

tirar a otra base, antes de tratar de hacer el out en la primera base.

(e) Cuando un corredor es declarado out por interferencia a un fildeador que trata de fildear una bola bateada, a menos que, a juicio del Anotador el bateador-corredor hubiera sido safe de no haber ocurrido la interferencia.

DETERMINANDO EL VALOR DE LOS HITS

10.07 Para determinar si un hit debe anotarse como de una base, de dos bases, de tres bases o un home run, cuando no hay error o out, deberá juzgarse el caso como sigue:

(a) Sujeto a lo previsto en la Regla 10.07 (b) y (c), es un hit de una base, si el bateador se detiene en la primera base; es de dos bases, si el bateador se detiene en segunda base; es de tres bases, si el bateador se detiene en tercera base; es un home run si el bateador toca todas las bases y anota.

(b) Cuando, con uno o más corredores en base, el bateador avanza más de una base con un hit y el equipo defensivo hace un intento de retirar a un corredor precedente, el Anotador deberá determinar si el bateador logró o no un legítimo hit de dos bases o de tres bases, o si avanzó más allá de primera base en la elección del fildeador. (Fielder's choice, Bola ocupada).

NOTA: No se acredite al bateador con un hit de tres bases cuando un corredor que lo precede es puesto out en home, o hubiera sido out si no se comete error. No se acredite al bateador con un hit de dos bases cuando un corredor que precede, tratando de avanzar desde primera hasta tercera, es pues-

to out en esta última base o hubiere sido out si no se comete error. Sin embargo, con excepción de los casos anteriores no se determine el valor del hit por el número de bases avanzadas por el corredor que precede. Un bateador puede tener derecho a un hit de dos bases, aunque un corredor que precede no avance una o ninguna base; él puede tener derecho a un hit de una base solamente, aunque llegue a recorrer dos bases y un corredor que le precede avance dos bases.

EJEMPLOS: (1) Corredor en primera, el bateador da hit al fildeador derecho, quien tira a tercera base en un intento infructuoso por sacar out al corredor. El bateador llega a segunda. Acredite al bateador con un hit de una base. (2) Corredor en segunda base el bateador da un elevado de fair. El corredor retiene su base hasta saber si la bola es atrapada y avanza solamente a tercera, mientras que el corredor llega a segunda. Acredítese al bateador con hit de dos bases. (3) Corredor en tercera. Bateador da un hit fair muy elevado. El corredor se adelanta, y se regresa para hacer "pisa y corre" pensando que la bola puede ser atrapada. La bola cae de hit, pero el corredor no puede anotar, sin embargo, el bateador llegó a segunda. Acredítese al bateador con un hit de dos bases.

(c) Cuando un bateador intenta alargar un hit a dos bases o a tres bases barriéndose debe retener la última base a la que avanza. Si se pasa al barrerse y es tocado antes de volver a la base a salvo, se le debe acreditar únicamente tantas bases como él haya adquirido a salvo. Si barriéndose en segunda base se pasa y es tocada out, debe acreditarse hit de una base; si barriéndose se pasa de la tercera base y es tocado out, deberá acreditarse un hit de dos bases.

NOTA: Si el bateador se pasa corriendo de la segunda a tercera base y es tocado al tratar de regresar, se le acreditará la última base que él tocó. Si se pasa corriendo de la segunda base después de pisarla y al tratar de regresar a ella es tocado para el out, deberá ser acreditado con un hit de dos bases. Si se pasa corriendo de la tercera base después de haber alcanzado esa base sobre sus pies y al regresar a ella es puesto out, deberá ser acreditado con un hit de tres bases.

(d) Cuando el bateador después de conectar un hit, declarado out por haber dejado de pisar una base, la última base que pisó a salvo determinará si debe acreditarse hit de una base, de dos bases, o de tres bases. Si es declarado out al no pisar la tercera base, se le acreditará un hit de dos bases. Si es declarado out al no pisar la segunda base, se le acreditará un hit de una base. Si es declarado out por no pisar la primera base, se le debe cargar una vez al bate, pero no hit.

(d) Cuando al bateador-corredor se le conceden dos bases, tres bases o un home run, según disposiciones de las Reglas 7.05 o 7.06 (a), deberá ser acreditado con un doble, un triple o un home run, según sea el caso.

