

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

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

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

7.09 Es interferencia por un bateador o corredor cuando:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CASTIGO POR INTERFERENCIA:

El corredor es out y la bola queda muerta.

7.10 Cualquier corredor será declarado out, en apelación cuando:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8.00 EL PITCHER

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

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

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

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

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

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

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

El lanzador puede tener su pie

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

Desde esta posición él puede:

(1) Lanzar la bola al bateador,

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

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

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

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

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

Movimientos preparatorios para entrar a la posición "set", el pitcher deberá tener una mano a su lado; de esta posición él deberá ir a la posición "set", conforme está definido en la Regla 8.01 (b) sin interrupción y en un movimiento continuo. Posición de "set". El pie del lanzador deberá hacer contacto con la plancha a todo lo ancho del pie y no podrá lanzar de los extremos haciendo contacto únicamente con parte o un lado del pie en la placa de pitcheo.

El lanzador, después de su movimiento preliminar deberá:

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

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

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

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

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

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

(e) Si el lanzador quita su pie

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

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

8.02 El lanzador no deberá:

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

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

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

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

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

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

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

(5) Deformar la pelota de cualquier forma.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

tigo deberá ser expulsión inmediata del juego.

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

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

(d) LANZAMIENTO INTENCIONAL AL BATEADOR.

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

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

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

(El presidente de la liga puede tomar acciones adicionales bajo

la autoridad que le concede la Regla 9.05).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(e) El lanzador hace un lanzamiento ilegal.

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

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

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

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

(h) El lanzador, innecesariamente demora el juego.

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

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

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

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

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

CASTIGO: La bola queda

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

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

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

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

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

intento de engaño y deberá marcarse un "balk".

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

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

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

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

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

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

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

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