

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, previniendo 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 catcheada legalmente. No es foul tip a menos que sea catcheado y cualquier foul tip que es catcheado es un strike, y la bola está en juego. No es una catcheada 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