JUEGOS TERMINADOS POR HITS

(f) Sujeto a las previsiones de la Regla 10.07. Cuando el bateador termina un juego con un hit, que empuja tantas carreras como sean necesarias, para darle a su equipo la ventaja, deberá acreditarse solamente un hit, de tantas bases como las que recorrió el corredor que anotó la carrera de la victoria, y esto solamente cuando el bateador hace el recorrido de tantas ba-

ses como las que haya avanzado el corredor que anotó la carrera del game.

NOTA: Aplíquese esta Regla aun cuando el bateador teóricamente tenga derecho a más bases, porque se le haya concedido un hit "automático", de extra-bases, según las diversas disposiciones de las Reglas 6.09 y 7.05.

(g) Cuando el bateador da fin a un encuentro, con un home run que sale del campo de juego, él y todos los corredores que se encuentran en bases, tienen derecho a anotar.

BASES ROBADAS

10.08 Se le acreditará una base robada a un corredor siempre que avance una base, sin la ayuda de un hit, un out, un error, un out forzado, un fielder's choice (bola ocupada), un "passed ball", un "wild pitch", un "balk", (engaño), sujeto a lo siguiente:

(a) Cuando un corredor inicia su salida para la siguiente base, antes de que el pitcher haga su lanzamiento y la pitcheada resulte en lo que comúnmente se anota como un wild pitch o passed ball, acredítese al corredor con una base robada y no cargue la jugada fallada.

EXCEPCION: Si como resultado de la jugada que falló, el corredor que salió al robo, avanza una base más, y otro corredor también avanza, anótese el wild pitch o el passed ball, juntamente con la base robada.

(b) Cuando un corredor está tratando de robar una base y el catcher, tras de recibir el lanzamiento, hace un mal tiro tratando de evitar el robo, acredítese una base robada. No se cargue error, a menos que ese mal tiro

permita al corredor que trata de robar, que avance una o más bases extras, o permita a otro corredor avanzar, en cuyo caso acredítese la base robada y cárguese un error al catcher.

(c) Cuando un corredor, está tratando de robar una base, o que es atrapado fuera de su base, evita ser puesto out en una jugada de "tira-tira" y avanza a la siguiente base, sin la ayuda de un error, acredítese al corredor con una base robada. Si otro corredor también avanza en la jugada, acredítese a ambos corredores con bases robadas. Si un corredor avanza, mientras que otro corredor, que intenta el robo, evita el ser puesto out en una jugada de "tira-tira" y regresa a salvo (safe), sin la ayuda de un error, a la base que originalmente ocupaba, acredítese una base robada al corredor que avanzó.

(d) Cuando se intenta un doble o triple robo y uno de los corredores es out en un tiro, antes de llegar y retener la base que él intentó robar, ningún otro corredor será acreditado con una base robada.

(e) Cuando un corredor es tocado para el out después de barrerse y pasarse sobre una base y mientras intenta o bien regresa a esa base, avanza a la siguiente base, no le será acreditada una base robada.

(f) Cuando a juicio del Anotador un corredor que está intentando robar, queda a salvo (safe) porque se ha dejado escapar o caer un tiro, no se acredite una base robada. Acredítese una asistencia al fildeador que hizo el tiro; cárguese un error al fildeador que dejó pasar o caer el tiro, y cárguese al corredor con una anotación de "puesto out robando"

(g) No se anotará base robada cuando un corredor solamente avance debido a la indiferencia del equipo defensivo hacia sus avances. Anótese fielder's choice. (Bola ocupada).

ATRAPADO ROBANDO

(h) A un corredor le será cargado en la anotación como "Atrapado Robando" si es puesto out o hubiera sido puesto out, de no haberse cometido un error, cuando:

1. Trata de robar.
2. Es atrapado fuera de su base y trata de avanzar. (Cualquier movimiento hacia la próxima base deberá ser considerado un intento de avanzar).
3. Pasándose en su barrida mientras roba.
4. No se cargará "Atrapado Robando" en aquellos casos cuando una bola pitchada se le escapa al catcher y el corredor es puesto out cuando el trata de avanzar.

SACRIFICIOS

10.09 (a) Anótese un toque de sacrificio cuando, con menos de dos outs, el bateador hace adelantar a uno o más corredores con su toque y es puesto out en primera base, o hubiera sido out de no haberse cometido un error de fildeo.

