

del juego por un bateador o por un corredor sustituto, todas las carreras anotadas por su equipo durante la entrada en que él fue sacado, le serán acreditadas a su beneficio al determinar el récord del lanzador cuando su equipo asume la delantera.

(e) Sin tomar en consideración el número de entradas durante las cuales actúe el primer pitcher, se le cargará la derrota en un juego si es reemplazado cuando su equipo está en desventaja en la anotación o si se queda atrás debido a carreras cargadas contra él, después de haber sido sacado del juego y su equipo de allí en adelante ni empata la anotación, ni adquiere la delantera en la misma.

(f) Nunca se acreditará a un pitcher un cierre de juego a menos que él pitchee durante todo el partido, o a menos que entre al juego con ningún out antes de que el equipo oponente haya anotado durante la primera entrada, ponga out al rival sin anotación de carreras, y pitchee durante todo el resto del juego. Cuando dos o más pitchers se combinan para lanzar un cierre de juego, deberá incluirse una anotación al efecto en los récords oficiales de pitcheo de la Liga.

(g) En algunos juegos que no son de campeonato (Juego de Estrellas de las Ligas Mayores) se establece por adelantado que cada lanzador trabajará durante un número fijo de entradas, generalmente dos o tres. En tales juegos se acostumbra acreditar la victoria al pitcher, bien sea que haya sido el que inició o el relevista que esté en acción cuando su equipo asume una ventaja que mantiene hasta el final del juego, a menos que tal pitcher sea "botado de

su caja" después de que su equipo ha asumido la delantera y el anotador oficial estima que un pitcher subsecuente tiene derecho a recibir el crédito por la victoria.

#### JUEGOS SALVADOS PARA PITCHERS RELEVISTAS

10.20 Acredítese a un pitcher con un juego salvado cuando él reúna todas las tres condiciones siguientes; que:

1.- El sea el pitcher quien haya terminado un juego ganado por su club; y

2.- No sea el pitcher ganador; y,

3.- El califique bajo una de las siguientes condiciones:

a) El entre al juego con una ventaja de no más de tres carreras y pitchee por lo menos una entrada; o

b) El entre al juego con la posible carrera del empate, sea que ésta se encuentre en base, al bat o en el siguiente bateador en turno (es decir, que la posible carrera del empate ya se encuentre en una de las bases o que, sea posible carrera cualquiera de los dos siguientes bateadores a quien él se enfrenta); o

c) El pitchee eficientemente por lo menos por tres entradas.

#### ESTADISTICAS

10.21 El Presidente de la Liga designará a un encargado oficial de las estadísticas (compilador). Este mantendrá, un récord acumulativo de todos los récords de bateo, fildeo, carreras y pitcheo, especificados en la Regla 10.02 por cada jugador que aparez-

ca en un juego de campeonato de Liga. El encargado de las estadísticas (compilador), preparará un informe tabulado al final de cada temporada, incluyendo todos los récords individuales y de equipo por cada juego de campeonato y presentará a cada jugador por su nombre y apellido, e indicará, por lo que respecta a cada jugador, si es derecho, zurdo o ambidiestro y por lo que toca a cada fildeador y pitcher, si él lanza con la mano derecha o izquierda. Cuando un jugador anotado en el orden de bateo inicial por el club visitante es incluido antes de que juegue defensivamente, él no recibirá crédito en las estadísticas defensivas (fildeo) a menos que él haya jugado esa posición durante el encuentro. Tales jugadores sin embargo, deberán ser acreditados con un juego jugado (en las estadísticas de bateo) si han sido anunciados para el juego o incluidos en el orden oficial de bateo.

Cualquier juego jugado para romper un empate divisional deberá ser incluido en las estadísticas para el campeonato.

#### DETERMINANDO LOS RÈCORDS DE PORCENTAJE

10.22 para computar:

(a) Porcentaje de juegos ganados y perdidos divídase el número de juegos ganados entre el total de juegos ganados y perdidos.

(b) Para el promedio de bateo, divídase el total de hits (no el total de bases obtenidas en hits) entre el total de veces al bate, según está definido en la Regla 10.02 (a).

