

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-

rará 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" (Fly-ball) 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 bateo 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, entonces

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 éste 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 filder 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 aplicarán 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-

citud 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