

mismo rehusa 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) Rehusa 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-

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

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 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 saliendo 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.

6.07 **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 indebido 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 indebido 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 indebido así legalizado. En el instante mismo en que las acciones de un bateador indebido son legalizadas, el orden de los bateadores continúa con el nombre siguiente en la lista al del bateador indebido 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 ha-

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 interferencia y 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