(c) El porcentaje de "Slugging" (bases obtenidas en hits) divídase

el total de bases obtenidas con los hits entre el total de veces al bate, según está definido en la Regla 10.02 (a).

(d) Para el porcentaje de fildeo, divídase el total de outs y asistencias entre el total de outs, asistencias y errores.

(e) Para el promedio de carreras limpias admitidas por un pitcher, multiplique el total de carreras limpias cargadas contra su pitcheo por nueve y divida el resultado entre el número total de entradas que lanzó.

NOTA: El average de carreras limpias admitidas, deberá ser calculado en la base del total de entradas lanzadas incluyendo la fracción de la entrada. EJEMPLO: 9 1/3 de entradas y 3 carreras limpias admitidas dan un average de 2.89 (3 C.L. multiplicado por 9 y dividido el resultado entre 9 1/3 = 2.89).

(f) Para determinar el porcentaje de "llegar a base" divídase el total de hits, todas las bases por bolas y todas las veces que el bateador fue golpeado por pitcheadas, por el total de veces al bate.

NOTA: Para el fin de computar el porcentaje de "llegar a bases" no tome en cuenta alcanzar la primera base por interferencia obstrucción.

#### NIVELES MINIMOS PARA ESTABLECER CAMPEONATOS INDIVIDUALES

10.23 Para obtener uniformidad al establecer los campeonatos de bateo, pitcheo y fildeo de las ligas profesionales, dichos campeonatos deberán llenar las siguientes normas, mínimas de actuación:

(a) El campeón individual de ba-

teo o de "Slugging" será el jugador que alcance el más alto promedio de bateo, siempre y cuando sea acreditado con tantas o más apariciones al "home plate" en partidos de campeonato de Liga, como el número de partidos programados para el club en la Liga, durante esa temporada, multiplicados por 3.1 cuando se trate de un jugador de Liga Mayor. En el caso de un jugador de la Asociación Nacional de Ligas se multiplica por 2.7.

**EXCEPCION:** Sin embargo, si existe un jugador con menos del número requerido de apariciones en el "home plate", cuyo porcentaje de bateo sería el más alto, aun cuando se le añadieran las apariciones o las veces oficiales al bate, para llegar al mínimo requerido entonces se le concederá a ese jugador el campeonato de bateo, o "Slugging".

**EJEMPLO:** Si una liga programa 162 juegos para cada club, 502 apariciones en la base de home le dan derecho a calificar (162 multiplicado por 3.1 igual a 502). Si una Liga de la Asociación Nacional programa 140 juegos para cada club 378 apariciones en la base de home califican (140 multiplicado por 2.7 igual a 378).

Apariciones totales en la base de home incluirán: las veces oficiales al bate, más las bases por bolas, más las veces que el bateador fue golpeado por el lanzador, más los toques de sacrificio, más los elevados de sacrificio, más las veces que se le conceda la primera base debido a obstrucción o interferencia.

(b) El campeón individual de pitcheo, será el pitcher con el promedio

más bajo de carreras limpias, siempre y cuando haya lanzado por lo menos durante tantas entradas como número de juegos programados para cada club en su Liga durante esa temporada.

**EXCEPCION:** Sin embargo, pitchers en las Ligas de la Asociación Nacional, deberán calificar por el campeonato de pitcheo teniendo el promedio más bajo de carreras limpias y además haber pitcheado por lo menos, el 80 por ciento de tantas entradas como número de juegos programados para cada club en su Liga durante esa temporada.

(c) Los campeones individuales de fildeo serán los fildeadores con el promedio más alto de fildeo, en cada posición, siempre y cuando:

(1) Un catcher deberá haber participado como tal en por lo menos la mitad del número de partidos programados para cada club de su Liga durante esa temporada;

(2) Un jugador de cuadro (infielder) o un jardinero (outfielder) debe haber participado en su posición por lo menos en las dos terceras partes del número total de juegos programados en su Liga para cada club en esa temporada;

(3) Un pitcher debe haber pitcheado por lo menos tantas entradas como número de juegos tenga programados cada equipo en el calendario de su Liga, en esa temporada. **EXCEPCION:** Si otro pitcher tiene un porcentaje de fildeo igual o más alto y en su total ha manejado más oportunidades en menor número de innings, él será el campeón fildeador.