(b) Anótese un toque de sacrificio cuando, con menos de dos outs, los fildeadores manejan un toque de bola sin cometer error y hace un intento que resulte infructuoso para poner out a un corredor precedente que avanza una sola base.

EXCEPCION: Cuando en un to-

que de bola falla el intento de sacar out a un corredor precedente y a juicio del Anotador, una jugada perfecta no hubiese sacado al bateador en primera base, debe acreditarse al bateador un hit de una base y no un sacrificio.

(c) No anote toque de sacrificio cuando un corredor es puesto out al tratar de avanzar una base con un toque. Cárguese al bateador con una vez al bate.

(d) No se anote toque de sacrificio cuando a juicio del Anotador el bateador trata de tocar con el principal propósito de lograr un hit y no únicamente con el objeto de hacer avanzar un corredor o corredores. Cárguese al bateador con una vez al bate.

NOTA: Al aplicar la regla anterior concédase siempre al bateador el beneficio de la duda.

(e) Anótese elevado de sacrificio (sacrifice-fly) cuando con menos de dos outs, el bateador conecta para un elevado o una línea manejada por un outfielder (jardinero) o por un infielder (jugador de cuadro) que está buscando colocarse en el outfield (jardín) el cual:

(1) Es atrapado y un corredor anota después de la cogida, ó

(2) Caer al suelo por error, y el corredor anota si, a juicio del Anotador el corredor hubiera anotado después de la atrapada si ésta hubiera sido hecha.

NOTA: Anótese elevado de sacrificio, de acuerdo con la Regla 10.09 (e) (2) aun cuando un corredor sea puesto out en jugada forzada, por razón de haberse convertido el bateador en corredor.

PUESTOS FUERA (PUTOUTS)

10.10 Un out será acreditado a cada fildeador que, (1) coja una bola bateada de elevado (fly) o de línea, sea de fair o foul; (2) coja una bola tirada con la cual pone out a un bateador o corredor, o (3) toca a un corredor con la bola cuando el corredor está fuera de la base a la que legalmente tiene derecho.

(a) Los outs automáticos deberán ser acreditados al catcher en los siguientes casos:

(1) Cuando el bateador es declarado out por batear ilegalmente una bola;

(2) Cuando el bateador es declarado out por un toque que sale de foul en el tercer strike; anótese la excepción de la Regla 10.17 (a) (4).

(3) Cuando el bateador es declarado out por haber sido golpeado por su propia bola bateada

(4) Cuando el bateador es declarado out por haber interferido con el catcher.

(5) Cuando el bateador es declarado out por no batear en su debido turno; véase Regla 10.03 (d).

(6) Cuando el bateador es declarado out por rehusarse a tocar la primera base, después de recibir una base por bolas.

(7) Cuando un corredor es declarado out por rehusarse a avanzar desde tercera hasta home con la carrera del gane.

(b) Otros outs automáticos deben ser acreditados como sigue: (No se acrediten asistencias en estas jugadas, excepto en los casos especificados).

(1) Cuando el bateador es declara-

do out por un elevado de cuadro (infield fly) que no es atrapado, acredítese el out al fildeador que crea el Anotador pudo haber hecho la atrapa-da.

(2) Cuando un corredor es declarado out por haber sido tocado por una bola bateada de fair (incluyendo un infield fly), acredítese el out al fildeador más cercano a la bola.

(3) Cuando un corredor es declarado out por correr fuera de la línea (3 pies), para evitar ser tocado, acredítese el out al fildeador que el corredor evadió.

(4) Cuando un corredor es declarado out por pasar a otro corredor, acredítese el out al fildeador más cercano al lugar donde se registró la violación.

(5) Cuando el corredor es declarado out por correr las bases en sentido inverso, acredítese el out al fildeador que cubre la base desde la que el corredor inició su carrera a la inversa.

(6) Cuando un corredor es declarado out por haber interferido con el fildeador, acredítese el out al fildeador con el cual el corredor interfirió a menos que este fildeador estuviera en el acto de tirar la bola, cuando la interferencia ocurrió, en cuyo caso acredítese el out al jugador a quien se le iba a hacer el tiro y una asistencia al fildeador cuyo tiro fue interferido.

(7) Cuando el bateador-corredor es declarado out por la interferencia de un corredor precedente, como está previsto en la Regla 6.05 (m), acredítese el out al primera base. Si el fildeador interferido estaba en el acto de tirar la bola acredítele una asistencia, pero acredite solamente una asisten-

cia, en esa o cualquiera otra jugada sujeta a lo previsto en la Regla 10.10 (b) 6 y 7.

