar a su base, pero es out en tiro del fildeador. Tres outs. Pero Jones

ha anotado antes del out de Smith en primera base, por eso, la carrera de Jones cuenta. No fue una jugada forzada.

4.10 TERMINACION DE UN JUEGO.

(a) Un juego reglamentario consiste de nueve entradas, a menos que se prolongue como resultado de un empate, o se acorte.

1. Porque el equipo de casa no necesite su mitad de la novena entrada o sólo una fracción de ella;

2. Porque el umpire lo dé por terminado.

EXCEPCION: Las Ligas de la Asociación Nacional podrán adoptar una regla que permita que un partido o ambos de un doble juego, sea de siete entradas de duración. En tales juegos, cualquiera de estas reglas aplicables a la novena entrada serán también aplicables a la séptima.

(b) Si la anotación está empatada al finalizar nueve "innings" completos, el juego continuará hasta que:

1. El equipo visitante anote más carreras que el equipo local al finalizar un inning completo.

2. El equipo local anote la carrera del gane en un inning incompleto.

(c) Si un juego es dado por terminado, será un juego Reglamentario:

1. Si se han completado cinco innings;

2. Si el equipo local ha anotado más carreras en cuatro innings o cuatro innings y fracción que las que el club visitante haya anotado en cinco medios innings completos;

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

(d) Si cada equipo tiene el mismo número de carreras cuando el juego concluya, el umpire declara: "Juego Empatado".

(e) Si un juego es dado por concluido antes de convertirse en un juego legal, el umpire deberá declararlo: "No game" (No juego).

(f) Contraseñas para juegos suspendidos por lluvia, no serán válidas para ningún juego reglamentario o suspendido, que haya progresado hasta, o más allá de lo descrito en la Regla 4.10 (c).

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

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

(b) El juego termina cuando el noveno inning concluye y el equipo visitante está arriba en la anotación.

(c) Si el equipo local anota la carrera del game en su mitad

del noveno inning (o en la mitad de un inning extra, tras de un empate) el juego termina inmediatamente que se anota la carrera del game.

EXCEPCION: Si el último bateador en un juego pega un "home run" fuera del campo de juego, el bateador-corredor y todos los corredores que están en bases podrán anotar, de acuerdo con las Reglas que gobiernan "Correr las bases" y el juego concluye cuando el bateador-corredor toca la base de home.

REGLA APROBADA (jugada): El bateador pega un home run fuera del parque para ganar el juego en la última mitad del noveno inning o en un extra inning, pero es declarado out por haber pasado a un corredor que le precedía. El juego termina tan pronto como se anota la carrera del game.

(d) el juego dado por terminado, finaliza en el momento en que el umpire ordena se pare el encuentro.

EXCEPCION: Si el juego es dado por terminado mientras una entrada está en progreso y antes de que ésta sea completada, el juego se convierte en juego suspendido, en cada una de las siguientes situaciones:

1. El equipo visitante ha anotado una o más carreras para empatar la anotación y el equipo de casa no ha anotado;

2. El equipo visitante ha anotado una o más carreras para to-

mar la ventaja y el equipo de casa no ha empatado la anotación ni ha retomado la delantera.

Juegos de la Asociación Nacional pueden también adoptar las siguientes reglas para juegos suspendidos además de la 4.11 (1) y (2) arriba citadas. Si se adoptan por una Liga de la Asociación Nacional. La regla 4.10 (c), (d) y (e) no se aplicarían a sus juegos.

3. El juego no es reglamentario (4 1/2 entradas si el equipo de casa va ganando o cinco entradas con el equipo visitante ganando o con el juego empatado).

4. Cualquier juego reglamentario empatado debido al clima, límite de tiempo u otra razón.

5. Si un juego es suspendido antes de ser un juego reglamentario y es continuado antes de otro juego reglamentario programado, el juego regularmente programado será limitado a 7 entradas.

6. Si un juego es suspendido después de ser un juego reglamentario regularmente programado, el juego regularmente programado será un juego de 9 entradas.

EXCEPCIONES: Las secciones anteriores (3), (4), (5) y (6) no se aplicarán al último juego programado entre los dos equipos durante la temporada de campeonato o play off de la Liga.

4.12 **JUEGOS SUSPENDIDOS:**

(a) Una Liga podrá adoptar las siguientes reglas que permitan completar en fecha posterior juegos terminados antes de que nueve entradas hayan sido efectuadas, por cualquiera de las siguientes razones:

1. Límite de tiempo impuesto por la ley.

2. Límite de tiempo permisible bajo las reglas de la Liga.

3. Falla de alumbrado o mal funcionamiento del equipo mecánico del campo, que esté bajo control del club local (el equipo mecánico deberá incluir la lona automática o el equipo de bombas para remover el agua).

4. Oscuridad, cuando por alguna ley el alumbrado no puede ser encendido.

5. Tiempo (estado atmosférico) si el juego es dado por terminado mientras una entrada está en progreso y antes de que ésta sea completada y una de las siguientes situaciones prevalece:

(i) El equipo visitante ha anotado una o más carreras para empatar la anotación, y el equipo de casa no ha anotado.

(ii) El equipo visitante ha anotado una o más carreras para tomar la delantera, y el equipo de casa no ha empatado la anotación o ha retomado la delantera.

(b) Tales juegos serán reconocidos como juegos suspendidos. Ningún juego declarado terminado a causa del estado del tiempo o un tiempo límite será

un juego suspendido a menos que haya avanzado lo suficiente para ser considerado como un juego reglamentario, conforme a lo previsto por la Regla 4.10. Un juego declarado terminado conforme a lo previsto por la Regla 4.12 (a) (3) o (4) será un juego suspendido en cualquier momento después que comience.

NOTA: Clima y condiciones similares -4.12 (a) del 1 al 5-. Tendrán preferencia al determinar cuando un juego dado por terminado sea un juego suspendido. Un juego se considerará un juego suspendido solamente si es detenido por cualquiera de las cinco razones que especificamos en la sección (a). Cualquier juego legal detenido debido a mal tiempo, con la anotación empatada (a menos que la situación delineada en la regla 4.12 (a) (5) (i) prevalezca, será un juego empatado que deberá jugarse desde su principio.

(c) Un juego suspendido será reanudado y terminado como a continuación se indica:

1. Inmediatamente antes del siguiente juego sencillo programado entre los mismos dos equipos en el mismo campo; o

2. Inmediatamente antes del siguiente doble-juego programado entre los dos equipos en el mismo campo, si no queda ningún juego sencillo programado; o

3. Si el juego se suspendió durante la última fecha programada entre los dos equipos en esa ciudad, será transferido y juga-

do en el parque del club oponente, de ser posible.

(i) Procediendo inmediatamente al siguiente juego sencillo programado; o

(ii) Inmediatamente antes del siguiente doble juego programado si no queda ningún juego sencillo en el programa.

4. Si un juego suspendido no ha sido reanudado y completado en la última fecha programada por los dos clubes, será un juego terminado.

(d) Un juego suspendido será reanudado en el punto exacto en que ocurrió la suspensión del juego original. La terminación de un juego suspendido es la continuación del juego original: la alineación y el orden al bate al momento de la suspensión deberán ser los mismos cuando se reanude el juego, sujetos a las Reglas que gobiernan las substituciones. Cualquier jugador podrá ser reemplazado por otro que no haya estado en el juego antes de la suspensión. Ningún jugador retirado antes de la suspensión podrá volver a la alineación.

Un jugador que no haya estado con el club cuando el juego fue suspendido podrá ser usado como substituto, aun cuando haya tomado el lugar de un jugador que ya no esté con el equipo y que no hubiese sido elegible, porque hubiera sido sacado de la alineación antes de que el partido fuera suspendido.

NOTAS Y COMENTARIOS: Si en un juego suspendido, un pitcher substituto ha sido anunciado pero no ha retirado al Club contrario o pitchado hasta que el bateador se convierta en corredor cuando el juego se reanuda, tal pitcher puede, pero no se le exige empezar de nuevo, la parte que le falta del juego.

Si él no principia cuando el juego se reanuda será considerado como un jugador substituido y ya no podrá tomar parte en ese juego.

4.13 REGLAS QUE GOBIERNAN LOS DOBLE JUEGOS

(a) 1. Sólo dos juegos de campeonato serán jugados en la misma fecha. La terminación de un juego suspendido no violará esta regla.

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

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

(c) El segundo juego de un doble-juego principiará 20 minutos después de que haya terminado el primero, a menos que un intervalo más largo (que no exceda de 30 minutos) sea declarado por el umpire principal y anunciado a los dos managers rivales al finalizar el primer juego.

EXCEPCION: Si el presidente de la Liga ha aprobado la soli-

itud del equipo de casa, para un intervalo más largo entre los juegos, como resultado de algún evento especial, el umpire principal declarará tal intervalo más prolongado y lo anunciará a los managers oponentes. El umpire principal del primer juego será quien controle el tiempo del intervalo entre juegos.

(d) De ser posible, el umpire iniciará el segundo juego de un doble-juego y el juego continuará por todo el tiempo que las condiciones del campo, restricciones locales de tiempo, o el clima lo permitan.

(e) Cuando un doble-juego debidamente programado se retrase en comenzar por cualquier causa, cualquier juego que se inicie será el primer juego del doble-juego.

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

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

4.15 Un juego podrá declararse "Forfeit" a favor de un equipo contrario, cuando un equipo:

(a) No haga acto de presencia en el campo, o estando en el

mismo rehusé comenzar el juego dentro de un plazo de cinco minutos después que el umpire haya llamado a "Play", a la hora estipulada para comenzar el juego, a menos que tal dilación sea inevitable a juicio del umpire.

(b) Emplee tácticas que claramente tengan por objeto alargar o acortar el juego.

(c) Rehusé continuar jugando durante un partido a menos que éste haya sido suspendido o terminado por el umpire.

(d) No reanude el juego después de una suspensión, dentro de un minuto después de que el umpire haya llamado a "Play".

(e) Después de ser advertido por el umpire, viole cualquier regla del juego en forma intencional y persistente.

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

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

4.16 Un juego será forfeitado a favor del equipo visitante, si después de haberse suspendido, las órdenes del umpire a los encargados de preparar el campo para reanudarlo, no son obedecidas.

4.17 Un juego será forfeitado a fa-

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

4.19 JUEGOS PROTESTADOS

Cada Liga adoptará reglas que rijan el procedimiento para protestar un juego, cuando un manager reclame que la decisión de un umpire fue dada en violación a estas Reglas. Ninguna protesta deberá aceptarse sobre decisiones de juicio del umpire. En todos los juegos protestados, la decisión del Presidente de la Liga será definitiva. En cualquier momento que un manager proteste un juego alegando mala aplicación de las reglas, la protesta no será reconocida, a menos que los umpires sean notificados en el momento que la jugada protestada ocurrió, antes de la siguiente pitcheada o sea puesto out un corredor.

Cuando una protesta se presenta en una jugada que termina el juego, dicha protesta podrá ser registrada ante la Liga, hasta las 12:00 horas del siguiente día. No obstante que sea sostenida la decisión protestada que violó las reglas, no se ordenará una repetición del juego a menos que, en la opinión del Presiden-

te del equipo contrario, cuando un equipo no pueda o se rehusé a colocar a nueve jugadores en el campo.

te de la Liga, la violación afecte adversamente las oportunidades del equipo que protesta para ganar el juego.

5.00 PONIENDO LA BOLA EN JUEGO - BOLA VIVA

5.01 A la hora señalada para comenzar el juego, el umpire cantará "Play".

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

Si una pelota se deteriora parcialmente en un juego, la bola está viva y en juego hasta que la jugada termine.

5.03 El pitcher lanzará la pitcheada al bateador, quien elegirá tirarle a la pelota o no hacer intento de ello, según él escoja.

5.04 El objetivo del equipo a la ofensiva es convertir al bateador en

corredor de bases y hacer que sus corredores avancen.

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

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

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

5.07 Cuando tres jugadores del equipo a la ofensiva, son puestos legalmente out, este equipo pasa a jugar y defenderse y el otro a la ofensiva.

5.08 Si una bola tirada golpea accidentalmente a un coach, o si una bola pitcheada o tirada golpea a un umpire, la bola sigue viva y en juego; sin embargo, el coach, si interfiere con una bola tirada, el corredor es out.

5.09 La bola queda muerta y los corredores avanzan una base o regresan a sus bases, sin riesgo de ser puestos out, cuando:

(a) Una bola pitcheada pega al bateador o a su ropa, mientras está en su posición legal de bateador; los corredores, si están forzados a ello, avanzan en las bases.

(b) El umpire de home interfiere con el tiro del catcher (que trata de evitar el robo de una base); los corredores regresan a sus bases.

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

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

(d) Una pelota es bateada ilegalmente, los corredores regresarán.

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

(f) En batazo de fair, la bola toca a un corredor o a un umpire en territorio de fair antes de tocarla un infielder, incluyendo al pitcher, o toca a un umpire antes de haber pasado a un infielder, otro que no sea el pitcher.

NOTAS Y COMENTARIOS: Si una bola bateada de fair toca a un umpire que está trabajando en el cuadro (infield), después de pasar rebotando más allá o por encima del pitcher, es una bola muerta. Sin embargo, si una bola bateada de fair de aire, es desviada por un fildeador y le pega a un corredor o umpire y es atrapada de aire no será atrapada legal y la bola quedará en juego.

Si una bola bateada de fair pasa a través o al lado de un jugador de cuadro y toca a un corredor inmediatamente detrás del infielder, o

toca a un corredor tras de haber sido desviada por un jugador de cuadro, la bola seguirá en juego y el umpire no debe declarar al corredor out. Al tomar esa decisión el umpire debe estar convencido de que la bola pasó por entre, o al lado del infielder y que ningún otro infielder tenía la oportunidad de realizar jugada con la bola; los corredores, en este caso, avanzarán si están forzados a hacerlo.

(g) Una bola pitcheada se aloja en la careta o el equipo del umpire o receptor; los corredores avanzan una base.

Si un foul tip golpea a un umpire y es atrapado por un fildeador en el rebote, la bola es muerta; el bateador no podrá ser declarado out. Asimismo se aplicará, si tal foul tip se aloja en la careta o en cualesquiera otra parte del equipo del umpire.

Si un tercer strike (no foul tip) pasa al catcher y golpea al umpire la bola está en juego. Si tal bola rebota y es atrapada por un fildeador antes de tocar el suelo, el bateador no es out en tal atrapada; pero la bola sigue viva y en juego y el bateador podrá ser retirado en la primera base o tocado para el out.

Si una bola pitcheada se aloja en la máscara del ampayer o receptor o en su indumentaria y permanece fuera del juego en un 3er. strike o en una 4a. bola entonces el bateador tiene derecho a primera base y todos los corredores avanzarán una base.

Si el conteo en el bateador es menor a tres bolas y no es el tercer strike los corredores avanzan una base.

(h) Cualquier lanzamiento legal del pitcher que toque al corredor que trata de anotar; los corredores avanzan.

5.10 La bola queda "muerta" cuando un umpire cante "Time". El umpire principal deberá cantar "Time":

(a) Cuando, a su juicio, el tiempo, la obscuridad o condiciones similares hacen de inmediato imposible, seguir jugando.

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

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

(c) Cuando un accidente incapacite a un jugador o umpire. 1. Si el accidente a un corredor es tal que le impida llegar a la base a la que tenía derecho, como por ejemplo un home run bateado fuera del terreno de juego, o la concesión de una o más bases, un corredor sustituto será permitido, para completar la jugada.

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

(e) Cuando un umpire quiere examinar la pelota o consultar

con cualquiera de los managers o por cualquiera otra causa similar.

(f) Cuando un fildeador tras de atrapar un elevado, cae sobre una barda, o dentro de un dugout, tribuna o sobre las cuerdas dentro del público, cuando se haya permitido que haya espectadores sobre el campo de juego. Para los corredores lo previsto en la regla 7.04 (c) debe prevalecer.

Si un jugador, tras de hacer una atrapada, tropieza con la banca o da un paso dentro del dugout, pero no cae, la bola sigue en juego y los corredores pueden avanzar, a su riesgo.

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

(h) Excepto en los casos establecidos en los párrafos (b) y (c) 1. de esta regla, ningún umpire cantará "Time" (tiempo) cuando se está desarrollando una jugada.

5.11 Después de que la bola está muerta, el juego se reanudará cuando el pitcher tome su lugar sobre su plancha de pitcheo, con una bola nueva o la misma bola en su posesión y el umpire de home cante "Play". El umpire de home deberá cantar "Play", tan pronto como el pitcher tome su lugar en su plancha con la pelota en su poder.

6.00 EL BATEADOR

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

(b) El primer bateador en cada entrada después de la primera entrada, debe ser el jugador cuyo nombre sigue al del último jugador que legalmente complete su turno al bate en la entrada anterior.

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

(b) El bateador no abandonará su posición en la caja del bateador, después de que el pitcher se coloque en posición de "Set", o inicie sus movimientos para pitchear, "Wind up".

CASTIGO:

Si el pitcher lanza, el umpire contará "Bola" o "Strike", según sea el caso.

NOTAS Y COMENTARIOS: El bateador abandona su caja de bateo a riesgo de recibir un strike y de que lo cuenten, a menos de que solicite del umpire, que pida tiempo. El bateador no está en libertad de salir y entrar a la caja del bateador a voluntad.

Una vez que el bateador ha tomado su posición en la caja del bateador no se le permitirá salirse de ella, sea con el propósito de usar la bolsa de brea, a menos que, por otra causa haya una demora en el juego o por causa de mal tiempo. El umpire no marcará tiempo al solicitarlo el bateador o cualesquier miembro de su Club; una vez que el pitcher ha

iniciado sus movimientos de "Wind up" o ha llegado a la posición de "Set", aunque el bateador reclame tener tierra en los ojos, "cristales empañados" o que no recibió la "señal" o por cualquier otra causa. Los umpires podrán conceder tiempo al bateador cuando él ya esté en la caja del bateador (juicio), pero el umpire deberá eliminar la costumbre, a bateadores que entran y salen a la caja del bateador sin razón. Si el umpire es enérgico los bateadores comprenderán que una vez dentro de la caja del bateador, deben permanecer en ella hasta que la bola sea pitcheada.

Si los pitchers demoran su lanzamiento cuando el bateador está en su caja y el umpire percibe que la demora no está justificada, puede permitirle al bateador que salga de su caja momentáneamente.

Si después que el pitcher ha iniciado su Wind up o ha llegado a la posición de Set con corredores en las bases y no continúa con la pitcheada, porque el bateador se ha salido de su caja, "no se marcará engaño". Ambos, el pitcher y el bateador han violado una regla, el umpire deberá marcar tiempo y ambos empezarán como estaban antes de la violación.

(c) Si el bateador rehusa tomar su posición en la caja del bateador durante su turno al bate, el umpire ordenará al pitcher que pitchee, y cantará strike en cada uno de estos lanzamientos y el conteo regular de bolas y strikes continuará, pero si no toma su posición debida antes de que sean contados tres strikes, será declarado out.

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

REGLA APROBADA: Las li-

neas que delimitan la "Caja del Bateador", quedan dentro de dicha caja.

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

6.05 **UN BATEADOR ES "OUT" CUANDO:**

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

(b) Un tercer strike es legalmente atrapado por el catcher.

NOTAS Y COMENTARIOS: "Legalmente catcheado" quiere decir que se encuentra legalmente dentro del guante del catcher antes de que la bola toque el suelo. No es legal si la bola se aloja en su indumentaria o equipo, o si la bola le pega al umpire y es atrapada por el catcher de rebote.

Si un foul-tip le pega primero al guante del catcher y después atrapa la bola contra su cuerpo con una o ambas manos o contra su protector, antes de que la bola toque el suelo, será un strike; si es el tercero, el bateador será out. Si aprisiona contra su cuerpo o protector en cualquier forma, previendo que la bola haya tocado el guante o mano del catcher primero, sin haber tocado el suelo, será una atrapada.

(c) Un tercer strike no es atrapado por el catcher; siempre que haya corredor en primera base antes de que haya dos outs.

(d) Toca de foul en el tercer strike.

(e) Se declara un "infield fly".

(f) Trata de pegarle a un tercer

strike y es tocado por la pelota.

(g) Batea de fair y es tocado por la pelota antes de que ésta sea tocada por un fildeador.

(h) Después de batear o tocar una bola fair, su bate golpea la bola por segunda vez en territorio fair. La bola queda muerta y los corredores no podrán avanzar. Si el bateador-corredor deja caer su bate y la bola rueda contra él en territorio fair, y en la opinión del umpire, no ha habido intención de interferir con el curso de la pelota, la bola está viva y en juego.

NOTAS Y COMENTARIOS: Si un bate se quiebra y parte de él reposa en terreno fair y enseguida es golpeado por una bola bateada o parte de él le pega a un corredor o fildeador, la jugada prosigue y no se debe marcar interferencia. Si una bola bateada le pega a una parte de un bate roto en terreno foul, será un foul.

Si un bate es arrojado a terreno fair e interfiere con un jugador de la defensiva que está tratando de hacer una jugada, la interferencia deberá ser marcada, sea o no intencional.

En aquellos casos, cuando un casco accidentalmente le pegue a una bola bateada o tirada, la bola queda viva y en juego, como si el casco no hubiese sido golpeado.

Si una bola bateada le pega a un casco protector o a cualquier objeto ajeno al terreno de juego en territorio foul, será un foul, y la bola es muerta.

Si en el juicio del umpire, un corredor intencionalmente interfiere con una bola bateada o tirada, dejando caer o tirando su casco a la pelota, el corredor será out, la bola es muerta y los corredores regresan a

la última base que ocuparan legalmente.