#### GUIA Y RECORDS DE ACTOS ACUMULATIVOS

10.24 Rachas de bateo consecutivo de hits.

(a) Una racha consecutiva de bateo no se dará por terminada, si las apariciones al plato son el resultado de una base por bolas, bateador golpeado por el pitcher, interferencia defensiva o sacrificio de toque de bola. Un sacrificio de elevado deberá terminar la racha.

#### RACHA DE BATEO DE HITS EN JUEGOS CONSECUTIVOS

(b) Una racha de bateo de hits en juegos consecutivos no deberá ser terminada si todas las apariciones al plato (una o más) son el resultado de una base por bolas, bateador golpeado por el pitcher, interferencia defensiva, o sacrificio de toque de bola. La racha se dará por terminada si el jugador da un elevado de sacrificio, sin dar de hit en el juego.

Una racha de juegos consecutivos dando de hit por un jugador deberá

ser determinada por los juegos consecutivos en los cuales el jugador aparezca y no será determinada por los juegos que su club efectúe.

#### RECORD DE JUEGOS JUGADOS CONSEGUIDOS

(c) En un récord de juegos jugados consecutivos deberán entenderse, si el jugador juega medio inning a la defensiva, o si completa una vez al bat sea que llegue a una base o es puesto out. Pero, si aparece como corredor emergente únicamente, la racha queda terminada. Si un jugador es expulsado de un juego por el umpire, antes de que él pueda cumplir con los requisitos de la presente Regla, su racha deberá continuar.

#### JUEGOS SUSPENDIDOS

(d) Para el propósito de la presente Regla, todas las acciones desarrolladas, para la terminación de un juego suspendido, serán consideradas como que ocurrieron en la fecha original del juego.

# INDICE

Accidente a Jugador o Umpire.— 5. 10 (c y h)

Anotador Oficial.— Regla 10.00

Anotación del Juego.— 4.11

Anotación Reglas.— 10.00

Anotación Carreras.— 4.09, 6.03 (n), 7.07, 7.12

Apelaciones.— 6.07 (b), 7.10

Balk (Engaño).— Bola Muerta 5.09 (a), 8.05, 7.04. Castigo, 7.07.  
8.05 Castigo.

Base no Tocada.— 7.02, 7.04.— Nota 7.08 (k), 7.10, (b), 7.12, 8.05  
Castigo. Reglamentación Aprobada.

Bateador.— Se convierte en Corredor 6.08, 6.09, Bateador y sus interferencias  
6.05 (h), 7.08 (g), 7.09. Bateador out 6.02 (c) 6.05, 6.06, 6.07, 6.09, 7.11  
Castigo: Interferencia con el Bateador 6.08 (c), 7.04 (d).

Bateador fuera de Orden.— 6.07

Bateador Designado.— 6.10

Bateador caja del — Caja del Bateador 2.10, 6.03, 6.06 (b).

Bateo Orden — (Alineaciones) 4.01, 4.04, 6.01, 6.04

Bola. Bola Contada 2.04, Bola Muerta 2.20, 3.12, 5.02, 5.09, 5.10  
Bola en Juego 5.02, 5.11; Bola Oficiales del Juego 3.01 (c).

Bola Deformar o Decolorar.— 3.02, 8.02 (a).

Bola Bateada Desviada.— 6.09 (g-h), 7.05 (a-f).

Bola Bateada Ilegalmente.— 2.39, (1.10), 6.06 (a).

Bola Dejada Caer Intencionalmente.— 6.05 (l).

Castigos.— 2.47 (PRESIDENTE DE LA LIGA).

Campo de Juego.— 1.04 (Incluye diagramas del montículo del campo y líneas de juego).

Conducta Antideportiva.— 4.06 (b).

Campeonatos Calificación (individual).— 10.22.

Cácher Posición.— 4.03 (a).

Corredor.— Derecho a la base 7.01, 7.03. Tocar la base.— Requisitos 7.02, 7.08 (d), 7.10; Corredores avanzan 7.04, 7.05, 7.06. Correr a la inversa prohibido 7.08 (i); Corredor out 7.08, 7.09 (e-m), 7.10, 7.11; Correr fuera de su línea 6.05 (k), 7.08 (a).