10.11 Una asistencia deberá acreditarse a cada fildeador que tire o desvíe una bola bateada o tirada, en tal forma que dé por resultado un out o que hubiera sido out a no ser por error subsecuente cometido por cualquier fildeador. Nada más una asistencia deberá acreditarse a cada fildeador que tire o desvíe la bola en una jugada de "tira-tira", la cual resulte en un out, o hubiera resultado en out, a no ser por un error subsecuente.

NOTA: Un mero contacto ineficaz con la bola no deberá ser considerado como una asistencia. "Desviar" significa, disminuir la velocidad o cambiar el curso de la pelota y por medio de eso asistir eficazmente a poner out al bateador o corredor.

(a) Acredítese una asistencia a cada fildeador que tire o desvíe la bola durante una jugada que produzca el out de un corredor declarado así por interferencia, o por correr fuera de la línea.

(b) No se acredite asistencia al pitcher en un ponchado.

EXCEPCION: Acredítese una asistencia al pitcher si fildea un tercer strike no atrapado y él hace un tiro, que resulte en un out.

(c) No se acredite asistencia al pitcher cuando, como resultado de un lanzamiento legal recibido por el catcher, un corredor es puesto out, como cuando el catcher sorprende a un corredor fuera de su base, o pone out en tiro a un corredor que trata de robar o toca a un corredor que trata de anotar.

(d) No se acredite asistencia a un

fildeador cuyo tiro descontrolado permite a un corredor avanzar, aun cuando el corredor subsecuentemente sea puesto out como resultado de una jugada continuada. Una jugada que sigue a una mala jugada (sea o no error) es una nueva jugada, y el jugador que comete un error (de cabeza) no tiene derecho a que se le acredite una asistencia, a menos que tome parte en la nueva jugada.

DOBLE PLAYS - TRIPLE PLAYS

10.12 Acredítese participación en el doble o triple play, a cada fildeador que ejecute un out o una asistencia cuando dos o tres jugadores sean puestos out entre el tiempo en que un lanzamiento del pitcher es enviado y el momento en que la bola queda muerta o en posesión del pitcher en posición de pitchear, a menos de que entre los outs intervengan un error o una jugada equivocada.

NOTA: Acredítese también el doble play o triple play si en una jugada de apelación, después de que la bola está en posesión del pitcher, se concede un out adicional.

ERRORES

10.13 Un error será cargado por cada mala jugada (se cae, malabarea o tira mal la pelota) que prolongue el turno al bate de un bateador o que prolongue la continuación en el juego de un corredor, o permita a un corredor avanzar una o más bases.

NOTA: (1) El fildeo lento de la bola que no implica una mala jugada mecánica no se interpretará como un error.

NOTA: (2) No es necesario que un fildeador toque la bola para que sea cargado con un error. Si un rodado pasa por entre las piernas de un fildeador o un elevadito cae sin ser tocado y a juicio del Anotador, el fildeador pudo haber manejado la bola con un esfuerzo ordinario, debe cargarse error.

NOTA: (3) Equivocaciones mentales o de cálculo, no deberán ser anotados como errores, a menos que estén cubiertos específicamente en estas Reglas.

(a) Se cargará error contra cualquier fildeador cuando se le caiga un foul de elevado, prolongando con ello la vez al bate del bateador, sea que el bateador subsiguientemente llegue a primera base o sea puesto out.

(b) Deberá cargársele un error a cualquier fildeador cuando atrape una bola tirada o una rola bateada a tiempo para sacar out al bateador-corredor y no toca la primera base ni al bateador-corredor.

(c) Deberá cargarse un error a cualquier fildeador cuando atrape una bola tirada o una rola bateada a tiempo para poner out a cualquier corredor en una jugada forzada y omita tocar la base o al corredor.

(d) (1) Deberá cargarse un error contra cualquier fildeador cuyo mal tiro permita a un corredor llegar safe a una base, cuando a juicio del anotador un buen tiro hubiera puesto out al corredor. **EXCEPCION:** No se cargará error bajo esta sección si el mal tiro es realizado tratando de evitar una base robada.