(i) Después de batear o tocar una bola foul, intencionalmente cambia el curso de la bola en cualquier forma, mientras corre a la primera base.

La bola queda muerta y los corredores no podrán avanzar.

(j) Después de un tercer strike o tras de batear de fair, es tocado él o la primera base por cualquier fildeador antes de que él toque la primera base.

(k) Al correr la última mitad de la distancia desde el home a la primera base, mientras la bola es fildeada hacia la primera base, corre afuera (a la derecha) de la línea de tres pies, o dentro (hacia la izquierda) de la línea foul, y en el juicio del umpire al hacerlo así interfiere con el fildeador que recibe el tiro en la primera base, excepto que puede correr afuera (a la derecha) de la línea de tres pies o dentro (a la izquierda) de la línea foul para no estorbar al fildeador que está fildeando una bola bateada.

(l) Un fildeador deja caer intencionalmente un batazo de línea o un elevado de fair con primera, primera y segunda, primera y tercera, o primera, segunda y tercera bases ocupadas con menos de dos outs, la bola queda muerta y los corredores no podrán avanzar.

REGLA APROBADA: En esta situación, el bateador no es out

si el fielder permite que la bola caiga sin ser tocada, al terreno, excepto cuando la regla de "Infield Fly" se aplique.

(m) Si un corredor que precede interfiere intencionalmente a juicio del umpire, con una jugada que realiza un jugador a la defensiva que intenta recibir una bola tirada o hacer un tiro con la intención de completar cualquier jugada.

NOTAS Y COMENTARIOS: El objetivo de esta regla es castigar al equipo de la ofensiva por actos deliberados, injustificados o anti-deportivos del corredor, al abandonar la línea de base del corredor con el obvio propósito de chocar con el hombre pivote en un doble play, en lugar de intentar alcanzar su base. Por supuesto, que ésta es una jugada de juicio del umpire.

(n) Si con dos outs, un corredor en tercera base, y el bateador con dos strikes, el corredor intenta el robo de home cuando el pitcher lanza la pelota legalmente para el bateador y la pelota golpea al corredor, en la zona de strike. El umpire contará el tercer strike, la bola queda muerta y la carrera cuenta.

6.06 Un bateador es out por acción ilegal cuando:

(a) Batea una bola en forma ilegal.

NOTAS Y COMENTARIOS: Deberá ser interpretada: Que si el bateador pega un fair o foul, mientras está fuera de la caja del bateador, él deberá ser declarado out. Los

umpires deben poner mucha atención a la posición de los pies del bateador, cuando él intente batear una bola, cuando está siendo pasado intencionalmente. Un bateador no podrá saltar o salirse de la caja del bateador para pegarle a la pelota.

(b) Pasa de una caja del bateador a la otra cuando el pitcher está en posición y listo para pitchear.

(c) Interfiere con el fildeo o tiro del catcher saliéndose de la caja del bateador o hace otro movimiento que estorbe la jugada del catcher en la base de home.

EXCEPCION: El bateador no es out si cualquier corredor que intente avanzar es puesto out, o si un corredor que está tratando de anotar, es declarado out por la interferencia del bateador.

NOTAS Y COMENTARIOS: Si el bateador interfiere con el catcher, el umpire de home declarará interferencia, el bateador es out y la bola queda muerta. Ningún corredor podrá avanzar en tal interferencia (interferencia ofensiva). Todos los corredores deberán regresar a la última base que, a juicio del umpire, hayan tocado al momento de la interferencia.

El bateador no será out, si cualquier corredor que está intentando avanzar es puesto out, o si un corredor que está tratando de anotar es puesto out por la interferencia del bateador.

En este caso el corredor es el out y no el bateador. Cualquiera de otros corredores podrán avanzar, porque la regla señala que, si un corredor

es puesto out, la jugada continúa y se procede como si no se hubiese registrado interferencia.

Si un bateador le tira a una bola y no le da, y en el revuelo le pega al catcher o a la misma bola atrás de él, antes de que el catcher esté posesionado de la pelota, y tenga absoluto control de ella y a juicio del umpire no fue intencional, deberá cantarse un strike únicamente (no interferencia). La bola es muerta y los corredores no podrán avanzar en tal jugada.

(d) El use o intente usar un bate que, en el juicio del umpire, ha sido alterado o adulterado en tal forma que aumente el factor distancia o que cause una extraordinaria reacción en la pelota. Esto incluye bates que son rellenados, con superficie plana, claveteados, huecos, agujereados o cubiertos con una substancia tal como parafina, cera, etcétera.

No se permitirá avanzar bases y cualquier out o outs efectuados durante una jugada se mantendrán firmes.

Y, por añadidura, el bateador será declarado out y expulsado del juego y quedará sujeto a castigos adicionales según determine el Presidente de la Liga. **BATEANDO FUERA DE TURNO** [®]

(a) Un bateador será puesto out en apelación cuando deja de batear en su propio turno y otro bateador completa el turno al bate en su lugar.

(1) El bateador correcto podrá tomar su lugar en la caja del bateador, en cualquier tiempo

antes de que el bateador fuera de turno se convierta en corredor o sea puesto out, y todas las bolas y strikes, si las hay, serán cargadas al bateador debido en su turno al bate.

(b) Cuando un bateador fuera de turno se convierte en corredor o es puesto out, y el equipo a la defensiva apela al umpire antes del primer lanzamiento al siguiente bateador de cualquiera de los dos equipos, o antes de cualquier jugada, o intento de jugada. El umpire (1) declarará al bateador que debería haber bateado out; y (2) nulificará cualquier avance o anotación realizada como resultado de una bola bateada por el bateador fuera de turno o de avance del bateador fuera de turno, a primera base en un hit, un error, una base por bolas, por haber sido golpeado por el pitcher o cualquier otra causa similar.

NOTA: Si un corredor avanza, mientras el bateador fuera de turno que está al bate, en una base robada, balk, wild pitch o passed ball, tal avance es legal.

(c) Cuando un bateador fuera de turno se convierte en corredor o es puesto out, y se hace una pitcheada al siguiente bateador de cualquiera de los dos equipos antes de que se haga la reclamación, el bateador debido se convierte en bateador legal, y los resultados a su vez al bate quedan legalizados.

(d) (1) Cuando el bateador debido es puesto out porque no ha bateado en su turno, el siguiente bateador será aquel cuyo nombre sigue al del bateador debido, puesto así out; (2) cuando un bateador debido se convierte en bateador debido porque no se hace ninguna apelación antes de la siguiente pitcheada, el siguiente bateador será aquel cuyo nombre siga al del bateador debido así legalizado. En el instante mismo en que las acciones de un bateador debido son legalizadas, el orden de los bateadores continúa con el nombre siguiente en la lista al del bateador debido que ha quedado legalizado.

NOTAS Y COMENTARIOS: El umpire no llamará la atención de ninguna persona al hecho de la presencia en la caja de bateadores de un bateador ilegal. Esta Regla tiene por objeto el demandar la constante vigilancia de los jugadores y managers de ambos equipos. Hay dos cosas fundamentales que se deben conservar en mente. Cuando un jugador batea fuera de turno, el bateador propio es el jugador que se declara out. Si un bateador impropio batea y se embasa o es puesto out y no se hace apelación, antes de una pitcheada al siguiente bateador o antes de una jugada, o intento de jugada, el bateador impropio es considerado como si hubiera bateado en su turno y restablece el orden que se debe seguir.

REGLAS APROBADAS:

Con el fin de ilustrar diversas situaciones que pueden presen-

tarse cuando se batea fuera de turno, ponga por caso que el siguiente es el orden al bate de la primera entrada (inning).

Primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto, séptimo, octavo, noveno.

JUGADA (1) El segundo batea con la cuenta 2 bolas y 1 strike (a) el equipo a la ofensiva descubre el error o (b) el equipo a la defensiva reclama.

REGLAMENTACION: En cualquier caso el primero reemplaza al segundo, con la cuenta a su favor 2 bolas y 1 strike

JUGADA (2) El segundo batea y pega doble. El equipo a la defensiva reclama (a) inmediatamente, o (b) después de una pitcheada al tercero.

REGLAMENTACION: (a) El primero es declarado out y el segundo es el bateador debido;

(b) el segundo se quedará en segunda base y el tercero es el bateador debido.

JUGADA (3) El primero recibe base por bolas. El segundo recibe base por bolas. El tercero fuerza al segundo. El quinto batea en el turno del cuarto, mientras el quinto está al bate el primero anota y el tercero se va a la segunda base en un "Wild pitch". El quinto roletea y es puesto out, enviando al tercero a la tercera base. El equipo a la defensiva reclama (a) inmediatamente, o (b) después de un lanzamiento al cuarto.

REGLAMENTACION: (a) La

carrera del primero cuenta y el tercero tiene derecho a segunda base, ya que estos avances no fueron hechos porque el bateador ilegal hubiera bateado una bola o hubiera avanzado hasta primera base. El tercero deberá regresar a segunda base porque su avance a tercera fue resultado de haber bateado una pelota el bateador indebido. El cuarto es declarado out, y el quinto es el bateador debido; (b) la carrera del primero cuenta y el tercero permanece en la tercera, el sexto es el bateador debido.

JUGADA (4) Con las bases llenas y dos outs, el octavo batea en el turno del quinto y pega un triple y anotan 3 carreras. El equipo a la defensiva reclama (a) inmediatamente, o después de una pitcheada al séptimo

REGLAMENTACION: (a) El sexto es declarado out y no se anota ninguna carrera. El séptimo es el bateador debido que abrirá la segunda entrada; (b) el octavo permanece en tercera y se anotan las tres carreras. El noveno es el bateador debido.

JUGADA (5) Después de la jugada (4) (b) anterior, el séptimo continúa al bate: (a) el octavo es atrapado fuera de la tercera base para el tercer out, o (b) el séptimo es out en un elevado y no se hace ninguna reclamación, ¿quién es el ba-

teador debido en la segunda entrada?

REGLAMENTACION: (a) El noveno. El se convirtió en el bateador debido tan pronto como el primer lanzamiento al séptimo legalizó el triple del octavo; (b) el octavo, al no hacerse ninguna reclamación, el primer lanzamiento al bateador del equipo contrario, legalizó el turno del séptimo al bate.

JUGADA (6) El cuarto recibe base por bolas y el primero viene al bate, el cuarto era un bateador indebido, y se hace una reclamación, antes del primer lanzamiento al primero. El primero es out, el cuarto es removido de la base y el segundo es el bateador debido. No hay reclamación y se hace un lanzamiento al primero. Se legaliza la base por bolas al cuarto y el quinto, por este medio se convierte en el bateador legal. El quinto puede reemplazar al primero en cualquier momento antes de que el primero sea puesto out o se convierta en corredor. El no lo hace así, el primero saca un elevado para el out y el segundo viene al bate. El primero era un bateador ilegal y se hace una reclamación antes de la primera pitcheada al segundo. El quinto es out y el bateador debido es el sexto. No hay reclamación, se hace un lanzamiento al segundo. El out del primero queda legalizado y el bateador debido es el segundo. El segundo recibe base por

bolas, el tercero es el bateador legal. El tercero es out en elevado. Ahora el cuarto es el bateador legal, pero está en segunda base.

¿Quién es el bateador debido?

REGLAMENTACION: El bateador debido es el quinto. Cuando el bateador debido está en base, se le pasa por alto y el siguiente bateador se convierte en el bateador debido.

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

(a) Cuatro "bolas" han sido contadas por el umpire.

Las reglas exponen que, después de cuatro bolas, el bateador tiene derecho a la primera base sin riesgo de ser puesto out; sin embargo, se requiere del corredor que toque todas las bases en orden.

Un corredor que tiene derecho a la primera base, porque ha recibido cuatro bolas, deberá ir a tocarla, antes que otros corredores estén forzados a avanzar.

Esto se aplica cuando las bases están llenas o cuando un corredor substituido entra al juego.

La regla 6.08 le da el derecho al bateador (convertido en corredor por cuatro bolas recibidas) a la primera base sin riesgo de ser puesto out, previendo que él avance y la toque. Asimismo, se aplica a un corredor que es forzado a avanzar por-

que el bateador ha recibido cuatro bolas. Pero, si al avanzar dicho corredor trata de hacer otra jugada o se barre más allá de las bases antes o después de tocarla, él puede ser puesto out por un fildeador que lo toque, y si él deja de tocar la base, puede ser puesto out tocándolo a él o a la base que omitió.

(b) Es tocado por una bola pitcheada a la que no intenta batear a menos que (1) la bola esté en la zona de strike, cuando toca al bateador, o (2) el bateador no haga ningún intento de evitar ser tocado por la bola. Si la bola está en la zona de strike cuando toca al bateador, será contado un strike sin importar si el bateador trata de esquivar la bola o no. Si la bola está fuera de la zona de strike cuando toca al bateador, se cantará una bola si éste no hace intento para evitar ser tocado.

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

(c) El receptor o cualquier jugador interfiere con él. Si una jugada sigue a la interferencia, el manager del equipo a la ofensiva puede notificar al umpire en jefe que él elige rechazar el castigo de la interferencia y acepta la jugada realizada. Tal elección del manager debe ser hecha inmediatamente, al final de la jugada. Sin embargo,

si el bateador llega a primera base en un hit, un error, una base por bola, por haber sido golpeado por el pitcher o por cualquiera otra causa y todos los demás corredores avanzan cuando menos una base, la jugada proseguirá sin tomar en cuenta la interferencia.

NOTAS Y COMENTARIOS. Si una interferencia del receptor es cantada con una jugada en progreso, el ampayer deberá dejar que la jugada continúe por causa de que el manager puede elegir en la jugada. Si el bateador corredor omite pisar la primera base, o un corredor omite la siguiente base él deberá ser considerado como que alcanzó dicha base, como está establecido en la Nota de la Regla 7.04 (d). Ejemplos de jugadas que el manager puede elegir:

1.— Corredor en tercera base, un out, el bateador saca un elevado al jardín en el cual el corredor anota, pero una interferencia del receptor es cantada.

El manager de la ofensiva puede elegir la jugada, la carrera cuenta y el bateador es out, o elegir la interferencia y tener corredores en tercera y primera base.

2.— Corredor en segunda base. El receptor interfiere con el bateador y él toca la bola de fair avanzando el corredor a tercera base. El manager puede elegir tener corredor en tercera base con un out, o elegir la jugada y tener corredores en primera y segunda.

En las situaciones donde el manager escoge que la pena de la "interferencia" sea aplicada, la siguiente interpretación de la Regla 6.08 (c) será hecha:

Si el receptor (o cualquier fildeador) interfiere con el bateador, al bateador se le concederá la primera

base. Si, en tal interferencia un corredor está tratando de anotar por medio de un robo o de un "squeeze play" desde tercera base, la bola es muerta y el corredor de tercera anota y al bateador se le concede la primera base.

Si el receptor interfiere con el bateador y ningún corredor trata de anotar desde tercera base mediante un robo o un "squeeze", entonces la bola es muerta, al bateador se le concede la primera base, y los corredores que estén forzados a avanzar, avanzarán. Los corredores que no intentaron robar o no están forzados a avanzar permanecen en la base por ellos ocupada al momento de la interferencia.

Si el receptor interfiere con el bateador antes de que el pitcher lance la bola, no deberá ser considerada como interferencia en el bateador.

Bajo la Regla 6.08 (c). En tales casos, el umpire deberá cantar tiempo y el pitcher y el bateador reanudarán como estaban antes y la acción será borrada.

(d) Una bola fair toca a un umpire o a un corredor en terreno fair, antes de tocarla un fildeador.

Si una bola fair toca a un umpire después de haber pasado a un fildeador, que no sea el pitcher, o de haber tocado a un fildeador (incluyendo al pitcher), la bola quedará en juego.

6.09 El bateador se convierte en corredor cuando:

(a) El batea una bola de fair.

(b) El tercer strike contado por el umpire no es catchado, siempre y cuando (1) la primera base no esté ocupada, o (2)

la primera base esté ocupada, con dos outs.

Cuando un bateador se convierte en corredor en un tercer strike que no es atrapado por el catcher y se dirige a su dugout a su posición y se da cuenta de su situación. Entonces: él intenta alcanzar la primera base; no será out a menos que él o la base sean tocados, antes de que él llegue a dicha base.

Sin embargo, si él llega a su dugout o a los escalones del dugout, él ya no podrá ir a primera base y será out.

(c) Una bola fair después de haber pasado a un fildeador otro que el pitcher o después de haber sido tocada por un fildeador incluyendo al pitcher, toca a un umpire o corredor en territorio fair.

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

(e) Una bola fair, después de tocar el suelo bota a las tribunas o pasa a través de ellas, por encima o por debajo de una barda o a través o por debajo de la pizarra de anotaciones, o a través o por debajo de arbustos o hiedras de la barda, en cuyo

caso el bateador y los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases.

(f) Cualquier bola de fair que, bien sea antes o después de tocar el suelo pase a través de cualquier abertura en la barda o a través o por debajo de arbustos o hiedras de la barda o que se quede atorada en una barda o pizarra de anotación, en cuyo caso el bateador y los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases.

(g) Cualquier bola de fair que al botar sea desviada por el fildeador hacia las tribunas, o por encima o por debajo de una barda en territorio de fair o foul, en cuyo caso el bateador y todos los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases.

(h) Cualquiera bola elevada de fair que sea desviada por el fildeador hacia las tribunas o por encima de la barda hasta territorio foul, en cuyo caso el bateador tendrá derecho a la segunda base, pero si la bola es desviada a las tribunas o sobre la barda en territorio fair el bateador tendrá derecho a un Home run. Sin embargo, si tal batazo fuera desviado en un punto situado a menos de 250 pies del home plate, el bateador tendrá derecho a dos bases solamente.

BATEADOR DESIGNADO

6.10 Una Liga puede utilizar la Regla del Bateador Designado: a) En caso de presentarse juegos inter-

ligas entre clubes de Ligas que estén utilizando la Regla del Bateador Designado y clubes de Ligas que no la estén utilizando, la regla será aplicada como sigue:

1.— En juegos de exhibición, la regla será aplicada o no, según sea lo acostumbrado por el equipo local.

2.— En juegos de Estrellas, la regla se aplicará o no, según lo decidan los equipos y las Ligas.

3.— En juegos de Serie Mundial la Regla será usada de manera alterna; es decir, en años impares no será usada y en años pares sí será usada.

b) La Regla estipula lo siguiente:

Un bateador puede ser designado para batear en sustitución del pitcher abridor y todos los pitchers subsecuentes en cualquier juego, sin afectar de ninguna manera la situación del o los pitchers durante el encuentro. El bateador designado por el pitcher debe ser seleccionado antes de empezar el juego, y su nombre debe ser incluido en el orden al bate que se entrega al umpire en jefe.

"El Bateador Designado nombrado en el orden al bate inicial deberá ir a batear cuando menos una vez, a menos que el club oponente cambie de pitcher".

No es obligación para un equipo escoger a un Bateador Designado por el pitcher, pero si

el equipo no lo hace antes de empezar el juego, ya no podrá utilizar a un Bateador Designado por el resto de ese encuentro.

Pueden utilizarse bateadores emergentes por el Bateador Designado. Cualquier sustituto del Bateador Designado se convierte en nuevo Bateador Designado. Un Bateador Designado reemplazado, no podrá regresar al juego en ninguna forma.

El Bateador Designado puede ser utilizado defensivamente y continuar bateando en el mismo lugar del orden al bate, pero el pitcher entonces deberá batear en lugar del jugador defensivo a quien substituyó; a menos que se haya substituido a más de un jugador y el manager se ve obligado a llenar sus lugares en el orden al bate.

Un corredor puede substituir al Bateador Designado y luego asumir el papel de Bateador Designado. Un Bateador Designado no puede correr como emergente, pues violaría la Regla 3.04.

Un Bateador Designado está fijo en el orden al bate. No pueden efectuarse substituciones múltiples que alteren la rotación de bateo del Bateador Designado.

Una vez que el pitcher es cambiado del montículo a una posición defensiva, se termina la actuación del Bateador Designado por el resto del juego.

Una vez que un bateador emer-

gente entra a batear por cualquier jugador en el orden al bat y luego entra a pitchear, se termina la actuación del Bateador Designado por el resto del juego.

Una vez que el pitcher batea por el Bateador Designado, se termina la actuación del Bateador Designado por el resto del juego. (El pitcher sólo puede entrar a batear por el Bateador Designado). No podrá correr por el Bateador Designado ni por otro jugador.

Una vez que el Bateador Designado asume una posición defensiva, se termina la actuación del Bateador Designado por el resto del juego. No es necesario anunciar al sustituto del Bateador Designado, sino hasta que llegue el turno al bate del Bateador Designado.

7.00 EL CORREDOR

7.01 Un corredor adquiere el derecho a una base no ocupada cuando la toca antes de que sea puesto out. Entonces tiene derecho a ella, hasta que es puesto out, o es obligado a evacuarla por un corredor que tenga legalmente derecho a esa base.

Si un corredor adquiere legalmente el derecho a una base y el pitcher toma la posición para pitchear, el corredor no puede regresar a una base previamente ocupada.

7.02 Al avanzar, un corredor deberá tocar las bases primera, segun-

da, tercera y home, en su orden. Si es obligado a regresar, deberá retocar todas las bases en orden invertido, a menos que la bola esté muerta, de acuerdo con cualquiera de los requisitos de la Regla 5.09. En tales casos, podrá ir directamente a su base original.

7.03 Dos corredores no podrán ocupar una base, pero si mientras la bola esté viva, dos corredores están tocando una base, el segundo corredor será puesto out al ser tocado. El corredor que le precede, tiene derecho a la base.

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

(a) Haya un Balk.

