



Reglas Oficiales de Béisbol Edición 2017



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BÉISBOL Y SÓFBOL

REGLAS OFICIALES DE PELOTA BASE. Federación Española de Pelota Base (Base-Ball). Editadas por la F.E.P.B. y aprobadas por la Delegación Nacional de Deportes. **Edición 1950** (Madrid), primera edición del R.O.J. Comisión de Reglas: Francisco Gómez Pérez. Presidente F.E.P.B.: Luis Barrio Maldonado.

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Federación Española de Béisbol. Publicaciones del Comité Olímpico Español (C.O.E.), Serie Roja. **Edición 1965** (Madrid). Traducción de Augusto Pila Teleña. Presidente F.E.B.B.: Ramón Arroyo de Carlos (Conde de Cheles).

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Federación Española de Béisbol. **Edición 1973** (Madrid). Secretario: Francisco Gasulla Boix. Presidente F.E.B.B.: Francisco Gómez Pérez-Piñán.

REGLAMENTO OFICIAL DE JUEGO. Federación Española de Béisbol y Sófbol. **Edición 1979** (Madrid). Secretario: Francisco Gasulla Boix. Presidente F.E.B.S.: Francisco Gómez Pérez-Piñán.

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Asociación Internacional de Béisbol (I.B.A.). **Edición 1989**, Indianápolis (USA). Director Ejecutivo: David Osinski. Presidente I.B.A.: Robert Smith.

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Real Federación Española de Béisbol y Sófbol. Editadas por la R.F.E.B.S. **Edición 2002** (Madrid). Edición revisada por Ricardo Coria Abel. Presidente R.F.E.B.S.: Julio Pernas López.

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Real Federación Española de Béisbol y Sófbol. Editadas por la R.F.E.B.S. **Edición 2010** (Barcelona). Edición revisada por Xavier Mateu Sendra. Presidente R.F.E.B.S.: Julio Pernas López.

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Real Federación Española de Béisbol y Sófbol. Editadas por la R.F.E.B.S. **Edición 2011** (Barcelona). Edición revisada por Xavier Mateu Sendra. Presidente R.F.E.B.S.: Julio Pernas López.

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Real Federación Española de Béisbol y Sófbol. Editadas por la R.F.E.B.S. **Edición 2012** (Barcelona). Edición revisada por Xavier Mateu Sendra. Presidente R.F.E.B.S.: Julio Pernas López.

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Real Federación Española de Béisbol y Sófbol. Editadas por la R.F.E.B.S. **Edición 2013** (Barcelona). Edición revisada por Xavier Mateu Sendra. Presidente R.F.E.B.S.: Julio Pernas López.

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Real Federación Española de Béisbol y Sófbol. Editadas por la R.F.E.B.S. **Edición 2014** (Barcelona). Edición revisada por Jordi Vallès Mestres. Presidente R.F.E.B.S.: Julio Pernas López.

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Real Federación Española de Béisbol y Sófbol. Editadas por la R.F.E.B.S. **Edición 2015** (Barcelona). Edición revisada por Jordi Vallès Mestres. Presidente R.F.E.B.S.: Julio Pernas López.

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Real Federación Española de Béisbol y Sófbol. Editadas por la R.F.E.B.S. **Edición 2017** (Pamplona). Edición revisada por Luis Ignacio Pardo Lozano. Presidente R.F.E.B.S.: Julio Pernas López.

Resumen de los Cambios a las Reglas para el 2017

- Se rectificó la Regla 1.13 para aumentar la longitud de la mascota o guante del primera base a un máximo de 13 pulgadas.
- Se rectificó la Regla 1.14 para aumentar la medida del guante de un defensor a un máximo de 13 pulgadas desde arriba hasta abajo.
- Se revisó el Diagrama Numero 4 en la página 10 de acuerdo a la nueva longitud máxima del guante de un defensor.
- Se rectificaron las definiciones de "Tocar" y "Tocada" (Regla 2.00). Se añadió un Comentario nuevo a la definición de "Tocar" (Regla 2.00).
- Se rectificó la Regla 4.09(b) sobre jugadas que terminan el juego.
- Se rectificó la Regla 4.10(e) sobre partidos pospuestos, suspendidos, y "No válidos".
- Se cambió el título de la Regla 4.12(a) "Partidos Suspendidos, Pospuestos, y Empates".
- Se rectificó la Regla 5.10(f) sobre un defensor entrando o cayendo en un área fuera de juego luego de atrapar un elevado.
- Se rectificó la Regla 6.02(d), Regla del Cajón del Bateador, para incluir situaciones adicionales en las que un bateador se puede salir legalmente de la caja del bateador.
- Se rectificó la Regla 6.05(a) Comentario para incluir que cuando un defensor entra a un área fuera de juego la bola quedará muerta, y a todos los corredores se les otorgará una base.
- Se añadió la nueva Regla 6.06(d) sobre un bateador que tira su bate y le pega al receptor.
- La excepción ahora aplica a las Reglas 6.06(c) y 6.06(d). El nuevo Comentario ahora aplica a las Reglas 6.06(c) y 6.06(d).
- Se cambió el número de la anterior Regla 6.06(d) a Regla 6.06(e). Se cambió el número de la Regla 6.06(d) Comentario a Regla 6.06(e) Comentario.
- Se rectificó la Regla 7.04(c) y 7.04(c) Comentario sobre un defensor que entra o se cae en un área fuera del terreno.
- Se rectificó la Regla 7.08(h), pasándole a un corredor, añadiéndose Comentario y Jugada.
- Se rectificó la Regla 7.09(a) sobre interferencia del bateador-corredor cuando obstaculiza al receptor que intenta fildear la bola luego de un tercer "strike" no cogido.
- Se rectificó la Regla 7.10(c) sobre el bateador-corredor pasándose de la primera base deslizándose o corriendo.
- Se añadió la nueva Regla 7.14 sobre un corredor deslizándose en las bases en intento de doble jugada. Las referencias a esta regla fueron añadidas conforme a lo apropiado y necesario.

1.00—OBJETIVOS DEL JUEGO.

1.01 El béisbol es un juego entre dos equipos de nueve jugadores cada uno, bajo la dirección de un dirigente, a ser jugado en un terreno cerrado de acuerdo con estas reglas, bajo la jurisdicción de uno o más árbitros.

1.02 El objetivo de cada equipo es ganar anotando más carreras que su oponente.

1.03 El ganador del juego será aquel equipo que haya anotado, de acuerdo con estas reglas, el mayor número de carreras al terminar un juego reglamentario.

1.04 EL TERRENO DE JUEGO. El terreno será trazado de acuerdo a las instrucciones que se dan a continuación, complementados por los Diagramas Número 1, Número 2 y Número 3 en las páginas inmediatas.

El cuadro interior será un cuadrado de 90 pies (27,43 m). Los jardines serán el área entre las dos líneas de "foul" formadas al extenderse los dos lados del cuadrado según el Diagrama Número 1. La distancia desde el plato a la verja más cercana, gradas u otra obstrucción en territorio "fair" será de 250 pies (76,20 m) o más. Es preferible una distancia de 320 pies (97,54 m) o más a lo largo de las líneas de "foul" y 400 pies (121,92 m) o más al exterior central. El cuadro interior estará nivelado de forma tal que las líneas de base y el plato estén al mismo nivel. La goma del lanzador estará a 10 pulgadas (25,4 cm) sobre el nivel del plato. El grado de declive desde un punto ubicado a 6 pulgadas (15,24 cm) del frente de la goma del lanzador hasta un punto de 6 pies (1,83 m) en dirección hacia el plato, será de una pulgada (2,54 cm) por cada 12 pulgadas (30,48 cm), y tal grado de declive será uniforme. El cuadro interior y los jardines incluyendo las líneas de "foul," son territorio "fair" y toda otra área es territorio "foul."

Es preferible que la línea que va desde el plato, a través de la goma del lanzador, hasta la segunda base sea en dirección Este-Noreste.

Se recomienda que la distancia del plato al "backstop," y desde las líneas de bases hasta la verja más cercana, gradas u otra obstrucción en territorio "foul" sea de 60 pies (18,29 m) o más. Ver Diagrama Numero 1.

Cuando la posición del plato sea determinada, se medirán con una cinta metálica 127 pies y 3 3/8 pulgadas (38,80 m) en la dirección deseada para establecer la posición de la segunda base. Desde el plato, se medirán 90 pies (27,43 m) en dirección hacia la primera base; desde la segunda base se medirán 90 pies en dirección hacia la primera base; la intersección de estas líneas establecerá la posición de la primera base. Desde el plato se miden 90 pies (27,43 m) en dirección hacia la tercera base; desde la segunda base, se miden 90 pies (27,43 m) en dirección hacia la tercera base; la intersección de estas líneas establecerá la posición de la tercera base. La distancia entre primera y tercera base es de 127 pies, 3 3/8 pulgadas (38,80 m). Todas las medidas desde el plato serán tomadas desde el punto donde se cruzan las líneas de primera y tercera base.

La caja del receptor, las cajas del bateador, las cajas de "coach", la línea de los tres pies de primera base y el cajón de espera serán trazadas como se indican en los Diagramas Número 1 y Número 2.

Las líneas de "foul" y todas las otras líneas de juego indicadas en los diagramas por líneas negras solidas serán marcadas con pintura o cal no toxica ni abrasiva, u otro material blanco.

Las líneas de césped y dimensiones mostradas en los diagramas son utilizadas en muchos terrenos, pero no son de obligado cumplimiento y cada equipo deberá determinar el tamaño y forma de las áreas cubiertas con césped o libres de ella.

1.05 El home deberá estar marcado por una plancha de caucho blanco de cinco lados. Deberá ser un cuadrado de 17 pulgadas (43,2 cm) con dos de las esquinas removidas de modo que un lado sea de 17 pulgadas (43,2 cm) de largo, dos lados adyacentes sean de 8 1/2 pulgadas (21,6 cm) y los restantes de 12

pulgadas (30,48 cm), fijados a un ángulo que formen una punta. Debe ser colocado en el terreno con la punta sobre la intersección de las líneas que se extienden desde el plato hacia la primera y la tercera base; con el borde de 17 pulgadas (43,2 cm) de frente a la goma del lanzador y los dos bordes de 12 pulgadas (30,48 cm) coincidiendo con las líneas de primera y tercera base. Los bordes superiores del plato deben ser biselados y la base deberá fijarse en el terreno a nivel de la superficie de la tierra. (Ver dibujo D, en el Diagrama Número 2.)

DIAGRAMA Nº 1 - TRAZADO DEL TERRENO DE BEÍSBOL

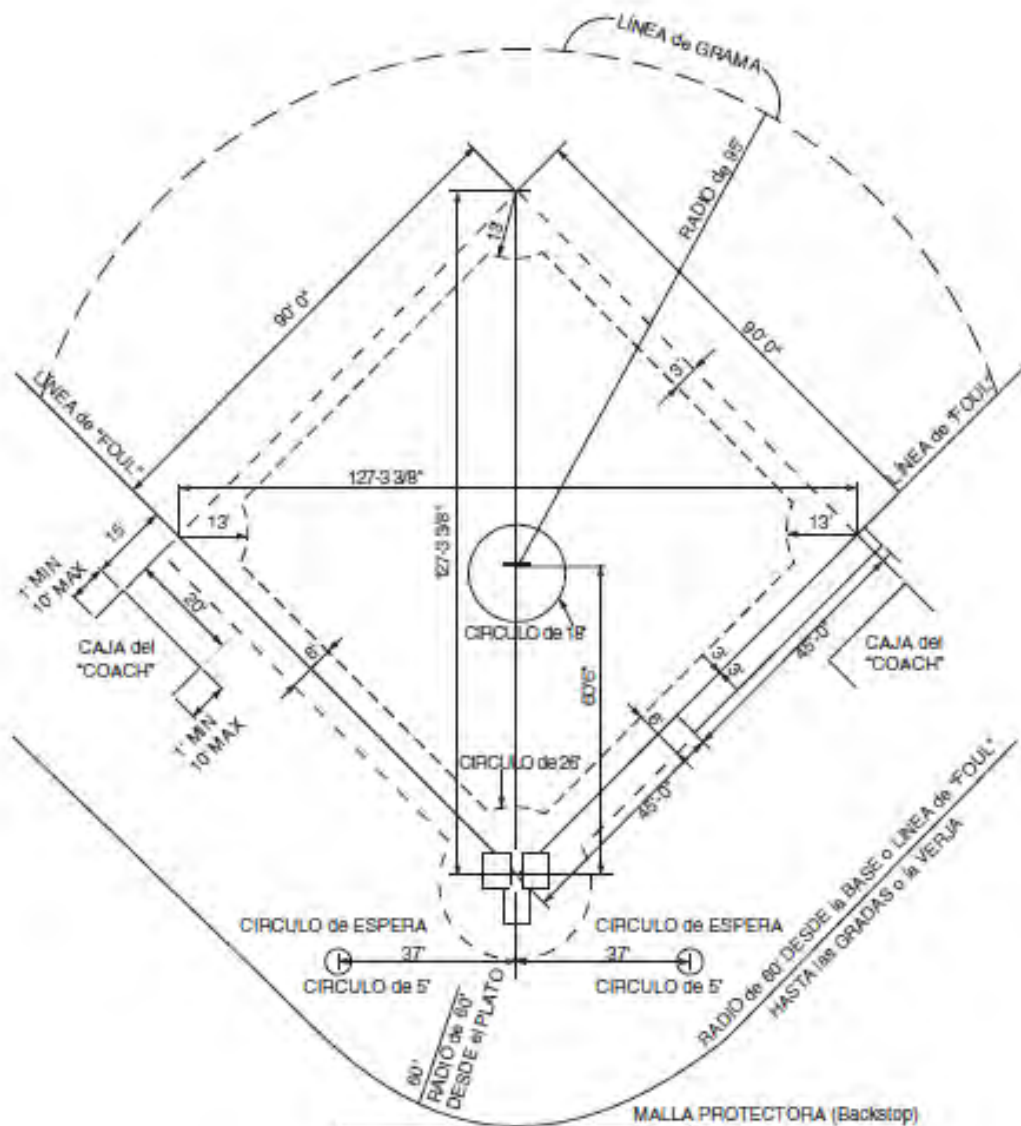


DIAGRAMA NO. 1

LEYENDA

- CAJA del BATEADOR, CAJA del RECEPTOR, LÍNEA de "FOUL", GOMA de LANZAR, CAJA del "COACH"
- CÍRCULO de ESPERA
- - - LÍNEAS de BASES
- - - LÍNEAS de GRAMA