(2) Se cargará un error contra cualquier fildeador cuyo mal tiro en intento de evitar el evance del corredor, permita que ese corredor o cualquier otro corredor avance una o más

bases más allá de la base que hubiera alcanzado, si el mal tiro no hubiera sido hecho.

(3) Se cargará un error contra cualquier fildeador cuyo tiro haga un bote extraño, pegue contra una base o la placa del pitcher, o pegue al corredor, a un fildeador o a un umpire, permitiendo así el avance de un corredor.

NOTA: Aplíquese esta regla aun cuando aparentemente sea injusta para un fildeador cuyo tiro fue bien dirigido. Hay que expresar la razón de cualquier avance por los corredores de bases.

(4) Cargue solamente un error por cualquier mal tiro sin importar el número de bases avanzadas por uno o más corredores.

(e) Se cargará un error contra cualquier fildeador cuya falla para detener o tratar de detener una bola tirada acertadamente, permita al corredor avanzar, siempre y cuando haya habido razón para hacer el tiro. Si dicho tiro es hecho a segunda base, el Anotador determinará quién debió entrar y parar la pelota, el segunda base o el short y se cargará un error al jugador negligente.

NOTA: Si a juicio del Anotador no hubo razón para hacer el tiro, un error deberá ser cargado al fildeador que tiró la pelota.

(f) Cuando un umpire concede al bateador o a cualquier corredor o corredores una o más bases como resultado de interferencia u obstrucción, cargue al fildeador que cometió la interferencia u obstrucción, un error, sin importar cuántas bases el bateador, corredor o corredores, hayan avanzado.

NOTA: Si en la opinión del Anotador la obstrucción no cambia el resultado de la jugada, no se cargue un error.

10.14 No se cargará error al receptor, que tras de haber recibido el lanzamiento del pitcher hace un mal tiro tratando de evitar una base robada, a menos que este mal tiro permita al corredor que intenta robar, avanzar una o más bases, o permita que otro corredor o corredores avancen una o más bases.

(b) No se cargará error contra ningún fildeador cuando haga un mal tiro si a juicio del Anotador, el corredor no hubiera sido puesto out mediante el esfuerzo ordinario de un buen tiro a menos que tal mal tiro, permita a cualquier corredor avanzar más allá de la base que hubiera alcanzado, si el tiro no hubiera sido malo.

(c) No se cargará error contra ningún fildeador, cuando haga un mal tiro con intención de completar un doble play o triple play a menos que dicho mal tiro permita a cualquier corredor avanzar más allá de la base que hubiera alcanzado si el tiro no hubiera sido malo.

NOTA: Cuando a un fildeador se le cae una bola tirada, la cual, de haber sido retenida, hubiera completado un doble play o triple play, cárguese un error al fildeador que deja caer la pelota y acredítese una asistencia al fildeador que hizo el tiro.

(d) No se cargará error contra un fildeador, cuando, después de malabrear una bola bateada de rodado, se le cae un elevado, una línea o una bola tirada recupera la pelota a tiempo de forzar out a un corredor en cualquier base.

(e) No se cargará error contra ningún fildeador que deje caer un elevado de foul con un corredor en tercera base, antes de que haya dos outs, si a juicio del Anotador; el fildeador deliberadamente rehusó atraparla, para que el corredor de tercera no pudiera anotar después de la atrapada.

(f) Como el pitcher y el catcher manejan la pelota con mucha más frecuencia que los otros fildeadores, ciertas malas jugadas sobre bolas pitcheadas están definidas en la Regla 10.15 como "Wild pitch" o "Passed balls". No se cargará error cuando se anote "Wild pitch" o "passed balls".

(1) No se cargará error cuando al bateador le es concedida primera base por cuatro bolas cantadas o porque haya sido tocado por una bola pitchheada o cuando llega a primera base como resultado de un wild pitch o un passed ball.

(i) Cuando el tercer strike es un wild pitch, que permita al bateador alcanzar primera base, anote un strike-out y un wild pitch;

(ii) Cuando el tercer strike es un passed ball, que permita al bateador alcanzar primera base, anote un strike-out y un passed ball.

(2) No se cargará error cuando un corredor o corredores, avancen como resultado de un passed ball, o un wild pitch o un balk.

(i) Cuando la cuarta bola cantada es un wild pitch o passed ball y como resultado de: (a) el bateador-corredor avanza a una base más allá de primera base; (b) cualquier corredor forzado a avanzar por la base por bolas, avanza más de una base, o (c) cualquier corredor no forzado a avanzar, avanza una o

más bases anótese la base por bolas y también el wild pitch o passed ball, según sea el caso.