Corredor-Rebasa Primera Base Corriendo.— 7.08 (c) y (i), 7.10 (c).

Coaches Bases.— Número 4.05; Restricciones 3.17, 4.05 (b); Interferencias 5.09 (g), 7.09 (i-j); Interferencia Accidental 5.09.

Definiciones y Términos.— 2.01 al 2.83.

Demoras del Juego.— Por el bateador 6.02 (c); Por el pitcher 8.02 (b), 8.04, 8.05 (h); Forfeits por Demoras 4.15.

Disciplina del Personal del Equipo 3.14, 4.06, 4.07, 4.08, 4.15, 9.01 (h y c)  
9.05

Dobles Juegos 4.13

Equipo Bola 1.09. Bases 1.06. Bates 1.10; Bancas 1.08; Guantes 1.12, 1.13, 1.14, 1.15, Base de Home 1.05; Plato del Pitcher 1.07, Plato Protector del Zapato 1.11 (g); Uniformes 1.11; Cascos 1.16.

Equipo Tirado a la Bola. 7.05 (a-e).

Elevado de Cuadro (Infield Fly).— 2.41, 6.05 (e), y (l) Nota, 7.08 (f).

Espectadores no Permitidos en el Campo.— 3.15 Tocan Bola Bateada o Tirada 3.16.

Fair Ball Bota a. Fuera de Juego 6.09 (e-i-g), 7.05 (f).

Fallas del Alumbrado 4.12 (a-b), 5.10 (b).

Fielder Cae Dentro del Dugout (Banca). 5.10 (f), 7.04 (c)

Fielder's Choice (Escogimiento del Fildeador). 2.28, 10.14 (f) (2) (ii).

Forfeits. 4.15, 4.16, 4.17, 4.18.

Interferencia. Defensiva 2.45 (b), 6.08 (c), 7.04 (d), 7.07. Ofensiva 2.45 (a), 5.09 (f), (g), 6.05 (h), (i), (m) y (n), 6.06 (c), 6.08 (d), 7.08 (b) y (g), 7.09, 7.11, Espectador 2.45 (d), 3.16. Umpires 2.45 (c), 5.09 (b), (f); 6.08 (d).

Juegos Pospuestos Responsabilidad. 3.10.

Juegos Protestados. 4.19

Juegos Reglamentarios 4.10, 4.11 (Juegos de 7 entradas) 4.10 (a) Nota.

Juegos Suspendidos 4.12

Límite de Tiempo 9.04 (a) (7)

---

Obstrucción - 7.06

Pitcher - Posición Legal 8.01 (a-b). (Convierte en fildeador 8.01 (a). Pitcheada de Preparación 8.03 Tomar señales de la Goma 8.01. Tirándole al Bateador 8.02 (c). Tirando a una base 7.05 (h), 8.01 (a), Visitas del Manager a Coach 8.06.

Pitcheada Ilegal. - 2.38, 8.01 (d), 8.02 (a), 8.05 (e).

Posiciones de los Jugadores. - 4.03.

Protección Policía. - 3.18.

Reglas de Terreno. - 3.13, 9.04 (a) (9).

Reanudar el Juego después de Bola Muerta. - 5.11.

Restricciones a los Jugadores. - No deben Fraternizar 3.09; Mantenerse Alejados de las Tribunas 3.09; Deben Limitarse a su Banca 3.17.

Strike. - 2.73 y 2.74, 6.08 (b).

Substituciones. - 3.03, 3.04, 3.05, 3.06, 3.07, 3.09, 4.04.

Tiros Malos. - 5.08, 7.05 (g-h-i).

Umpire. - Regla 9.00; Inspeccionar Equipo y Líneas de Juego 3.01; Juzgar las Condiciones Posibles de Juego 3.10 (c-d); 5.10 (a); Marcar "Tiempo" 5.10; Control Reporteros y Fotógrafos 9.01 (e); Límites de Tiempo 9.04 (a) (7); Interferencia del Umpire 5.09 (b) y (f); 6.08 (d); Tocado por una bola Pitcheada o Tirada 5.08, 5.09 (h), 7.05 (i).



**FOD**