DIAGRAMA N° 2 - TRAZADO DE BASES, MONTÍCULO, CAJÓN DEL BATEADOR Y RECEPTOR

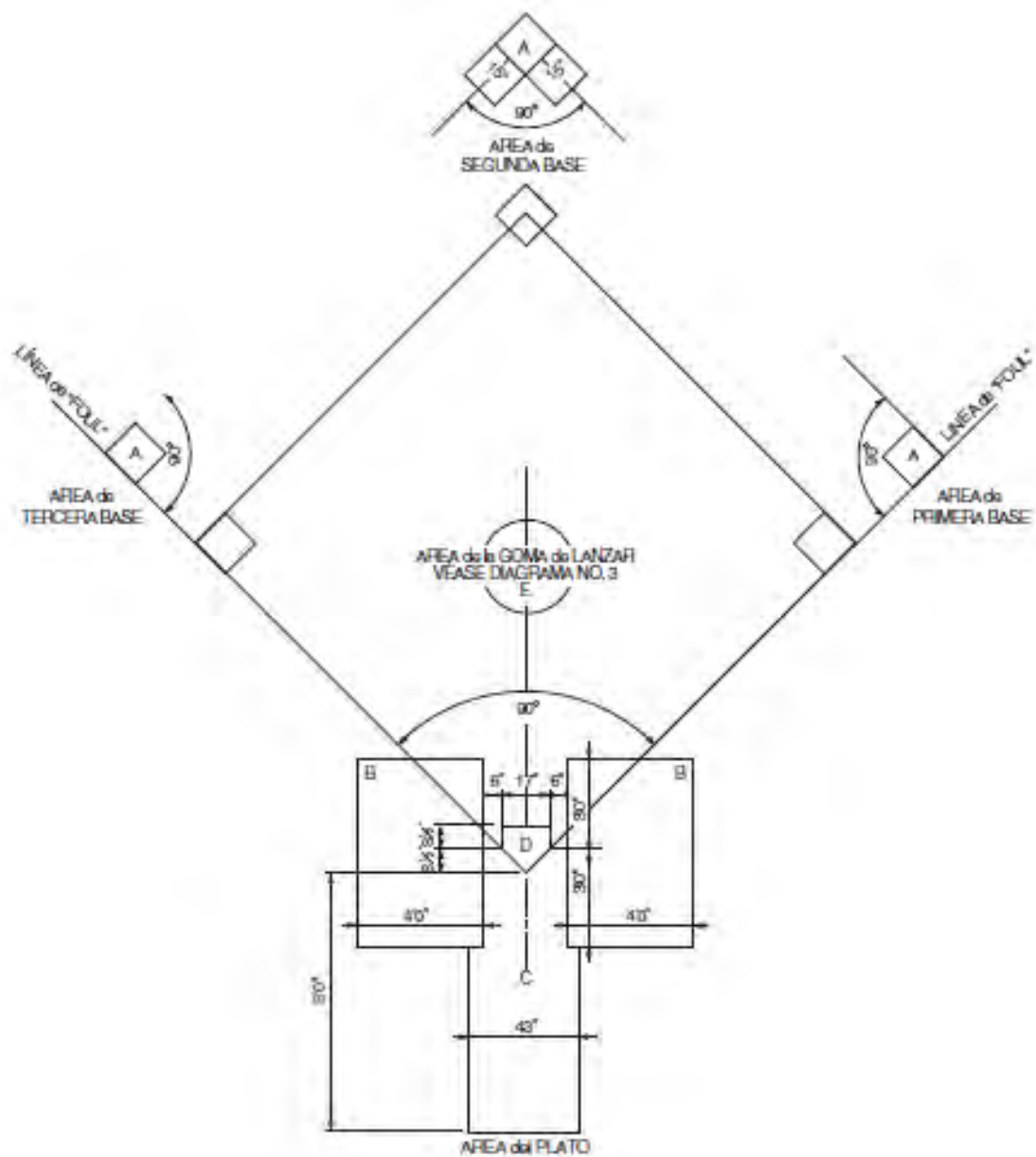


DIAGRAMA NO. 2

LEYENDA

- A 1ra, 2da, 3ra BASES
- B CAJA del BATEADOR
- C CAJA del RECEPTOR
- D PLATO
- E GOMA de LANZAR

DIAGRAMA N° 3 - SUGERENCIA DE TRAZADO DEL MONTÍCULO DEL LANZADOR

Diseño Sugerido del Montículo del Lanzador

Este Diagrama No. 3 suplementa y, en caso de diferencias, reemplaza al Diagrama No. 2.

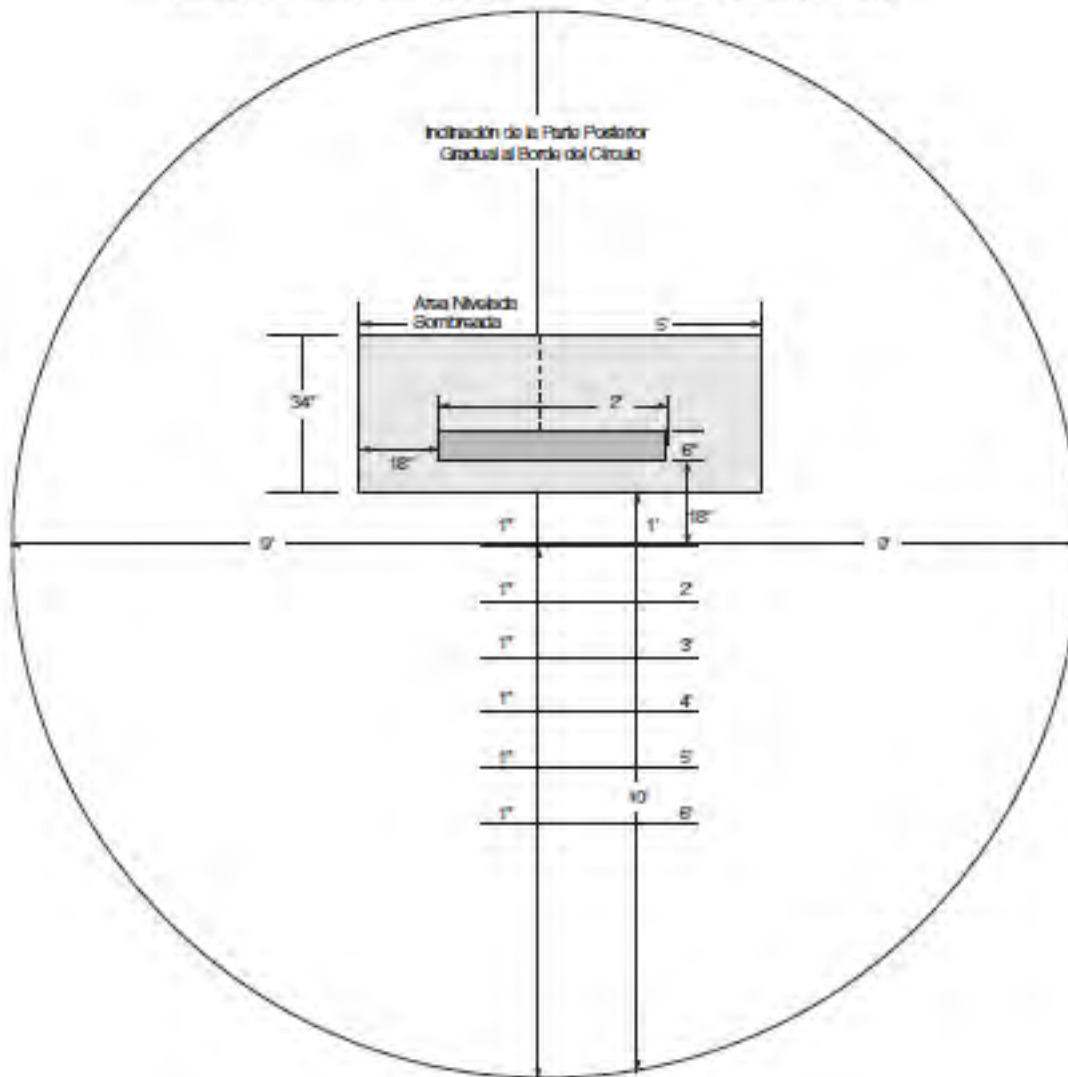


DIAGRAMA NO. 3

Montículo del Lanzador: Un círculo de 18' de diámetro, cuyo centro está a una distancia de 50' de la parte posterior del plato.

Coloque el borde delantero de la goma de lanzar a una distancia de 18" detrás del centro del montículo.

La distancia desde el borde delantero de la goma de lanzar hasta la parte posterior del plato será de 60'6".

La inclinación será a partir de 6" frente al borde delantero de la goma de lanzar.

El grado de inclinación a partir de las 6" frente al borde de la goma de lanzar, hasta el punto de 6" en dirección al plato, será de 1" por cada 1", y dicho grado de inclinación será uniforme.

El área nivelada que rodea la goma de lanzar será de 6" frente a la goma, 18" a cada lado y 22" desde la parte posterior de la goma.

El área nivelada tendrá una medida total de 5' x 34".

1.06 Primera, segunda y tercera base serán marcadas por almohadillas blancas de lona o cubiertas de caucho, firmemente aseguradas al terreno como se indica en el Diagrama.

Las almohadillas de primera y tercera base estarán totalmente dentro del cuadro interior. La almohadilla de segunda estará colocada en el centro de la segunda base. Las almohadillas serán un cuadrado de 15 pulgadas (38,1 cm) y no menor de 3 pulgadas (7,35 cm), ni mayor de 5 pulgadas (12,25 cm) de espesor, y rellenas con material suave.

1.07 La goma del lanzador será una plancha rectangular de caucho blanco, de 24 pulgadas (60,96 cm) por 6 pulgadas (15,2 cm). Deberá colocarse en el terreno como se indica en los Diagramas 1 y 2, de manera tal que la distancia entre la goma del lanzador y el plato (punto posterior del plato) será de 60 pies y 6 pulgadas (18,44 m).

1.08 El equipo local deberá proporcionar bancos para los jugadores, uno para el equipo local y otro para el equipo visitante. Los bancos no estarán a menos de 25 pies (7,62 m) de las líneas de base. Deberán estar techados y cerrados en la parte posterior y a los lados.

1.09 La bola será una esfera formada por un hilo enrollado alrededor de un pequeño centro de corcho, goma o material similar, cubierta por dos tiras de piel blanca de caballo o de vaca, firmemente cosidas entre sí. Deberá pesar no menos de cinco onzas (141,75 gr) ni más de 5 ¼ onzas (148,84 gr) y medirá no menos de 9 pulgadas (22,86 cm) ni más de 9 ¼ pulgadas (23,495 cm) de circunferencia.

1.10

(a) El bate deberá ser una pieza de madera lisa y redonda de no más de 2.61 pulgadas (6,6 cm) de diámetro en su parte más gruesa y no más de 42 pulgadas (106,68 cm) de largo. El bate deberá ser una pieza de madera sólida.

NOTA: Ningún bate laminado o experimental podrá ser utilizado en un partido oficial (ni durante la temporada ni juegos de exhibición) hasta que el fabricante haya obtenido la aprobación del Comité Técnico de la RFEBs de su diseño y método de fabricación.

(b) Bates con cavidad. Se permite un corte ahuecado en el extremo del bate de hasta 1 ¼ pulgada (3,18 cm) de profundidad el cual no será más ancho de 2 pulgadas (5,08 cm) ni menor de 1 pulgada (2,54 cm) de diámetro. El corte debe ser libre de ángulos rectos y no puede contener ninguna sustancia extraña.

(c) El mango del bate, puede ser cubierto o tratado, sin exceder el límite de 18 pulgadas (45,7 cm) desde el extremo del mango, con cualquier material o sustancia para mejorar el agarre. Cualquiera parte de dicho material o sustancia, que se extienda más allá de las 18 pulgadas (45,7 cm) del límite será razón para que el bate sea removido del juego.

NOTA: Si el árbitro descubre que un bate no cumple con el inciso (c) arriba mencionado, al momento de ser utilizado, o luego de ser utilizado, no será razón para eliminar al bateador, o para expulsarlo del juego.

Regla 1.10(c) Comentario: Si cualquier sustancia para mejorar el agarre se extiende más allá del límite de las 18 pulgada (45,7 cm)s, el árbitro entonces, por su propia iniciativa o al ser alertado por el equipo contrario, ordenara al bateador utilizar un bate diferente. El bateador podrá usar el bate más adelante en el juego solamente si remueve el exceso de la sustancia. Si no se presenta ninguna objeción antes de usarse el bate, entonces una violación a la Regla 1.10(c) en esa jugada no anula cualquier acción o jugada en el terreno y no se permitirá ninguna protesta sobre dicha jugada.

(d) Ningún bate de color podrá ser utilizado en un partido oficial a menos que haya sido aprobado por el Comité Técnico de la RFEBs.

1.11

(a) (1) Todos los jugadores de un equipo deberán usar uniformes idénticos en color, corte y estilo y todos los uniformes deberán incluir en sus espaldas números con un mínimo de 6 pulgadas (15,2 cm) de altura.

(2) Cualquier parte de una camiseta interior que sea visible debe ser de un color sólido y uniforme para todos los jugadores del equipo. Cualquier jugador que no sea el lanzador podrá llevar números, letras, insignias pegadas a la manga de la camiseta interior.

(3) No le será permitido participar en un partido a ningún jugador cuyo uniforme no sea igual al de sus compañeros de equipo.

(b) La RFEBS puede establecer que:

(1) cada equipo deberá utilizar un uniforme que lo distinga de los demás; o

(2) que cada equipo tenga dos "sets" de uniformes, de color blanco para los juegos como equipo local y de un color diferente para los juegos en que sea visitante.

(c) (1) El largo de las mangas puede variar para cada jugador, pero las mangas de cada jugador deberán ser aproximadamente del mismo largo.

(2) Ningún jugador podrá usar mangas desgarradas, deshilachadas o cortadas a lo largo en tiras.

(d) Ningún jugador podrá pegar a su uniforme cinta adhesiva o cualquier otro material de un color diferente al de su uniforme.

(e) Ninguna parte del uniforme podrá incluir un dibujo o bordado que imite o sugiera la forma de una bola de béisbol.

(f) No podrán utilizarse botones de cristal o metal pulido en el uniforme.

(g) Ningún jugador podrá pegar al talón o a la punta de sus zapatos otra cosa que no sean los protectores comunes para los zapatos o las puntas. Zapatos con "clavos" puntiagudos, similares a los de "golf" o "pista y campo" no podrán ser utilizados.

(h) Ninguna parte del uniforme podrá incluir parches o diseños relacionados a anuncios comerciales.

(i) La RFEBS podrá establecer que los uniformes de sus equipos afiliados incluyan los nombres de sus jugadores en sus espaldas. Cualquier otro nombre que no sea el apellido del jugador debe ser aprobado por el Comité Técnico de la RFEBS. Si esta disposición fuera adoptada, todos los uniformes de un equipo deberán llevar los nombres de sus jugadores.

1.12 El receptor podrá usar una mascota de cuero que no sea mayor de 38 pulgadas (96,5 cm) de circunferencia ni mayor de 15 ¼ pulgadas (39 cm) desde el extremo superior hasta la parte inferior. Estos límites incluyen todos los cordones y cualquier banda o refuerzo de cuero pegados al borde exterior de la mascota. El espacio entre la sección del pulgar y la sección de los dedos de la mascota no excederá 6 pulgadas (15,2 cm) en el extremo superior de la mascota y 4 pulgadas (10,2 cm) en la parte de la horquilla del dedo pulgar. La malla no podrá medir más de 7 pulgadas (17,78 cm) a través de la parte superior o más de 6 pulgadas (15,2 cm) desde el extremo superior hasta la horquilla del dedo pulgar. La malla puede ser una red de cordones o cordones entrelazados a través de perforaciones en el cuero, o una pieza de cuero que puede ser una extensión de la palma de la mano atada a la mascota con cordones, y confeccionada de manera que no exceda las medidas antes mencionadas.

1.13 El primera base podrá usar un guante o una mascota de cuero que no exceda las 13 pulgadas (33 cm) de largo desde su extremo superior hasta la parte inferior y no más de ocho (20,3 cm) pulgadas de ancho a través de la palma de la mano, medidas desde la horquilla del dedo pulgar hasta el borde exterior de la mascota. El espacio entre la sección del pulgar y la sección de los dedos de la mascota no deberá exceder de 4 pulgadas (10,2 cm) en el extremo superior de la mascota y 3 ½ pulgadas (8,9 cm) en la horquilla del dedo pulgar. La mascota será confeccionada de manera tal que ese espacio sea permanentemente fijo y no pueda ser agrandado, extendido, ensanchado, o ahondado por medio de cualquier material o proceso. La malla de la mascota no podrá medir más de 5 pulgadas (12,7 cm) desde

su extremo superior hasta la horquilla del dedo pulgar. La malla puede ser una red de cordones o cordones entrelazados a través de perforaciones en el cuero, o una pieza de cuero que puede ser una extensión de la palma de la mano atada a la mascota con cordones y confeccionada de manera que no exceda las medidas antes mencionadas. La malla no podrá ser confeccionada de cordones devanados, o entrelazados, o ahuecados para ser de ella una malla para atrapar. El guante podrá ser de cualquier peso.