(b) El avance del bateador sin riesgo de ser puesto out obligue al corredor a desocupar su base o cuando el bateador pega un batazo fair que golpea a otro corredor o al umpire antes de que dicha bola haya sido tocada por, o haya pasado a un fildeador, si el corredor es obligado a avanzar.

Un corredor forzado a avanzar sin riesgo de ser puesto out, puede avanzar más allá de la base a que tiene derecho, a su propio riesgo. Si tal corredor forzado a avanzar es puesto out para el tercer out, antes de que un corredor que le precede forzado también a avanzar toque el home plate, la carrera contará.

JUGADA: Dos outs, bases llenas, al bateador le dan la base por cuatro bolas, pero el corredor de segunda con afición desmedida se pasa de la tercera base rumbo a home y es sacado out en la tercera por el tiro del catcher. No obstante haber dos outs la carrera cuenta. "La teoría", que la carrera fue empujada por forzamiento por las cuatro bolas recibidas por el bateador y el procedimiento a seguir era tocar la base inmediata por todos los corredores.

(c) Un filder, después de atrapar un elevado, cae sobre una banca (dugout) o tribuna, o cae al través de las cuerdas sobre el público cuando hay espectadores en el campo.

Un fildeador o catcher podrá alcanzar o dar un paso o entrar a un dugout, con uno o ambos pies al tratar de hacer una atrapada. Si sostiene la bola, la atrapada será concedida. Bola en juego.

Si el fildeador o catcher, después de atrapar la bola legalmente, se cae dentro de una tribuna o entre espectadores o en el dugout, la bola es muerta y todos los corredores avanzan una base sin riesgo a ser puestos out.

(d) Mientras está intentando robar una base, el bateador es interferido por el catcher o cualquier otro fildeador.

NOTA: Cuando un corredor tiene derecho a una base sin riesgo de ser

puesto out, mientras la bola está en juego, o bajo cualquier regla en la cual la bola está en juego, después de que el corredor llega a la base a que tiene derecho y el corredor deja de tocar la base a la que tenía derecho antes de intentar avanzar a la siguiente base, el corredor perderá el derecho de quedar exento de poder ser out, y él podrá ser puesto out, si la base omitida es tocada, o es tocado el corredor antes de que él regrese a la base omitida.

7.05 Cada corredor incluyendo al bateador-corredor podrán, sin riesgos de ser puestos out, avanzar:

(a) A la base de home, anotando una carrera, si una bola bateada de fair pasa por encima de la barda del campo en vuelo y él toca todas las bases legalmente, o si una bola bateada de fair que a juicio del umpire, hubiera volado la barda del campo de juego, es desviada por el acto de un fildeador que arroja su guante, gorra o cualquier artículo de su indumentaria.

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

(c) Tres bases, si un fildeador deliberadamente arroja su guante a una bola bateada de fair y la toca, la bola queda en juego y el bateador podrá avanzar a la base de home a su riesgo.

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

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

En aplicación a los incisos (b-c-d-e) el ampayer debe reglamentar que el guante tirado o gorra o careta desprendidos, etcétera, deben tocar la bola. No habrá castigo si la bola no es tocada.

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

(f) Dos bases, si una bola fair, bota o es desviada hacia las tribunas fuera de las líneas de foul de primera o tercera base; o si pasa a través o por debajo de la barda del campo, o a través o por debajo de la pizarra de anotaciones, o a través o por debajo de arbustos o hiedras en la barda, o si se atora en tal barda, pizarra, arbusto o hiedra.

(g) Dos bases cuando, sin haber espectadores en el campo de juego, una bola tirada cae dentro de las tribunas o en la ban-

ca de los jugadores "Dugout" (ya sea que la bola rebote dentro del campo de juego o no), o sobre o a través de una barda del campo, en la barda del campo o en la parte inclinada de la malla protectora del "Backstop" o se quede atorada en los enrejados de una malla de alambre que proteger a los espectadores. La bola quedará muerta.

Cuando dicho mal tiro es la primera jugada realizada por un jugador de cuadro, el umpire, al conceder tales bases, deberá guiarse por la posición de los corredores en el momento que la bola fue pitched. En todos los demás casos, el umpire deberá guiarse por la posición de los corredores en el momento en que se hizo el mal tiro.

REGLAMENTACION APROBADA: Si todos los corredores incluyendo al bateador-corredor, han avanzado cuando menos una base, cuando un fildeador de cuadro "infielder" hace un mal tiro en la primera jugada tras del lanzamiento del pitcher, la concesión de bases deberá gobernarse por la posición de los corredores cuando se hizo el mal tiro.

En ciertas circunstancias es imposible concederle dos bases a un corredor.

Ejemplo: Corredor en primera; el bateador conecta un elevado corto al jardín derecho. El corredor se detiene entre la primera y segunda, el bateador

corredor pisa la primera y queda detrás de él. La bola cae al terreno y el jardinero en un tiro a la primera base mete la bola dentro de las graderías.

REGLA APROBADA: Desde el momento en que ningún corredor, cuando la bola está muerta, puede avanzar más allá de la base a la cual él tiene derecho, el corredor que estaba originalmente en primera base va a tercera y el bateador se queda en segunda.

El término (cuando el tiro malo es hecho) debe interpretarse cuando tal tiro salió de la mano del fildeador y no cuando la bola tirada pegó en el terreno. Pasó a un fildeador que trataba de recibirla o se fue a las graderías o a terreno muerto quedando fuera de juego.

La posición del bateador-corredor al tiempo que el tiro malo deja la mano del fildeador es la "llave" para decidir la concesión de bases. Si el bateador-corredor no ha alcanzado la primera base. La concesión es de 2 bases al tiempo que la PITCHHEADA fue hecha para todos los corredores. La decisión de que si el bateador-corredor ha alcanzado la primera base antes que el tiro, es una jugada de juicio.

Si en una jugada poco usual se presenta cuando un 1er. tiro por un jugador de cuadro va a las gradas o "dugout" pero el bateador no se ha convertido en corredor (como un tiro del

receptor entra a territorio de bola muerta en un intento de poner out a un corredor de tercera tratando de anotar en "pass bol" o "wild pitch") la concesión de dos bases deberá ser de la posición de los corredores al instante del mal tiro. (Para el propósito de la Regla 7.05 (g) un receptor es considerado un jugador de cuadro).

Jugada: Corredor en primera base, el bateador da una bola al short stop quien tira a la segunda base demasiado tarde para poner out al corredor en la segunda, el jugador de la segunda base tira hacia primera base después que el bateador ha pisado la primera base. **Reglamentación:** El corredor de segunda anota. (En esta jugada únicamente si el bateador-corredor ha pasado primera base cuando el tiro es hecho se le concederá tercera base).

(h) Una base, si una bola pitcheada al bateador, o tirada por el pitcher desde su posición en la plancha de pitcheo a una base para sorprender a un corredor, cae en las tribunas o en la banca de los jugadores "dugout" o por encima o a través de una barda del campo o "backstop". La bola queda muerta.

REGLAMENTACION APROBADA: Cuando un "wild pitch" o "pass bol" pase por o al través del catcher, o es desviada por él y la bola va directamente a un "dugout" o se interna

en las tribunas o en la parte inclinada de la malla del "backstop" (Break) o en cualquier área donde la bola es muerta la concesión de bases, será una base. También se concederá una base solamente, cuando el pitcher esté en contacto con su plancha de pitcheo y tira a una base y la bola se interna en una tribuna o en cualquier área donde la bola es muerta.

Sin embargo, si la pitcheada o bola tirada al través del catcher o un fildeador y permanece en el campo de juego y subsecuentemente es pateada o desviada a un "dugout" o tribunas o, a cualquier área donde la bola es muerta, la concesión de bases será de dos bases, desde la posición que ocuparen los corredores desde el momento de la pitcheada o tiro.

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

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

El hecho de que a un corredor se le concedan una o más bases sin riesgo de ser puesto out, no le releva de la responsabilidad de tocar la base concedida y

todas las bases intermedias. Por ejemplo; El bateador pega un roletazo que un jugador de cuadro levanta y tira la bola dentro de las tribunas, pero el bateador-corredor no pisó la primera base. El puede ser declarado out en apelación por la omisión de tocar la primera base, cuando la bola sea puesta en juego, no obstante habérsele concedido segunda base.

Si un corredor es forzado a regresar a una base después de una atrapada, él debe retocar su base original a pesar de que por motivo de una Regla de terreno u otra Regla se le conceden bases adicionales. El puede retocar mientras la bola está muerta, entonces, la concesión se hará desde su base original.

7.06 Cuando la obstrucción ocurra el umpire deberá cantar o señalar "obstrucción".

(a) Si una jugada se está haciendo en el corredor obstruido o si el bateador-corredor es obstruido antes de que toque la primera base, la bola queda muerta y todos los corredores avanzarán, sin riesgo de ser puestos out a las bases de que hubieran debido llegar a juicio del umpire, de no haber habido obstrucción. Al corredor obstruido se le concederá una base más allá de la última base que él había tocado legalmente, antes de la obstrucción.

Todos los corredores precedentes, forzosos a avanzar por la concesión de bases como casti-

go por la obstrucción avanzarán sin riesgo de ser puestos out.

Cuando una jugada se está desarrollando en un corredor obstruido el umpire deberá señalar obstrucción de la misma manera que como él canta "tiempo", con ambos brazos sobre su cabeza; la bola es inmediatamente muerta cuando esta señal es hecha; no obstante, si una bola tirada está en vuelo antes de que la obstrucción sea marcada por el umpire, se le concederán a los corredores tales bases como las concedidas en malos tiros, como si la obstrucción no hubiese ocurrido. En una jugada cuando un corredor es atrapado entre segunda o tercera bases y que la bola vaya en vuelo y el corredor es obstruido por el tercera base yendo hacia esa base, si tal tiro se interna en el "dugout", al corredor obstruido se le concederá la base de home y todos los demás corredores avanzarán dos bases, de la última que legalmente hubiesen tocado, antes que la obstrucción fuese marcada.

(b) Si no se está haciendo jugada en el corredor obstruido, la jugada deberá proseguir, hasta que no sea posible más acción. El umpire entonces, cantará "TIME" (Tiempo) e impondrá los castigos que, a su juicio nulifique el acto de la obstrucción.

De acuerdo con la Regla 7.06

(b) cuando la bola no es muerta en una obstrucción y un corredor obstruido avanza más allá de la base que en el juicio del umpire hubiese alcanzado, él lo hace a su propio riesgo y puede ser puesto out. Esta es una decisión de juicio.

NOTA: El catcher sin estar en poder de la pelota, no tiene derecho de bloquear el camino del corredor que trata de anotar. La línea de base del corredor pertenece a él y el catcher puede estar ahí únicamente cuando está fildeando la pelota o cuando ya la tiene en su poder.

7.07 Si, con un corredor en tercera base e intentando anotar mediante un "squeeze play" o un robo, el catcher o cualquier otro fildeador pisa sobre o enfrente de la base de home, sin estar en posesión de la bola o toca al bateador o su bate, se le cargará un "balk" al pitcher y al bateador se le concederá la primera base por interferencia. La bola queda muerta.

7.08 Cualquier corredor es out cuando:

(a) (1) Corre más de tres pies fuera de una línea directa entre las bases, para evitar ser tocado a menos que ello se deba para evitar interferencia con un fildeador que está tratando de fildear una bola bateada; o (2) tras de tocar la primera base se sale de la línea de bases claramente abandonando su esfuerzo para alcanzar la próxima base.

Cualquier corredor después de haber llegado a la primera base que abandone la senda del corredor, "baseline" y se dirige a su "dugout" o a su posición, creyendo que ya ha descontinuado toda acción de juego, puede ser declarado out, si el umpire juzga que el acto del corredor puede ser considerado como total abandono de sus esfuerzos por seguir corriendo las bases. La bola sigue en juego.

Además esta Regla también cubre las siguientes jugadas similares: Menos de dos outs, con la anotación empatada, parte baja de la novena entrada, corredor en primera base. El bateador vuela la barda, para empujar las carreras del gane. El corredor en primera base pasa a la segunda base y pensando que el "Home run" gana el juego, cruza el cuadro del "infield" y se va a su "dugout" mientras el bateador-corredor sigue corriendo pisando sus bases.

En este caso, el corredor que estaba en primera base, se le declarará out "por abandonar todo esfuerzo por tocar la siguiente base" y al bateador-corredor se le permite continuar su recorrido, para que su Home run sea válido. Caso de haber dos outs, el Home run no cuenta (véase Regla 7.12). Esta no es una jugada de apelación.

Jugada: Corredor creyendo que es out, por suponer que ha sido tocado, en primera o tercera

bases, se dirige al "dugout" y camina un trecho razonable indicando con su acción que ha sido out. Deberá ser declarado out por abandono de bases.

En las dos jugadas arriba citadas los corredores, de hecho, se consideran que han abandonado los senderos de sus bases, por tanto, son tratados diferentemente que el bateador que fue ponchado ya explicado, como lo describe la Reglamentación Aprobada de la Regla 7.08 (a).

REGLAMENTACION APROBADA: Cuando un bateador se convierte en corredor en un tercer strike que no es catcheado, y él empieza a caminar hacia su banca o posición, puede avanzar y tomar la primera base en cualquier momento antes de haber entrado a la banca. Para ponerlo out, el equipo a la defensiva debe tocarlo o tocar la primera base antes que él toque la primera base.

(b) Intencionalmente interfiera con una bola tirada, o estorbe a un fildeador que esté intentando hacer una jugada en una bola bateada.

Un corredor a quien se juzga haber estorbado a un fildeador que está intentando hacer una jugada con una bola bateada, será out bien sea que su acción haya sido intencional o no. Si, sin embargo, el corredor está haciendo contacto con una base legalmente ocupada cuando estorba al fildeador, él

no podrá ser declarado out, a menos que tal obstaculización, ya sea que ocurra en terreno de fair o foul sea intencional. Si el umpire la declara intencional, se aplicará el siguiente castigo: "Con menos de dos outs el umpire declarará out al corredor, y al bateador. Con dos outs, el umpire declarará out al bateador".

Si un tira-tira entre tercera y home, el siguiente corredor ha avanzado y está en la tercera base, cuando el corredor en tira-tira es declarado out por "Interferencia ofensiva" el umpire debe regresar al corredor parado en tercera base a segunda base. Este mismo procedimiento se aplica si el tira-tira es entre segunda y tercera y el siguiente corredor ha llegado a segunda base. (La razón es que ningún corredor podrá avanzar en una jugada de "interferencia ofensiva" y que, ningún corredor podrá ocupar la siguiente base hasta alcanzarla legalmente).

(c) El es tocado cuando la bola está viva y en juego, mientras él está fuera de su base.

EXCEPCION: Un bateador-corredor no puede ser tocado out tras de pasarse corriendo o bariéndose sobre la primera base, si regresa inmediatamente a la base.

REGLA APROBADA: (1) Si el impacto del corredor desprende la almohadilla de su posición, ninguna jugada podrá ha-

cerse en ese corredor en esa base si él ha llegado (safe) a la base.

REGLA APROBADA: (2) Si una base es desprendida de su posición durante una jugada, cualquier jugador subsiguiente en dicha jugada será considerado como que está tocando u ocupando la base si, a juicio del umpire, él toca u ocupa el punto en que debería de estar la almohadilla desalojada. (d) El deja de retocar su base después de que una bola de fair o foul es catcheada legalmente antes de que él, o su base es tocada por un fildeador. No será puesto out por omisión de retocar su base después del primer lanzamiento siguiente, o cualquier jugada o intento de jugada. Esta es una jugada de apelación.

Los corredores no necesitan retocar en un foul tip. Pueden robar en un foul tip. Si un foul tip no es atrapado se convierte en un foul ordinario. Los corredores entonces regresan a sus bases.

(e) El deja de alcanzar la siguiente base, antes de que un fildeador lo toque a él o a su base, después de que ha sido obligado a avanzar, como resultado de que el bateador se ha convertido en corredor. Sin embargo, si un corredor siguiente es puesto out en una jugada forzada, desaparece lo forzado y será necesario que el corredor sea tocado para que sea

out. La jugada forzada desaparece tan pronto como el corredor toca la base a la cual fue obligado a avanzar, y si corre o se barre sobre la base, será necesario que el corredor sea tocado para que sea out. Sin embargo, si el corredor forzado, después de tocar la siguiente base, se regresa a la base que antes había ocupado, se restablece la "jugada forzada" y el corredor puede ser puesto out si el equipo a la defensiva toca la base a la que está forzado a avanzar.

Jugada: Corredor en primera base; el bateador tiene tres bolas, el corredor de primera sale al robo en el siguiente lanzamiento el cual es la cuarta bola, pero después de haber tocado la segunda base, en la barrida se sale de esa base. El tiro del receptor llega antes de que él regrese a la base. La reglamentación es: Ese corredor es out. (El forzamiento fue removido).

Las situaciones en que el corredor se pasa de una base al barrerse o pasarse corriendo, se presentan en bases que no son la primera. Por ejemplo, con menos de dos outs y con corredores en primera y segunda bases; o primera, segunda y tercera, la bola es bateada a un jugador de cuadro (infielder) que intenta un dobleplay. El corredor que estaba en primera llega antes que el tiro a segunda base, pero al barrerse se pasa de la almohadilla. El tiro de relevo es

hecho a primera base, quedando out el bateador-corredor. El primera base viendo que el corredor en segunda base está fuera del cojín, hace el tiro de regreso a segunda y el corredor es tocado fuera de la base, mientras tanto otros corredores han cruzado la base de home. La pregunta es: ¿Es esta una jugada forzada? ¿Fue el forzado eliminado cuando el bateador-corredor fue out en primera base? ¿Cuentan las carreras que cruzaron la base de home durante esta jugada y antes de que se consumara el tercer out cuando el corredor fue tocado en segunda? Respuesta: Las carreras cuentan, no es una jugada forzada. Es una jugada de tocar.

(f) Es tocado por una bola fair, en territorio fair, antes que la bola haya tocado o pasado a un jugador de cuadro (Infielder). La bola queda muerta y ningún corredor podrá anotar ni los corredores avanzar excepto corredores forzados a avanzar. **EXCEPCION:** Si un corredor está tocando su base, cuando es tocado por una bola de "Infield fly", no será out. Sin embargo, el bateador sí es out. Si dos corredores son tocados por la misma bola bateada de fair, sólo el primero será out, ya que la bola al tocar al corredor instantáneamente queda muerta.

Si el corredor es tocado por un "Infield fly" cuando no esta

tocando su base, ambos, el corredor y bateador, son out.

(g) Intenta anotar en una jugada en la cual el bateador interfiere con la jugada en la base de home, con menos de dos outs. Con dos outs la interferencia pone out al bateador, ninguna anotación cuenta.

(h) El pase a un corredor que le precede antes que dicho corredor sea puesto out.

(i) Después de que ha logrado la posesión legal de una base, corre las bases en orden inverso con el objeto de confundir a la defensa o hace una burla del juego. El umpire inmediatamente cantará "Time" y declarará out al corredor.

Si un corredor toca una base desocupada y en seguida cree que la bola fue atrapada o es engañado para que regrese a la base que originalmente ocupaba, él puede ser puesto out al regresar, pero si llega a la base que previamente ocupaba a salvo, ya no podrá ser puesto out, mientras ocupe dicha base.

(j) Deja regresar inmediatamente a primera base, después de pasarse corriendo o barriéndose sobre dicha base. Si intenta correr a segunda base, será out al ser tocado. Si después de pasarse corriendo o barriéndose, sobre primera base, se dirige al banco "dugout", o a su posición y no regresa a la primera base inmediatamente será out a petición, si él o la base son tocados.

Corredor que llegue a primera base y se pase corriendo y es declarado safe por el umpire; de acuerdo a la intención de la Regla 4.09 (a) "Corredor llegó a primera base". Cualquier carrera que anote cuenta en tal jugada, aunque subsecuentemente el corredor sea el tercer out, por no regresar "inmediatamente" a la base como lo cita la regla 7.08 (j).

(k) Si al ir corriendo o barriéndose hacia la base de home, deja de tocar esa base y no hace intento de regresar a ella, cuando un fildeador sostiene la bola en su mano, mientras está tocando la base de home y solicita del umpire su decisión.

Esta regla se aplica únicamente cuando un corredor se dirige a la banca y el catcher se viera obligado a corretearlo. En cambio, no se aplica en la jugada común, cuando el corredor omite la base de home e inmediatamente hace un esfuerzo por tocarlo. En este caso debe ser tocado el corredor.

7.09 Es interferencia por un bateador o corredor cuando:

(a) Después del tercer strike, estorba al catcher en su intento de fildear la bola.

(b) Después de batear o tocar (bunt) una bola de fair, su bate pega a la bola por segunda vez en territorio de fair. La bola queda muerta y los corredores no podrán avanzar. Si el bateador-corredor deja caer su bate y la pelota rueda contra el bate

en territorio fair y, a juicio del umpire no hubo intención de interferir con el curso de la pelota, ésta queda viva y en juego.

(c) El intencionalmente desvía el curso de una bola foul en cualquier forma.

(d) Antes de que haya dos outs y un corredor en tercera base, el bateador estorba a un fildeador al hacer una jugada en la base de home, el corredor será out.

(e) Cualquier miembro o miembros del equipo a la ofensiva se paran o rodean cualquier base a la que el corredor está avanzando, para confundir, estorbar o hacer mayor la dificultad de los fildeadores. Dicho corredor será declarado out por la interferencia de su compañero o compañeros.

(f) Si un bateador o un corredor que acaba de ser puesto out, dificulta o impide cualquier jugada subsecuente realizándose sobre un corredor: Dicho corredor será declarado out, por la interferencia de su compañero.

