

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

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

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

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

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

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

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

#### 9.00 EL ARBITRO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(4) Rendir todas las decisiones sobre el bateador;

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

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

(7) Si un tiempo límite ha sido

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### INSTRUCCIONES GENERALES A LOS ARBITROS

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

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

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

No permita que la crítica le impida estudiar detenidamente las difíciles

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### REGLAS DE ANOTACION

#### COMITE DE REGLAS DE ANOTACION

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

#### INDICE

Anotador Oficial 10.01.  
Asistencias, 10.11.  
Bases por Bolas, 10.16.  
Bases Robadas, 10.08.  
Box Scores, 10.02-10.03.  
Campeonatos cómo determinarlos,  
10.23.  
Carreras limpias, 10.18.  
Doble Plays, Triple Play, 10.12.  
Carreras producidas, 10.04.  
Determinación del valor de los Hits,  
10.07.  
Errores, 10.13-10.14.  
Establecer Campeonatos en Ligas Pro-  
fesionales, 10.23.  
Estadísticas, 10.21.  
Hits, 10.05-10.06-10.07.  
Outs, 10.10.  
Passbols, 10.15.  
Pitchers vencedores y derrotados 10.19.  
Pitchers relevistas, 10.20.  
Ponchados, 10.17.  
Promedios cómo determinarlos, 10.22.  
Sacrificios, 10.09.  
Wild pitches, 10.15.  
Actos acumulativos, 10.24.

#### REGLAS OFICIALES DE BEISBOL

#### 10.00—EL ANOTADOR OFICIAL

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

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

El Anotador Oficial deberá efectuar todas las decisiones tocante a juicio dentro de las veinticuatro (24) horas después de haberse terminado el juego oficialmente. Después de eso, ninguna decisión de juicio podrá ser cambiada excepto, que inmediatamente el Anotador solicite del Presidente de la Liga un cambio exponiendo los motivos para tal cambio.

En todos los casos, al anotador oficial no le será permitido tomar una resolución de anotación que esté en conflicto con las Reglas de Anotación.

Después de cada juego, incluyendo aquellos que se han forfiteado, o dados por terminados, el Anotador preparará un informe en una forma facilitada por el Presidente de la Liga, anotando la fecha del juego, lugar en que se jugó, nombre de los equipos y de los umpires, anotación completa del juego y record de todos los jugadores individuales compilados, según el sistema especificado en estas Reglas Oficiales de Anotación. Enviará su informe a las oficinas de la Liga, dentro de las 36 horas siguientes a la terminación del juego, enviará el informe sobre cualquier juego suspendido dentro

de las 36 horas siguientes que el juego ha sido completado, o después de que se convierte en un juego oficial porque no se pudo completarlo, de acuerdo con las Reglas Oficiales del Juego.

(b) (1) Para obtener la uniformidad en la preparación de records sobre juegos de campeonato, el Anotador se ajustará estrictamente a las Reglas Oficiales de Anotación. El Anotador tendrá autoridad para decidir sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto por estas Reglas.

(2) Si los equipos cambian de lado (de la ofensiva a la defensiva o viceversa) antes de que tres hombres sean puestos out, el Anotador informará inmediatamente sobre este error al umpire.

(3) Si el juego es protestado o suspendido, el Anotador tomará nota de la situación exacta en el momento que ocurre la protesta o la suspensión, incluyendo la anotación, el número de outs, la posición de todos los corredores y la cuenta de bolas y strikes del bateador.

**NOTA:** Es importante que un juego suspendido se reanude con exactamente la misma situación que existía en el momento en que ocurrió la suspensión. Si se ordena que un partido protestado sea vuelto a jugar a partir del momento de la protesta, será necesario que se reanude con la situación exacta que prevalecía antes de la jugada protestada.

(4) El Anotador no rendirá decisión alguna que esté en conflicto con las Reglas Oficiales del Juego, o con la decisión de un umpire.

(5) El Anotador no llamará la atención del umpire, ni de ninguno de los miembros de cualquiera de los equi-

pos al hecho de que un jugador está bateando fuera de turno.

(c) El Anotador es un representante oficial de la Liga y tiene derecho al respeto y dignidad de su puesto, y le será otorgada amplia protección por el Presidente de la Liga. El Anotador reportará al Presidente cualquier indignidad expresada por cualquier manager, jugador, empleado o ejecutivo del club durante el curso de, o como resultado del cumplimiento de sus deberes.