1.14 Todo defensor, excepto el receptor, podrá usar o llevar un guante de cuero. Las medidas del guante deberán hacerse midiendo el lado frontal del guante o la parte del guante por el que se recibe la bola. El instrumento o la cinta para medir deberá ser colocada en contacto con la superficie o la parte que se esté midiendo y seguirá todos los contornos en el proceso. El guante no deberá medir más de 13 pulgadas desde la punta de cualquiera de los cuatro dedos, a través de la cavidad donde se recibe la pelota, hasta el borde inferior del guante. El guante no medirá más de 7 $\frac{3}{4}$ pulgadas de ancho, medidas desde la costura interior de la base del primer dedo a lo largo de la base de los otros dedos hasta el borde exterior del dedo pequeño del guante. El espacio o área entre el pulgar y el primer dedo, llamado horquilla, puede ser llenado por un tejido de cuero o malla receptora. La malla podrá ser confeccionada por dos capas de cuero corriente para cubrir el área completamente o puede ser confeccionada por una serie de tubos de cuero, o una serie de paneles de cuero, o de tiras de cuero atadas. La malla no podrá ser confeccionada de cordones de-vanados, o entrelazados para hacer de ella una malla para atrapar. Cuando la malla es hecha para cubrir completamente el área de la horquilla, puede confeccionarse de manera tal que sea flexible. Cuando la malla se confeccione de una serie de secciones, deberán estar todas unidas. Estas secciones no podrán ser confeccionadas de manera que permita que se forme una concavidad ligera por curvaturas en las secciones. La malla deberá ser confeccionada de manera que controle el tamaño de la abertura de la horquilla. La abertura de la horquilla no deberá medir más de 4 $\frac{1}{2}$ pulgadas en su extremo superior, no más de 5 $\frac{3}{4}$ pulgadas de profundidad, y tendrá 3 $\frac{1}{2}$ pulgadas de ancho en su parte inferior. La abertura de la horquilla no podrá ser mayor de 4 $\frac{1}{2}$ pulgadas en cualquier punto debajo de la parte superior. La malla deberá estar sujeta a cada lado y en las partes superior e inferior. El enlace se hará con cordones de cuero y deberá estar bien asegurado. Si se estiran o desprenden, deberán ser ajustadas a sus propias condiciones. El guante podrá ser de cualquier peso. Ver Diagrama Número 4.

1.15

- (a) El guante del lanzador no podrá ser, excluyendo sus costuras, blanco, gris o que a juicio del árbitro, distraiga de alguna manera. Ningún defensor, sin importar su posición, podrá usar un guante más claro que el color PANTONE establecido en la actual serie 14.
- (b) Ningún lanzador podrá adherir o pegar a su guante material extraño alguno de un color diferente al del guante.
- (c) El árbitro principal hará retirar del juego un guante que viole las Reglas 1.15(a) o 1.15(b), ya sea por su propia iniciativa, por recomendación de otro árbitro o por una reclamación del entrenador contrario, siempre que el árbitro principal entienda como fundada dicha reclamación.

DIAGRAMA N° 4

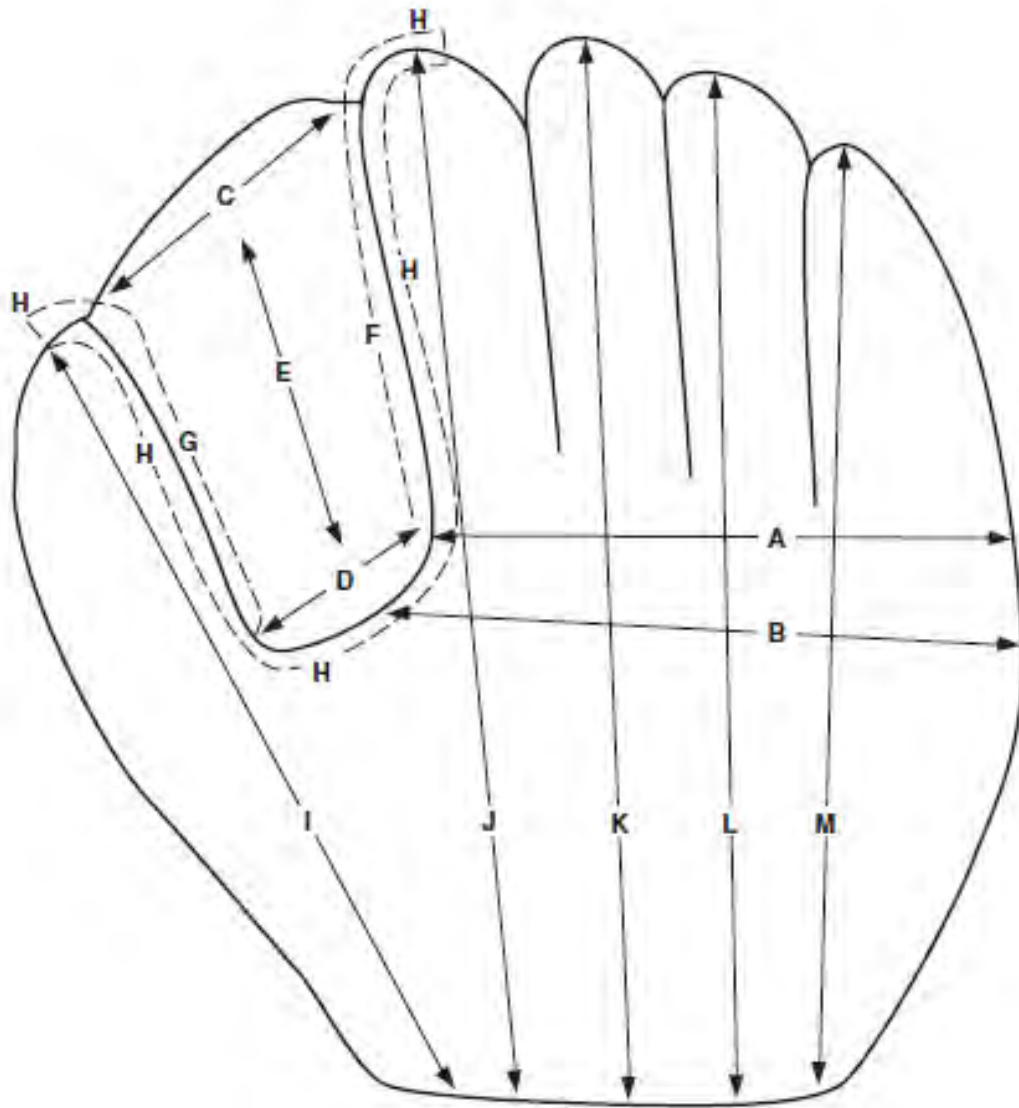


DIAGRAMA NO. 4

- | | |
|---|----------------------------------|
| (A) Ancho palma—7½" | (H) Costura horquilla—13½" |
| (B) Ancho palma—8" | (I) Largo total pulgar—7½" |
| (C) Abertura superior malla—4½"
(la malla no podrá ser más ancha
de 4½" pulgadas en ningún punto) | (J) Largo total dedo central—13" |
| (D) Abertura inferior malla—3½" | (K) Largo total dedo medio—11½" |
| (E) Largo total malla—5½" | (L) Largo total dedo anular—10½" |
| (F) Costura horquilla dedo índice—5½" | (M) Largo total dedo medio—9" |
| (G) Costura horquilla pulgar—5½" | |

1.16 La RFEBS adopta la siguiente regla relacionada al uso de cascos:

- (a) Todos los jugadores deberán usar casco protector de doble orejera mientras estén al bate.
- (b) Todo receptor deberá usar un casco protector para receptores o una careta con casco, mientras se encuentre recibiendo un lanzamiento.
- (c) Todos los niños o niñas recoge bates/bolas deberán usar un casco protector de doble orejera mientras desempeñan sus funciones.

Regla 1.16 Comentario: Si el árbitro observa cualquier violación de estas reglas, ordenara que la violación sea corregida inmediatamente. Si la violación no es corregida, a juicio del árbitro, en un tiempo razonable, el árbitro deberá expulsar de juego al ofensor, y se recomendará la acción disciplinaria apropiada.

1.17 El equipo de juego incluye, pero que no se limita a, las bases, la goma del lanzador, bolas, bates, uniformes, mascota del receptor, mascota del primera base, guantes de los jugadores del cuadro interior y de los exteriores y cascos protectores, como se detalla en las disposiciones de esta regla, no podrán contener una publicidad indebida del producto. Los logotipos utilizados por los fabricantes, en cualquiera de estos equipos, deberán ser de buen gusto en relación al tamaño y al contenido del logo del fabricante o del nombre de marca.

NOTA: Los fabricantes que planifiquen cambios novedosos en el material de béisbol deberán someter los mismos al Comité Técnico de la RFEBS antes de su producción.

2.00—DEFINICIONES DE TÉRMINOS.

(Todas las definiciones de la regla 2.00, están en orden alfabético.)

ANOTADOR OFICIAL (Official Scorer). Véase regla 10.00.

APRECIACIÓN (Adjudged) es una decisión basada en el juicio del árbitro.

Una APELACIÓN (An Appeal) es la acción de un jugador a la defensiva de reclamar una violación a las reglas por el equipo a la ofensiva.

Una ATRAPADA (Catch) es la acción que ejecuta un jugador a la defensiva, al tomar posesión segura, en su mano o guante, de una bola en vuelo, y la sostiene o mantiene firmemente, siempre y cuando que para ello no utilice su gorra, protector, bolsillo o cualquier otra parte de su uniforme. Sin embargo, no se considera que es una atrapada si simultanea o inmediatamente después de hacer contacto con la bola, este choca con otro jugador, con una pared o verja, o si el jugador se cae, y como resultado de tal choque o caída, deja caer la bola. Tampoco se considera como atrapada si un jugador a la defensiva toca una bola en vuelo que luego le pega a un miembro del equipo a la ofensiva o a un árbitro y luego sea atrapada por otro jugador a la defensiva. Para establecer la validez de la atrapada, el jugador a la defensiva deberá retener la bola lo suficiente para probar que tiene control total de la bola y que su desprendimiento de la bola es voluntario e intencional. Si el jugador a la defensiva ha realizado la atrapada, y deja caer la bola en el acto de tirarla después de la atrapada, se adjudicará como una bola atrapada.

Regla 2.00 (Atrapada) Comentario: Una atrapada es legal si la bola es finalmente retenida por un jugador a la defensiva, aun cuando estuviese haciendo malabares con esta, o es sostenida por otro jugador a la defensiva, antes de tocar el suelo. Los corredores pueden salir de sus bases al momento en que el primer jugador a la defensiva toque la bola. Un jugador a la defensiva puede extenderse sobre una valla, pared, baranda, cuerda o cualquier otra línea de demarcación para realizar una atrapada. Podrá saltar encima de una baranda o lona ubicada territorio "foul". No se considerará interferencia cuando un jugador a la defensiva se extienda sobre una verja, baranda, soga o hacia las gradas para atrapar una bola. Esto lo hace a su propio riesgo. Si un jugador a la defensiva, al intentar hacer una atrapada en el borde de un banco (dugout) es sostenido, por uno o varios jugadores de cualquiera de los equipos, para evitar una caída, y este logra efectuar la atrapada, será permitido.

Un BALK (Balk) es un acto ilegal del lanzador con corredor o corredores en base, que da derecho a todos los corredores de avanzar una base.

Un BANQUILLO o DUGOUT (Bench or Dugout) es el asiento reservado para los jugadores, sustitutos y otros miembros del equipo uniformados cuando no están actuando en el terreno de juego.

Una BASE (Base) es uno de los cuatro puntos que deben ser tocados por un corredor para anotar una carrera; término comúnmente aplicado a las almohadillas y al plato de goma, que marcan los puntos de las bases.

Una BASE POR BOLAS (Base on Balls) es la concesión de la primera base a un bateador que, durante su turno al bate, recibe cuatro lanzamientos fuera de la zona de "strike".

Una BATAZO DE ROLLING (Ground Ball) es una bola bateada que rueda o rebota cerca del terreno.

Un BATEADOR (Batter) es un jugador a la ofensiva que ocupa su posición en la caja del bateador.

Un BATEADOR-CORREDOR (Batter-Runner) es el término que identifica al jugador a la ofensiva que acaba de terminar su turno al bate hasta que es eliminado o hasta que termine la jugada en la cual se convirtió en corredor.

La BATERÍA (Battery) es el lanzador y el receptor.

Una BOLA (Ball) es un lanzamiento que no pasa por la zona de "strike" en su trayectoria por el aire y el bateador no intenta pegarle.

Regla 2.00 (Bola) Comentario: Si el lanzamiento toca el terreno y en el rebote pasa por la zona de "strike" es una "bola". Si dicho lanzamiento golpea al bateador, se le otorgará la primera base. Si el bateador le hace "swing" a dicho lanzamiento

después de dos "strikes", la bola no puede considerarse como atrapada, para efecto de las Reglas 6.05(c) y 6.09(b). Si el bateador batea dicho lanzamiento, la acción posterior será la misma como si hubiese bateado la bola en su trayectoria por el aire.

Una BOLA FAIR (Fair Ball) es una bola bateada que se queda en territorio "fair" entre home y primera base o entre el home y tercera base, o que está en o sobre territorio "fair" cuando rebota hacia los exteriores pasando más allá de la primera o tercera base, o que toca la primera, segunda o tercera base, o que caiga primero sobre territorio "fair" en o más allá de la primera base o la tercera base, o que, mientras esta en o sobre territorio "fair", toca la persona de un árbitro o jugador o que, mientras esta sobre territorio "fair", sale de aire fuera del campo de juego.

Un "fly" será juzgado de acuerdo a la posición de la bola en relación a la línea de "foul" incluyendo el poste de "foul", y no por el hecho de que el jugador a la defensiva esté en territorio "fair" o "foul" al momento de tocar la bola.

Regla 2.00 (Bola Fair) Comentario: Si un elevado cae dentro del cuadro interior entre el plato y la primera base, o entre el plato y la tercera base, y luego rebota hacia territorio "foul" sin tocar a un jugador o árbitro y antes de que pase la primera o tercera base, será "foul", o si la bola se detiene en territorio "foul" o es tocada por un jugador en territorio "foul" será "foul". Si un elevado cae sobre o más allá de primera o tercera base y luego rebota hacia territorio "foul", es un batazo "fair".

Los equipos, cada vez en mayor número, están levantando altos postes de "foul" en la valla con una malla de alambre que se extiende a lo largo del poste sobre territorio "fair" y por encima de la valla, para permitir a los árbitros juzgar con mayor precisión si la bola es "fair" o "foul".

Una BOLA "FOUL" (Foul Ball) es una bola bateada que se detiene en territorio "foul" entre el plato y primera base, o entre el plato y tercera base, o que rebota más allá de primera o tercera base en o sobre territorio "foul" o que primero cae en territorio "foul" más allá de primera o tercera base, o que estando en o sobre territorio "foul" toca la persona de un árbitro o jugador, o cualquier objeto extraño al terreno.

Un fly de "foul" será juzgado de acuerdo con la posición de la bola en relación a la línea de "foul", incluyendo el poste de "foul" y no por el hecho de que el jugador a la defensiva este sobre territorio "foul" o "fair" al momento de tocar la bola.

Regla 2.00 (Bola Foul) Comentario: Una bola bateada que no es tocada por un jugador, que choca con la goma del lanzador y rebota hacia territorio "foul" entre el plato y primera, o entre plato y tercera, es una bola "foul".

Una BOLA MUERTA es una bola que no está en juego debido a una suspensión temporera del mismo, por una causa legal.

Una BOLA VIVA (Live Ball) es una bola que está en juego.

El CAJÓN DEL BATEADOR (Batter's Box) es el área dentro de la cual el bateador debe pararse durante su turno al bate.

El CAJÓN DEL RECEPTOR es el área dentro de la cual el receptor debe colocarse hasta que el lanzador lance la bola.

Una CARRERA o ANOTACIÓN (Run or Score) es la anotación hecha por un jugador a la ofensiva que se convierte de bateador en corredor y toca las bases de primera, segunda, tercera y el plato en ese orden.

Un COACH (Coach) es un miembro uniformado del equipo nombrado por el manager para desempeñar aquellas obligaciones que el dirigente pueda designarle como tal, pero no limitada a actuar como asistente de base (coach).

Un COACH de BASE (Base Coach) es un miembro uniformado del equipo que se coloca en el cajón del coach de primera o tercera base para dirigir al bateador y a los corredores.

Un CORREDOR es un jugador a la ofensiva que está avanzando hacia, o tocando, o regresando a cualquier base.

Un CORRE-CORRE (RUNDOWN) es el acto de la defensiva en un intento de poner "out" a un corredor entre bases.

La DEFENSA (o DEFENSIVA) (Defense or Defensive) es el equipo, o cualquier jugador del equipo, en el terreno de juego.

Un DOBLE JUEGO (Double-Header) son dos partidos regularmente programados o reprogramados, jugados en inmediata sucesión.