Si el bateador o un corredor continúa avanzando después de que ha sido puesto out no se le considerará por este solo hecho como que trata de confundir, obstaculizar o estorbar a los fildeadores. A menos que interfiera con una jugada en progreso.

(g) Si a juicio del umpire, un corredor, maliciosa y deliberadamente interfiere con una bo-

la bateada o con un jugador en el acto de fildear una bola bateada con el claro propósito de romper un doble play, la bola queda muerta. El umpire deberá cantar out al corredor por interferencia y también cantar out al bateador-corredor por la acción de su compañero. En ningún caso podrán correrse bases o anotarse carrera por tal acción por un corredor.

(h) Si, a juicio del umpire, un bateador-corredor, maliciosa y deliberadamente interfiere con una bola bateada o con un fildeador que está tratando de fildear una bola bateada, con el claro propósito de romper un "doble play" la bola quedará muerta, el umpire cantará out al corredor que haya avanzado más cerca de la base de home, sin importar dónde, o sus posibilidades, pudo consumarse el "Doble Play". En ninguna forma podrán correrse bases, por tal interferencia.

(i) Si a juicio del umpire, el coach de primera o tercera bases, al tocar o retener al corredor, físicamente le asisten a regresar o salir de primera o tercera bases.

(j) Con un corredor en tercera base, el coach de bases abandona su caja de coach y actúa de cualquier forma para atraer un tiro de un fildeador.

(k) Al correr la última mitad de la distancia desde la base de home hasta primera base, mientras la bola está siendo fildeada

a primera base, corre por afuera (a la derecha de) la línea de 3 pies o por dentro (a la izquierda de) la línea de foul y, a juicio del umpire, interfiere con el fildeador que está tomando el tiro en primera base, o intentando fildear una bola bateada.

Las líneas que marcan el carril de tres pies son parte integrante de él, pero la interpretación que debe hacerse es que al corredor le es requerido tener ambos pies dentro de dicho carril o en las líneas que lo marcan. (Cuando el corredor avanza hacia primera base).

(l) No trata de evitar contacto con un fildeador que está intentando fildear una bola bateada o intencionalmente interfiere con una bola tirada, siempre que dos o más fildeadores intentan fildear una bola bateada, y el corredor hace contacto con uno o más de ellos; el umpire determinará cuál fildeador tiene el derecho al beneficio de esta Regla, y no deberá declarar al corredor out por haber hecho contacto con un fildeador, otro, que el umpire determine que tenía derecho a fildear dicha bola. ®

Cuando el catcher y un bateador-corredor yendo a primera hacen contacto entre sí, cuando el catcher está fildeando una bola bateada, generalmente no hay violación y no se debe marcar nada. Obstrucción por un fildeador que está tratando

de fildear una bola bateada, deberá marcarse únicamente en casos notorios y violentos, porque las Reglas le dan prioridad, pero eso no quiere decir que está autorizado para ello, por ejemplo; meterle zancadilla al corredor, cuando está fildeando la bola. En cambio, si el pitcher o primera base obstruyen al corredor que va a primera, mientras el catcher fildea la bola, deberá marcar obstrucción el umpire, concediéndole la primera base.

(m) Una bola bateada de fair le pega en territorio de fair antes de tocar a un fildeador. Si una bola bateada de fair pasa por, entre o junto a un jugador de cuadro (infielder) y toca a un corredor que está inmediatamente detrás de él, o toca al corredor después de haber sido desviada por un fildeador, el umpire no declarará out al corredor por haber sido tocado por una bola bateada. Al tomar tal decisión, el umpire deberá estar convencido que la bola pasó por encima o junto a un jugador de cuadro y que ningún otro jugador de cuadro tuvo oportunidad de hacer jugada con la bola. Si a juicio del umpire, el corredor deliberada o intencionalmente patea tal bola bateada, y sobre la cual el jugador de cuadro ha cometido un error, será declarado out por interferencia.

CASTIGO POR INTERFE-

RENCIA: El corredor es out y la bola queda muerta.

7.10 Cualquier corredor será declarado out, en apelación cuando:

(a) Después de que una bola bateada de elevado es atrapada, él deja de retocar su base original antes que él o su base sean tocados.

“Retocar” en esta Regla, significa tocar e iniciar la carrera a partir de un contacto con la base, después de que la bola sea catcheada. A un corredor no se le permite iniciar una carrera tomando vuelo desde una posición atrás de la 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 dejó de tocar, sean tocados.

REGLA APROBADA: (1) Ningún corredor puede regresar a tocar una base que dejó de tocar, tras de que un corredor que lo siga haya anotado; (2) Cuando la bola está muerta, ningún corredor puede regresar a tocar una base omitida o la que ha dejado después de que él haya avanzado y tocado una base más allá de la almohadilla que no tocó.

Jugada: (a) Un bateador da un bateazo fuera del parque o un doble de “Regla de Campo” y deja de pisar la 1a. base (bola muerta). El corredor puede regresar a tocar 1a. base y corregir su error, antes de tocar 2a. base, pero si toca 2a. base ya

no podrá regresar a la 1a. y si el equipo de la defensiva apela, se declarará out en 1a. base.

Jugada: (b) El bateador da un roletazo al short stop y éste tira mal a la 1a. base internándose la bola en las tribunas (bola muerta); el bateador-corredor no pisa la 1a. base, pero se le concede la 2a. base por mal tiro. No obstante, que se le ha concedido la 2a., él debe regresar a tocar la 1a., pues si toca la 2a. base, pierde el derecho de regresar a tocar la base. Estas son jugadas de apelación.

La razón por la cual no puede regresar es que a ningún corredor se le permiten acciones ventajosas contra el equipo de la defensiva, el cual está imposibilitado para hacer jugada, porque la bola está muerta. Por supuesto que un corredor puede regresar a una base que ha dejado de tocar, cuando la bola está en juego, a menos que un corredor que le siga haya anotado. También puede él regresar a una base que no pisó, cuando la bola está muerta.

(c) Se pasa corriendo o barriéndose por la primera base, y deja de regresar a la base inmediatamente y él o la base son tocados.

(d) El deja de tocar la base de home y no hace intento por regresar a esa base y la base de home es tocada. Cualquier reclamación basada en esta Regla deberá ser hecha antes de la siguiente pitcheada, jugada o in-

tento de jugada. Si la violación ocurre durante una jugada que da fin a la media entrada, la apelación deberá ser hecha antes de que el equipo a la defensiva abandone el campo.

Una apelación no será interpretada como una jugada o intento de jugada.

NOTA: Un intento de jugada es cuando le tiran la bola a un fildeador y éste no toca al corredor o no toca la base y por consiguiente no realiza jugada alguna.

Apelaciones sucesivas no podrán hacerse en un corredor en la misma base. Si el equipo a la defensiva “erra” en su primera apelación un segundo pedido de apelación en el mismo corredor en la misma base no deberá ser permitido por el umpire. (El significado de la palabra “errar” quiere decir que el equipo a la defensiva al hacer una apelación tiró la pelota “fuera de juego”. Y se le cargará un error a la defensiva. Por ejemplo: Si el pitcher tira a la primera base y apela, pero tira mal y la bola se interna en las tribunas, una segunda apelación no será admitida). Las jugadas de apelación podrán producir que un umpire reconozca un aparente “cuarto out”. Si el tercer out es hecho durante una jugada en la cual se hace una apelación en una jugada sobre otro corredor, la decisión sobre la jugada de apelación tiene prioridad para determinar el

out. Si hay más de una apelación durante una jugada que dará por terminada la media entrada (inning), la defensa podrá elegir, aceptar el out que le da la ventaja. Para los fines de esta Regla, el equipo a la defensiva ha "abandonado el campo" cuando el pitcher y todos los jugadores de cuadro (infielders) se han retirado del territorio fair en su camino hacia el banco (dugout) o su vestidor.

Si dos corredores llegan a la base de home casi al mismo tiempo y el primer corredor deja de tocarlo, pero el siguiente corredor sí lo toca, el primer corredor puede ser out en apelación. Si en tal situación hay dos outs y el primer corredor es out en apelación o en su esfuerzo por regresar a tocar el home será considerado como que él fue puesto out antes de que el segundo corredor anotara. Por tanto siendo el 3er. out la carrera no cuenta, de acuerdo con la Regla 7.12.

Si un pitcher comete un Balk al hacer una apelación, tal acto será una jugada. Una apelación deberá ser un acto claro demostrando el intento de apelar, ya sea, por medio de voz por el jugador o por un acto inconfundible indicando la apelación al umpire. Un jugador que inadvertidamente pisa una base con la pelota en su poder, no constituye una apelación. La bola está viva y en juego cuando la apelación es hecha.

7.11 Los jugadores, coaches o cualquier miembro de un equipo a la ofensiva desocuparán cualquier espacio incluyendo ambos "dugouts", que un fildeador necesite en su intento por fildear una pelota bateada o tirada.

CASTIGO: Se cantará interferencia y el bateador o corredor sobre el que se está haciendo jugada será declarado out.

7.12 A menos que haya dos outs la situación de un corredor siguiente no es afectada por la omisión del corredor que le precede en tocar o retocar una base. Si debido a una apelación el corredor que precede es el tercer out, ningún corredor que le siga podrá anotar. Si tal tercer out es el resultado de una jugada forzada, ni los corredores que preceden, ni los que siguen podrán anotar.

8.00 EL PITCHER

8.01 Maneras legales de efectuar el lanzamiento. Existen dos posiciones legales para lanzar, la posición de "wind up" (posición de impulso girando el cuerpo sobre el pie pivote) y la posición de "set" (posición asentada), y cualesquiera de las dos posiciones pueden ser usadas en cualquier momento por el lanzador.

Los lanzadores tomarán las señales del receptor mientras están parados sobre la goma de lanzar.

Los pitchers podrán salirse de la goma después de tomar sus señales, pero no podrán entrar rápidamente a la goma y lanzar. Esto puede juzgarse por el árbitro, como una pitcheada de retorno rápido. Cuando el pitcher se desconecta de la goma, deberá dejar caer sus brazos a los lados de su cuerpo.

No se les permitirá a los lanzadores salirse de la goma de lanzar después de que tomen cada señal.

(a) La posición "wind up" El lanzador deberá pararse de frente al bateador, con todo su pie pivote sobre, o en frente de y tocando y no fuera de las orillas de la plancha de pitcheo, y el otro pie libre.

Desde esa posición cualquier movimiento natural asociado con su lanzamiento de la pelota al bateador lo obligará a efectuar el lanzamiento sin interrupción o alteración. No podrá levantar ninguno de los pies del suelo, excepto en el acto exacto de enviar la bola al bateador. El puede dar un paso hacia atrás, y un paso hacia adelante con su pie libre.

Cuando un lanzador sostiene la bola con ambas manos enfrente de su cuerpo, y con su pie pivote sobre, o en frente de y tocando pero no fuera de la orilla de la plancha del pitcher y su otro pie libre, se considerará que está en posición de "wind up".

El lanzador puede tener su pie

libre, no su pie pivote fuera de la goma y a cualquier distancia que desee en la parte de atrás de la plancha, en una línea la cual es una extensión paralela a la parte de atrás de la placa de pitchear, pero no fuera de las orillas de la placa de pitchear. Con su pie libre el lanzador puede dar un paso hacia atrás y otro hacia adelante, pero por ningún motivo hacia cualesquiera de los lados de la plancha; es decir, ni para el lado de primera o tercera bases, de la plancha de pitchear.

Desde esta posición él puede:

(1) Lanzar la bola al bateador, o

(2) Dar un paso y tirar a una base en un intento por retirar a un corredor, o

(3) Separarse de la goma dando un paso hacia atrás con su pie pivote (si él lo hace deberá dejar caer sus manos a los lados de su cuerpo).

De esta posición él no podrá entrar a una posición "set", o a una posición de estiramiento, si él lo hace esto será un "balk".

(b) La posición "set". Esta será indicada por el lanzador cuando esté parado dando la cara al bateador con todo su pie pivote sobre, o en frente de, y en contacto y no fuera de las orillas de la plancha de pitcheo y su otro pie enfrente de la plancha de pitcheo, sosteniendo la bola en ambas manos enfrente de su cuerpo y

realizando un alto total de sus movimientos. Desde esta posición de "set" podrá enviar la bola al bateador, tirar a una base, o dar un paso hacia atrás fuera de la plancha de pitcheo con su pie pivote. Antes de asumir la posición de "set", el lanzador puede elegir el hacer cualquier movimiento preliminar, natural, como el conocido por estiramiento. Pero si decide tal cosa, volverá a la posición "set" antes de enviar la bola al bateador. Después de asumir la posición "set". Cualquier movimiento natural asociado con el lanzamiento de la bola al bateador, lo obliga a efectuar el lanzamiento sin alteración o interrupción.

Movimientos preparatorios para entrar a la posición "set", el pitcher deberá tener una mano a su lado; de esta posición él deberá ir a la posición "set", conforme está definido en la Regla 8.01 (b) sin interrupción y en un movimiento continuo.

Posición de "set". El pie del lanzador deberá hacer contacto con la plancha a todo lo ancho del pie y no podrá lanzar de los extremos haciendo contacto únicamente con parte o un lado del pie en la placa de pitcheo.

El lanzador, después de su movimiento preliminar deberá:

- (a) Sostener la bola con las dos manos frente a su cuerpo;
- (b) Efectuar un alto total en sus movimientos antes de hacer

su lanzamiento esta regla deberá de aplicarse con toda energía, los árbitros vigilarán con mucha atención estos movimientos. Porque los pitchers constantemente están tratando de violar la regla con el fin de retener a los corredores en sus bases y en todos los casos, cuando los lanzadores no hacen un alto total, tal como lo señalan las Reglas, inmediatamente el árbitro deberá marcar un "balk".

(c) En cualquier tiempo durante los movimientos preliminares del lanzador y hasta que su movimiento natural del lanzador lo obligue a lanzar, podrá tirar a cualquier base, siempre y cuando dé un paso directamente hacia tal base antes del tiro.

El lanzador dará un paso antes de tirar a una base. Un tiro rápido seguido por un paso dado hacia la base a que tiró, es un "balk".

(d) Si el lanzador hace cualquier lanzamiento ilegal con las bases desocupadas se cantará una bola, a menos que el bateador llegue a primera base en un hit, en un error, en una base por bolas, sea golpeado por el lanzador o de otra manera.

Una bola que se le resbala al lanzador en el acto de lanzar y cruza las líneas de "foul" será una bola; de otra manera será marcada no pitcheada. Con corredores en base será un "balk".

(e) Si el lanzador quita su pie

pivote, dando un paso hacia atrás de la plancha de pitcheo con ese pie, por ese hecho se convierte en un jugador de cuadro y si hace un mal tiro desde esa posición, se considerará igual que un mal tiro por cualquier otro jugador de cuadro.

El pitcher mientras está fuera de su plancha de pitcheo, podrá tirar hacia cualquier base. Si hace un mal tiro, dicho tiro será el de un jugador de cuadro, y lo que sigue será gobernado por las Reglas que cubren una bola tirada por un jugador de cuadro.

8.02 El lanzador no deberá:

(a) (1) Llevar su mano de lanzar en contacto con su boca o labios, mientras se encuentra dentro del círculo de 18 pies que circunda la goma de pitcheo.

EXCEPCION: Si ambos managers se ponen de acuerdo, antes de empezar el partido, jugado en clima frío, el árbitro puede permitir al lanzador soplar en su mano de lanzar.

CASTIGO: Por violación de esta parte de la Regla, los árbitros deberán cantar inmediatamente una bola. Sin embargo, si se realiza el lanzamiento y el bateador llega a la primera base en un hit, un error, un bateador golpeado por el lanzador o de cualquier otra manera y ningún corredor es puesto out antes de avanzar por lo menos una base; en cuyo caso, la jugada continuará haciéndose caso

omiso de la violación. Si la acción es repetida, el infractor quedará sujeto a una multa por la presidencia de la Liga.

(2) Aplicar una substancia extraña, de cualquier clase, a la pelota.

(3) Esecupir sobre la pelota, sobre su mano o sobre su guante.

(4) Frotar la pelota sobre su guante, persona o ropa.

(5) Deformar la pelota de cualquier forma.

(6) Lanzar lo que le llaman bola brillante "shine", bola ensalivada "spit", bola enlodada "mud" o bola lijada "emery".

El lanzador por supuesto, puede frotar la bola entre sus manos desnudas.

CASTIGO: Por violación a cualquier parte de esta Regla 8.02 (a) del (2 al 6) el árbitro deberá:

(a) Marcar el lanzamiento "bola", amonestar al lanzador y anunciar a través del sistema del sonido local el motivo de tal acción.

(b) Si la violación es repetida por el mismo lanzador en el mismo juego, éste deberá ser descalificado del juego.

(c) Si una jugada sigue a la violación marcada por el árbitro, el manager de la ofensiva puede advertir al árbitro principal, que él escoge y acepta la jugada. Tal acción deberá hacerse inmediatamente después de que la jugada haya terminado. Sin embargo, si el bateador llega a primera base en un hit, un

error, una base por bolas, bateador golpeado por el lanzador o de otra manera y ningún otro corredor es puesto out antes de avanzar por lo menos una base, en cuyo caso, la jugada sigue su curso y se hace caso omiso de la violación.

(d) Pero, aun cuando la ofensiva elija y acepte la jugada, la violación persistirá y los castigos señalados en las secciones (a) y (b) aún quedarán en efecto.

(e) El árbitro será el único juez en cuanto a la violación de cualquier parte de la presente Regla. Todos los árbitros deberán llevar con ellos una bolsa de brea OFICIAL (resina, pez rubia). El árbitro principal es responsable por la colocación de dicha bolsa en el terreno, detrás de la goma del lanzador. Si en cualquier momento la bola pega en la bolsa, la bola queda en juego. En casos de lluvia o que el terreno esté húmedo, el árbitro podrá permitir al lanzador que coloque la bolsa en el bolsillo trasero de su pantalón. El lanzador podrá usar dicha bolsa con el propósito de aplicar a su mano o manos desnudas. Ni el lanzador ni ningún otro jugador podrán aplicar la brea de la bolsa a la bola, a sus guantes ni a ninguna parte de su uniforme.

(b) Si un lanzador tiene una materia extraña en su persona o en su posesión por tal infracción de esta sección (b) el cas-

tigo deberá ser expulsión inmediata del juego.

(c) Demorar intencionalmente el juego mediante tiradas de la bola a otro jugador que no sea el receptor, cuando el bateador está en su posición excepto en un intento de retirar a un corredor.

CASTIGO: Si después de haber recibido una advertencia del árbitro tal acción de demorar el partido es repetida, el lanzador será retirado del juego.

(d) LANZAMIENTO INTENCIONAL AL BATEADOR.

Si en el juicio del árbitro tal violación ocurre, el árbitro deberá amonestar al lanzador y a su manager que otro lanzamiento igual será causa para la inmediata expulsión de su lanzador. Al mismo tiempo, el árbitro deberá advertir al manager oponente que tal violación por su lanzador resultará en la expulsión del lanzador.

Si en el juicio del árbitro se registra otro lanzamiento similar durante el juego por cualquier lanzador, el árbitro expulsará al lanzador infractor del juego.

Si en el juicio del árbitro las circunstancias lo justifican, uno o ambos equipos podrán ser oficialmente advertidos antes del juego o inmediatamente después de una violación en el juego en progreso.

(El presidente de la liga puede tomar acciones adicionales bajo

la autoridad que le concede la Regla 9.05).

Es antideportivo dirigir un lanzamiento a la cabeza del bateador, así como altamente peligroso. Debe ser, y de hecho es condenado por todo el mundo, los árbitros deberán actuar sin titubeos al aplicar esta Regla.

8.03 Cuando un lanzador toma su posición al principio de cualquier entrada o cuando releva a otro lanzador, se le permitirán no más de 8 lanzamientos preparatorios con su receptor, durante los cuales el juego estará suspendido. Una Liga puede por su propio arbitrio limitar el número de lanzamientos preparatorios, a menos de 8, tales lanzamientos preparatorios no podrán durar más de dos minutos. Si una emergencia repentina ocasiona que un lanzador sea llamado para entrar al juego, sin haber tenido oportunidad de calentarse, el árbitro principal le permitirá tantos lanzamientos como juzgue necesarios.

8.04 Cuando las bases están desocupadas, el lanzador, deberá lanzarle al bateador dentro de los 20 segundos siguientes, al momento en que recibe la bola. Cada vez que el lanzador demore el juego mediante la violación de esta Regla, el árbitro cantará "bola". El propósito de esta Regla es evitar demoras innecesarias. El árbitro insistirá en que el receptor devuelva la bola rápidamente al lanzador y

que éste asuma su posición sobre la plancha de pitcheo prontamente. Demoras claras por el lanzador serán castigadas instantáneamente por el árbitro.

8.05 Si hay un corredor o corredores en bases es un "balk" cuando:

(a) El lanzador, mientras está tocando su plato, hace cualquier movimiento naturalmente asociado con su lanzamiento y deja de efectuar tal lanzamiento; Si un lanzador zurdo o derecho al impulsarse mece su pie libre y en su movimiento pasa la orilla de atrás de la goma de lanzar. El está obligado a lanzarle al bateador, excepto cuando con el mismo movimiento continuo tira a segunda base en un intento de retirar a un corredor.

(b) El lanzador, mientras está en contacto con su plato tira un tiro a primera base y deja de completar dicho tiro.