10.02 La forma de la anotación oficial prescrita por el Presidente de la Liga, deberá tener espacio para que en ella se detallen en la forma conveniente la compilación de records permanentes, los datos estadísticos siguientes:

(a) Los siguientes records para cada bateador y corredor:

(1) Número de veces que bateó, excepto que no se cargará vez al bate en contra de un jugador cuando:

(i) El batee un toque o elevado de sacrificio;

(ii) Se le concede la primera base en cuatro bolas;

(iii) El es golpeado por una bola pitcheada;

(iv) Se le concede la primera base por interferencia u obstrucción.

(2) Número de carreras anotadas.

(3) Números de hits.

(4) Número de carreras que produjo.

(5) Hits de dos bases.

(6) Hits de tres bases.

(7) Home runs.

(8) Total de bases en sus hits.

(9) Bases robadas.

(10) Toques de sacrificio.

(11) Elevados de sacrificio.

(12) Número total de bases por bolas.

(13) Lista separada de todas las bases por bolas intencionales.

(14) Número de veces que fue golpeado por bolas pitcheadas.

(15) Número de veces que se le concedió primera base por interferencia u obstrucción.

(16) Número de veces que fue ponchado.

(b) Los siguientes records por cada fildeador.

(1) Número de outs.

(2) Número de asistencias.

(3) Número de errores.

(4) Número de doble plays en que participó.

(5) Número de triple plays en que participó.

(c) Los siguientes records por cada lanzador:

(1) Número de innings que pitcheó.

**NOTA:** Al computar las entradas pitcheadas cuenta cada out como una tercera parte de una entrada. Si un pitcher inicialista es reemplazado sin haber sacado un out en la sexta entrada acredítese a ese pitcher con 5 entradas y agréguese que se enfrentó a "tantos" bateadores en la sexta entrada. Si un pitcher de relevo sacó out a dos bateadores, acredítese a dicho pitcher con dos tercios de entrada, pitcheados.

(2) Número total de bateadores a los que se enfrentó.

(3) Número de bateadores que oficialmente fueron a batear contra él, calculado de acuerdo con la Regla 10.02 (a) (1).

(4) Número de hits que permitió.

(5) Número de carreras que permitió.

(6) Número de carreras limpias que permitió.

(7) Número de home runs que permitió.

(8) Número de hits de sacrificio que permitió.

(9) Número de elevados de sacrificio que permitió.

(10) Número total de bases por bola que concedió.

(11) Lista por separado del número de bases por bolas intencionales que concedió.

(12) Número de bateadores golpeados por bolas pitcheadas.

(13) Número de ponchados (strikeouts).

(14) Número de wild pitches.

(15) Número de balks.

(d) Los siguientes datos adicionales:

(1) Nombre del pitcher que ganó.  
(2) Nombre del pitcher que perdió.

(3) Nombre del pitcher que inició y del pitcher que terminó por cada equipo.

(4) Nombre del pitcher acreditado con el juego salvado.

También véase Regla 10.17 (b) relativo a un bateador sustituto que recibe una base por cuatro bolas malas.

(e) Número de bolas que pasaron a cada catcher (Passed balls).

(f) Nombres de jugadores que participaron en doble plays y en triple plays.

EJEMPLO: Doble play: Martínez, Pérez y Ortiz; Triple play: Pérez y Ortiz.

(g) Número de corredores dejados en base por cada equipo. Este número total incluirá todos los corredores que

llegaron a base por cualquier medio y que no anotaron ni son puestos out. Incluya en este total a un bateador-corredor cuya bola bateada resulte en que, otro corredor sea retirado para el tercer out.

(h) Nombres de los bateadores que pegaron home runs con las bases llenas.

(i) Nombres de los bateadores que batearon para doble play forzados y doble plays en reversa forzados.

(j) Número de los corredores que fueron puestos out robando.

(k) Número de outs que había cuando se anotó la carrera del gane, si el juego fue ganado en la última media entrada.

(l) La anotación por entrada de cada equipo.

(m) Nombres de los umpires, en el siguiente orden:

(1) Umpire de home, (2) Umpire de primera base, (3) Umpire de segunda base, (4) Umpire de tercera base.

(n) Tiempo requerido para jugar el juego, con deducciones por demoras, por mal tiempo o fallas del alumbrado.

10.03 (a) Al compilar el reporte de la anotación oficial el anotador oficial registrará el nombre de cada jugador y su posición de fildeo o posiciones en el orden en que el jugador bateó o hubiera bateado si el partido terminara antes de que él vaya al bate.