Un DOBLE PLAY es una jugada realizada por el equipo a la defensiva en la cual dos jugadores de la ofensiva son puesto "out" como resultado de una acción continua, siempre que no se cometa un error entre los dos "out" realizados.

(a) Un doble play forzado es aquel en el cual ambos eliminados son jugadas forzadas.

(b) Un doble play forzado a la inversa es aquel en la cual el primer "out" es una jugada forzada y el segundo "out" se realiza sobre un corredor que ya no está forzado a avanzar por razón del primer "out".

Ejemplos de jugadas forzadas invertidas: corredor en primera base, un "out", el bateador conecta un batazo de rolling por primera, el primera base pisa la almohadilla (un out) y tira al segunda base o al short stop para el segundo "out" (jugada no forzada, hay que tocar al corredor).

Otro ejemplo: bases llenas, ningún "out", el bateador conecta un batazo de rolling al tercera base quien pisa la almohadilla (un out); y tira al receptor para el segundo "out" (jugada no forzada, hay que tocar al corredor).

DUGOUT (Ver la definición de BANQUILLO).

Una ENTRADA (Inning) es la parte de un juego dentro de la cual los equipos alternan a la ofensiva y a la defensiva y en la cual se realizan tres "outs" por cada equipo. El turno al bate de un equipo es una media entrada.

El ENTRENADOR (Manager) es la persona nombrada por el equipo responsable de las acciones del equipo en el terreno de juego y para representar al equipo en las conversaciones con el árbitro y el equipo contrario. Un jugador puede ser nombrado entrenador.

(a) El equipo designará el dirigente ante el presidente de la liga o al árbitro principal no menos de treinta minutos antes de la hora programada para el comienzo del juego.

(b) El entrenador puede notificar al árbitro que él ha delegado en un jugador o "coach" deberes específicos indicados por las reglas y cualquier acción de dicho representante designado será oficial. El entrenador será siempre responsable de la conducta de su equipo, el cumplimiento de las reglas oficiales, y el respeto hacia los árbitros.

(c) Si un entrenador abandona el terreno de juego, deberá designar a un jugador o "coach" como su sustituto, y dicho dirigente sustituto tendrá las obligaciones, derechos y responsabilidades del dirigente. Si un dirigente, antes de abandonar el terreno de juego, omite o rehúsa designar a su sustituto, el árbitro designará a un miembro del equipo como entrenador sustituto.

Un ELIMINADO (OUT) es uno de los tres acciones de juego que se requieren para retirar al equipo a la ofensiva durante su turno al bate.

El EQUIPO (Club) es una persona o grupo de personas responsables de reunir el personal del equipo, proporcionar el terreno de juego y las facilidades requeridas, y representar al equipo en su relación con la liga.

El EQUIPO LOCAL (Home Team) es el equipo en cuyo terreno se celebra el juego, o si el juego se celebra en un terreno neutral, el equipo local será designado por mutuo acuerdo.

ESFUERZO ORDINARIO (Ordinary Effort) es el esfuerzo que un fildeador de habilidad promedio, en esa posición, en esa liga o competición, debe demostrar en una jugada, tomando en consideración las condiciones del terreno de juego y la climatología.

Regla 2.00 (Esfuerzo Ordinario) Comentario: Esta norma, mencionada en varias ocasiones en las Reglas Oficiales de Anotación (ej. Regla 10.05(a)(3), 10.05 (a)(4), 10.05(a)(6), 10.05(b)(3) (Sencillos); 10.08(b) (Sacrificios); 10.12(a)(1) Comentario, 10.12(d)(2) (Errores); y 10.13(a), 10.13(b) (Lanzamientos Salvajes y "Passed Balls") y en las Reglas Oficiales del Beisbol (ej. Regla 2.00 (Infield Fly), es una norma objetiva en relación a cualquier defensor. En otras palabras, aun cuando el defensor realiza su mejor esfuerzo, si ese esfuerzo es por debajo de lo que un defensor promedió en esa posición, en esa liga hubiese hecho en esa situación, el anotador oficial deberá anotarle un error a ese defensor.

Un **EXTERIOR (Outfielder)** es un jugador a la defensiva que ocupa una posición en los exteriores, que es el área del terreno de juego más distante del home.

Un **FLY (Fly Ball)**, es una bola bateada por el aire que toma altura.

Un **FILDEADOR / DEFENSOR (Fielder)** es cualquier jugador a la defensiva.

Un **FOUL TIP** es una bola bateada que sale rápida y directa del bate a las manos del receptor y es legalmente atrapada. No es un "foul tip" a menos que sea atrapado y cualquier "foul tip" que sea atrapado es un "strike", y la bola sigue en juego. Un rebote no es una atrapada, a menos que la bola haya tocado primero la mascota o la mano del receptor.

ILEGAL (o ILEGALMENTE) (Illegal or Illegally) es lo contrario a estas reglas.

Un **INFIELD FLY** es un fly en territorio "fair" (no incluye un batazo de línea ni un intento de toque) el cual puede ser atrapado por un jugador del cuadro mediante un esfuerzo ordinario, cuando la primera y segunda, o la primera segunda y tercera base están ocupadas, con menos de dos eliminados. El lanzador, el receptor y cualquier exterior que se coloque dentro del cuadro para la jugada serán considerados como jugador del cuadro para el propósito de esta regla.

Cuando sea evidente que una bola bateada pueda ser un "Infield Fly" el árbitro deberá declarar inmediatamente "Infield Fly" para beneficio de los corredores. Si la bola está cerca de las líneas de "foul", el árbitro declarará "Infield Fly si es buena".

La bola queda viva, y los corredores podrán avanzar a riesgo de que la bola sea atrapada, o retocar y avanzar luego que la bola sea tocada, al igual que con cualquier elevado. Si el batazo se convierte en "foul", será tratado igual que cualquier "foul ball".

Si un "Infield Fly" declarado es dejado caer sin ser tocado, y rueda a territorio "foul" antes de pasar la primera o tercera base, es "foul ball". Si un "Infield Fly" declarado cae al suelo fuera de la línea de base sin ser tocado, y rueda a territorio "fair", antes de pasar la primera o tercera base, es un "Infield Fly".

Regla 2.00 (Infield Fly) Comentario: En la regla del "Infield Fly" el árbitro debe determinar si la bola podía haber sido fildeada normalmente por un jugador del cuadro, no por alguna limitación arbitraria tal como la hierba, o las líneas de bases. El árbitro también debe determinar que la bola es un "Infield Fly" aun cuando sea fildeada por un exterior, si a su juicio, la bola podía haber sido fildeada con la misma facilidad por un jugador del cuadro. El "Infield Fly" por ninguna causa, puede considerarse como una jugada de apelación. El juicio del árbitro debe regir, y la decisión debe tomarse inmediatamente.

Cuando se aplica la regla del "Infield Fly" los corredores podrán avanzar a su propio riesgo. Si en un "Infield Fly" el jugador del cuadro deja caer intencionalmente una bola "fair" la bola permanece en juego a pesar de las disposiciones de la Regla 6.05(l). La regla del "Infield Fly" tiene precedencia. Si se canta interferencia durante un "infield fly", la bola permanece viva y en juego hasta que se determine si la bola es "fair" o "foul". Si es "fair", ambos, el corredor que interfirió y el bateador son "out". Si es "foul" aun cuando la bola sea atrapada, el corredor es "out" y el bateador regresa a batear.

INTERFERENCIA (Interference)

(a) Interferencia ofensiva es una acción del equipo al bate la cual interfiere, obstruye, impide, estorba o confunde a cualquier jugador a la defensiva que intenta realizar una jugada. Si el árbitro elimina por interferencia al bateador, bateador-corredor o a un corredor, todos los demás corredores deberán

regresar a la última base que, a juicio del árbitro, fue legalmente tocada al momento de la interferencia, a menos que estas reglas dispongan otra cosa.

Regla 2.00 (Interferencia (a)) Comentario: En caso que el bateador-corredor no haya alcanzado la primera base, todos los corredores regresaran a la última base ocupada al momento del lanzamiento; aclarando, sin embargo, si en una jugada en el home con menos de dos "out" el corredor anota, y el bateador-corredor es decretado "out" por interferencia fuera del carril de los tres pies, el corredor es "safe" y la carrera es válida.

(b) Interferencia defensiva es una acción realizada por un jugador a la defensiva, que estorba o impide al bateador pegarle a un lanzamiento.

(c) Interferencia del árbitro ocurre (1) cuando el árbitro de home obstruye, impide o estorba el tiro del receptor que intenta evitar un robo de base o retirar a un corredor en jugada de "pick-off", o (2) cuando una bola "fair" toca a un árbitro en terreno "fair" antes de pasar a un jugador defensivo.

Regla 2.00 (Interferencia (c)) Comentario: Interferencia del árbitro también puede ocurrir cuando un árbitro interfiere con un receptor que está devolviendo la bola al lanzador.

(d) Interferencia del espectador ocurre cuando un espectador estira su cuerpo fuera de las gradas y sobre el terreno de juego, o entra al terreno de juego, y (1) toca una bola viva o (2) toca a un jugador e impide un intento de jugada sobre una bola viva.

"JUEGO" ("PLAY") es la orden del árbitro para comenzar el juego o para reanudar la acción luego que la bola haya quedado muerta.

JUGADA DE ELECCION (Fielder's Choice) es la acción de un jugador a la defensiva que coge un batazo de rolling "fair", y en vez de tirar a primera base para eliminar al bateador-corredor, tira a otra base en un intento de eliminar a un corredor precedente. El término se usa también por los anotadores (a) para anotar el avance del bateador-corredor que avanza una o más bases adicionales cuando el jugador que fildeo su batazo intenta eliminar a un corredor precedente; (b) para anotar el avance de un corredor (que no sea por base robada o por error) mientras un defensor está intentando eliminar a otro corredor; y (c) para anotar el avance de un corredor logrado solamente por la indiferencia del equipo a la defensiva (robo no defendido).

Una JUGADA FORZADA es una jugada en la cual un corredor pierde legalmente su derecho a ocupar una base debido a que el bateador se convierte en corredor.

Regla 2.00 (Jugada Forzada) Comentario: Se elimina la confusión respecto a esta jugada al recordar que frecuentemente la situación de "forzado" se elimina durante la jugada. Ejemplo: Corredor en primera, un "out", bola bateada que va directamente a el primera base quien pisa la almohadilla y el bateador-corredor es "out". La jugada forzada se elimina en ese momento y el corredor que avanza hacia segunda deberá ser tocado. Si hubiera habido un corredor en tercera o en segunda, y cualquiera de estos corredores anotara antes de ser tocado el corredor avanzando hacia segunda, la carrera es válida. Si el primera base hubiera tirado a segunda base y luego la bola hubiera sido devuelta a primera, la jugada en segunda sería un "out" forzado, completando así el segundo "out", y el tiro a primera antes de llegar el corredor completaría los tres "out". En este caso, ninguna carrera cuenta.

Ejemplo: No es un "out forzado". Corredores en primera y tercera. (1) Un "out". El bateador conecta un fly para el segundo "out". Hay dos "out". El corredor de tercera hace "pisa y corre" y anota. El corredor de primera trata de retocar antes de que el tiro del jugador defensivo llegue al primera base, pero no regresa a tiempo y es "out". Tres "out". Si a juicio del árbitro, el corredor de tercera toco el home antes que la bola fuera cogida en primera base, la carrera cuenta.

Un JUGADOR DE CUADRO (Infielder) es un jugador a la defensiva que ocupa una posición en el cuadro interior.

Un LANZADOR (Pitcher) es el jugador designado para realizar lanzamientos al bateador.

Un LANZAMIENTO (Pitch) es una bola lanzada al bateador por el lanzador.

Regla 2.00 (Lanzamiento) Comentario: Todos los otros envíos de bola realizados entre un jugador y otro, son bolas tiradas.

Un LANZAMIENTO DE RÁPIDO RETORNO (Quick Return) es un lanzamiento que se hace con la clara intención de sorprender a un bateador fuera de balance. Este es un lanzamiento ilegal.

Un LANZAMIENTO ILEGAL (Illegal Pitch) es (1) un lanzamiento que se le hace al bateador cuando el lanzador no tiene su pie pivote en contacto con la goma del lanzador; (2) un lanzamiento de retorno rápido. Un lanzamiento ilegal con corredores en bases es un "balk".

LEGAL o LEGALMENTE (Legal or Legally) es lo que está de acuerdo con estas reglas.

La LIGA (League) es un grupo de clubes cuyos equipos juegan entre sí por el campeonato de la Liga de acuerdo a un itinerario previamente coordinado conforme a estas reglas.

Una LÍNEA (Line Drive) es una bola bateada la cual va fuerte y directa desde el bate a un jugador a la defensiva sin tocar el suelo.

OBSTRUCCIÓN (Obstruction) es el acto de un jugador a la defensiva que, mientras no tiene posesión de la bola, y sin estar en el acto de fildear la bola, impide el progreso de cualquier corredor.

Regla 2.00 (Obstrucción) Comentario: Si un jugador a la defensiva está a punto de recibir una bola tirada y la bola está en el aire, lo suficientemente cerca del jugador defensivo de modo que él deba ocupar su posición para recibir la bola, puede ser considerado "en el acto de fildear la bola". Es completamente a juicio del árbitro si el jugador a la defensiva está en el acto de fildear una bola. Después que un jugador a la defensiva ha hecho un intento de fildear una bola y la ha fallado, ya no puede estar en el "acto de fildear la bola. Por ejemplo: un jugador del cuadro interior se tira de cabeza para fildear un batazo de rolling y la bola pasa, y el jugador defensivo continúa tirado sobre el terreno y demora el progreso del corredor, es muy probable que él haya obstruido dicho corredor.

OFENSIVA (Offense) es el equipo, o cualquier jugador del equipo al bate.

Un PARTIDO EMPATADO (Tie Game) es un juego válido que es declarado terminado cuando cada equipo tiene el mismo número de carreras.

Un PARTIDO PERDIDO POR INFRACCIÓN (Forfeited Game) es un juego declarado terminado por el árbitro principal, con anotación de 9 a 0, a favor del equipo agraviado, por violación de las reglas.

Un PARTIDO REGLAMENTARIO (Regulation Game) Véase Reglas 4.10 y 4.11.

Un PARTIDO SUSPENDIDO (Suspended Game) es un partido declarado terminado el cual debe ser completado en una fecha posterior.

Un PARTIDO TERMINADO (Called Game) es un juego el cual, por cualquier razón, el árbitro principal lo declara terminado.

PASARSE DE LA BASE AL DESLIZARSE (Overslide or Oversliding) es el acto de un jugador a la ofensiva cuando al deslizarse en una base, otra que no sea cuando avanza desde el home a primera base, lo hace con tal impulso que pierde contacto con la base.

La PERSONA (Person) de un jugador o un árbitro es cualquier parte de su cuerpo, su ropa o su equipo.

El PIE PIVOTE (Pivot Foot) del lanzador es el pie que está en contacto con la goma del lanzador cuando este realiza el lanzamiento.

POSICION DE SET (Set Position) es una de las dos posiciones legales para lanzar.

POSICION DE WIND-UP (Wind-Up Position) es una de las dos posiciones legales para lanzar.

"QUIETO" ("SAFE") es una declaración hecha por el árbitro de que un corredor tiene derecho a la base que estaba tratando de alcanzar.

El RECEPTOR (Catcher) es el jugador a la defensiva que ocupa su posición detrás del home.

RETOCAR (Retouch) es el acto de un corredor al retornar a una base según se requiere legalmente.

Un CASTIGO o SANCIÓN (PENALTY) es la aplicación de estas reglas a consecuencia de un acto ilegal.

SQUEEZE PLAY es el término usado para designar una jugada cuando un equipo con un corredor en tercera base, intenta hacer anotar a dicho corredor mediante un "toque" de bola.

Un "STRIKE" es un lanzamiento legal cuando es declarado por el árbitro, cuando:

- (a) El bateador le tira y falla;
- (b) El bateador no le tira, y alguna parte de la bola pasa a través de la zona de "strike";
- (c) El bateador conecta de "foul" cuando tiene menos de dos strikes;
- (d) Un "toque" de bola es foul;
- (e) Toca al bateador cuando él le tira;
- (f) Toca al bateador en su trayectoria por el aire dentro de la zona de "strike"; o
- (g) Se convierte un "foul tip".