(ii) Cuando el catcher recupera la bola después de un wild pitch o passed ball en el tercer strike, y pone out al bateador-corredor en primera base o toca para el out al bateador-corredor, pero otro corredor o corredores avanzan, anótese el strikeout y las asistencias, en caso de que las haya habido y acredítese el avance del otro corredor o corredores como si hubieran sido hechos en la jugada.

WILD PITCHES - PASSED BALLS

10.15 (a) Un wild-pitch será anotado cuando una bola legalmente pitchheada es tan alta, tan abierta o tan baja que el catcher no detiene y controla la bola mediante un esfuerzo ordinario permitiendo así el avance de un corredor o corredores.

(1) Un wild pitch deberá ser anotado cuando una bola legalmente pitchheada toca el terreno antes de llegar a la base de home y se le va al catcher, permitiendo el avance de un corredor o corredores.

(b) A un catcher se le cargará un passed ball, cuando deje de atrapar o controlar, una bola legalmente pitchheada que pudo ser cogida y retenida con esfuerzo ordinario, permitiendo de esta manera el avance de un corredor o corredores.

BASES POR BOLAS

10.16 (a) Una base por bolas deberá ser anotado siempre que a un ba-

teador se le conceda la primera base por habérsele pitcheado cuatro bolas fuera de la zona de strike, pero cuando la cuarta bola toque al bateador deberá anotarse como "bateador golpeado." (Véase Regla 10.18 (h) para el procedimiento que debe seguirse cuando más de un lanzador está involucrado en la concesión de bases por bolas). También véase la 10.17 (b) en relación a un bateador sustituto que recibe base por bolas.

(b) Una base por bolas intencional deberá ser anotada cuando el pitcher no hace ningún intento de lanzar la última pitcheada al bateador dentro de la zona de strike, que de propósito lanza la bola abierta al catcher fuera de la caja del catcher.

(1) Sin un bateador a quien se le ha otorgado una base por bolas es puesto out por rehusarse a avanzar hasta primera base, no se le acredite la base por bolas. Cárguese una vez al bate.

STRIKEOUTS (PONCHADOS).

10.17 (a) Un ponchado (strikeout) se anotará siempre que:

(1) Un bateador sea puesto out por un tercer strike atrapado por el catcher;

(2) Un bateador sea puesto out por un tercer strike no atrapado cuando está un corredor en primera base, antes de que haya dos outs;

(3) Un bateador se convierte en corredor porque un tercer strike no es atrapado;

(4) Un bateador toca la bola de foul en un tercer strike. EXCEPCION: Si tal toque en el tercer strike resulta

un "foul de elevado" que atrape cualquier fildeador, no se anote como ponchado. Acredite al fildeador que hace la atrapada de ese foul de elevado con un out.

(b) Cuando el bateador sale del juego con dos strikes en su cuenta y el bateador sustituto completa un ponche, cárguese el ponchado y la vez al bate al primer bateador. Si el bateador sustituto completa el turno al bate en cualquier otra forma, incluyéndose una base por bolas; anótese la acción como que hubiera sido la del bateador sustituto.

CARRERAS LIMPIAS

10.18 Una carrera limpia es aquella por la cual es responsable el pitcher. Al calificar las carreras limpias, el inning debe ser reconstruido sin errores (que incluye interferencia del catcher) ni "passed balls" y debe siempre concederse el beneficio de la duda al pitcher para determinar cuántas bases hubiera avanzado los corredores si se hubiera jugado sin errores.

Para el propósito de determinar carreras limpias, una base por bolas intencional, indiferentemente de las circunstancias, deberá ser interpretada exactamente de la misma manera, como cualquier otra base por bolas.

(a) Se anotará una carrera limpia cada vez que un corredor llegue a home, con la ayuda de hits, toques de sacrificio, bases robadas, outs realizados, "fielder's choice", bases por bolas, bateadores golpeados, balks o wild pitches (incluyendo un wild pitch en un tercer strike que permita al bateador llegar a primera base) antes de que

el equipo al campo haya tenido oportunidad para completar la media entrada del equipo al bate. Para los efectos de esta Regla, un castigo por interferencia de la defensa, debe ser considerado como una oportunidad del fildeo.