NOTA: Cuando un jugador no hace un cambio de posiciones con otro fildeador, que únicamente es colocado en diferente sitio por un bateador en particular, no registre esto como un cambio de posición.

EJEMPLOS: (1) El segunda base se coloca en el outfield para formar un

outfield de cuatro hombres. (2) El tercera base se coloca en una posición entre el shortstop y el segunda base.

(b) Cualquier jugador que entre al juego como bateador o corredor sustituto, sea que, o no, permanezca en el juego después de eso, será identificado en el orden de bateo mediante un símbolo especial el cual se referirá a un record separado de bateadores y corredores sustitutos. Letras minúsculas son recomendadas como símbolos para bateadores sustitutos, y números como símbolos para corredores sustitutos. El record de bateadores sustitutos explicará lo que el bateador sustituto realizó.

EJEMPLOS: a) Pegó un sencillo por. . . en el tercer inning; (b) Elevó para el out por. . . en el sexto inning; (c) Forzó a. . . por. . . en el séptimo inning; (d) Bateó una rola por. . . en el noveno inning; (1) Corrió por. . . en el noveno inning.

El record de los bateadores y corredores sustitutos, incluirá el nombre de cualquier sustituto cuyo nombre sea anunciado, pero que es reemplazado por un segundo sustituto antes de que él tome parte activa en el juego. Tal sustitución será registrada como: (e) Sustitución anunciada por. . . en la séptima entrada. Cualquiera que sea el segundo sustituto será registrado como bateando o corriendo por el primer sustituto anunciado.

#### COMO COMPROBAR UN REGISTRO DE UN JUEGO (BOX SCORE)

(c) Una anotación en cuadro está balanceada (o comprobada) cuando el

total de las veces al bate de un equipo, bases por bolas recibidas bateadores golpeados, sacrificios de toque, sacrificios de elevados y bateadores que se les concedió primera base como resultado de interferencia u obstrucción, iguala el total de las carreras de equipo, jugadores dejados en base y outs realizados del equipo oponente.

#### CUANDO UN JUGADOR BATEA FUERA DE TURNO

(d) Cuando un bateador batea fuera de turno, y es puesto out, y el bateador debido es declarado out antes de que la bola sea pitcheada al siguiente bateador, cárguese al bateador debido con una vez al bate y anótese el out y cualquier asistencia como si hubiera sido seguido el orden correcto de bateo. Si un bateador indebido se convierte en corredor, y el bateador debido es declarado out por haber perdido su turno al bate, cárguese al bateador debido con una vez al bate, acredítese el out al catcher, e ignórese todo lo que haya ocasionado que el bateador indebido haya llegado a base. Si más de un bateador batea fuera de turno en sucesión anótese todas las jugadas tal y como sucedieron saltándose el turno al bate del jugador o jugadores que primero dejaron de batear en el debido orden.

#### JUEGOS DADOS POR TERMINADOS Y DECIDIDOS POR FORFEIT

(e) (1) Si un juego reglamentario es dado por terminado, inclúyanse los records individuales y las acciones del equipo hasta el momento en que ter-

minó el juego, tal y como lo definen las Reglas 4.10 y 4.11. Si se trata de un juego empatado no se incluya pitcher ganador ni perdedor.

(2) Si un juego reglamentario se decide por forfeit, inclúyanse todos los records individuales y por equipo hasta el momento del forfeit. Si el equipo ganador iba arriba en el momento del forfeit, póngase como pitchers ganador y perdedor a los que hubieran quedado como tales en el momento del forfeit. Si el equipo que ganó por forfeit, está abajo o la anotación está empatada en el momento del forfeit no se pongan pitchers ganador o perdedor. Si un juego se decide por forfeit antes de que se convierta en un juego reglamentario, no incluya records. Repórtese solamente el hecho del forfeit.

#### CARRERAS PRODUCIDAS

10.04 (a) Acredítese al bateador con una carrera producida por cada una que llegue a la base de home, como resultado de un hit, toque de sacrificio, elevado de sacrificio, out en el cuadro o bola ocupada; (filder's choice) o que es forzado en la base de home por razón de que el bateador se convirtió en corredor, con las bases llenas (en una base por bolas, o una concesión de primera base, por haber sido tocado por una bola pitcheada o por interferencia u obstrucción).