TERRITORIO "FOUL" (Foul Territory) es aquella parte del terreno de juego que queda fuera de las líneas de primera y tercera base que se extiende hasta la valla y perpendicularmente hacia arriba.

TERRITORIO BUENO o "FAIR" (Fair Territory) es aquella parte del terreno de juego, dentro de e incluyendo las líneas de primera base y tercera base, desde el home hasta la parte de abajo de la valla del terreno de juego y perpendicularmente hacia arriba. Todas las líneas de "foul" están en terreno bueno.

TIEMPO ("Time") es el anuncio hecho por un árbitro de una interrupción legal del juego, durante la cual la bola está muerta.

Un TIRO (Throw) es el acto de impulsar la bola con la mano y el brazo hacia un objetivo determinado, y debe ser distinguido, siempre, de un lanzamiento realizado por el lanzador.

TOCAR (Touch) Tocar a un jugador o árbitro es hacer contacto con cualquier parte de su cuerpo, o uniforme, o equipo usado por él.

Regla 2.00 Tocar (Touch) Comentario: El equipo se considerara usado por un jugador o arbitro si está en contacto con el lugar apropiado en su persona.

Una TOCADA (Tag) es la acción de un jugador a la defensiva al tocar una base con su cuerpo, mientras sostiene la bola firme y seguramente en su mano o guante; o tocando a un corredor con la bola, o con su mano o guante que tiene la bola (sin incluir los cordones que cuelgan), mientras sostiene la bola firme y seguramente en su mano o guante. Sin embargo, no se considera una "tocada" (tag), si simultanea o inmediatamente después de tocar la base o tocar a un corredor, el defensor deja caer la bola. Para establecer la validez de una "tocada" (tag) el defensor deberá retener la bola lo suficiente para probar que tiene control total de la bola. Si el defensor toca a un corredor o una base y deja caer la bola mientras esta en el acto de hacer un tiro luego de la "tocada" (tag), se considerara la "tocada" como realizada.

Un TOQUE DE BOLA (Bunt) es una bola bateada a la que no se le ha tirado, sino que intencionalmente se toca ligeramente con el bate hacia dentro del cuadro interior.

EN VUELO (In Flight) describe una bola bateada, tirada o lanzada, la cual aun no ha tocado el terreno o algún objeto que no sea un jugador a la defensiva.

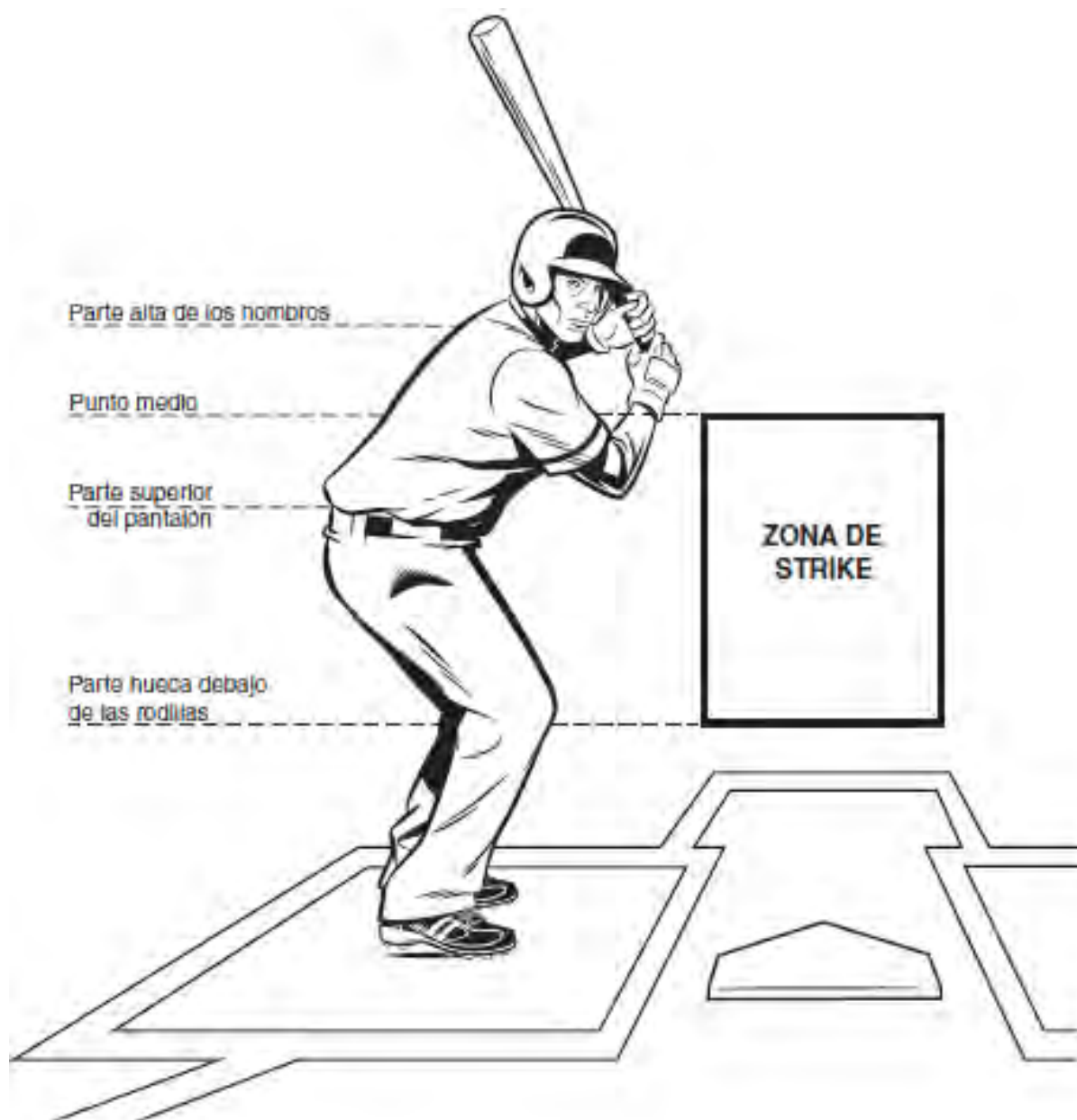
Una TRIPLE JUGADA (Triple Play) es una jugada realizada por la defensa en la cual tres jugadores a la ofensiva son eliminados como resultado de una acción continua, siempre que no se cometa error alguno entre los "outs" realizados.

Un WILD PITCH es un lanzamiento tan alto, tan bajo, o tan lejos del home, que no puede ser cogido por el receptor con un esfuerzo ordinario.

La ZONA DE STRIKE (Strike Zone) es aquella área sobre el home cuyo límite superior es una línea horizontal en el punto medio entre la parte alta de los hombros y la parte superior del pantalón del uniforme, y el nivel inferior es una línea en la parte inferior de las rodillas. La Zona de "Strike" será determinada desde la posición del bateador al momento que este está preparado para tirarle a un lanzamiento.

(Para el Diagrama de la ZONA DE STRIKE véase la próxima página.)

Cualquier referencia en estas Reglas Oficiales del Béisbol a "él", o "de él", se entenderá que también se refiere a "ella" o "de ella," según sea el caso, cuando la persona sea una fémina.



3.00—PRELIMINARES DEL PARTIDO.

3.01 Antes de comenzar el juego el árbitro deberá:

(a) Requerir el estricto cumplimiento de todas las reglas que rigen los implementos de juego y los implementos de los jugadores;

(b) Asegurarse que todas las líneas del terreno de juego (las líneas más gruesas en los Diagramas N° 1 y N° 2) estén marcadas con cal, yeso u otro material blanco que se pueda distinguir fácilmente del terreno o del césped;

(c) Recibir del equipo local el suministro de bolas reglamentarias, cuya cantidad y fabricación deben ser certificadas para el equipo local por el Presidente de la Liga. El árbitro inspeccionará las bolas y se asegurará que sean bolas oficiales y que han sido frotadas apropiadamente de manera que se remueva el brillo. El árbitro será el único que determinará si las bolas a usarse en el juego cumplen con los requisitos;

(d) Asegurarse que el equipo local cuenta por lo menos con una docena de bolas oficiales en reserva, y listas para ser usadas inmediatamente de ser necesario;

(e) Tener en su poder al menos dos bolas de reserva, y debe requerir el que se repongan dichas bolas según sea necesario en el transcurso del juego. Tales bolas de reserva se pondrán en juego cuando:

- (1) Una bola haya sido bateada fuera del terreno de juego o dentro del área de los espectadores.
- (2) Una bola se decolore o no es apta para ser utilizada.
- (3) El lanzador solicite una de las bolas de reserva.

Regla 3.01(e) Comentario: El árbitro no le entregará al lanzador una bola de reserva hasta que la jugada haya terminado y la bola anteriormente usada este muerta. Después que una bola tirada o bateada salga fuera del terreno, el juego no será reanudado con una bola de reserva hasta que los corredores hayan llegado a la base a la que tienen derecho. Luego de un cuadrangular fuera del terreno de juego, el árbitro no le entregará una nueva bola al lanzador o al receptor hasta que el bateador que conectó el cuadrangular haya cruzado el plato.

(f) Antes del comienzo del juego, asegurarse de que una bolsa de resina oficial sea colocada en el suelo, detrás de la goma del lanzador.

3.02 Ningún jugador podrá intencionalmente quitar el color o dañar la bola frotándola con tierra, resina, parafina, papel de lija, papel esmeril u otra sustancia extraña.

SANCIÓN: El árbitro solicitará la bola y expulsará del juego al infractor. Además, el infractor será sancionado por un período de tiempo no número de partidos, según indique el órgano correspondiente de la RFEBs. Véase las Reglas 8.02(a) del (2) hasta la (6) para las reglas que tratan sobre un lanzador que altera la bola.

3.03 Un jugador o jugadores pueden ser sustituidos durante un juego en cualquier momento en que la bola este muerta. Un jugador sustituto bateará en la posición del jugador sustituido, en el orden al bate del equipo. Un jugador que haya sido retirado del partido no podrá participar más en ese partido. Si un jugador que ha sido sustituido trata de volver a entrar, o vuelve a entrar al juego en cualquier capacidad, el árbitro principal ordenará al entrenador de ese jugador retirar inmediatamente del juego a dicho jugador en cuanto se dé cuenta de la presencia del jugador o luego de ser informado de la presencia impropia del jugador por otro árbitro o por cualquiera de los entrenadores. Si la directriz de retirar al jugador que ha sido sustituido ocurre antes de iniciar la jugada con el jugador sustituido impropriamente en el partido, entonces el jugador sustituto puede entrar al juego. Si tal directriz de retirar al jugador que ha sido sustituido ocurre después de comenzada la jugada con el jugador que ha sido sustituido en el partido, entonces se considerará que el jugador sustituto ha sido retirado del juego (además de la retirada del jugador que ha sido sustituido) y no podrá regresar al juego. Si un sustituto entra al juego en lugar de un entrenador-jugador, dicho entrenador puede continuar trabajando en los cajones de "coach" si así lo desea. Cuando dos o más jugadores

sustitutos del equipo de la defensiva entran al juego al mismo tiempo, el entrenador deberá, inmediatamente antes de que ocupen sus posiciones en el terreno, informar al árbitro el turno de dichos jugadores en el orden al bate del equipo y el árbitro principal se lo notificará al anotador oficial. Si esta información no se le da inmediatamente al árbitro principal, éste tendrá la autoridad para designar el turno de los sustitutos en el orden al bate.

Regla 3.03 Comentario: Un lanzador puede cambiar a otra posición solamente una vez durante la misma entrada: por ejemplo, al lanzador no le será permitido asumir otra posición que no sea la de lanzador más de una vez en la misma entrada. A cualquier otro jugador, que no sea un lanzador, que sustituya a un jugador lesionado le será permitido realizar cinco tiros de calentamiento. (Véase la Regla 8.03 para los lanzadores).

Cualquier jugada que suceda mientras se encuentra en el juego un jugador que ha sido sustituido, será válida. Si, a juicio del árbitro, el jugador volvió a entrar al juego sabiendo que había sido sustituido, el árbitro puede expulsar al entrenador.

3.04 Un jugador cuyo nombre este en el orden al bate de su equipo no podrá convertirse en corredor sustituto de otro miembro de su equipo.

Regla 3.04 Comentario: El propósito de esta regla es eliminar la práctica de utilizar los llamados "corredores de cortesía". A ningún jugador que se encuentre jugando le será permitido actuar como "corredor de cortesía" de un compañero de equipo. Ningún jugador que haya estado en el juego y haya sido sustituido podrá regresar como un "corredor de cortesía". Cualquier jugador que no esté en la alineación, si es usado como corredor, se le considerará como jugador sustituto.

3.05

(a) El lanzador designado en la alineación entregada al árbitro principal según dispuesto en las Reglas 4.01(a) y 4.01(b), deberá lanzarle al primer bateador, o a cualquier bateador sustituto, hasta que dicho bateador sea eliminado o alcance la primera base, a menos que el lanzador sufra una lesión o enfermedad la cual, a juicio del árbitro principal, lo incapacite para lanzar.

(b) Si el lanzador es sustituido, el lanzador sustituto le lanzará al bateador que se encuentre al bate o a cualquier bateador sustituto, hasta que dicho bateador sea puesto "out" o alcance la primera base, o hasta que el equipo a la ofensiva sea retirado, a menos que el lanzador sustituto sufra una lesión o enfermedad la cual, a juicio del árbitro principal, lo incapacite para lanzar.

(c) Si se hace una sustitución impropia por el lanzador, el árbitro ordenará el regreso al juego del lanzador propio hasta que se cumpla con lo dispuesto en esta regla. Si se le permite lanzar al lanzador impropio, cualquier jugada que resulte es legal. El lanzador impropio se convierte en el lanzador propio tan pronto realice su primer lanzamiento al bateador, o tan pronto cualquier corredor sea puesto "out".

Regla 3.05(c) Comentario: Si un entrenador intenta sustituir a un lanzador en violación a la Regla 3.05(c), el árbitro deberá notificar al entrenador del equipo infractor que tal acción no procede. Si, por descuido, el árbitro principal ha anunciado la entrada del lanzador impropio, a pesar de esto, debe corregir la situación antes de que el lanzador impropio realice un lanzamiento. Tan pronto como el lanzador impropio realice un lanzamiento se convierte en el lanzador propio.

(d) Si un lanzador que está en el juego cruza la línea de "foul" para tomar su posición en la goma del lanzador para comenzar una entrada, tendrá que lanzarle al primer bateador hasta que ese bateador sea retirado o alcance la primera base, a menos que el bateador sea sustituido, o el lanzador se lastime o se enferme y a juicio del árbitro esté incapacitado para lanzar. Si el lanzador termina la entrada en base o al bate y no regresa a su "dugout" al terminar la entrada, no se le requerirá al lanzador lanzarle al primer bateador de la entrada hasta que haga contacto con la goma de lanzar para comenzar sus lanzamientos de calentamiento.

3.06 El entrenador notificara inmediatamente cualquier sustitución al árbitro principal e informará el turno que ocuparan los sustitutos en el orden al bate.

Regla 3.06 Comentario: Para evitar cualquier confusión, el entrenador debe dar el nombre del sustituto, su posición en el orden al bate y su posición en el terreno. Cuando dos o más jugadores sustitutos del equipo a la defensiva entran a juego al mismo tiempo, el entrenador, inmediatamente antes de que tomen sus posiciones como defensores, deberá indicar al árbitro principal las posiciones de tales jugadores en el orden al bate, y el árbitro principal le notificara al anotador oficial. Si esta información no se ofrece de inmediato al árbitro principal, este tendrá la autoridad para designar el lugar de los sustitutos en el orden al bate.

Si se está haciendo una sustitución múltiple, el entrenador o el "coach" deberá notificar primero al árbitro principal. El árbitro principal deberá ser informado de las sustituciones múltiples y cambios en el orden al bate antes de que el entrenador llame a un nuevo lanzador (independientemente de que el entrenador o "coach" anuncie la sustitución múltiple antes de cruzar la línea de "foul". Hacer una señal o cualquier movimiento hacia el "bullpen" será considerada una sustitución oficial para el nuevo lanzador. No está permitido al entrenador dirigirse a la goma de lanzar, llamar a un nuevo lanzador y después informar al árbitro las sustituciones múltiples con la intención de intercambiar el orden al bate.