(c) El lanzador, mientras está tocando su plato, deja de dar un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base;

Se requiere que el lanzador, cuando está tocando su plato, dé un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base. Si un lanzador mueve o levanta su pie libre hacia el lado que él va a dar el paso o el mueve su cuerpo y tira antes de dar el paso, esto será un "balk". Un lanzador debe de dar un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base pero

no se requiere que él tire (excepto a la primera base únicamente) porque dio el paso. Es posible que con corredores en primera y tercera, el lanzador dé un paso en dirección de tercera base y no tire para intimidar al corredor y hacerlo regresar a su base; entonces viendo que el corredor de primera sale para segunda, se vira y tira a primera después de haber dado el paso en esa dirección. Esto es legal. Sin embargo, si con corredores en primera y tercera, el lanzador mientras está haciendo contacto con la goma, da un paso hacia tercera e inmediatamente se vira y tira a primera, prácticamente con el mismo movimiento de rotación es obvio el intento para engañar al corredor de primera base, además es prácticamente imposible dar el paso a primera base antes del tiro. Por lo tanto, este acto será un "balk"; por supuesto que si el lanzador se sale de la goma en tal intento de jugada, no será "balk".

(d) El lanzador mientras está tocando su plato, tira o finta tirar hacia una base desocupada, excepto con el propósito de realizar una jugada.

(e) El lanzador hace un lanzamiento ilegal.

El retorno rápido es un lanzamiento ilegal. Los árbitros juzgarán un retorno rápido cualquier lanzamiento que no le dé oportunidad razonablemente al bateador, para colocarse en su

caja de bateo. Con corredores en base, la pena es un "balk" y sin ellos es una "bola". El retorno rápido es sumamente peligroso y no debe ser permitido.

(f) El lanzador ejecuta el lanzamiento de la bola al bateador mientras él no le está dando la cara.

(g) El lanzador hace cualquier movimiento de los naturalmente asociados con su lanzamiento, cuando no está tocando el plato de lanzar.

(h) El lanzador, innecesariamente demora el juego.

(i) El lanzador, sin tener la bola, se para sobre o con un pie a cada lado de la goma de lanzar (horcajadas) o mientras está fuera de la goma, él simula un lanzamiento.

(j) El lanzador, tras de colocarse en una posición legal de lanzar, retira una mano de la pelota, otra que no sea precisamente para hacer un lanzamiento o un tiro a una base.

(k) El lanzador, mientras está tocando su plato accidental o intencionalmente, se le cae la bola.

(l) El lanzador, mientras está dando una base por bolas intencional, lanza cuando el receptor no está en el cajón del receptor.

(m) El lanzador, efectúa el lanzamiento desde la posición "set" sin hacer un alto total en sus movimientos.

CASTIGO: La bola queda

muerta y cada corredor avanzará una base sin riesgo de ser puesto out a menos que el bateador llegue a primera base en un hit, un error, una base por bolas, golpeado por un lanzamiento o de cualquier otra forma, y todos los corredores avancen por lo menos una base en cuyo caso, la jugada sigue su curso y se hace caso omiso del "balk".

REGLA APROBADA: En los casos en que el lanzador después de cometer un "balk" realiza un lanzamiento o un tiro desviado, a la base de home o a una base, el corredor o corredores podrán avanzar más allá de la base a que tenían derecho a su propio riesgo.

REGLA APROBADA: Un corredor que deja de tocar la primera base a la cual él está avanzando y que es declarado out en apelación, será considerado como que ha avanzado una base en cuanto al propósito de esta Regla.

Los árbitros deberán tener presente que el propósito de la Regla del "balk" es impedir al lanzador engañar deliberadamente al corredor. Pero, si hay alguna duda en la mente del árbitro, la "intención" del lanzador deberá gobernarlo. Sin embargo, cabe hacer algunas aclaraciones que se deben tener en mente:

(a) Pararse a horcajadas sobre la plancha del lanzador, sin la bola, será interpretado como

intento de engaño y deberá marcarse un "balk".

(b) Con un corredor en primera base, el lanzador podrá dar la vuelta completa por el lado de primera base y tirar a segunda base. Por supuesto sin interrupción ni titubeo. Esto no deberá ser interpretado como un tiro a una base desocupada.

8.06 Una Liga de beisbol profesional deberá adoptar la siguiente Regla, referente a las visitas que el manager o coach pueden hacerle al lanzador:

(a) Esta Regla limita el número de viajes que un manager o coach puede hacer a cualquier lanzador en cualquier entrada;

(b) Una segunda visita al mismo lanzador en la misma entrada dará lugar al retiro automático del lanzador;

(c) El manager o coach tiene prohibido hacer una segunda visita al montículo cuando el mismo bateador está al bate, pero;

(d) Si el bateador es substituido por un bateador emergente el manager o coach puede realizar una segunda visita al montículo pero tiene que cambiar al lanzador.

Se considera que el manager o coach ha concluido su visita al montículo, cuando sale del círculo de 18 pies que rodea la goma del lanzador.

Si un manager o coach va con el receptor o un jugador de cuadro y dicho jugador va con el lanzador o al montículo o el

lanzador baja de su posición a la del jugador antes de que intervenga una jugada (un lanzamiento u otra jugada) será igual y contará como que el manager o coach han hecho una visita al montículo.

Cualquier intento para evadir o de engañar, con artificios la presente Regla, por el manager o coach yendo y viniendo con cualquiera de los jugadores y éstos a su vez visitando el montículo para conferenciar con el lanzador constituirá una visita al montículo.

Si el coach va a la loma y retira al lanzador y en seguida va el manager a conferenciar con el nuevo lanzador, será considerada como la primer visita a ese nuevo lanzador en esa entrada.

En caso de que el manager ya haya hecho su primer visita al montículo y regrese por segunda vez, en la misma entrada con el mismo lanzador y el mismo bateador, después de haber sido advertido por el árbitro que él no puede regresar a la loma, el manager deberá ser expulsado del juego y al lanzador se le exigirá que le lance al bateador hasta retirarlo o se convierta en corredor. Después de que el bateador es retirado o se ha convertido en corredor, el lanzador será retirado del juego.

El manager deberá ser advertido que su lanzador será retirado del juego después de lanzar-

le a un bateador, para que tenga un lanzador sustituto calentando.

Al lanzador sustituto le serán permitidos ocho lanzamientos de preparación o más, si en el juicio del árbitro las circunstancias lo justifican.

9.00 EL ARBITRO

9.01 (a) El presidente de la Liga designará uno o más árbitros para que actúen como oficiales en cada juego de campeonato de liga. Ellos serán responsables de conducir el juego de acuerdo con estas Reglas oficiales y de mantener la disciplina y el orden durante el juego.

(b) Cada árbitro es el representante de la Liga y del beisbol profesional y está autorizado y se espera de él que haga respetar todas estas Reglas. Cada árbitro tiene autoridad para ordenar a un jugador, coach, manager, directivo o empleado de un club para que haga o se abstenga de hacer cualquier cosa que afecte la aplicación de estas Reglas o para imponer los castigos prescritos.

(c) Cada árbitro tiene autoridad para reglamentar sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto en estas Reglas.

(d) Cada árbitro tiene autoridad para descalificar a cualquier jugador, coach, manager o sustituto, porque se oponga a sus decisiones o por conducta o

lenguaje antideportivo y para expulsar a dichas personas del campo de juego. Si un árbitro descalifica a un jugador durante el desarrollo de una jugada en progreso, la descalificación no tendrá efecto hasta que ninguna acción más sea posible en dicha jugada.

(e) Cada árbitro tiene autoridad a su discreción para expulsar del terreno de juego (1) a cualquier persona cuyos deberes permitan su presencia en el campo, tales como: miembros del personal del terreno, acomodadores, fotógrafos, periodistas, locutores, miembros del equipo de radio, etcétera, y (2) a cualquier otro espectador o personas no autorizadas para permanecer en el campo de juego.

9.02 (a) Cualquier decisión de un árbitro que requiera su juicio o decisión tal como, pero no limitado a ellos, si una bola bateada es "fair" o "foul", si un lanzamiento es "strike" o bola o si un corredor es "safe" o "out", será final. Ningún jugador, manager, coach o sustituto podrá objetar cualquier decisión de este tipo.

(a) Jugadores que dejan su posición en el campo o en una base; managers o coaches, que salen de una banca o las cajas de coaches, para discutir el conteo de BOLAS y STRIKES no deberá ser permitido. Ellos deben ser amonestados si salen en dirección a la base de home

a protestar el conteo. Y si ellos continúan ellos deberán ser expulsados del juego.

(b) Si existe una duda razonable sobre el hecho de que cualquier decisión del árbitro pueda estar en conflicto con las Reglas, el manager podrá apelar la decisión y pedir que se aplique la Regla correcta. Dicha apelación solamente podrá ser dirigida al árbitro que rindió la decisión protestada.

(c) Si una decisión es protestada, el árbitro que la rindió, puede solicitar a otro árbitro información antes de tomar una decisión final. Ningún árbitro podrá criticar, intentar, cambiar, o interferir con la decisión de otro árbitro a menos que lo haya solicitado otro árbitro.

(c) El manager o receptor pueden requerir al árbitro de home que consulte con su compañero para que lo auxilie en un medio "swing" cuando el árbitro de home cante el lanzamiento como "bola", pero no cuando el lanzamiento es cantado como "strike". El manager no puede reclamar al árbitro si él consideró que hizo una mala cantada, él únicamente lo podrá hacer cuando el árbitro no quiera consultar con su compañero pidiendo ayuda en un medio "swing". Los árbitros de bases deben ser alertados para cuando el árbitro de home requiera su ayuda y ellos deben responder rápidamente. Los managers

no pueden protestar el conteo de una bola o un "strike" sobre la pretensión de que ellos están preguntando por información acerca de un medio "swing".

APELACIONES sobre un medio "swing" pueden ser hechas únicamente cuando el conteo fue de bola y cuando apelen que se debe preguntar, el árbitro de home deberá requerir al árbitro de bases por su juicio en el medio "swing" entonces si el árbitro de bases canta el lanzamiento "strike" la cantada de "strike" deberá prevalecer.

Los corredores deberán ser alertados para la posibilidad de que el árbitro de bases en una apelación del árbitro de home pueda cambiar el conteo de una "bola" a un "strike", en tal situación el corredor está a riesgo de ser puesto out por el tiro del receptor. También el receptor debe ser alertado en una situación de robo de base si una bola cantada es cambiada a un "strike" por el árbitro de bases cuando al árbitro de home le hacen la apelación.

La bola está en juego en una apelación sobre un medio "swing".

En un medio "swing", si el manager se dirige a reclamar con el árbitro de primera o tercera bases y si después de haberle explicado la situación, él persiste en su reclamación él podrá ser expulsado como si

fuera a reclamar el conteo de "bolas" y "strikes".

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

9.03 (a) Si solamente hay un árbitro éste tendrá absoluta jurisdicción en la aplicación de las Reglas. Podrá tomar cualquier posición en el campo que le permita cumplir sus deberes (generalmente atrás del receptor pero algunas veces detrás del lanzador si hay corredores).

(b) Si hay dos o más árbitros uno de ellos será designado árbitro principal y los otros árbitros de bases.

9.04 (a) El árbitro principal se colocará detrás del receptor. (El usualmente es llamado árbitro de home). Sus deberes serán los siguientes:

(1) Tomar cargo completo de, y ser responsable por la debida conducción del juego;

(2) Cantar y contar de viva voz "bolas" y "strikes";

(3) Cantar y declarar de viva voz las "bolas" "fair" y "foul", exceptuando aquellas que comúnmente son cantadas por los árbitros de bases;

(4) Rendir todas las decisiones sobre el bateador;

(5) Rendir todas las decisiones excepto aquellas que comúnmente están reservadas para los árbitros de bases;

(6) Decidir cuando un juego debe ser declarado "forfeit";

(7) Si un tiempo límite ha sido

establecido, anunciar el hecho y el tiempo establecido antes de que principie el juego;

(8) Informar al anotador oficial sobre el orden oficial de bateo y cualquier cambio en las alineaciones y en los órdenes de bateo que sean solicitados;

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

(b) Un árbitro de bases puede ocupar cualquier posición en el terreno de juego que considere como la más apropiada para realizar sin impedimento las decisiones en las bases. Sus obligaciones serán:

(1) Marcar todas las decisiones en las bases excepto aquellas específicamente reservadas para el árbitro principal;

(2) Tomar completa jurisdicción juntamente con el árbitro principal, al cantar "tiempo", "balks", lanzamientos ilegales, por deformación o decoloración de la bola, por cualquier jugador;

(3) Ayudar al árbitro principal por todos los medios para hacer respetar las Reglas y exceptuando el poder para declarar un juego por "forfeit" tendrá igual autoridad que el árbitro principal en la aplicación de las Reglas y en el mantenimiento de la disciplina.

(c) Si llegaran a darse decisiones diferentes sobre cualquier jugada en particular, por diferentes árbitros, el árbitro principal llamará a todos los árbi-

tros a consultar sin que se encuentre presente ningún manager o jugador. Al terminar dicha consulta el árbitro principal (a menos que otro árbitro haya sido designado por el presidente de la Liga), determinará cuál decisión es la que prevalezca, basándose en cuál de los árbitros estaba en mejor posición y cuál decisión es la que parece más correcta. El juego continuará como si la última decisión hubiera sido la única emitida.

9.05 (a) El árbitro reportará al presidente de la liga dentro de las 12 horas siguientes a la terminación del juego, todas las violaciones de las Reglas y otros incidentes dignos de explicación que hayan ocurrido, incluyendo la descalificación de cualquier entrenador, manager, "coach" o jugador y las razones que hubo para ello.

(b) Cuando cualquier entrenador, manager, "coach" o jugador sea descalificado por una flagrante ofensa, tal como el uso del lenguaje obsceno e indecente, o por cualquier agresión a un árbitro, entrenador, manager, "coach" o jugador, el árbitro proporcionará todos los datos respectivos al Presidente de la Liga dentro de las 4 horas siguientes a la terminación del juego.

(c) Después de recibir el reporte del árbitro que un entrenador, manager, "coach" o jugador ha sido descalificado, el

Presidente de la Liga impondrá tal castigo como él considere justificado, y notificará a la persona castigada y al manager del equipo del cual él es miembro. Si el castigo incluye una multa la persona castigada pagará la cantidad de la multa a la Liga dentro de los siguientes 5 días, después de haber recibido la notificación de la multa. Si omite pagar tal multa dentro de los 5 días especificados el ofensor no podrá participar en ningún juego, ni podrá sentarse en el banco de los jugadores durante ningún juego hasta que la multa sea pagada.

**INSTRUCCIONES GENERALES
A LOS ARBITROS**

Los árbitros, en el terreno, no deben propiciar conversaciones con los jugadores. Manténgase lejos de la caja de coach y no hable con el coach en funciones.

Conserve su uniforme en buenas condiciones. Sea activo y esté alerta en el terreno de juego.

Sea cortés siempre con los funcionarios del club; evite visitar las oficinas del club y evite cualquier sospecha de familiaridad con los empleados de la oficina o con los funcionarios de los equipos participantes. Cuando usted entra a un terreno de beisbol su única obligación es actuar como árbitro del juego en representación del beisbol.

No permita que la crítica le impida estudiar detenidamente las difíciles

situaciones que puedan conducir a que se protesten los juegos. Lleve consigo su libro de Reglas. Es mejor consultar las Reglas y detener el juego 10 minutos para decidir un problema difícil que tener un juego bajo protesta y que tenga que volver a repetirse.

Conserve el juego en movimiento. Un juego de beisbol a menudo se favorece por el trabajo enérgico y diligente de los árbitros.

Usted es el único representante oficial del beisbol en el campo de juego. Frecuentemente en una posición difícil que requiera ejercitarse para mantener bastante paciencia y buen juicio, pero no olvide que lo más esencial para manejar una situación difícil es conservar su propio temperamento y autocontrol.

No hay duda de que usted cometerá errores, pero nunca intente "emparejar el error" después de haber cometido uno. Marque todas las decisiones como usted las ve y olvídense de quién es el equipo local o el equipo visitante.

Conserve la vista siempre sobre la bola mientras esté en juego. Es más vital conocer dónde cae un batazo de elevado, o a dónde va a parar finalmente una bola tirada, que si un corredor dejó de omitir tocar una base. No decida las jugadas demasiado pronto ni le dé la espalda demasiado rápido cuando un fildeador esté tirando para completar un "double play". Tenga cuidado con las bolas que se caen después que usted ha declarado a un corredor out.

No venga corriendo con el brazo levantado o hacia abajo, indicando "out" o "safe". Espere hasta que la

jugada sea completada antes de realizar cualquier movimiento con su brazo o brazos.

Cada grupo de árbitros debe trabajar con un juego de señas simples, de manera que el propio árbitro pueda rectificar una decisión claramente errónea luego de convencerse de que ha cometido un error. Si usted está seguro de haber decidido la jugada correctamente, no se deje impresionar por las apelaciones de los jugadores que insisten en que "le pregunte al otro árbitro". Si no está seguro, pregúntele a uno de sus compañeros. No lleve esto a los extremos, esté alerta y decida sus propias jugadas. ¡Pero recuerde! que el primer requisito es hacer las decisiones en forma correcta. Si tiene dudas no vacile en consultar con su compañero. La dignidad de un árbitro es importante pero nunca es más importante como "estar en lo correcto".

Una de las más importantes Reglas para los árbitros es siempre "ESTAR EN POSICION PARA VER TODAS LAS JUGADAS". Aun cuando su decisión pueda ser ciento por ciento correcta, los jugadores se mantendrán en la duda y crearán que usted no estaba en ángulo apropiado para ver la jugada con claridad y exactitud.

Recuerde siempre que el ángulo es la mejor ayuda para un árbitro.

Finalmente sea cortés, imparcial o firme, y así gánese el respeto de todos.

REGLAS DE ANOTACION

**COMITE DE REGLAS DE
ANOTACION**

Allen Lewis, Philadelphia Inquirer
Chairman, Bob Holbrook, Liga
Americana, Dave Grote,
Liga Nacional, Daniel F. O'Brien,
Asociación Nacional

INDICE

- Anotador Oficial 10, 01.
- Asistencias, 10.11.
- Bases por Bolas, 10.16.
- Bases Robadas, 10.08.
- Box Scores, 10.02-10.03.
- Campeonatos cómo determinarlos, 10.23.
- Carreras limpias, 10.18.
- Doble Plays, Triple Play, 10.12.
- Carreras producidas, 10.04.
- Determinación del valor de los Hits, 10.07.
- Errores, 10.13-10.14.
- Establecer Campeonatos en Ligas Profesionales, 10.23.
- Estadísticas, 10.21.
- Hits, 10.05-10.06-10.07.
- Outs, 10.10.
- Passbols, 10.15.
- Pitchers vencedores y derrotados 10.19.
- Pitchers relevistas, 10.20.
- Ponchados, 10.17.
- Promedios cómo determinarlos, 10.22.
- Sacrificios, 10.09.
- Wild pitches, 10.15.
- Actos acumulativos, 10.24.

REGLAS OFICIALES DE BEISBOL

10.00-EL ANOTADOR OFICIAL

10.01 (a) El Presidente de la Liga designará un anotador oficial para cada juego de campeonato de la Liga. El Anotador Oficial presenciará el juego

desde un lugar en el palco de prensa. El anotador tendrá exclusiva autoridad para hacer todas las decisiones que se basen en su propio juicio, tales como y sea que, un bateador avance a la primera base es el resultado de un hit o un error. El comunicará tales decisiones al palco de la prensa y a las casetas radio transmisoras, por medio de señales con las manos o a través de la caseta de sistema de sonido local y hará del conocimiento del anunciador tales decisiones si son solicitadas.

El Anotador Oficial deberá efectuar todas las decisiones tocante a juicio dentro de las veinticuatro (24) horas después de haberse terminado el juego oficialmente. Después de eso, ninguna decisión de juicio podrá ser cambiada excepto, que inmediatamente el Anotador solicite del Presidente de la Liga un cambio exponiendo los motivos para tal cambio.

En todos los casos, al anotador oficial no le será permitido tomar una resolución de anotación que esté en conflicto con las Reglas de Anotación.

Después de cada juego, incluyendo aquellos que se han forfiteado, o dados por terminados, el Anotador preparará un informe en una forma facilitada por el Presidente de la Liga, anotando la fecha del juego, lugar en que se jugó, nombre de los equipos y de los umpires, anotación completa del juego y record de todos los jugadores individuales compilados, según el sistema especificado en estas Reglas Oficiales de Anotación. Enviará su informe a las oficinas de la Liga, dentro de las 36 horas siguientes a la terminación del juego, enviará el informe sobre cualquier juego suspendido dentro

de las 36 horas siguientes que el juego ha sido completado, o después de que se convierte en un juego oficial porque no se pudo completarlo, de acuerdo con las Reglas Oficiales del Juego.

(b) (1) Para obtener la uniformidad en la preparación de records sobre juegos de campeonato, el Anotador se ajustará estrictamente a las Reglas Oficiales de Anotación. El Anotador tendrá autoridad para decidir sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto por estas Reglas.

(2) Si los equipos cambian de lado (de la ofensiva a la defensiva o viceversa) antes de que tres hombres sean puestos out, el Anotador informará inmediatamente sobre este error al umpire.

(3) Si el juego es protestado o suspendido, el Anotador tomará nota de la situación exacta en el momento que ocurre la protesta o la suspensión, incluyendo la anotación, el número de outs, la posición de todos los corredores y la cuenta de bolas y strikes del bateador.

NOTA: Es importante que un juego suspendido se reanude con exactamente la misma situación que existía en el momento en que ocurrió la suspensión. Si se ordena que un partido protestado sea vuelto a jugar a partir del momento de la protesta, será necesario que se reanude con la situación exacta que prevalecía antes de la jugada protestada.

(4) El Anotador no rendirá decisión alguna que esté en conflicto con las Reglas Oficiales del Juego, o con la decisión de un umpire.