(1) Acredítese una carrera producida por la carrera anotada por el bateador que pega un home run. Acredítese una carrera producida por cada corredor que haya en base cuando se pega un home run y que anote antes del bateador que pega el home run.

(2) Acredítese una carrera producida por la carrera anotada cuando antes que haya dos outs, se comete un error en una jugada, durante la cual un corredor de tercera base, ordinariamente anotaría.

(b) No se acredite una carrera producida cuando el bateador conecte un rodado, para un doble play forzado o un doble play forzado en reversa.

(c) No se acredite una carrera producida cuando un fildeador es cargado con un error debido a que no tomó un tiro a primera base, que hubiera completado un doble play forzado.

(d) La opinión del Anotador Oficial debe determinar si se acreditará una carrera producida cuando esta carrera se anota porque un fildeador retiene la pelota o tira a una base equivocada. Ordinariamente si el corredor sigue corriendo se acredita carrera producida; pero si el corredor se detiene y enseguida sigue corriendo cuando nota el error de jugada, acredítese la carrera como producida en un fielder's choice. (Elección del fildeador).

(e) Carrera del triunfo RBI: Una carrera producida que da a un club, la delantera nunca es despojable.

NOTA: No necesariamente tiene que haber una carrera del gane "producida" en cada juego y en todos los juegos. Carreras producidas (RBI) deberán ajustarse a la regla 10.04.

#### HITS

10.05 Se anotará un hit en los siguientes casos:

(a) Cuando el bateador llega safe a la primera base (o una siguiente) mediante una bola bateada de fair que va

por el terreno, repose en él, o da contra la barda antes de ser tocada por un fildeador, o que pasa sobre la barda.

(b) Cuando un bateador llega safe a primera base al batear una pelota de fair con tal fuerza, o tan lentamente que un filder intentando realizar una jugada con la misma no tiene la oportunidad de lograrlo.

NOTA: Se anotará un hit si el filder que trata de coger la bola no puede efectuar ninguna jugada, aun cuando tal jugador desvíe la pelota y prive a otro fildeador de realizar una jugada que hubiera puesto out al corredor.

(c) Cuando un bateador llegue safe a primera base al batear una bola de fair, la cual dé un rebote fuera de lo común (mal bote) en tal forma, que un fildeador no pueda fildearla haciendo un esfuerzo ordinario, o que toque la plancha del pitcher o cualquier base (incluyendo la base de home) antes de ser tocada por un fildeador y rebote en forma tal que un fildeador no pueda cogerla mediante un esfuerzo ordinario.

(d) Cuando un bateador llegue safe a primera base en una bola bateada de fair que no ha sido tocada por un fildeador y la cual está en territorio fair cuando llega al outfield, a menos que a juicio del Anotador pudo haber sido fildeada mediante un esfuerzo ordinario.

(e) Cuando una bola fair que no ha sido tocada por un fildeador toca a un corredor o a un umpire.

EXCEPCION: No se anote un hit cuando un corredor es declarado out por haber sido tocado por un "Infield Fly"

(f) Cuando un fildeador infructuosamente intenta retirar a un corredor precedente, y a juicio del Anotador, el bateador-corredor no hubiera sido puesto out en primera base mediante un esfuerzo ordinario.

NOTA: Al aplicar las Reglas arriba mencionadas, dé siempre el beneficio de la duda al bateador. El mejor camino a seguir, es anotar un hit cuando el fildeo excepcionalmente bueno no dé resultado en cuanto a lograr un out.

10.06 No se debe anotar hit en los siguientes casos:

(a) Cuando un corredor es out forzado por una bola bateada de fair, o hubiera sido out forzado excepto por un error de fildeo.

(b) Cuando el bateador aparentemente batea de hit y un corredor es forzado a avanzar porque el bateador se convierte en corredor y deja de pisar la siguiente base, y es declarado out en apelación. Acredite al bateador con una vez al bate, pero no hit.

(c) Cuando el pitcher, el catcher o cualquier jugador de cuadro, maneja una bola bateada y ponen out a un corredor precedente, que está tratando de avanzar una base o regresar a su base original, o lo hubiera puesto out con un esfuerzo ordinario a no haber sido por un error de fildeo. Cárquese al bateador con una vez al bate, pero no hit.

(d) Cuando un fildeador falla en su intento de poner out a un corredor precedente y, a juicio del Anotador, el bateador-corredor pudo haber sido puesto out en primera base.

NOTA: Esta regla no se aplicará si el fildeador simplemente mira hacia o simula