Los jugadores que hayan sido sustituidos pueden permanecer con su equipo en el banquillo o pueden "calentar" a los lanzadores. Si un entrenador se sustituye a sí mismo por otro jugador, puede continuar dirigiendo a su equipo desde el banquillo o desde el cajón del "coach". Los árbitros no permitirán a los jugadores que han sido sustituidos, y que se les permite permanecer en el banco, dirigir comentarios a cualquier jugador o al entrenador del equipo contrario, o a los árbitros.

3.07 El árbitro principal, después de haber sido notificado, anunciará inmediatamente, o hará que sea anunciada, cada sustitución.

3.08

(a) Si no se hiciera el anuncio de una sustitución, el sustituto se considera que ha entrado a juego cuando:

- (1) Si es un lanzador, ocupe su posición en la goma de lanzar.
- (2) Si es un bateador, ocupe su posición en la caja del bateador.
- (3) Si es un jugador a la defensiva, ocupe la posición usualmente ocupada, por el jugador a la defensiva que ha sustituido, y la jugada comienza.
- (4) Si es un corredor, ocupe la posición del corredor a quien haya sustituido.

(b) Cualquier jugada realizada por, o sobre, cualquiera de los sustitutos no anunciados antes mencionados será legal.

3.09 Los jugadores en uniforme no podrán conversar ni mezclarse con el público, ni sentarse en las gradas antes o durante el juego. Ningún entrenador, "coach" o jugador conversará con los espectadores antes o durante el juego. Los jugadores de equipos contrarios no podrán fraternizar en ningún momento mientras estén en uniforme.

3.10

(a) El equipo local será el único juez para decidir si un partido no se puede comenzar debido al mal tiempo o a las malas condiciones del terreno de juego, excepto cuando se trate del segundo partido de un doble-juego. EXCEPCIÓN: Esta regla será de aplicación en las Ligas Nacionales de Béisbol. En los Campeonatos Estatales por Concentración será el Comisario Técnico del partido, quien deberá de tomar la decisión de si un partido puede comenzar, según lo referido a esta regla.

(b) El árbitro principal del primer partido será el único facultado para decidir si el segundo partido de un doble-juego no podrá comenzarse a causa del mal tiempo o de las malas condiciones del terreno de juego.

3.11 Entre partidos de un doble-juego, o en cualquier momento que un partido sea suspendido a causa de las malas condiciones del terreno de juego, el árbitro principal tendrá el control de los encargados del terreno y de sus asistentes, con el fin de poner el terreno en condiciones para jugar.

SANCIÓN: Por violación de esta regla, el árbitro principal podrá declarar forfait el partido a favor del equipo visitante.

3.12 Cuando el árbitro detenga el partido, cantará "Tiempo". Cuando cante "Juego", la suspensión queda sin efecto y se reanuda el juego. Entre que se canta "Tiempo" y "Juego" la bola permanece muerta.

3.13 El entrenador del equipo local presentará al árbitro principal y al entrenador contrario cualquier regla de terreno que considere necesaria debido a las medidas del mismo, para evitar la entrada de espectadores al terreno de juego, bolas bateadas o tiradas en dicha área, o cualquier otra contingencia. Si estas reglas son aceptadas por el entrenador contrario, serán legales. Si éstas no son aceptadas por el entrenador contrario, el árbitro principal establecerá y hará cumplir cualquier regla especial de terreno que crea necesaria debido a las condiciones del terreno, las cuales no deberán entrar en conflicto con las reglas oficiales del juego.

3.14 Los integrantes del equipo a la ofensiva deberán sacar del terreno de juego y llevar consigo al "dugout" todos los guantes y otros implementos mientras su equipo está al bate. Ningún implemento podrá dejarse sobre el terreno de juego, ni en territorio "fair" o "foul".

3.15 No se permitirá a ninguna persona permanecer en el terreno de juego durante el partido, con excepción de los jugadores y "coaches" uniformados, entrenadores, fotógrafos autorizados por el equipo local, árbitros, policías uniformados, vigilantes u otros empleados del equipo local. En el caso de una interferencia no intencional cometida por cualquier persona de las aquí autorizadas a estar en el terreno de juego (excepto los miembros del equipo al bate participando en el juego, o un "coach" de base que interfiera con un defensor que intenta fildear una bola bateada o tirada; o un árbitro) la bola estará viva y en juego. Si la interferencia es intencional la bola quedará muerta al momento de la interferencia y el árbitro impondrá las penalidades que a su juicio anulen la acción de interferencia.

Regla 3.15 Comentario: En el caso de la interferencia con un defensor que intenta fildear una bola bateada o tirada por parte de los miembros del equipo al bate o "coaches" de base, exceptuados en la Regla 3.15 véase la Regla 7.11. Refiérase también a la Regla 5.09(b), 5.09(f) y 6.08(d), que cubre la interferencia de un árbitro, y la Regla 7.08(b) que cubre la interferencia por parte de un corredor.

El caso de la interferencia intencional o no intencional se decidirá en base a la acción de la persona que comete la interferencia. Por ejemplo: un carga-bates, encargado de recoger las bolas, policía, etc., que trata de evitar ser tocado por una bola tirada o bateada pero a pesar de eso es tocado por la bola, estaría involucrado en una interferencia no intencional. Sin embargo, si tal persona patea la bola, la levanta o la empuja, esa acción se considera una interferencia intencional, sin tomar en cuenta cuales puedan haber sido sus intenciones.

JUGADA: El bateador conecta un batazo por el short stop, quien fildea la bola pero tira mal a la primera base. El "coach" de primera base, tratando de evitar ser golpeado por la bola, cae al suelo, y el primera base en su esfuerzo por recuperar la bola tropieza con el "coach". El bateador-corredor finalmente alcanza la tercera base. Queda a juicio del árbitro el decretar interferencia por parte del "coach" y si el árbitro considera que el "coach" hizo todo lo posible para evitar interferir con la jugada, no se debe decretar interferencia. Si a juicio del árbitro, el "coach" solo estaba aparentando que trataba de no interferir, el árbitro deberá decretar la interferencia.

3.16 Cuando ocurra interferencia del espectador con cualquier bola tirada o bateada, la bola quedará muerta al momento de la interferencia y el árbitro impondrá las sanciones que a su juicio anulen la acción de interferencia.

REGLA APROBADA: Si la interferencia del espectador impide claramente que un jugador a la defensiva pueda atrapar un fly, el árbitro declarará out al bateador.

Regla 3.16 Comentario: Existe una diferencia entre una bola que ha sido tirada o bateada dentro de las gradas, que toca a un espectador y por lo tanto la bola está fuera de juego aun cuando rebote hacia el terreno de juego, y cuando un espectador entra al terreno de juego o alcanza sobre, por debajo o a través de una valla, y toca una bola en juego, o que haga contacto o interfiera de alguna manera con un jugador. Este último caso es claramente intencional y será tratado como una interferencia intencional de acuerdo a la Regla 3.15. El bateador y los corredores serán colocados donde, a juicio del árbitro, hubieran estado de no haber ocurrido la interferencia.

No se declarará interferencia cuando un jugador a la defensiva se estira sobre una valla, una baranda, cuerda o dentro de las gradas para atrapar una bola. Esto lo hace a su propio riesgo. Sin embargo, en el caso en que un espectador se estire hacia el lado del terreno de juego de tales vallas, barandas o cuerdas, y claramente impida al jugador a la defensiva que atrape la bola, entonces se deberá declarar "out" al bateador por la interferencia del espectador.

Ejemplo: Corredor en tercera base, un out y el bateador conecta un elevado a lo profundo de los exteriores (en terreno "fair" o "foul"). Un espectador interfiere claramente con el exterior que intenta atrapar el elevado. El árbitro decreta "out" al bateador por la interferencia del espectador. La bola queda muerta en el momento que se canta la jugada. El árbitro decide que

debido a la distancia que recorrió la bola bateada, el corredor de tercera habría anotado después de la atrapada si el jugador a la defensiva hubiera cogido la bola, por lo tanto se permite que el corredor anote. Este no sería el caso si dicho fly fuera interferido a corta distancia del home.

3.17 Los jugadores y sustitutos de ambos equipos permanecerán en sus respectivos banquillos (dugout) a menos que estén participando en el juego o preparándose para entrar a él, o actuando de "coach" en primera o tercera base. Nadie podrá ocupar el banquillo (dugout) durante un juego con excepción de jugadores, sustitutos, entrenadores, "coaches", auxiliares y niños recoge bates.

SANCIÓN: Por violación a esta regla, el árbitro puede expulsar del terreno al infractor, luego de ser advertido.

Regla 3.17 Comentario: A los jugadores en la lista de lesionados les está permitido participar en las actividades pre-juego y sentarse en el banquillo (dugout) durante el juego, pero no podrán tomar parte en ninguna actividad durante el juego, tales como calentar a un lanzador, ejercer de guía en primera o tercera base, etc. En ningún momento se permitirá a los jugadores incapacitados entrar al terreno durante el partido, sin importar la razón para ello.

3.18 El equipo local proveerá suficiente protección policial para preservar el orden. Si durante un partido una persona, o personas, entran al terreno e interfieren de cualquier manera con el mismo, el equipo visitante puede negarse a seguir jugando hasta que el terreno sea despejado.

SANCIÓN: Si el terreno no fuera despejado en un periodo de tiempo razonable, que nunca será menos de quince minutos, a partir del momento que el equipo visitante haya rehusado continuar jugando, el árbitro puede decretar forfait a favor del equipo visitante.

4.00—COMIENZO Y TERMINACIÓN DE UN PARTIDO.

4.01 A menos que el equipo local haya notificado de antemano que el partido ha sido pospuesto o que su comienzo será retrasado, el árbitro o árbitros saldrán al terreno de juego cinco minutos antes de la hora establecida para comenzar el juego y se dirigirán directamente al home donde se reunirán con los entrenadores de los equipos. A continuación:

- (a) Primero, el entrenador del equipo local, o su designado, entregará al árbitro principal su alineación, por duplicado.
- (b) Luego, el entrenador del equipo visitante, o su designado, entregará al árbitro principal su alineación, por duplicado.
- (c) Cada alineación presentada al árbitro principal debe tener la posición defensiva de cada jugador. Si se va a usar un bateador designado, la alineación debe indicar cual bateador será el designado. Véase la Regla 6.10(b). Los posibles jugadores sustitutos también deberán indicarse, pero el no incluir en el listado a un posible jugador sustituto no le hará inelegible para entrar al partido dicho posible jugador sustituto.
- (d) El árbitro principal se asegurará de que el original y las copias de las respectivas alineaciones sean idénticas, y luego entregará una copia de cada alineación al entrenador contrario. La copia que conservará el árbitro será la alineación oficial. La acción del árbitro de entregar la alineación declarará la oficialidad de las mismas. De ahí en adelante, ninguno de los entrenadores hará sustitución alguna, excepto según está determinado en este reglamento.
- (e) Tan pronto la alineación del equipo local sea entregada al árbitro principal, éste se hace cargo del terreno de juego y desde ese momento el árbitro principal será el único con autoridad para decidir cuándo un juego será terminado, suspendido o reanudado a causa del estado del tiempo o del terreno de juego. El árbitro principal no terminará un partido hasta por lo menos treinta (30) minutos después que el partido haya sido detenido. El árbitro principal podrá extender la suspensión mientras crea que existe la posibilidad de reanudar el juego.

Regla 4.01 Comentario: Errores obvios en la alineación identificados por el árbitro principal antes de comenzar el partido, deben ser notificados al entrenador o capitán del equipo que cometió el error, de manera que estos puedan ser corregidos antes del inicio del partido. Por ejemplo: si un entrenador por error incluye solamente a ocho jugadores en la alineación o ha incluido a dos jugadores con el mismo apellido pero sin una inicial que los identifique y el árbitro se percató de tales errores antes de comenzar el partido, éste hará que se corrija(n) dicho(s) error(es) para dar comienzo al partido. Los equipos no deberán tener problemas posteriormente por errores obvios inadvertidos y que puedan ser corregidos antes del inicio del partido.

El árbitro principal tratará en todo momento de completar el partido. Su autoridad será absoluta para reanudar el partido después de una o más suspensiones de 30 minutos cada una, y dará por terminado el partido solamente de no existir la posibilidad de completarlo.

4.02 Los jugadores del equipo local ocuparán sus posiciones a la defensiva, el primer bateador del equipo visitante ocupará su posición en la caja del bateador, el árbitro cantará "Juego" y el partido comenzará.

4.03 Cuando la bola es puesta en juego al comienzo de un partido, o durante el mismo, todos los jugadores a la defensiva, excepto el receptor, estarán en territorio "fair".

- (a) El receptor se colocará directamente detrás del home. Podrá abandonar su posición en cualquier momento para recibir un lanzamiento o realizar una jugada, excepto cuando el bateador esté recibiendo una base por bolas intencional, entonces el receptor deberá estar de pie con ambos pies dentro de las líneas del cajón del receptor hasta que la bola salga de la mano del lanzador.

SANCIÓN: "Balk".

- (b) El lanzador ocupará su posición legal mientras esté en el acto de lanzar la bola al bateador.

(c) Excepto el lanzador y el receptor, cualquier jugador a la defensiva puede colocarse en cualquier lugar del territorio "fair".

4.04 El orden al bate deberá ser seguido durante todo el juego a menos que un jugador sea sustituido por otro. En tal caso el sustituto ocupará el lugar del jugador sustituido en el orden al bate.

4.05

(a) El equipo a la ofensiva, durante su turno al bate, deberá colocar en el terreno dos "coaches" de base, uno cerca de la primera base y otro cerca de la tercera base.

(b) El número de "coaches" de base será limitado a dos, y deberán (1) vestir el uniforme del equipo, y (2) permanecer en todo momento dentro del cajón del "coach".

SANCIÓN: El "coach" de base infractor será expulsado del juego, y deberá abandonar el terreno de juego.

Regla 4.05 Comentario: Durante muchos años ha sido práctica común de algunos "coaches" colocar un pie fuera del cajón del "coach" o estar de pie a horcajadas o de alguna forma colocarse ligeramente fuera de las líneas del cajón del "coach" Hasta que una bola bateada no supere al "coach" que está situado en su cajón, no se le permitirá acercarse al home, ni acercarse al terreno "fair". De otra parte, no se considerará al "coach" fuera del cajón a menos que el entrenador del otro equipo lo reclame, en cuyo caso el árbitro hará cumplir estrictamente la regla y exigirá a todos los "coaches" (de ambos equipos) permanecer en todo momento, en la cajón del "coach".

También es práctica común que el "coach" que tiene una jugada en su base, se salga del cajón del "coach" para indicarle a un jugador que se deslice, avance o regrese a una base. Esto puede ser permitido si el "coach" no interfiere de manera alguna con la jugada. Excepto cuando se intercambien implementos del juego, todos los "coaches" de base deberán abstenerse del contacto físico con cualquier corredor en base, especialmente cuando se están pasando las señas.

4.06

(a) Ningún entrenador, jugador, sustituto, "coach", entrenador o carga-bates en ningún momento, ya sea desde el banco, cajón del "coach", en el terreno de juego, o en cualquier otra parte, podrá:

(1) Incitar o tratar de incitar, con palabras o señas, a los espectadores para que hagan protestas;

(2) Usar lenguaje que pueda, en alguna forma, referirse o que aluda a jugadores contrarios, un árbitro o cualquier espectador;

(3) Pedir "Tiempo", ni emplear palabra o frase o realizar acción alguna mientras la bola este viva y en juego, con la clara intención de tratar que el lanzador cometa un "balk";

(4) Hacer contacto intencional con el árbitro, de manera alguna.

(b) Ningún jugador a la defensiva podrá colocarse en la línea de visión del bateador, ni actuar de manera alguna, con deliberada intención antideportiva, para distraer al bateador.

SANCIÓN: El infractor será expulsado del juego y tendrá que abandonar el terreno de juego, y si se cometió un "balk" será anulado.