(5) El Anotador no llamará la atención del umpire, ni de ninguno de los miembros de cualquiera de los equi-

pos al hecho de que un jugador está bateando fuera de turno.

(c) El Anotador es un representante oficial de la Liga y tiene derecho al respeto y dignidad de su puesto, y le será otorgada amplia protección por el Presidente de la Liga. El Anotador reportará al Presidente cualquier indignidad expresada por cualquier manager, jugador, empleado o ejecutivo del club durante el curso de, o como resultado del cumplimiento de sus deberes.

10.02 La forma de la anotación oficial prescrita por el Presidente de la Liga, deberá tener espacio para que en ella se detallen en la forma conveniente la compilación de records permanentes, los datos estadísticos siguientes:

(a) Los siguientes records para cada bateador y corredor:

(1) Número de veces que bateó, excepto que no se cargará vez al bate en contra de un jugador cuando:

(i) El batee un toque o elevado de sacrificio;

(ii) Se le concede la primera base en cuatro bolas;

(iii) El es golpeado por una bola pitcheada;

(iv) Se le concede la primera base por interferencia u obstrucción.

(2) Número de carreras anotadas.

(3) Números de hits.

(4) Número de carreras que produjo.

(5) Hits de dos bases.

(6) Hits de tres bases.

(7) Home runs.

(8) Total de bases en sus hits.

(9) Bases robadas.

(10) Toques de sacrificio.

(11) Elevados de sacrificio.

(12) Número total de bases por bolas.

(13) Lista separada de todas las bases por bolas intencionales.

(14) Número de veces que fue golpeado por bolas pitcheadas.

(15) Número de veces que se le concedió primera base por interferencia u obstrucción.

(16) Número de veces que fue ponchado.

(b) Los siguientes records por cada fildeador.

(1) Número de outs.

(2) Número de asistencias.

(3) Número de errores.

(4) Número de doble plays en que participó.

(5) Número de triple plays en que participó.

(c) Los siguientes records por cada lanzador:

(1) Número de innings que pitcheó.

NOTA: Al computar las entradas pitcheadas cuenta cada out como una tercera parte de una entrada. Si un pitcher inicialista es reemplazado sin haber sacado un out en la sexta entrada acredítese a ese pitcher con 5 entradas y agréguese que se enfrentó a "tantos" bateadores en la sexta entrada. Si un pitcher de relevo sacó out a dos bateadores, acredítese a dicho pitcher con dos tercios de entrada, pitcheados.

(2) Número total de bateadores a los que se enfrentó.

(3) Número de bateadores que oficialmente fueron a batear contra él, calculado de acuerdo con la Regla 10.02 (a) (1).

(4) Número de hits que permitió.

(5) Número de carreras que permitió.

(6) Número de carreras limpias que permitió.

(7) Número de home runs que permitió.

(8) Número de hits de sacrificio que permitió.

(9) Número de elevados de sacrificio que permitió.

(10) Número total de bases por bola que concedió.

(11) Lista por separado del número de bases por bolas intencionales que concedió.

(12) Número de bateadores golpeados por bolas pitcheadas.

(13) Número de ponchados (strikeouts).

(14) Número de wild pitches.

(15) Número de balks.

(d) Los siguientes datos adicionales:

(1) Nombre del pitcher que ganó.
(2) Nombre del pitcher que perdió.

(3) Nombre del pitcher que inició y del pitcher que terminó por cada equipo.

(4) Nombre del pitcher acreditado con el juego salvado.

También véase Regla 10.17 (b) relativo a un bateador sustituto que recibe una base por cuatro bolas malas.

(e) Número de bolas que pasaron a cada catcher (Passed balls).

(f) Nombres de jugadores que participaron en doble plays y en triple plays.

EJEMPLO: Doble play: Martínez, Pérez y Ortiz; Triple play: Pérez y Ortiz.

(g) Número de corredores dejados en base por cada equipo. Este número total incluirá todos los corredores que

llegaron a base por cualquier medio y que no anotaron ni son puestos out. Incluya en este total a un bateador-corredor cuya bola bateada resulte en que, otro corredor sea retirado para el tercer out.

(h) Nombres de los bateadores que pegaron home runs con las bases llenas.

(i) Nombres de los bateadores que batearon para doble play forzados y doble plays en reversa forzados.

(j) Número de los corredores que fueron puestos out robando.

(k) Número de outs que había cuando se anotó la carrera del gane, si el juego fue ganado en la última media entrada.

(l) La anotación por entrada de cada equipo.

(m) Nombres de los umpires, en el siguiente orden:

(1) Umpire de home, (2) Umpire de primera base, (3) Umpire de segunda base, (4) Umpire de tercera base.

(n) Tiempo requerido para jugar el juego, con deducciones por demoras, por mal tiempo o fallas del alumbrado.

10.03 (a) Al compilar el reporte de la anotación oficial el anotador oficial registrará el nombre de cada jugador y su posición de fildeo o posiciones en el orden en que el jugador bateó o hubiera bateado si el partido terminara antes de que él vaya al bate.

NOTA: Cuando un jugador no hace un cambio de posiciones con otro fildeador, que únicamente es colocado en diferente sitio por un bateador en particular, no registre esto como un cambio de posición.

EJEMPLOS: (1) El segunda base se coloca en el outfield para formar un

outfield de cuatro hombres. (2) El tercera base se coloca en una posición entre el shortstop y el segunda base.

(b) Cualquier jugador que entre al juego como bateador o corredor sustituto, sea que, o no, permanezca en el juego después de eso, será identificado en el orden de bateo mediante un símbolo especial el cual se referirá a un record separado de bateadores y corredores sustitutos. Letras minúsculas son recomendadas como símbolos para bateadores sustitutos, y números como símbolos para corredores sustitutos. El record de bateadores sustitutos explicará lo que el bateador sustituto realizó.

EJEMPLOS: a) Pegó un sencillo por. . . en el tercer inning; (b) Elevó para el out por. . . en el sexto inning; (c) Forzó a. . . por. . . en el séptimo inning; (d) Bateó una rola por. . . en el noveno inning; (1) Corrió por. . . en el noveno inning.

El record de los bateadores y corredores sustitutos, incluirá el nombre de cualquier sustituto cuyo nombre sea anunciado, pero que es reemplazado por un segundo sustituto antes de que él tome parte activa en el juego. Tal sustitución será registrada como: (e) Sustitución anunciada por. . . en la séptima entrada. Cualquiera que sea el segundo sustituto será registrado como bateando o corriendo por el primer sustituto anunciado.

JUEGOS DADOS POR TERMINADOS COMO COMPROBAR UN REGISTRO DE UN JUEGO (BOX SCORE)

(c) Una anotación en cuadro está balanceada (o comprobada) cuando el

total de las veces al bate de un equipo, bases por bolas recibidas bateadores golpeados, sacrificios de toque, sacrificios de elevados y bateadores que se les concedió primera base como resultado de interferencia u obstrucción, iguala el total de las carreras de equipo, jugadores dejados en base y outs realizados del equipo oponente.

CUANDO UN JUGADOR BATEA FUERA DE TURNO

(d) Cuando un bateador batea fuera de turno, y es puesto out, y el bateador debido es declarado out antes de que la bola sea pitcheada al siguiente bateador, cárguese al bateador debido con una vez al bate y anótese el out y cualquier asistencia como si hubiera sido seguido el orden correcto de bateo. Si un bateador indebido se convierte en corredor, y el bateador debido es declarado out por haber perdido su turno al bate, cárguese al bateador debido con una vez al bate, acredítese el out al catcher, e ignórese todo lo que haya ocasionado que el bateador indebido haya llegado a base. Si más de un bateador batea fuera de turno en sucesión anótese todas las jugadas tal y como sucedieron saltándose el turno al bate del jugador o jugadores que primero dejaron de batear en el debido orden.

JUEGOS DADOS POR TERMINADOS Y DECIDIDOS POR FORFEIT

(e) (1) Si un juego reglamentario es dado por terminado, inclúyanse los records individuales y las acciones del equipo hasta el momento en que ter-

miró el juego, tal y como lo definen las Reglas 4.10 y 4.11. Si se trata de un juego empatado no se incluya pitcher ganador ni perdedor.

(2) Si un juego reglamentario se decide por forfeit, inclúyanse todos los records individuales y por equipo hasta el momento del forfeit. Si el equipo ganador iba arriba en el momento del forfeit, póngase como pitchers ganador y perdedor a los que hubieran quedado como tales en el momento del forfeit. Si el equipo que ganó por forfeit, está abajo o la anotación está empatada en el momento del forfeit no se pongan pitchers ganador o perdedor. Si un juego se decide por forfeit antes de que se convierta en un juego reglamentario, no incluya records. Repórtese solamente el hecho del forfeit.

CARRERAS PRODUCIDAS

10.04 (a) Acredítese al bateador con una carrera producida por cada una que llegue a la base de home, como resultado de un hit, toque de sacrificio, elevado de sacrificio, out en el cuadro o bola ocupada; (filder's choice) o que es forzado en la base de home por razón de que el bateador se convirtió en corredor, con las bases llenas (en una base por bolas, o una concesión de primera base, por haber sido tocado por una bola pitcheada o por interferencia u obstrucción).

(1) Acredítese una carrera producida por la carrera anotada por el bateador que pega un home run. Acredítese una carrera producida por cada corredor que haya en base cuando se pega un home run y que anote antes del bateador que pega el home run.

(2) Acredítese una carrera producida por la carrera anotada cuando antes que haya dos outs, se comete un error en una jugada, durante la cual un corredor de tercera base, ordinariamente anotaría.

(b) No se acredite una carrera producida cuando el bateador conecte un rodado, para un doble play forzado o un doble play forzado en reversa.

(c) No se acredite una carrera producida cuando un fildeador es cargado con un error debido a que no tomó un tiro a primera base, que hubiera completado un doble play forzado.

(d) La opinión del Anotador Oficial debe determinar si se acreditará una carrera producida cuando esta carrera se anota porque un fildeador retiene la pelota o tira a una base equivocada. Ordinariamente si el corredor sigue corriendo se acredita carrera producida; pero si el corredor se detiene y enseguida sigue corriendo cuando nota el error de jugada, acredítese la carrera como producida en un fielder's choice. (Elección del fildeador).

(e) Carrera del triunfo RBI: Una carrera producida que da a un club, la delantera nunca es despojable.

NOTA: No necesariamente tiene que haber una carrera del gane "producida" en cada juego y en todos los juegos. Carreras producidas (RBI) deberán ajustarse a la regla 10.04.

HITS

10.05 Se anotará un hit en los siguientes casos:

(a) Cuando el bateador llega safe a la primera base (o una siguiente) mediante una bola bateada de fair que va

por el terreno, repose en él, o da contra la barda antes de ser tocada por un fildeador, o que pasa sobre la barda.

(b) Cuando un bateador llega safe a primera base al batear una pelota de fair con tal fuerza, o tan lentamente que un filder intentando realizar una jugada con la misma no tiene la oportunidad de lograrlo.

NOTA: Se anotará un hit si el filder que trata de coger la bola no puede efectuar ninguna jugada, aun cuando tal jugador desvíe la pelota y prive a otro fildeador de realizar una jugada que hubiera puesto out al corredor.

(c) Cuando un bateador llegue safe a primera base al batear una bola de fair, la cual dé un rebote fuera de lo común (mal bote) en tal forma, que un fildeador no pueda fildearla haciendo un esfuerzo ordinario, o que toque la plancha del pitcher o cualquier base (incluyendo la base de home) antes de ser tocada por un fildeador y rebote en forma tal que un fildeador no pueda cogerla mediante un esfuerzo ordinario.

(d) Cuando un bateador llegue safe a primera base en una bola bateada de fair que no ha sido tocada por un fildeador y la cual está en territorio fair cuando llega al outfield, a menos que a juicio del Anotador pudo haber sido fildeada mediante un esfuerzo ordinario.

(e) Cuando una bola fair que no ha sido tocada por un fildeador toca a un corredor o a un umpire.

EXCEPCION: No se anote un hit cuando un corredor es declarado out por haber sido tocado por un "Infield Fly"

(f) Cuando un fildeador infructuosamente intenta retirar a un corredor precedente, y a juicio del Anotador, el bateador-corredor no hubiera sido puesto out en primera base mediante un esfuerzo ordinario.

NOTA: Al aplicar las Reglas arriba mencionadas, dé siempre el beneficio de la duda al bateador. El mejor camino a seguir, es anotar un hit cuando el fildeo excepcionalmente bueno no dé resultado en cuanto a lograr un out.

10.06 No se debe anotar hit en los siguientes casos:

(a) Cuando un corredor es out forzado por una bola bateada de fair, o hubiera sido out forzado excepto por un error de fildeo.

(b) Cuando el bateador aparentemente batea de hit y un corredor es forzado a avanzar porque el bateador se convierte en corredor y deja de pisar la siguiente base, y es declarado out en apelación. Acredite al bateador con una vez al bate, pero no hit.

(c) Cuando el pitcher, el catcher o cualquier jugador de cuadro, maneja una bola bateada y ponen out a un corredor precedente, que está tratando de avanzar una base o regresar a su base original, o lo hubiera puesto out con un esfuerzo ordinario a no haber sido por un error de fildeo. Cárquese al bateador con una vez al bate, pero no hit.

(d) Cuando un fildeador falla en su intento de poner out a un corredor precedente y, a juicio del Anotador, el bateador-corredor pudo haber sido puesto out en primera base.

NOTA: Esta regla no se aplicará si el fildeador simplemente mira hacia o simula

tirar a otra base, antes de tratar de hacer el out en la primera base.

(e) Cuando un corredor es declarado out por interferencia a un fildeador que trata de fildear una bola bateada, a menos que, a juicio del Anotador el bateador-corredor hubiera sido safe de no haber ocurrido la interferencia.

DETERMINANDO EL VALOR DE LOS HITS

10.07 Para determinar si un hit debe anotarse como de una base, de dos bases, de tres bases o un home run, cuando no hay error o out, deberá juzgarse el caso como sigue:

(a) Sujeto a lo previsto en la Regla 10.07 (b) y (c), es un hit de una base, si el bateador se detiene en la primera base; es de dos bases, si el bateador se detiene en segunda base; es de tres bases, si el bateador se detiene en tercera base; es un home run si el bateador toca todas las bases y anota.

(b) Cuando, con uno o más corredores en base, el bateador avanza más de una base con un hit y el equipo defensivo hace un intento de retirar a un corredor precedente, el Anotador deberá determinar si el bateador logró o no un legítimo hit de dos bases o de tres bases, o si avanzó más allá de primera base en la elección del fildeador. (Fielder's choice. Bola ocupada).

NOTA: No se acredite al bateador con un hit de tres bases cuando un corredor que lo precede es puesto out en home, o hubiera sido out si no se comete error. No se acredite al bateador con un hit de dos bases cuando un corredor que precede, tratando de avanzar desde primera hasta tercera, es pues-

to out en esta última base o hubiere sido out si no se comete error. Sin embargo, con excepción de los casos anteriores no se determine el valor del hit por el número de bases avanzadas por el corredor que precede. Un bateador puede tener derecho a un hit de dos bases, aunque un corredor que precede no avance una o ninguna base; él puede tener derecho a un hit de una base solamente, aunque llegue a recorrer dos bases y un corredor que le precede avance dos bases.

EJEMPLOS: (1) Corredor en primera, el bateador da hit al filder derecho, quien tira a tercera base en un intento infructuoso por sacar out al corredor. El bateador llega a segunda. Acredite al bateador con un hit de una base. (2) Corredor en segunda base el bateador da un elevado de fair. El corredor retiene su base hasta saber si la bola es atrapada y avanza solamente a tercera, mientras que el corredor llega a segunda. Acredítese al bateador con hit de dos bases. (3) Corredor en tercera. Bateador da un hit fair muy elevado. El corredor se adelanta, y se regresa para hacer "pisa y corre" pensando que la bola puede ser atrapada. La bola cae de hit, pero el corredor no puede anotar, sin embargo, el bateador llegó a segunda. Acredítese al bateador con un hit de dos bases.

(c) Cuando un bateador intenta alargar un hit a dos bases o a tres bases barriéndose debe retener la última base a la que avanza. Si se pasa al barrerse y es tocado antes de volver a la base a salvo, se le debe acreditar únicamente tantas bases como él haya adquirido a salvo. Si barriéndose en segunda base se pasa y es tocada out, debe acreditarse hit de una base; si barriéndose se pasa de la tercera base y es tocado out, deberá acreditarse un hit de dos bases.

NOTA: Si el bateador se pasa corriendo de la segunda a tercera base y es tocado al tratar de regresar, se le acreditará la última base que él tocó. Si se pasa corriendo de la segunda base después de pisarla y al tratar de regresar a ella es tocado para el out, deberá ser acreditado con un hit de dos bases. Si se pasa corriendo de la tercera base después de haber alcanzado esa base sobre sus pies y al regresar a ella es puesto out, deberá ser acreditado con un hit de tres bases.

(d) Cuando el bateador después de conectar un hit, declarado out por haber dejado de pisar una base, la última base que pisó a salvo determinará si debe acreditarse hit de una base, de dos bases, o de tres bases. Si es declarado out al no pisar la tercera base, se le acreditará un hit de dos bases. Si es declarado out al no pisar la segunda base, se le acreditará un hit de una base. Si es declarado out por no pisar la primera base, se le debe cargar una vez al bate, pero no hit.

(d) Cuando al bateador-corredor se le conceden dos bases, tres bases o un home run, según disposiciones de las Reglas 7.05 o 7.06 (a), deberá ser acreditado con un doble, un triple o un home run, según sea el caso.

JUEGOS TERMINADOS POR HITS

(f) Sujeto a las previsiones de la Regla 10.07. Cuando el bateador termina un juego con un hit, que empuja tantas carreras como sean necesarias, para darle a su equipo la ventaja, deberá acreditarse solamente un hit, de tantas bases como las que recorrió el corredor que anotó la carrera de la victoria, y esto solamente cuando el bateador hace el recorrido de tantas ba-

ses como las que haya avanzado el corredor que anotó la carrera del game.

NOTA: Aplíquese esta Regla aun cuando el bateador teóricamente tenga derecho a más bases, porque se le haya concedido un hit "automático", de extra-bases, según las diversas disposiciones de las Reglas 6.09 y 7.05.

(g) Cuando el bateador da fin a un encuentro, con un home run que sale del campo de juego, él y todos los corredores que se encuentran en bases, tienen derecho a anotar.

BASES ROBADAS

10.08 Se le acreditará una base robada a un corredor siempre que avance una base, sin la ayuda de un hit, un out, un error, un out forzado, un fielder's choice (bola ocupada), un "passed ball", un "wild pitch", un "balk", (engaño), sujeto a lo siguiente:

(a) Cuando un corredor inicia su salida para la siguiente base, antes de que el pitcher haga su lanzamiento y la pitcheada resulte en lo que comúnmente se anota como un wild pitch o passed ball, acredítese al corredor con una base robada y no cargue la jugada fallada.

EXCEPCION: Si como resultado de la jugada que falló, el corredor que salió al robo, avanza una base más, y otro corredor también avanza, anótese el wild pitch o el passed ball, juntamente con la base robada.

(b) Cuando un corredor está tratando de robar una base y el catcher, tras de recibir el lanzamiento, hace un mal tiro tratando de evitar el robo, acredítese una base robada. No se cargue error, a menos que ese mal tiro

permita al corredor que trata de robar, que avance una o más bases extras, o permita a otro corredor avanzar, en cuyo caso acredítese la base robada y cárguese un error al catcher.

(c) Cuando un corredor, está tratando de robar una base, o que es atrapado fuera de su base, evita ser puesto out en una jugada de "tira-tira" y avanza a la siguiente base, sin la ayuda de un error, acredítese al corredor con una base robada. Si otro corredor también avanza en la jugada, acredítese a ambos corredores con bases robadas. Si un corredor avanza, mientras que otro corredor, que intenta el robo, evita el ser puesto out en una jugada de "tira-tira" y regresa a salvo (safe), sin la ayuda de un error, a la base que originalmente ocupaba, acredítese una base robada al corredor que avanzó.

(d) Cuando se intenta un doble o triple robo y uno de los corredores es out en un tiro, antes de llegar y retener la base que él intentó robar, ningún otro corredor será acreditado con una base robada.

(e) Cuando un corredor es tocado para el out después de barrerse y pasarse sobre una base y mientras intenta o bien regresa a esa base, avanza a la siguiente base, no le será acreditada una base robada.

(f) Cuando a juicio del Anotador un corredor que está intentando robar, queda a salvo (safe) porque se ha dejado escapar o caer un tiro, no se acredite una base robada. Acredítese una asistencia al fildeador que hizo el tiro; cárguese un error al fildeador que dejó pasar o caer el tiro, y cárguese al corredor con una anotación de, "puesto out robando"

(g) No se anotará base robada cuando un corredor solamente avance debido a la indiferencia del equipo defensivo hacia sus avances. Anótese fielder's choice. (Bola ocupada).

ATRAPADO ROBANDO

(h) A un corredor le será cargado en la anotación como "Atrapado Robando" si es puesto out o hubiera sido puesto out, de no haberse cometido un error, cuando:

1. Trata de robar.
2. Es atrapado fuera de su base y trata de avanzar. (Cualquier movimiento hacia la próxima base deberá ser considerado un intento de avanzar).
3. Pasándose en su barrida mientras roba.
4. No se cargará "Atrapado Robando" en aquellos casos cuando una bola pitcheada se le escapa al catcher y el corredor es puesto out cuando el trata de avanzar.