(1) Un wild pitch es falta exclusiva del pitcher y contribuye a una carrera limpia, tanto como una base por bolas o un balk.

Para el propósito de determinar carreras limpias, una base intencional por bolas indiferentemente de las circunstancias deberá ser interpretada exactamente de la misma manera como en cualesquiera otra base por bolas.

(b) No se acredite carrera limpia cuando sea anotada por un corredor que alcanza la primera base (1) por haber conectado un hit después que su turno al bate fue prolongado por haberse caído un elevado de foul a un fildeador; (2) por interferencia u obstrucción; (3) porque se cometió cualquier error de fildeo.

(c) No se acredite carrera limpia cuando ésta sea anotada por un corredor cuya vida al bate es prolongada por un error, si dicho corredor hubiera sido puesto out con una actuación sin errores.

(d) No se acredite carrera limpia cuando el avance del corredor es ayudado por un error, un passed ball, interferencia defensiva u obstrucción, si el Anotador juzga que la carrera no hubiera sido anotada sin la ayuda de tal mala jugada.

(e) Un error cometido por un pitcher será tratado exactamente igual que un error por cualquier otro fil-

deador al computar las carreras limpias.

(f) Siempre que ocurra un error de fildeo, el lanzador recibirá el beneficio de la duda por lo que concierne a determinar cuántas bases habrían avanzado los corredores si el fildeo de la defensiva hubiera sido sin errores.

(g) Cuando hay cambios de pitchers durante un inning, al pitcher relevista no se le cargará carrera (limpia o sucia) anotada por un corredor que estaba en base al momento en que él entró al juego, ni por las carreras anotadas por cualquier corredor que llega a base en un "fielder's choice" (bola ocupada) que pone out a un corredor dejado en base por el pitcher anterior.

NOTA: Es la intención de esta Regla cargar a cada lanzador el número de corredores que haya colocado en base, en vez de cargarle cada corredor individualmente. Cuando un pitcher pone corredores en bases y es relevado, será responsable de todas las carreras sucesivas anotadas hasta el número de corredores que dejó en base cuando salió del juego a menos que esos corredores sean retirados mediante jugadas en que no intervenga la acción del bateador, incluyendo, por ejemplo, sorprendido robando bases, atrapado fuera de base, o puesto out por interferencia cuando un bateador-corredor no llega a la primera base en la jugada.

EXCEPCION: Véase ejemplo 7.

EJEMPLO:

(1) P1 dio la base a A y es relevado por P2. B conectó rodado y es out, llegando A a la segunda base. C sale de out por elevado. D conecta hit sencillo anotando A; en este caso se carga la carrera a P1.

(2) P1 le da la base a A y es relevado por P2. B forza a A en segunda

base, D pega hit anotando B. Es responsable de la carrera P1.

(3) P1 le da base a A y es relevado por P2, B pega hit sencillo enviando a A, a tercera C roletea por el short stop y A es out en home, B pasa a la segunda en la jugada, D pega un elevado para out, E pega hit sencillo y anota B. Es responsable de la carrera P1.

(4) P1 da base por bolas a A y es relevado por P2, B recibe base por bolas, C conecta elevado para el out, A es sorprendido fuera de la segunda base, D conecta hit doble, anotando B desde primera base. Cárguese la carrera a P2.

(5) P1 da base por bolas a A y es relevado por P2, P2 le da la base a B y es relevado por P3, C forza a A en tercera D forza en tercera a B, E conecta un home run, anotando tres carreras. Cárguese una carrera a P1, una carrera a P2 y otra a P3.

(6) P1 le da la base a A y es relevado por P2; éste le da base a B, C conecta hit sencillo, llenándose las bases. D entrega forzado a A en home. E conecta hit sencillo, anotando B y C. Cárguese una carrera a P1 y otra a P2.

(7) P1 da base a A y es relevado por P2, B da sencillo a P2, pero A es out en tercera, B avanza a segunda en el tiro, C da sencillo anotando B. Cárguese la carrera a P2.

(h) Un pitcher relevista no será responsable cuando el primer bateador al que él le lanza, llega a primera base en cuatro bolas malas si tal bateador, cuando los pitchers son cambiados, tiene una clara ventaja en el conteo de bolas y strikes.