4.07 Cuando un entrenador, jugador, "coach" o auxiliar sea expulsado de un juego, abandonará el terreno inmediatamente y no tendrá ninguna participación durante el resto de ese juego. Deberá permanecer en el vestuario o se cambiara a ropa de calle y abandonará el recinto deportivo o se sentará en las gradas suficientemente alejado del banquillo o el bullpen (área de calentamiento) de su equipo.

Regla 4.07 Comentario: Si un entrenador, "coach" o jugador se encuentra bajo sanción, no podrá estar en el "dugout", o en la zona reservada a la prensa, durante el transcurso de un partido.

4.08 Cuando los ocupantes del banquillo de jugadores demuestren de manera violenta su desacuerdo con una decisión de un árbitro, éste deberá primero advertirles que dicha actitud debe cesar. Si dicha actitud continúa:

SANCIÓN: El árbitro ordenará a los infractores salir del banquillo y dirigirse a su vestuario. Si no le es posible identificar al infractor, o infractores, puede sacar del banquillo a todos los jugadores sustitutos. El entrenador del equipo infractor tendrá la opción de llamar al terreno de juego solamente a aquellos jugadores que sean necesarios para sustituciones en el partido.

4.09 CÓMO ANOTA UN EQUIPO.

- (a) Se anotará una carrera cada vez que un corredor avance legalmente y toque primera, segunda, tercera y el home, antes de que tres jugadores sean eliminados para terminar la entrada. **EXCEPCION:** No se anota una carrera si el corredor avanza al home durante una jugada en la cual se realiza el tercer "out" (1) sobre el bateador-corredor antes de que este toque la primera base; (2) sobre cualquier corredor que haya sido "out" forzado; o, (3) sobre un corredor precedente que sea declarado "out" por haber dejado de tocar una de las bases.
- (b) Cuando se anote la carrera del triunfo en la segunda mitad de la última entrada de un juego válido, o en la última mitad de una entrada extra, como resultado de una base por bolas, bateador golpeado por un lanzamiento o cualquier otra jugada con las bases llenas en la que el bateador y todos los demás corredores están forzados a avanzar sin riesgo de ser eliminados, el árbitro no declarará el partido terminado hasta que el corredor forzado a avanzar desde la tercera haya tocado el plato y el bateador-corredor haya tocado la primera base.

Regla 4.09 (b) Comentario: Será una excepción si los espectadores invaden el terreno y físicamente impiden al corredor tocar el home o que el bateador llegue a primera base. En tales casos los árbitros otorgarán la base al corredor debido a la obstrucción de los espectadores.

SANCIÓN: Si el corredor de tercera rehúsa avanzar y tocar el plato en un tiempo razonable, el árbitro anulará la carrera, declarará "out" al jugador infractor y ordenará que el juego continúe. Si, con dos "out", el bateador-corredor rehúsa avanzar y tocar la primera base, el árbitro anulará la carrera, declarará "out" al infractor, y ordenará que el juego continúe. Si, con menos de dos "out", el bateador-corredor rehúsa avanzar y tocar la primera base, se contará la carrera, pero el jugador infractor será eliminado.

Regla 4.09 Comentario: **REGLA APROBADA:** No se anotará carrera alguna durante una jugada en la que el tercer "out" se realice sobre el bateador-corredor antes de que este toque la primera base. Ejemplo: Un "out", Ramírez está en segunda y Pérez en primera. El bateador, Domínguez, conecta un sencillo. Ramírez anota. Pérez es "out" en un tiro a home. Hay dos "out". Pero Domínguez no tocó la primera base. Tiran la bola a primera base, se hace una apelación y Domínguez es declarado "out". Hay tres "out". La carrera de Ramírez no cuenta ya que llegó al home durante una jugada en la cual el tercer "out" fue realizado sobre el bateador-corredor antes de que este tocara la primera base.

REGLA APROBADA: Los corredores subsiguientes no se verán afectados por la acción de un corredor precedente a menos que haya dos "out".

Ejemplo: Un "out", Ramírez está en segunda, Pérez en primera, y el bateador Domínguez conecta un cuadrangular dentro del parque. En su recorrido hacia el home Ramírez no toca tercera base. Pérez y Domínguez anotan. El equipo a la defensiva tiene la bola, pisa la tercera base apelando al árbitro, y Ramírez es declarado out. Las carreras anotadas por Smith y Brown cuentan.

REGLA APROBADA: Dos "out", Ramírez está en segunda, Pérez en primera, y el bateador Domínguez conecta un cuadrangular dentro del parque. Los tres corredores cruzan el home. Pero Ramírez no toca la tercera base y en apelación es declarado "out". Tres "out". Las carreras de Pérez y Domínguez son anuladas. Ninguna carrera se anota en la jugada.

REGLA APROBADA: Un "out", Ramírez en tercera, Pérez en segunda. Domínguez conecta un fly al exterior central y es "out". Dos "out". Ramírez anota después de la cogida y Pérez anota en un tiro malo al plato. Pero, en apelación, se determina que Ramírez es "out" ya que salió de tercera antes de la cogida. Tres "out". Ninguna carrera es válida.

REGLA APROBADA: Dos "out", bases llenas, el bateador conecta un cuadrangular por encima de la valla. En apelación, el bateador es declarado "out" por no tocar primera base. Tres "out". Ninguna carrera es válida.

He aquí una norma general que aplica:

Cuando un corredor deja de tocar una base y un jugador a la defensiva sostiene la bola sobre la base que no se ha tocado, o sobre la base originalmente ocupada por el corredor en caso de un fly cogido, y se hace la apelación al árbitro, el corredor es "out" cuando el árbitro acepta la apelación; todos los corredores pueden anotar si les es posible, excepto que con dos "out", si se hace la apelación, el corredor es "out" al momento que deja de tocar la base, en lo referente a los corredores siguientes.

REGLA APROBADA: Un "out" Ramírez en tercera, Pérez en primera, y Domínguez conecta un fly al exterior derecho que es atrapado. Dos "out" Ramírez hace "pisa y corre y anota después de la atrapada. Pérez trata de regresar a primera base pero el

tiro del exterior llega primero. Tres "out". Pero Ramírez había anotado antes que el tiro para retirar a Pérez llegara a primera base, por lo tanto la carrera de Ramírez cuenta. No es una jugada forzada.

4.10

- (a) Un juego válido (oficial) consiste de nueve entradas, a menos que se extienda por estar empatado, o acortado (1) porque el equipo local no necesite su mitad de la novena entrada o necesita solamente una fracción de ella, o (2) porque el árbitro principal lo declare terminado. EXCEPCIÓN: La RFEBs podrá adoptar una regla que estipule que uno o ambos partidos de un doble juego tengan una duración de siete entradas. En tales partidos, cualquiera de estas reglas aplicables a la novena entrada se aplicarán a la séptima entrada.
- (b) Si la anotación está empatada después de nueve entradas completas, se continuará el partido hasta (1) que el equipo visitante haya anotado un mayor número de carreras que el equipo local al finalizar una entrada completa, o (2) cuando el equipo local anote la carrera del triunfo en una entrada incompleta.
- (c) Si un partido es declarado terminado, es un partido reglamentario:
 - (1) Si se han completado cinco entradas;
 - (2) Si en cuatro entradas o en cuatro y fracción de entradas, el equipo local ha anotado más carreras que las anotadas por el equipo visitante en cinco medias entradas completas.
 - (3) Si el equipo local anota una o más carreras en su mitad de la quinta entrada para empatar el marcador.
- (d) Si un juego válido (oficial) es terminado con el marcador empatado, se convertirá en un juego suspendido. Véase Regla 4.12.
- (e) Si un juego es pospuesto o de otra manera declarado terminado antes de que se convierta en un juego válido (oficial), el árbitro principal lo declarará "No Válido" a menos que el juego sea terminado de acuerdo con las Reglas 4.12(a)(3) o 4.12(a)(4), el cual será un juego suspendido en cualquier momento después de comenzado.
- (f) Las entradas al estadio no serán reembolsados en cualquier partido reglamentario o suspendido que haya progresado o ido más allá del punto que se describen en la regla 4.10(c).

4.11 El marcador final de un partido reglamentario (oficial) es el total de carreras anotadas por cada equipo en el momento en que finaliza el juego.

- (a) El partido finaliza cuando el equipo visitante completa su mitad de la novena entrada, si el equipo local está al frente en el marcador.
- (b) El partido finaliza cuando se completa la novena entrada, si el equipo visitante se encuentra al frente en el marcador.
- (c) Si el equipo local anota la carrera del triunfo en su mitad de la novena entrada (o en su mitad de una entrada extra después de un empate), el partido finaliza inmediatamente cuando la carrera del triunfo haya sido anotada. EXCEPCION: Si el ultimo bateador del partido conecta un cuadrangular por encima de la valla, al bateador-corredor y a todos los corredores en base se les permitirá anotar, de conformidad con las reglas que rigen el corrido de bases, y el partido finaliza cuando el bateador-corredor toque el home.

REGLA APROBADA: El bateador conecta un cuadrangular por encima de la valla para ganar el juego en la segunda mitad de la novena entrada o de una entrada extra, pero es declarado "out" por pasarle a un corredor precedente. El partido finaliza inmediatamente se anote la carrera del triunfo. Excepto que haya dos "out" y la carrera del triunfo no haya llegado al home cuando el corredor le pasa al otro

corredor, en cuyo caso termina la entrada y solo contarán las carreras que hayan anotado antes que se diera esta circunstancia.

- (d) Un partido declarado terminado finaliza en el momento en que el árbitro concluye el partido, a menos que se convierta en un partido suspendido de acuerdo a la Regla 4.12(a).

4.12 PARTIDOS SUSPENDIDOS, POSPUESTOS, Y EMPATES.

- (a) Un partido se convertirá en un partido suspendido, que deberá completarse en una fecha futura, si el partido es terminado por cualquiera de estas razones:
 - (1) Un toque de queda impuesto por ley;
 - (2) Un límite de tiempo establecido por las reglas de la RFEBS;
 - (3) Fallo en el alumbrado, mal funcionamiento de un equipo mecánico del terreno de juego, o error no intencional del operador del equipo mecánico del terreno bajo el control del equipo local (lonas, o cualquier equipo de bombeo de agua);
 - (4) Oscuridad, cuando una ley prohíbe el encendido del alumbrado;
 - (5) El estado del tiempo, si un partido reglamentario (oficial) es terminado mientras una entrada está en progreso y antes de que sea completada, y el equipo visitante ha anotado una o más carreras para tomar la delantera y el equipo local no ha retomado la ventaja; o
 - (6) Es un partido reglamentario terminado con el marcador empatado.

Ningún partido dado por terminado ya sea por un toque de queda (Regla 4.12(a)(1)), condiciones del tiempo (Regla 4.12(a)(5)), límite de tiempo (Regla 4.12(a)(2)) o con el marcador empatado (Regla 4.12(a)(6)), será un partido suspendido a menos que haya progresado lo suficiente para ser un partido reglamentario (oficial) de acuerdo con la Regla 4.10(c). Un partido dado por terminado de conformidad con las Reglas 4.12(a)(3) o la 4.12(a)(4) será un partido suspendido en cualquier momento después de comenzado.

NOTA: El estado del tiempo y las condiciones similares—Reglas 4.12(a)(1) hasta 4.12(a)(5)—tendrán precedencia al momento de determinar si un partido declarado terminado será un partido suspendido. Si un partido es interrumpido por las condiciones del tiempo y luego ocurre un fallo en el alumbrado o un toque de queda o el límite de tiempo no permite su reanudación, el partido no será un partido suspendido. Si un partido es interrumpido por un fallo en el alumbrado, y las condiciones del tiempo o del terreno no permiten su reanudación, el partido no será un partido suspendido. Un partido puede ser considerado un partido suspendido solamente si se detiene por cualquiera de las seis (6) razones especificadas en la Regla 4.12(a).

- (b) Un partido suspendido será reanudado y completado de acuerdo con los reglamentos vigentes de la RFEBS y siempre antes de la celebración del siguiente partido programado entre ambos equipos en el mismo campo.
- (c) Un partido suspendido será reanudado a partir del punto exacto de la suspensión del partido original. El completar un partido suspendido significa continuar el partido original. La alineación y el orden al bate de ambos equipos serán exactamente iguales a la alineación y el orden al bate al momento de la suspensión, sujeto a las reglas que rigen las sustituciones. Cualquier jugador puede ser sustituido por un jugador que no haya participado en el partido antes de la suspensión. Ningún jugador que haya sido cambiado antes de la suspensión podrá regresar a la alineación.

Regla 4.12 (c) Comentario: Si inmediatamente antes de la decisión de suspender un partido, un lanzador sustituto ha sido anunciado pero no ha terminado la entrada o no ha lanzado hasta que el bateador se haya convertido en corredor, dicho lanzador, puede iniciar en la reanudación del partido, aunque no está obligado a hacerlo. Sin embargo, si él no inicia, será considerado que ha sido sustituido y no podrá ser utilizado en ese partido.

4.13 REGLAS QUE GOBIERNAN LOS DOBLES JUEGOS.

- (a) (1) Solo podrán jugarse dos partidos de campeonato en una misma fecha. El completar un partido suspendido no violará esta regla.

(2) Si dos partidos son programados para ser jugados en una misma fecha, el primer partido a disputarse será el programado para esa fecha.
- (b) Después del comienzo del primer partido de un doble-juego, ese partido deberá ser completado antes de comenzar el segundo partido del doble-juego.
- (c) El segundo partido de un doble-juego comenzará veinte minutos después de haber concluido el primer partido, a menos de que un período de tiempo más largo (que no excederá los treinta minutos) sea declarado por el árbitro principal y anunciado a ambos entrenadores al finalizar el primer partido. EXCEPCION: Si la RFEBs, para algún motivo especial, ha aprobado una petición del equipo local para un intervalo de tiempo más largo entre los partidos, el árbitro principal declarará tal periodo de tiempo y lo informará a los entrenadores. El árbitro principal del primer partido será quien lleve el control del tiempo entre partidos.
- (d) El árbitro comenzará el segundo partido de un doble-juego, si es del todo posible, y el partido continuará por tanto tiempo como lo permitan las condiciones del terreno, restricciones locales de horario, o el estado del tiempo.
- (e) Cuando por cualquier motivo, se retrasa el comienzo de un doble-juego programado, cualquier partido que sea comenzado, será el primer partido del doble-juego.
- (f) Cuando un partido re-programado sea parte de un doble encuentro, el partido re-programado será el segundo partido, y el primero será el partido que fue programado para esa fecha.

4.14 El árbitro principal ordenará que las luces del campo sean encendidas cuando en su opinión la oscuridad haga peligroso continuar jugando con la luz del día.

4.15 Un partido puede ser declarado forfait a favor del equipo contrario, cuando un equipo:

- (a) No se presenta al terreno de juego, o estando en el terreno de juego, se niega a comenzar el partido en un plazo de cinco minutos luego que el árbitro principal haya cantado "Juego" a la hora señalada para el comienzo del mismo, a menos que, a juicio del árbitro, tal demora sea inevitable;
- (b) Utilice tácticas claramente diseñadas para demorar o acortar el partido;
- (c) Se niega a continuar jugando durante un partido, a menos que el partido haya sido suspendido o terminado por el árbitro principal;
- (d) Después de una suspensión, no reanude el partido en un plazo de un minuto después que el árbitro haya cantado "Juego";
- (e) Viola cualquiera de las reglas de juego con clara intención y persistentemente, después de haber sido advertido por el árbitro;
- (f) Se niega a obedecer dentro de un tiempo razonable, la orden del árbitro, de retirar a un jugador del equipo que haya sido expulsado;
- (g) No se presenta al segundo partido de un doble encuentro, veinte minutos después de finalizado el primer juego, a menos que el árbitro principal del primer partido haya extendido el tiempo del intermedio.

4.16 Un partido será declarado forfait a favor del equipo visitante si, luego de haber sido suspendido, los encargados del terreno, voluntaria o intencionalmente, no obedecen la orden de los árbitros respecto a la preparación del terreno para continuar el partido.

4.17 Un partido será declarado forfait a favor del equipo contrario cuando un equipo está imposibilitado o se niega a colocar nueve jugadores en el terreno de juego.

4.18 Si el árbitro principal declara un partido forfait, enviará un informe escrito a la RFEBS en un plazo de veinticuatro horas, pero la falta del envío de este informe no afectará al forfait.