SACRIFICIOS

10.09 (a) Anótese un toque de sacrificio cuando, con menos de dos outs, el bateador hace adelantar a uno o más corredores con su toque y es puesto out en primera base, o hubiera sido out de no haberse cometido un error de fildeo.

(b) Anótese un toque de sacrificio cuando, con menos de dos outs, los fildeadores manejan un toque de bola sin cometer error y hace un intento que resulte infructuoso para poner out a un corredor precedente que avanza una sola base.

EXCEPCION: Cuando en un to-

que de bola falla el intento de sacar out a un corredor precedente y a juicio del Anotador, una jugada perfecta no hubiese sacado al bateador en primera base, debe acreditársele al bateador un hit de una base y no un sacrificio.

(c) No anote toque de sacrificio cuando un corredor es puesto out al tratar de avanzar una base con un toque. Cárguese al bateador con una vez al bate.

(d) No se anote toque de sacrificio cuando a juicio del Anotador el bateador trata de tocar con el principal propósito de lograr un hit y no únicamente con el objeto de hacer avanzar un corredor o corredores. Cárguese al bateador con una vez al bate.

NOTA: Al aplicar la regla anterior concédase siempre al bateador el beneficio de la duda.

(e) Anótese elevado de sacrificio (sacrifice-fly) cuando con menos de dos outs, el bateador conecta para un elevado o una línea manejada por un outfielder (jardinero) o por un infielder (jugador de cuadro) que está buscando colocarse en el outfield (jardín) el cual:

- (1) Es atrapado y un corredor anota después de la cogida, ó
- (2) Caer al suelo por error, y el corredor anota si, a juicio del Anotador el corredor hubiera anotado después de la atrapada si ésta hubiera sido hecha.

NOTA: Anótese elevado de sacrificio, de acuerdo con la Regla 10.09 (e) (2) aun cuando un corredor sea puesto out en jugada forzada, por razón de haberse convertido el bateador en corredor.

PUESTOS FUERA (PUTOUTS)

10.10 Un out será acreditado a cada fildeador que, (1) coja una bola bateada de elevado (fly) o de línea, sea de fair o foul; (2) coja una bola tirada con la cual pone out a un bateador o corredor, o (3) toca a un corredor con la bola cuando el corredor está fuera de la base a la que legalmente tiene derecho.

(a) Los outs automáticos deberán ser acreditados al catcher en los siguientes casos:

(1) Cuando el bateador es declarado out por batear ilegalmente una bola;

(2) Cuando el bateador es declarado out por un toque que sale de foul en el tercer strike; anótese la excepción de la Regla 10.17 (a) (4).

(3) Cuando el bateador es declarado out por haber sido golpeado por su propia bola bateada.

(4) Cuando el bateador es declarado out por haber interferido con el catcher.

(5) Cuando el bateador es declarado out por no batear en su debido turno; véase Regla 10.03 (d).

(6) Cuando el bateador es declarado out por rehusarse a tocar la primera base, después de recibir una base por bolas.

(7) Cuando un corredor es declarado out por rehusarse a avanzar desde tercera hasta home con la carrera del game.

(b) Otros outs automáticos deben ser acreditados como sigue: (No se acrediten asistencias en estas jugadas, excepto en los casos especificados).

(1) Cuando el bateador es declara-

do out por un elevado de cuadro (infield fly) que no es atrapado, acredítese el out al fildeador que crea el out. Si el Anotador pudo haber hecho la atrapa-da.

(2) Cuando un corredor es declarado out por haber sido tocado por una bola bateada de fair (incluyendo un infield fly), acredítese el out al fildeador más cercano a la bola.

(3) Cuando un corredor es declarado out por correr fuera de la línea (3 pies), para evitar ser tocado, acredítese el out al fildeador que el corredor evadió.

(4) Cuando un corredor es declarado out por pasar a otro corredor, acredítese el out al fildeador más cercano al lugar donde se registró la violación.

(5) Cuando el corredor es declarado out por correr las bases en sentido inverso, acredítese el out al fildeador que cubre la base desde la que el corredor inició su carrera a la inversa.

(6) Cuando un corredor es declarado out por haber interferido con el fildeador, acredítese el out al fildeador con el cual el corredor interfirió a menos que este fildeador estuviera en el acto de tirar la bola, cuando la interferencia ocurrió, en cuyo caso acredítese el out al jugador a quien se le iba a hacer el tiro y una asistencia al fildeador cuyo tiro fue interferido.

(7) Cuando el bateador-corredor es declarado out por la interferencia de un corredor precedente, como está previsto en la Regla 6.05 (m), acredítese el out al primera base. Si el fildeador interferido estaba en el acto de tirar la bola acredítele una asistencia, pero acredite solamente una asisten-

cia, en esa o cualquiera otra jugada sujeta a lo previsto en la Regla 10.10 (b) 6 y 7.

10.11 Una asistencia deberá acreditarse a cada fildeador que tire o desvíe una bola bateada o tirada, en tal forma que dé por resultado un out o que hubiera sido out a no ser por error subsecuente cometido por cualquier fildeador. Nada más una asistencia deberá acreditarse a cada fildeador que tire o desvíe la bola en una jugada de "tira-tira", la cual resulte en un out, o hubiera resultado en out, a no ser por un error subsecuente.

NOTA: Un mero contacto ineficaz con la bola no deberá ser considerado como una asistencia. "Desviar" significa, disminuir la velocidad o cambiar el curso de la pelota y por medio de eso asistir eficazmente a poner out al bateador o corredor.

(a) Acredítese una asistencia a cada fildeador que tire o desvíe la bola durante una jugada que produzca el out de un corredor declarado así por interferencia, o por correr fuera de la línea.

(b) No se acredite asistencia al pitcher en un ponchado.

EXCEPCION: Acredítese una asistencia al pitcher si fildea un tercer strike no atrapado y él hace un tiro, que resulte en un out.

(c) No se acredite asistencia al pitcher cuando, como resultado de un lanzamiento legal recibido por el catcher, un corredor es puesto out, como cuando el catcher sorprende a un corredor fuera de su base, o pone out en tiro a un corredor que trata de robar o toca a un corredor que trata de anotar.

(d) No se acredite asistencia a un

fildeador cuyo tiro descontrolado permite a un corredor avanzar, aun cuando el corredor subsecuentemente sea puesto out como resultado de una jugada continuada. Una jugada que sigue a una mala jugada (sea o no error) es una nueva jugada, y el jugador que comete un error (de cabeza) no tiene derecho a que se le acredite una asistencia, a menos que tome parte en la nueva jugada.

DOBLE PLAYS - TRIPLE PLAYS

10.12 Acredítese participación en el doble o triple play, a cada fildeador que ejecute un out o una asistencia cuando dos o tres jugadores sean puestos out entre el tiempo en que un lanzamiento del pitcher es enviado y el momento en que la bola queda muerta o en posesión del pitcher en posición de pitchear, a menos de que entre los outs intervengan un error o una jugada equivocada.

NOTA: Acredítese también el doble play o triple play si en una jugada de apelación, después de que la bola está en posesión del pitcher, se concede un out adicional.

ERRORES

10.13 Un error será cargado por cada mala jugada (se cae, malabarea o tira mal la pelota) que prolongue el turno al bate de un bateador o que prolongue la continuación en el juego de un corredor, o permita a un corredor avanzar una o más bases.

NOTA: (1) El fildeo lento de la bola que no implica una mala jugada mecánica no se interpretará como un error.

NOTA: (2) No es necesario que un fildeador toque la bola para que sea cargado con un error. Si un rodado pasa por entre las piernas de un fildeador o un elevadito cae sin ser tocado y a juicio del Anotador, el fildeador pudo haber manejado la bola con un esfuerzo ordinario, debe cargarse error.

NOTA: (3) Equivocaciones mentales o de cálculo, no deberán ser anotados como errores, a menos que estén cubiertos específicamente en estas Reglas.

(a) Se cargará error contra cualquier fildeador cuando se le caiga un foul de elevado, prolongando con ello la vez al bate del bateador, sea que el bateador subsiguientemente llegue a primera base o sea puesto out.

(b) Deberá cargársele un error a cualquier fildeador cuando atrape una bola tirada o una rola bateada a tiempo para sacar out al bateador-corredor y no toca la primera base ni al bateador-corredor.

(c) Deberá cargarse un error a cualquier fildeador cuando atrape una bola tirada o una rola bateada a tiempo para poner out a cualquier corredor en una jugada forzada y omita tocar la base o al corredor.

(d) (1) Deberá cargarse un error contra cualquier fildeador cuyo mal tiro permita a un corredor llegar safe a una base, cuando a juicio del anotador un buen tiro hubiera puesto out al corredor. **EXCEPCION:** No se cargará error bajo esta sección si el mal tiro es realizado tratando de evitar una base robada.

(2) Se cargará un error contra cualquier fildeador cuyo mal tiro en intento de evitar el evance del corredor, permita que ese corredor o cualquier otro corredor avance una o más

bases más allá de la base que hubiera alcanzado, si el mal tiro no hubiera sido hecho.

(3) Se cargará un error contra cualquier fildeador cuyo tiro haga un bote extraño, pegue contra una base o la placa del pitcher, o pegue al corredor, a un fildeador o a un umpire, permitiendo así el avance de un corredor.

NOTA: Aplíquese esta regla aun cuando aparentemente sea injusta para un fildeador cuyo tiro fue bien dirigido. Hay que expresar la razón de cualquier avance por los corredores de bases.

(4) Cargue solamente un error por cualquier mal tiro sin importar el número de bases avanzadas por uno o más corredores.

(e) Se cargará un error contra cualquier fildeador cuya falla para detener o tratar de detener una bola tirada acertadamente, permita al corredor avanzar, siempre y cuando haya habido razón para hacer el tiro. Si dicho tiro es hecho a segunda base, el Anotador determinará quién debió entrar y parar la pelota, el segunda base o el short y se cargará un error al jugador negligente.

NOTA: Si a juicio del Anotador no hubo razón para hacer el tiro, un error deberá ser cargado al fildeador que tiró la pelota.

(f) Cuando un umpire concede al bateador o a cualquier corredor o corredores una o más bases como resultado de interferencia u obstrucción, cargue al fildeador que cometió la interferencia u obstrucción, un error, sin importar cuántas bases el bateador, corredor o corredores, hayan avanzado.

NOTA: Si en la opinión del Anotador la obstrucción no cambia el resultado de la jugada, no se cargue un error.

10.14 No se cargará error al receptor, que tras de haber recibido el lanzamiento del pitcher hace un mal tiro tratando de evitar una base robada, a menos que este mal tiro permita al corredor que intenta robar, avanzar una o más bases, o permita que otro corredor o corredores avancen una o más bases.

(b) No se cargará error contra ningún fildeador cuando haga un mal tiro si a juicio del Anotador, el corredor no hubiera sido puesto out mediante el esfuerzo ordinario de un buen tiro a menos que tal mal tiro, permita a cualquier corredor avanzar más allá de la base que hubiera alcanzado, si el tiro no hubiera sido malo.

(c) No se cargará error contra ningún fildeador, cuando haga un mal tiro con intención de completar un doble play o triple play a menos que dicho mal tiro permita a cualquier corredor avanzar más allá de la base que hubiera alcanzado si el tiro no hubiera sido malo.

NOTA: Cuando a un fildeador se le cae una bola tirada, la cual, de haber sido retenida, hubiera completado un doble play o triple play, cárguese un error al fildeador que deja caer la pelota y acredítese una asistencia al fildeador que hizo el tiro.

(d) No se cargará error contra un fildeador, cuando, después de malabrear una bola bateada de rodado, se le cae un elevado, una línea o una bola tirada recupera la pelota a tiempo de forzar out a un corredor en cualquier base.

(e) No se cargará error contra ningún fildeador que deje caer un elevado de foul con un corredor en tercera base, antes de que haya dos outs, si a juicio del Anotador; el fildeador deliberadamente rehusó atraparla, para que el corredor de tercera no pudiera anotar después de la atrapada.

(f) Como el pitcher y el catcher manejan la pelota con mucha más frecuencia que los otros fildeadores, ciertas malas jugadas sobre bolas pitcheadas están definidas en la Regla 10.15 como "Wild pitch" o "Passed balls". No se cargará error cuando se anote "Wild pitch" o "passed balls".

(1) No se cargará error cuando al bateador le es concedida primera base por cuatro bolas cantadas o porque haya sido tocado por una bola pitchcada o cuando llega a primera base como resultado de un wild pitch o un passed ball.

(i) Cuando el tercer strike es un wild pitch, que permita al bateador alcanzar primera base, anote un strike-out y un wild pitch;

(ii) Cuando el tercer strike es un passed ball, que permita al bateador alcanzar primera base, anote un strike-out y un passed ball.

(2) No se cargará error cuando un corredor o corredores avancen como resultado de un passed ball, o un wild pitch o un balk.

(i) Cuando la cuarta bola cantada es un wild pitch o passed ball y como resultado de: (a) el bateador-corredor avanza a una base más allá de primera base; (b) cualquier corredor forzado a avanzar por la base por bolas, avanza más de una base; o (c) cualquier corredor no forzado a avanzar, avanza una o

más bases anótese la base por bolas y también el wild pitch o passed ball, según sea el caso.

(ii) Cuando el catcher recupera la bola después de un wild pitch o passed ball en el tercer strike, y pone out al bateador-corredor en primera base o toca para el out al bateador-corredor, pero otro corredor o corredores avanzan, anótese el strikeout y las asistencias, en caso de que las haya habido y acredítese el avance del otro corredor o corredores como si hubieran sido hechos en la jugada.

WILD PITCHES - PASSED BALLS

10.15 (a) Un wild-pitch será anotado cuando una bola legalmente pitchcada es tan alta, tan abierta o tan baja que el catcher no detiene y controla la bola mediante un esfuerzo ordinario permitiendo así el avance de un corredor o corredores.

(1) Un wild pitch deberá ser anotado cuando una bola legalmente pitchcada toca el terreno antes de llegar a la base de home y se le va al catcher, permitiendo el avance de un corredor o corredores.

(b) A un catcher se le cargará un passed ball, cuando deja de atrapar o controlar, una bola legalmente pitchcada que pudo ser cogida y retenida con esfuerzo ordinario, permitiendo de esta manera el avance de un corredor o corredores.

BASES POR BOLAS

10.16 (a) Una base por bolas deberá ser anotado siempre que a un ba-

teador se le conceda la primera base por habérsele pitcheado cuatro bolas fuera de la zona de strike, pero cuando la cuarta bola toque al bateador deberá anotarse como "bateador golpeado." (Véase Regla 10.18 (h) para el procedimiento que debe seguirse cuando más de un lanzador está involucrado en la concesión de bases por bolas). También véase la 10.17 (b) en relación a un bateador sustituto que recibe base por bolas.

(b) Una base por bolas intencional deberá ser anotada cuando el pitcher no hace ningún intento de lanzar la última pitcheada al bateador dentro de la zona de strike, que de propósito lanza la bola abierta al catcher fuera de la caja del catcher.

(1) Sin un bateador a quien se le ha otorgado una base por bolas es puesto out por rehusarse a avanzar hasta primera base, no se le acredite la base por bolas. Cárguese una vez al bate.

STRIKEOUTS (PONCHADOS).

10.17 (a) Un ponchado (strikeout) se anotará siempre que:

(1) Un bateador sea puesto out por un tercer strike atrapado por el catcher;

(2) Un bateador sea puesto out por un tercer strike no atrapado cuando está un corredor en primera base, antes de que haya dos outs;

(3) Un bateador se convierte en corredor porque un tercer strike no es atrapado;

(4) Un bateador toca la bola de foul en un tercer strike. EXCEPCION: Si tal toque en el tercer strike resulta

un "foul de elevado" que atrape cualquier fildeador, no se anote como ponchado. Acredite al fildeador que hace la atrapada de ese foul de elevado con un out.

(b) Cuando el bateador sale del juego con dos strikes en su cuenta y el bateador sustituto completa un ponche, cárguese el ponchado y la vez al bate al primer bateador. Si el bateador sustituto completa el turno al bate en cualquier otra forma, incluyéndose una base por bolas; anótese la acción como que hubiera sido la del bateador sustituto.

CARRERAS LIMPIAS

10.18 Una carrera limpia es aquella por la cual es responsable el pitcher. Al calificar las carreras limpias, el inning debe ser reconstruido sin errores (que incluye interferencia del catcher) ni "passed balls" y debe siempre concederse el beneficio de la duda al pitcher para determinar cuántas bases hubieran avanzado los corredores si se hubiera jugado sin errores.

Para el propósito de determinar carreras limpias, una base por bolas intencional, indiferentemente de las circunstancias, deberá ser interpretada exactamente de la misma manera, como cualquier otra base por bolas.

(a) Se anotará una carrera limpia cada vez que un corredor llegue a home, con la ayuda de hits, toques de sacrificio, bases robadas, outs realizados, "fielder's choice", bases por bolas, bateadores golpeados, balks o wild pitches (incluyendo un wild pitch en un tercer strike que permita al bateador llegar a primera base) antes de que

el equipo al campo haya tenido oportunidad para completar la media entrada del equipo al bate. Para los efectos de esta Regla, un castigo por interferencia de la defensa, debe ser considerado como una oportunidad del fildeo.

(1) Un wild pitch es falta exclusiva del pitcher y contribuye a una carrera limpia, tanto como una base por bolas o un balk.

Para el propósito de determinar carreras limpias, una base intencional por bolas indiferentemente de las circunstancias deberá ser interpretada exactamente de la misma manera como en cualesquiera otra base por bolas.

(b) No se acredite carrera limpia cuando sea anotada por un corredor que alcanza la primera base (1) por haber conectado un hit después que su turno al bate fue prolongado por haberse caído un elevado de foul a un fildeador; (2) por interferencia u obstrucción; (3) porque se cometió cualquier error de fildeo.

(c) No se acredite carrera limpia cuando ésta sea anotada por un corredor cuya vida al bate es prolongada por un error, si dicho corredor hubiera sido puesto out con una actuación sin errores.

(d) No se acredite carrera limpia cuando el avance del corredor es ayudado por un error, un passed ball, interferencia defensiva u obstrucción, si el Anotador juzga que la carrera no hubiera sido anotada sin la ayuda de tal mala jugada.

(e) Un error cometido por un pitcher será tratado exactamente igual que un error por cualquier otro fil-

deador al computar las carreras limpias.

(f) Siempre que ocurra un error de fildeo, el lanzador recibirá el beneficio de la duda por lo que concierne a determinar cuántas bases habrían avanzado los corredores si el fildeo de la defensiva hubiera sido sin errores.

(g) Cuando hay cambios de pitchers durante un inning, al pitcher relevista no se le cargará carrera (limpia o sucia) anotada por un corredor que estaba en base al momento en que él entró al juego, ni por las carreras anotadas por cualquier corredor que llega a base en un "fielder's choice" (bola ocupada) que pone out a un corredor dejado en base por el pitcher anterior.

NOTA: Es la intención de esta Regla cargar a cada lanzador el número de corredores que haya colocado en base, en vez de cargarle cada corredor individualmente. Cuando un pitcher pone corredores en bases y es relevado, será responsable de todas las carreras sucesivas anotadas hasta el número de corredores que dejó en base cuando salió del juego a menos que esos corredores sean retirados mediante jugadas en que no intervenga la acción del bateador, incluyendo, por ejemplo, sorprendido robando bases, atrapado fuera de base, o puesto out por interferencia cuando un bateador-corredor no llega a la primera base en la jugada.

EXCEPCION: Véase ejemplo 7.

EJEMPLO:

(1) P1 dio la base a A y es relevado por P2. B conectó rodado y es out, llegando A a la segunda base. C sale de out por elevado, D conecta hit sencillo anotando A; en este caso se carga la carrera a P1.

(2) P1 le da la base a A y es relevado por P2. B forza a A en segunda

base. D pega hit anotando B. Es responsable de la carrera P1.

(3) P1 le da base a A y es relevado por P2. B pega hit sencillo enviando a A, a tercera C roletea por el short stop y A es out en home. B pasa a la segunda en la jugada. D pega un elevado para out. E pega hit sencillo y anota B. Es responsable de la carrera P1.

(4) P1 da base por bolas a A y es relevado por P2. B recibe base por bolas. C conecta elevado para el out. A es sorprendido fuera de la segunda base. D conecta hit doble, anotando B desde primera base. Carguese la carrera a P2.

(5) P1 da base por bolas a A y es relevado por P2. P2 le da la base a B y es relevado por P3. C forza a A en tercera D forza en tercera a B. E conecta un home run, anotando tres carreras. Carguese una carrera a P1, una carrera a P2 y otra a P3.

(6) P1 le da la base a A y es relevado por P2; éste le da base a B. C conecta hit sencillo, llenándose las bases. D entrega forzado a A en home. E conecta hit sencillo, anotando B y C. Carguese una carrera a P1 y otra a P2.

(7) P1 da base a A y es relevado por P2. B da sencillo a P2, pero A es out en tercera, B avanza a segunda en el tiro, C da sencillo anotando B. Carguese la carrera a P2.

(h) Un pitcher relevista no será responsable cuando el primer bateador al que él le lanza, llega a primera base en cuatro bolas malas si tal bateador, cuando los pitchers son cambiados, tiene una clara ventaja en el conteo de bolas y strikes.

(I) Si, cuando los pitchers son cambiados, la cuenta es:

2 bolas, sin strike,

2 bolas, 1 strike,

3 bolas, sin strike,

3 bolas, 2 strikes,

3 bolas, dos strikes, y el bateador recibe la base por bolas, debe cargarse ese bateador y la base por bolas al pitcher anterior y no al relevista.