(1) Si, cuando los pitchers son cambiados, la cuenta es:

2 bolas, sin strike,
2 bolas, 1 strike,
3 bolas, sin strike,
3 bolas, 2 strikes,
3 bolas, dos strikes, y el bateador recibe la base por bolas, debe cargarse ese bateador y la base por bolas al pitcher anterior y no al relevista.

(2) Cualquier otra acción, por el bateador, como llegar a base por hit, un error, fielders choice (bola ocupada), un out forzado, o un golpeado por el pitcher, hace que este bateador se le cargue al pitcher de relevo.

NOTA: Las disposiciones de la Regla 10.18 (h) (2) no alteran, afectan, ni contradicen las disposiciones de la Regla 10.18 (g).

(3) Si cuando los pitchers son cambiados, la cuenta es de:

2 bolas, dos strikes,
1 bola, dos strikes,
1 bola, un strike,
1 bola, sin strike,
0 bolas, dos strikes,
0 bolas, un strike.

cárguese ese bateador y lo que haga, al pitcher de relevo.

(i) Cuando los pitchers son cambiados durante un inning, el pitcher relevista no tendrá, para computar las carreras limpias, el beneficio de oportunidad para outs que no fueron aprovechados.

NOTA: La intención de esta regla es cargar a pitchers relevistas con carreras limpias, por las que solamente ellos son responsables. En algunos casos, carreras cargadas como limpias contra el pitcher relevista, pueden ser cargadas como sucias contra el equipo.

EjemPLOS.

(1) Con dos outs el P1 da base por bolas a A, B, llega a base en un error. El P2 releva a P1, C pega un home run produciendo tres carreras. Cárguese dos carreras sucias a P1 y una limpia a P2.

(2) Con dos outs P1 da una base por bolas a A y B, y es relevado por P2, C llega a base en un error. D pega home run produciendo cuatro carreras. Cargue dos carreras sucias a P1 y dos carreras sucias a P2.

(3) Sin out P1 da base por bolas a A, B llega a base en un error. P2 releva a P1, C pega home run produciendo tres carreras, D y E son ponchados. F llega a base en un error. G pega home run produciendo dos carreras. Cargue dos carreras, una de ellas limpia a P1 y cargue tres carreras, una de ellas limpia a P2.

PITCHERES GANADORES Y PERDEDORES

10.19 (a) Acredítese al pitcher inicialista con juego ganado únicamente si ha lanzado cuando menos cinco entradas completas y si su equipo no solamente está arriba en la anotación cuando es reemplazado, sino que mantiene la delantera en el resto del juego.

(b) La Regla de las "cinco entradas completas obligatorias" respecto al pitcher inicialista, estará en vigor para todos los juegos de 6 o más entradas. En un juego terminado de cinco entradas, el pitcher inicialista deberá haber pitcheado por lo menos cuatro entradas completas, para acreditarse la victoria y su equipo no solamente estar en la delantera cuando él es sustitui-

do, sino que se mantenga en la delantera hasta la terminación del juego.

(c) Cuando el pitcher inicialista no puede ser acreditado con la victoria, según lo previsto en las reglas 10.19 (a) o (b) y se utiliza más de un pitcher de relevo, la victoria será decidida de acuerdo con las siguientes bases:

(1) Cuando durante la actuación del pitcher inicialista, el equipo ganador asume y mantiene la ventaja hasta la terminación del juego, acredítese la victoria al pitcher relevista que a juicio del Anotador haya sido el más efectivo.

(2) Siempre que la anotación esté empatada, el partido se convierte en un nuevo juego, por lo que a los pitchers, ganador y perdedor concierne.

(3) Una vez que el equipo oponente asume la delantera, todos los pitchers que han actuado hasta ese momento, son excluidos de ser acreditados con la victoria, si el pitcher contra cuyo pitcheo el equipo oponente ganó la delantera continúa lanzando hasta que su equipo recobre la delantera la cual mantiene hasta la terminación del juego. Ese pitcher será el pitcher ganador.

(4) Normalmente el pitcher relevista ganador será aquél que sea el pitcher en acción cuando su equipo asume la delantera y la mantiene hasta la terminación del partido. EXCEPCION: No se acredite una victoria al pitcher relevista que actúe breve o ineficazmente, si un pitcher subsecuente de relevo actúa eficazmente y ayuda a mantener a su equipo en la delantera. En tal caso, acredítese la victoria al pitcher de relevo que lo haya sucedido.

(d) Cuando un pitcher es sacado