(2) Cualquier otra acción, por el bateador, como llegar a base por hit, un error, fielders choice (bola ocupada), un out forzado, o un golpeado por el pitcher, hace que este bateador se le cargue al pitcher de relevo.

NOTA: Las disposiciones de la Regla 10.18 (h) (2) no alteran, afectan, ni contradicen las disposiciones de la Regla 10.18 (g).

(3) Si cuando los pitchers son cambiados, la cuenta es de:

2 bolas, dos strikes,

1 bola, dos strikes,

1 bola, un strike,

1 bola, sin strike,

0 bolas, dos strikes,

0 bolas, un strike,

carguese ese bateador y lo que haga, al pitcher de relevo

(i) Cuando los pitchers son cambiados durante un inning, el pitcher relevista no tendrá, para computar las carreras limpias, el beneficio de oportunidad para outs que no fueron aprovechados.

NOTA: La intención de esta regla es cargar a pitchers relevistas con carreras limpias, por las que solamente ellos son responsables. En algunos casos, carreras cargadas como limpias contra el pitcher relevista, pueden ser cargadas como sucias contra el equipo.

EMPLOS

(1) Con dos outs el P1 da base por bolas a A. B. llega a base en un error. El P2 releva a P1, C pega un home run produciendo tres carreras. Carguese dos carreras sucias a P1 y una limpia a P2.

(2) Con dos outs P1 da una base por bolas a A y B, y es relevado por P2. C llega a base en un error. D pega home run produciendo cuatro carreras. Cargue dos carreras sucias a P1 y dos carreras sucias a P2.

(3) Sin out P1 da base por bolas a A. B llega a base en un error. P2 releva a P1. C pega home run produciendo tres carreras, D y E son ponchados. F llega a base en un error. G pega home run produciendo dos carreras. Cargue dos carreras, una de ellas limpia a P1 y cargue tres carreras, una de ellas limpia a P2.

PITCHERES GANADORES Y PERDEDORES

10.19 (a) Acredítese al pitcher inicialista con juego ganado únicamente si ha lanzado cuando menos cinco entradas completas y si su equipo no solamente está arriba en la anotación cuando es reemplazado, sino que mantiene la delantera en el resto del juego.

(b) La Regla de las "cinco entradas completas obligatorias" respecto al pitcher inicialista, estará en vigor para todos los juegos de 6 o más entradas. En un juego terminado de cinco entradas, el pitcher inicialista deberá haber pitcheado por lo menos cuatro entradas completas, para acreditarse la victoria y su equipo no solamente estar en la delantera cuando él es sustitui-

do, sino que se mantenga en la delantera hasta la terminación del juego.

(c) Cuando el pitcher inicialista no puede ser acreditado con la victoria, según lo previsto en las reglas 10.19 (a) o (b) y se utiliza más de un pitcher de relevo, la victoria será decidida de acuerdo con las siguientes bases:

(1) Cuando durante la actuación del pitcher inicialista, el equipo ganador asume y mantiene la ventaja hasta la terminación del juego, acredítese la victoria al pitcher relevista que a juicio del Anotador haya sido el más efectivo.

(2) Siempre que la anotación esté empatada, el partido se convierte en un nuevo juego, por lo que a los pitchers, ganador y perdedor concierne.

(3) Una vez que el equipo oponente asume la delantera, todos los pitchers que han actuado hasta ese momento, son excluidos de ser acreditados con la victoria, si el pitcher contra cuyo pitcheo el equipo oponente ganó la delantera continúa lanzando hasta que su equipo recobre la delantera la cual mantiene hasta la terminación del juego. Ese pitcher será el pitcher ganador.

(4) Normalmente el pitcher relevista ganador será aquél que sea el pitcher en acción cuando su equipo asume la delantera y la mantiene hasta la terminación del partido. **EXCEPCION:** No se acredite una victoria al pitcher relevista que actúe breve o ineficazmente, si un pitcher subsecuente de relevo actúa eficazmente y ayuda a mantener a su equipo en la delantera. En tal caso, acredítese la victoria al pitcher de relevo que lo haya sucedido.

(d) Cuando un pitcher es sacado

del juego por un bateador o por un corredor sustituto, todas las carreras anotadas por su equipo durante la entrada en que él fue sacado, le serán acreditadas a su beneficio al determinar el récord del lanzador cuando su equipo asume la delantera.

(e) Sin tomar en consideración el número de entradas durante las cuales actúe el primer pitcher, se le cargará la derrota en un juego si es reemplazado cuando su equipo está en desventaja en la anotación o si se queda atrás debido a carreras cargadas contra él, después de haber sido sacado del juego y su equipo de allí en adelante ni empata la anotación, ni adquiere la delantera en la misma.

(f) Nunca se acreditará a un pitcher un cierre de juego a menos que él pitchee durante todo el partido, o a menos que entre al juego con ningún out antes de que el equipo oponente haya anotado durante la primera entrada, ponga out al rival sin anotación de carreras, y pitcheo durante todo el resto del juego. Cuando dos o más pitchers se combinan para lanzar un cierre de juego, deberá incluirse una anotación al efecto en los récords oficiales de pitcheo de la Liga.

(g) En algunos juegos que no son de campeonato (Juego de Estrellas de las Ligas Mayores) se establece por adelantado que cada lanzador trabajará durante un número fijo de entradas, generalmente dos o tres. En tales juegos se acostumbra acreditar la victoria al pitcher, bien sea que haya sido el que inició o el relevista que esté en acción cuando su equipo asume una ventaja que mantiene hasta el final del juego, a menos que tal pitcher sea "botado de

su caja" después de que su equipo ha asumido la delantera y el anotador oficial estima que un pitcher subsecuente tiene derecho a recibir el crédito por la victoria.

JUEGOS SALVADOS PARA PITCHERS RELEVISTAS

10.20 Acredítese a un pitcher con un juego salvado cuando él reúna todas las tres condiciones siguientes; que:

1.- El sea el pitcher quien haya terminado un juego ganado por su club; y

2.- No sea el pitcher ganador; y,

3.- El califique bajo una de las siguientes condiciones:

a) El entre al juego con una ventaja de no más de tres carreras y pitchee por lo menos una entrada; o

b) El entre al juego con la posible carrera del empate, sea que ésta se encuentre en base, al bat o en el siguiente bateador en turno (es decir, que la posible carrera del empate ya se encuentre en una de las bases o que, sea posible carrera cualquiera de los dos siguientes bateadores a quien él se enfrenté); o

c) El pitchee eficientemente por lo menos por tres entradas.

ESTADÍSTICAS

10.21 El Presidente de la Liga designará a un encargado oficial de las estadísticas (compilador). Este mantendrá, un récord acumulativo de todos los récords de bateo, fildeo, carreras y pitcheo, especificados en la Regla 10.02 por cada jugador que aparez-

ca en un juego de campeonato de Liga. El encargado de las estadísticas (compilador), preparará un informe tabulado al final de cada temporada, incluyendo todos los récords individuales y de equipo por cada juego de campeonato y presentará a cada jugador por su nombre y apellido, e indicará, por lo que respecta a cada jugador, si es derecho, zurdo o ambidiestro y por lo que toca a cada fildeador y pitcher, si él lanza con la mano derecha o izquierda. Cuando un jugador anotado en el orden de bateo inicial por el club visitante es incluido antes de que juegue defensivamente, él no recibirá crédito en las estadísticas defensivas (fildeo) a menos que él haya jugado esa posición durante el encuentro. Tales jugadores sin embargo, deberán ser acreditados con un juego jugado (en las estadísticas de bateo) si han sido anunciados para el juego o incluidos en el orden oficial de bateo.

Cualquier juego jugado para romper un empate divisional deberá ser incluido en las estadísticas para el campeonato.

DETERMINANDO LOS RÉCORDS DE PORCENTAJE

10.22 para computar:

(a) Porcentaje de juegos ganados y perdidos divídase el número de juegos ganados entre el total de juegos ganados y perdidos.

(b) Para el promedio de bateo, divídase el total de hits (no el total de bases obtenidas en hits) entre el total de veces al bate, según está definido en la Regla 10.02 (a).

(c) El porcentaje de "Slugging" (bases obtenidas en hits) divídase

el total de bases obtenidas con los hits entre el total de veces al bate, según está definido en la Regla 10.02 (a).

(d) Para el porcentaje de fildeo, divídase el total de outs y asistencias entre el total de outs, asistencias y errores.

(e) Para el promedio de carreras limpias admitidas por un pitcher, multiplique el total de carreras limpias cargadas contra su pitcheo por nueve y divida el resultado entre el número total de entradas que lanzó.

NOTA: El average de carreras limpias admitidas, deberá ser calculado en la base del total de entradas lanzadas incluyendo la fracción de la entrada. EJEMPLO: 9 1/3 de entradas y 3 carreras limpias admitidas dan un average de 2.89 (3 C.L. multiplicado por 9 y dividido el resultado entre 9 1/3 = 2.89).

(f) Para determinar el porcentaje de "llegar a base" divídase el total de hits, todas las bases por bolas y todas las veces que el bateador fue golpeado por pitcheadas, por el total de veces al bate.

NOTA: Para el fin de computar el porcentaje de "llegar a bases" no tome en cuenta alcanzar la primera base por interferencia obstrucción.

NIVELES MÍNIMOS PARA ESTABLECER CAMPEONATOS INDIVIDUALES

10.23 Para obtener uniformidad al establecer los campeonatos de bateo, pitcheo y fildeo de las ligas profesionales, dichos campeonatos deberán llenar las siguientes normas, mínimas de actuación:

(a) El campeón individual de ba-

teo o de "Slugging" será el jugador que alcance el más alto promedio de bateo siempre y cuando sea acreditado con tantas o más apariciones al "home plate" en partidos de campeonato de Liga, como el número de partidos programados para el club en la Liga, durante esa temporada, multiplicados por 3.1 cuando se trate de un jugador de Liga Mayor. En el caso de un jugador de la Asociación Nacional de Ligas se multiplica por 2.7.

EXCEPCION: Sin embargo, si existe un jugador con menos del número requerido de apariciones en el "home plate", cuyo porcentaje de bateo sería el más alto, aun cuando se le añadieran las apariciones o las veces oficiales al bate, para llegar al mínimo requerido entonces se le concederá a ese jugador el campeonato de bateo, o "Slugging".

EJEMPLO: Si una liga programa 162 juegos para cada club, 502 apariciones en la base de home le dan derecho a calificar (162 multiplicado por 3.1 igual a 502). Si una Liga de la Asociación Nacional programa 140 juegos para cada club 378 apariciones en la base de home califican (140 multiplicado por 2.7 igual a 378).

Apariciones totales en la base de home incluirán: las veces oficiales al bate, más las bases por bolas, más las veces que el bateador fue golpeado por el lanzador, más los toques de sacrificio, más los elevados de sacrificio, más las veces que se le conceda la primera base debido a obstrucción o interferencia.

(b) El campeón individual de pitcheo, será el pitcher con el promedio

más bajo de carreras limpias, siempre y cuando haya lanzado por lo menos durante tantas entradas como número de juegos programados para cada club en su Liga durante esa temporada.

EXCEPCION: Sin embargo, pitchers en las Ligas de la Asociación Nacional, deberán calificar por el campeonato de pitcheo teniendo el promedio más bajo de carreras limpias y además haber pitcheado por lo menos, el 80 por ciento de tantas entradas como número de juegos programados para cada club en su Liga durante esa temporada.

(c) Los campeones individuales de fildeo serán los fildeadores con el promedio más alto de fildeo, en cada posición, siempre y cuando:

(1) Un catcher deberá haber participado como tal en por lo menos la mitad del número de partidos programados para cada club de su Liga durante esa temporada;

(2) Un jugador de cuadro (infielder) o un jardinero (outfielder) debe haber participado en su posición por lo menos en las dos terceras partes del número total de juegos programados en su Liga para cada club en esa temporada;

(3) Un pitcher debe haber pitcheado por lo menos tantas entradas como número de juegos tenga programados cada equipo en el calendario de su Liga, en esa temporada. **EXCEPCION:** Si otro pitcher tiene un porcentaje de fildeo igual o más alto y en su total ha manejado más oportunidades en menor número de innings, él será el campeón fildeador.

GUIA Y RECORDS DE ACTOS ACUMULATIVOS

10.14 Rachas de bateo consecutivo de hits.

(a) Una racha consecutiva de bateo no se dará por terminada, si las apariciones al plato son el resultado de una base por bolas, bateador golpeado por el pitcher, interferencia defensiva o sacrificio de toque de bola. Un sacrificio de elevado deberá terminar la racha.

RACHA DE BATEO DE HITS EN JUEGOS CONSECUTIVOS

(b) Una racha de bateo de hits en juegos consecutivos no deberá ser terminada si todas las apariciones al plato (una o más) son el resultado de una base por bolas, bateador golpeado por el pitcher, interferencia defensiva, o sacrificio de toque de bola. La racha se dará por terminada si el jugador da un elevado de sacrificio, sin dar de hit en el juego.

Una racha de juegos consecutivos dando de hit por un jugador deberá

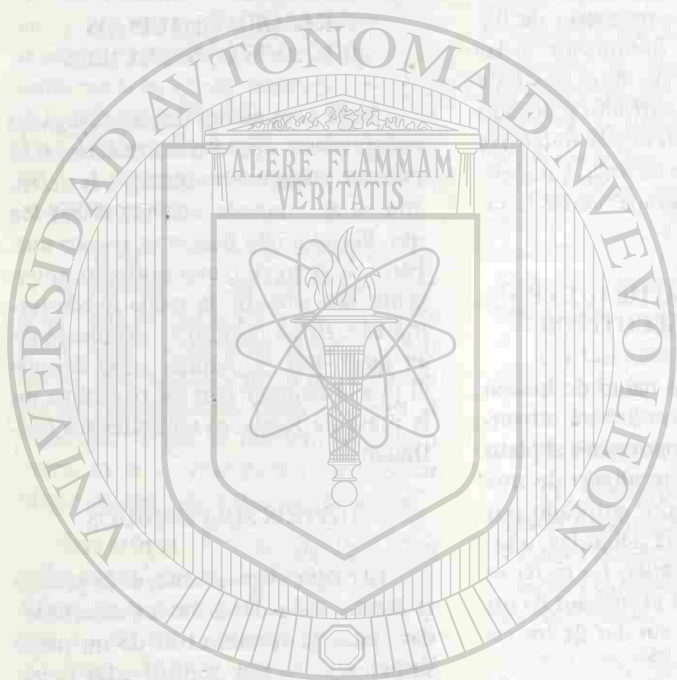
ser determinada por los juegos consecutivos en los cuales el jugador aparezca y no será determinada por los juegos que su club efectúe.

RECORD DE JUEGOS JUGADOS CONSEGUIDOS

(c) En un récord de juegos jugados consecutivos deberán entenderse, si el jugador juega medio inning a la defensiva, o si completa una vez al bat sea que llegue a una base o es puesto out. Pero, si aparece como corredor emergente únicamente, la racha queda terminada. Si un jugador es expulsado de un juego por el umpire, antes de que él pueda cumplir con los requisitos de la presente Regla, su racha deberá continuar.

JUEGOS SUSPENDIDOS

(d) Para el propósito de la presente Regla, todas las acciones desarrolladas, para la terminación de un juego suspendido, serán consideradas como que ocurrieron en la fecha original del juego.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

102

INDICE

Accidente a Jugador o Umpire.— 5. 10 (c y h)

Anotador Oficial.— Regla 10.00

Anotación del Juego.— 4.11

Anotación Reglas.— 10.00

Anotación Carreras.— 4.09, 6.03 (n), 7.07, 7.12

Apelaciones.— 6.07 (b), 7.10

Balk (Engaño).— Bola Muerta 5.09 (a), 8.05, 7.04. Castigo, 7.07.
8.05 Castigo.

Base no Tocada.— 7.02, 7.04.— Nota 7.08 (k), 7.10, (b), 7.12, 8.05
Castigo. Reglamentación Aprobada.

Bateador.— Se convierte en Corredor 6.08, 6.09, Bateador y sus interferencias
6.05 (h), 7.08 (g), 7.09. Bateador out 6.02 (c) 6.05, 6.06, 6.07, 6.09, 7.11
Castigo: Interferencia con el Bateador 6.08 (c), 7.04 (d). (R)

Bateador fuera de Orden.— 6.07

Bateador Designado.— 6.10

103

Bateador caja del (Caja del Bateador) 2.10, 6.03, 6.06 (b).

Bateo Orden (Alineaciones) 4.01, 4.04, 6.01, 6.04

Bola. Bola Contada 2.04, Bola Muerta 2.20, 3.12, 5.02, 5.09, 5.10
Bola en Juego 5.02, 5.11; Bola Oficiales del Juego 3.01 (c).

Bola Deformar o Decolorar. - 3.02, 8.02 (a).

Bola Bateada Desviada. - 6.09 (g-h), 7.05 (a-f).

Bola Bateada Ilegalmente. - 2.39, (1.10), 6.06 (a).

Bola Dejada Caer Intencionalmente. - 6.05 (l).

Castigos. - 2.47 (PRESIDENTE DE LA LIGA).

Campo de Juego. - 1.04 (Incluye diagramas del montículo del campo y líneas de juego).

Conducta Antideportiva. - 4.06 (b).

Campeonatos Calificación (individual). - 10.22.

Cácher Posición. - 4.03 (a).

Corredor. - Derecho a la base 7.01, 7.03. Tocar la base. - Requisitos 7.02, 7.08 (d), 7.10; Corredores avanzan 7.04, 7.05, 7.06. Correr a la inversa prohibido 7.08 (i); Corredor out 7.08, 7.09 (e-m), 7.10, 7.11; Correr fuera de su línea 6.05 (k), 7.08 (a).

Corredor-Rebasa Primera Base Corriendo. - 7.08 (c) y (i), 7.10 (c).

Coaches Bases. - Número 4.05; Restricciones 3.17, 4.05 (b); Interferencias 5.09 (g), 7.09 (i-j); Interferencia Accidental 5.09.

Definiciones y Términos. - 2.01 al 2.83.

Demoras del Juego. - Por el bateador 6.02 (c); Por el pitcher 8.02 (b), 8.04, 8.05 (h); Forfeits por Demoras 4.15.

Disciplina del Personal del Equipo 3.14, 4.06, 4.07, 4.08, 4.15, 9.01 (h y c)
9.05

Dobles Juegos 4.13

Equipo Bola 1.09. Bases 1.06. Bates 1.10; Bancas 1.08; Guantes 1.12, 1.13, 1.14, 1.15, Base de Home 1.05; Plato del Pitcher 1.07, Plato Protector del Zapato 1.11 (g); Uniformes 1.11; Cascos 1.16.

Equipo Tirado a la Bola 7.05 (a-e).

Elevado de Cuadro (Infield Fly). - 2.41, 6.05 (e), y (l) Nota, 7.08 (f).

Espectadores no Permitidos en el Campo. - 3.15 Tocan Bola Bateada o Tirada 3.16.

Fair Ball Bota a. Fuera de Juego 6.09 (e-i-g), 7.05 (f).

Fallas del Alumbrado 4.12 (a-b), 5.10 (b).

Fielder Cae Dentro del Dugout (Banca). 5.10 (f), 7.04 (c)

Fielder's Choice (Escogimiento del Fildeador). 2.28, 10.14 (f) (2) (ii).

Forfeits. 4.15, 4.16, 4.17, 4.18.

Interferencia. Defensiva 2.45 (b), 6.08 (c), 7.04 (d), 7.07. Ofensiva 2.45 (a), 5.09 (f), (g), 6.05 (h), (i), (m) y (n), 6.06 (c), 6.08 (d), 7.08 (b) y (g), 7.09, 7.11, Espectador 2.45 (d), 3.16. Umpires 2.45 (c), 5.09 (b), (f); 6.08 (d).

Juegos Pospuestos Responsabilidad. 3.10.

Juegos Protestados. 4.19

Juegos Reglamentarios 4.10, 4.11 (Juegos de 7 entradas) 4.10 (a) Nota.

Juegos Suspendidos 4.12

Límite de Tiempo 9.04 (a) (7)

Obstrucción - 7.06

Pitcher - Posición Legal 8.01 (a-b). Convierte en fildeador 8.01 (a). Pitcheada de Preparación 8.03. Tomar señales de la Goma 8.01. Tirándole al Bateador 8.02 (c). Tirando a una base 7.05 (h). 8.01 (a), Visitas del Manager a Coach 8.06.

Pitcheada Ilegal. - 2.38, 8.01 (d), 8.02 (a), 8.05 (e).

Posiciones de los Jugadores. - 4.03.

Protección Policial. - 3.18.

Reglas de Terreno. - 3.13, 9.04 (a) (9).

Reanudar el Juego después de Bola Muerta. - 5.11.

Restricciones a los Jugadores. - No deben Fraternizar 3.09; Mantenerse Alejados de las Tribunas 3.09; Deben Limitarse a su Banca 3.17.

Strike. - 2.73 y 2.74, 6.08 (b).

Substituciones. - 3.03, 3.04, 3.05, 3.06, 3.07, 3.09, 4.04.

Tiros Malos. - 5.08, 7.05 (g-h-i).

Umpire. - Regla 9.00; Inspeccionar Equipo y Líneas de Juego 3.01; Juzgar las Condiciones Posibles de Juego 3.10 (c-d); 5.10 (a); Marcar "Tiempo" 5.10; Control Reporteros y Fotógrafos 9.01 (e); Límites de Tiempo 9.04 (a) (7); Interferencia del Umpire 5.09 (b) y (f); 6.08 (d); Tocado por una bola Pitcheada o Tirada 5.08, 5.09 (h), 7.05 (i).



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

SECRETARÍA GENERAL DE BIBLIOTECA Y DOCUMENTACIÓN



FOD