4.19 PARTIDOS PROTESTADOS. La RFEBS adoptará reglas que regulen el procedimiento para protestar un partido, cuando un entrenador reclame que la decisión de un árbitro sea una violación a estas reglas. Nunca se permitirá protesta alguna sobre decisiones de apreciación del árbitro. En todos los partidos protestados, la decisión de la RFEBS será final.

Aunque se mantenga que la decisión protestada violó las reglas, no se ordenará jugar el partido nuevamente, a menos que en opinión de la RFEBS la violación haya afectado negativamente a las oportunidades de ganar el partido del equipo que protesta.

Regla 4.19 Comentario: Siempre que un entrenador proteste un partido alegando la mala aplicación de las reglas, la protesta no será admitida a menos que los árbitros sean notificados en el momento en que ocurra la jugada bajo protesta y antes que se realice el próximo lanzamiento, una jugada o intento de jugada. Si la protesta surge sobre una jugada con la cual termina el partido, el entrenador debe manifestar al árbitro su intención de presentar la protesta antes de que abandone el terreno de juego, y deberá presentársela al mismo árbitro dentro de la media hora siguiente a la finalización del partido.

5.00—PONIENDO LA BOLA EN JUEGO. BOLA VIVA.

5.01 A la hora señalada para comenzar el partido el árbitro principal cantará "Juego".

5.02 Después de que el árbitro cante "juego" la bola estará viva y en juego y permanecerá así hasta que por una causa legal, o porque el árbitro pida "Tiempo" y se detenga la jugada, la bola quede muerta. Mientras la bola está muerta ningún jugador puede ser eliminado, no se podrá avanzar bases ni anotar carreras, excepto los avances de una o más bases de los corredores como resultado de lo ocurrido mientras la bola estaba viva (tales como, pero no limitados a un "balk", un tiro malo que entra en territorio muerto, interferencia, o un cuadrangular u otro batazo de "fair" que salga fuera del terreno de juego).

Regla 5.02 Comentario: Si una bola se descompone parcialmente en un juego, permanecerá en juego hasta que la jugada termine.

5.03 El lanzador hará el lanzamiento al bateador quien puede elegir tirarle a la bola, o dejarla pasar.

5.04 El objetivo del equipo a la ofensiva es lograr que su bateador se convierta en corredor, y que sus corredores avancen.

5.05 El objetivo del equipo a la defensiva es evitar que jugadores a la ofensiva se conviertan en corredores, y evitar su avance entre bases.

5.06 Cuando un bateador se convierte en corredor y toca legalmente todas las bases, anotará una carrera para su equipo.

Regla 5.06 Comentario: Una carrera legalmente anotada no podrá ser anulada por la acción posterior del corredor, tal como, pero no limitado a, un esfuerzo de regresar a tercera base creyendo que había abandonado la base antes que un fly fuese cogido.

5.07 Cuando tres jugadores a la ofensiva son eliminados legalmente, ese equipo pasa a ocupar el terreno de juego y el equipo contrario se convierte en el equipo a la ofensiva.

5.08 Si una bola tirada toca accidentalmente a un "coach" o un lanzamiento o una bola tirada toca a un árbitro, la bola está viva y en juego. Sin embargo, si el "coach" interfiere con una bola tirada, el corredor será eliminado.

5.09 La bola se convierte en muerta y los corredores avanzarán una base, o regresarán a sus bases, sin riesgo de ser eliminados cuando:

(a) Un lanzamiento le pega a un bateador, o a su ropa, mientras está en su posición legal de batear; los corredores avanzarán, si están forzados;

(b) El árbitro de home interfiere con el tiro del receptor tratando de evitar un robo de base o para eliminar a un corredor en una jugada de pick-off; los corredores no podrán avanzar.

NOTA: La interferencia no se tendrá en cuenta si el tiro del receptor elimina al corredor.

Regla 5.09(b) Comentario: Interferencia del árbitro puede ocurrir también cuando un árbitro interfiere con el tiro del receptor al lanzador.

(c) Se comete un "balk"; los corredores avanzan; (Véase Sanción 8.05).

(d) Una bola es bateada ilegalmente; los corredores regresan;

(e) Una bola de "foul" no es cogida; en cuyo caso los corredores regresan a sus bases. El árbitro principal no pondrá la bola en juego hasta que todos los corredores hayan retocado sus respectivas bases;

(f) Una bola bateada "fair" toca a un corredor o a un árbitro en territorio "fair" antes de tocar a un jugador del cuadro incluyendo al lanzador, o toca a un árbitro antes de que haya pasado a un jugador del cuadro interior, que no sea el lanzador; los corredores avanzarán, si están forzados.

Si una bola bateada "fair" pasa a través o al lado de un jugador del cuadro interior, y ningún otro jugador de cuadro tiene oportunidad de hacer jugada y la bola le pega al corredor inmediatamente detrás del jugador de cuadro al que le pasó la bola, la bola queda en juego y el árbitro no declarará "out" al corredor. Si una bola bateada "fair" le pega a un corredor luego de haber sido desviada por un jugador de cuadro, la bola queda en juego y el árbitro no declarará "out" al corredor;

Regla 5.09(f) Comentario: Si una bola bateada "fair" le pega a un árbitro, colocado dentro del cuadro, luego que haya rebotado por el lado o por encima del lanzador, la bola queda muerta. Si una bola bateada es desviada por un jugador a la defensiva en territorio "fair" y le pega a un corredor o a un árbitro estando todavía en el aire y luego es cogida por un jugador de cuadro, no será considerada como una cogida legal, pero la bola permanecerá en juego.

(g) Un lanzamiento se incrusta en la careta o accesorios del árbitro o del receptor y queda fuera del juego, los corredores avanzarán una base;

Regla 5.09(g) Comentario: Si un "foul tip" le pega al árbitro y es atrapado en el rebote por un jugador a la defensiva, la bola estará "muerta" y el bateador no podrá ser eliminado. Lo mismo se aplicará cuando un "foul tip" se incruste en la careta o en los accesorios del árbitro.

Si un tercer "strike" (que no sea un "foul tip") se le pasa al receptor y golpea al árbitro, la bola queda en juego. Si tal bola rebota y es cogida por un jugador a la defensiva antes de tocar el terreno, el bateador no será eliminado por tal cogida, pero la bola permanecerá en juego y el bateador puede ser retirado en primera base, o tocado con la bola para ser eliminado.

Si un lanzamiento se incrusta en la careta o accesorios del árbitro o del receptor, y queda fuera del juego, en el tercer strike o cuarta bola, al bateador tiene derecho a la primera base y todos los demás corredores avanzarán una base. Si el conteo del bateador es menos de tres bolas, los corredores avanzarán una base.

(h) Con cualquier lanzamiento legal que toca a un corredor tratando de anotar; los corredores avanzan.

5.10 La bola se convierte en muerta cuando un árbitro pide "Tiempo". El árbitro principal deberá pedir "Tiempo":

(a) Cuando a su juicio las condiciones del tiempo, la oscuridad o condiciones similares hagan inmediatamente imposible continuar con el juego;

(b) Cuando un fallo en el alumbrado dificulte o imposibilite a los árbitros seguir una jugada;

(c) Cuando un accidente incapacite a un jugador o a un árbitro;

(1) Si un accidente impide a un corredor avanzar a la base a la que tiene derecho, como en el caso de un cuadrangular conectado fuera del terreno de juego, o en la concesión de una o más bases, se permitirá a un corredor sustituto completar la jugada.

(d) Cuando un entrenador pide "Tiempo" para una sustitución o para hablar con uno de sus jugadores.

(e) Cuando un árbitro desea examinar la bola, consultar con cualquiera de los entrenadores, o por cualquier causa similar;

(f) Cuando un defensor, luego de coger un fly, pisa o se cae dentro de cualquier área de bola muerta. Todos los demás corredores avanzarán una base sin riesgo a ser eliminados, desde la última base legalmente tocada en el momento que el defensor entró en el área de bola muerta.

(g) Cuando un árbitro expulsa a un jugador o a cualquier otra persona.

(h) Excepto en los casos mencionados en los párrafos (b) y (c)(1) de esta regla, ningún árbitro pedirá "Tiempo" mientras una jugada está en progreso.

5.11 Después que la bola queda muerta, el juego se reanudará cuando el lanzador asuma su posición sobre la goma de lanzar en posesión de una bola nueva o la misma bola en su poder y el árbitro principal cante "Juego". El árbitro principal cantará "Juego" tan pronto el lanzador asuma su posición sobre la goma de lanzar en con la bola en su poder.

6.00—EL BATEADOR.

6.01

- (a) Cada jugador del equipo a la ofensiva bateará en el turno que su nombre aparezca en el orden al bate de su equipo.
- (b) Después de la primera entrada, el primer bateador de cada entrada, será el jugador cuyo nombre siga al del último jugador que completo legalmente su turno al bate en la entrada anterior.

6.02

- (a) Cuando sea su turno al bate el bateador ocupará con prontitud su posición en el cajón de bateo.
- (b) El bateador no abandonará su posición en la cajón de bateo después que el lanzador llegue a su posición de "set" o comience su movimiento para lanzar (windup).

SANCIÓN: Si el lanzador lanza la bola, el árbitro deberá cantar "Bola" o "Strike" según pueda ser el caso.

Regla 6.02(b) Comentario: El bateador sale del cajón de bateo a riesgo de recibir un lanzamiento que lo canten "strike", a menos que le pida al árbitro que decreta "Tiempo". El bateador no está en libertad de entrar y salir del cajón de bateo a su voluntad.

Tan pronto el bateador haya tomado su posición en el cajón de bateo, no se le permitirá salir de la misma con el fin de utilizar la resina, a menos que haya una demora en la acción del juego, o que a juicio de los árbitros, las condiciones del tiempo justifiquen una excepción.

Una vez el lanzador haya iniciado su movimiento (windup) o haya llegado a la posición de "set" los árbitros no concederán "Tiempo" a petición del bateador o de cualquier otro miembro de su equipo, aun cuando el bateador reclame que le ha caído "polvo en sus ojos" o que "tiene empañadas las gafas", o que "no cogió las señas" o por cualquier otra causa.

Los árbitros pueden conceder "Tiempo" a petición del bateador una vez esté en el cajón de bateo, pero el árbitro deberá impedir que los bateadores salgan de la caja del bateador sin razón alguna. Si los árbitros son estrictos, los bateadores comprenderán que una vez dentro del cajón de bateo, deberán permanecer en éste hasta que la bola sea lanzada. Véase la Regla 6.02(d).

Comentario a la Regla 6.02(b): Si el lanzador se demora, una vez que el bateador esté dentro del cajón de bateo, y el árbitro considera que la demora no es justificada, podrá permitirle al bateador salirse momentáneamente del cajón de bateo.

No se cantará "balk" si después que el lanzador ha iniciado su movimiento (windup) o llega a la posición de "set" con un corredor en base, no completa su lanzamiento porque el bateador inadvertidamente causó que el lanzador interrumpiera su lanzamiento. Tanto, el lanzador como el bateador han violado una regla y el árbitro pedirá "Tiempo" y tanto el bateador como el lanzador comenzarán nuevamente desde el principio.

- (c) Si durante su turno al bate, el bateador rehúsa ocupar su posición en el cajón de bateo, el árbitro le cantará un "strike" al bateador. La bola estará muerta y ningún corredor podrá avanzar. Luego de la sanción el bateador podrá tomar su posición y continuará el conteo regular de bolas y "strikes". Si el bateador no asume su posición, antes que le hayan cantado tres "strikes", será decretado "out".

Regla 6.02(c) Comentario: El árbitro deberá conceder al bateador un tiempo razonable para asumir su posición en el cajón de bateo después de haberle cantado "strike" de acuerdo con la Regla 6.02(c) y antes de cantarle un siguiente "strike" de acuerdo con la Regla 6.02(c).

(d) LA REGLA DEL CAJÓN DEL BATEADOR.

- (1) El bateador debe mantener al menos un pie dentro del cajón de bateo durante su turno al bate, a menos que aplique una de las siguientes excepciones, en cuyo caso el bateador puede salir del cajón de bateo pero no del área de tierra que rodea al home plate.

- (i) El bateador le hace "swing" al lanzamiento;
- (ii) Un intento de "check swing" es apelado a un árbitro de base;
- (iii) El bateador es forzado a salirse del cajón de bateo, por un lanzamiento;
- (iv) Un miembro de cualquier equipo solicita y se le concede "Tiempo";
- (v) Un jugador a la defensiva intenta una jugada sobre un corredor en cualquier base;
- (vi) El bateador finge un toque de bola;

- (vii) Ocurre un wild pitch o se le escapa la bola al receptor (passed ball);
- (viii) El lanzador se aleja del montículo después de recibir la bola; o
- (ix) El receptor sale de la caja del receptor para dar señas a la defensa.

Si el bateador se sale intencionalmente del cajón de bateo y retrasa el juego, y no procede aplicar ninguna de las excepciones enumeradas en la Regla 6.02(d)(1)(i) a la (ix), el árbitro deberá hacerle una advertencia al bateador por la primera violación de esta Regla en el partido. Si el bateador continúa fuera del cajón y sigue retrasando el juego, el árbitro debe conceder strikes adicionales, sin que el lanzador debe realizar el lanzamiento.

- (2) El bateador podrá salirse del cajón de bateo y del área de tierra que rodea al home plate cuando se pide "Tiempo" con el propósito de, o debido a:
- (i) una lesión o posible lesión;
 - (ii) hacer una sustitución; o
 - (iii) para tener una conferencia cualquiera de los dos equipos.

Regla 6.02(d) Comentario: Los árbitros deberán pedir al bateador en el círculo de espera a que asuma su posición en el cajón de bateo inmediatamente después que el bateador que le precedía haya llegado a base o sea eliminado.

6.03 La posición legal del bateador será con ambos pies dentro del cajón de bateo.

REGLA APROBADA: Las líneas que definen el cajón de bateo se considera que forman parte del mismo.

6.04 Un bateador ha completado legalmente su turno al bate cuando es eliminado o se convierte en corredor.

6.05 Un bateador es eliminado cuando:

- (a) Su batazo de fly "fair" o "foul" (otro que no sea un "foul tip") es legalmente cogido por un defensor;

Regla 6.05(a) Comentario: Un defensor podrá estirarse hacia el "dugout", pero no podrá entrar a éste para hacer una cogida, y si retiene la bola, la cogida será válida. Para atrapar una bola de "foul" cerca del "dugout" u otra área de bola muerta (como las gradas), el defensor deberá tener uno o ambos pies en el terreno de juego (incluyendo el borde del "dugout") y ninguno de sus pies tocando la parte interior del "dugout" o de cualquier otra área fuera del terreno de juego. La bola permanecerá en juego, a menos que el defensor, después de hacer la cogida legal, pisa o se cae dentro del "dugout" o cualquier otra zona fuera del terreno de juego, en tal caso la bola quedará muerta. La posición de los corredores será como se describe en el Comentario a la Regla 7.04(c).

- (b) Un tercer "strike" es legalmente cogido por el receptor;

Regla 6.05(b) Comentario: El término "Legalmente Cogido" quiere decir que la bola está dentro de la mascota del receptor antes de tocar el suelo. No es legal si la bola se aloja en su ropa o en el equipo (accesorios); o si toca al árbitro y es cogida de rebote por el receptor.

Si un "foul tip" pega primero en la mascota del receptor y la bola luego es cogida con ambas manos contra su cuerpo o protector, antes de que la bola toque el suelo, es un "strike", y si fuera el tercer "strike", el bateador es eliminado. Si retiene la bola contra su cuerpo o protector, es una cogida siempre y cuando la bola primero haga contacto con la mascota o con la mano del receptor.

- (c) Un tercer "strike" no es cogido por el receptor, cuando la primera base esté ocupada con menos de dos eliminados.

- (d) Hace un toque de bola de "foul" para el tercer "strike";

- (e) Es declarado un "Infield Fly";

- (f) Intenta batear un tercer "strike" y la bola le golpea;

- (g) Su bola bateada "fair" le pega a él antes de ser tocada por un defensor. Una bola bateada que le pega al bateador o a su bate, será decretada "foul" si el bateador está en su posición legal dentro del cajón

del bateador, véase la Regla 6.03, y a juicio del árbitro no había intención de interferir con la trayectoria de la bola;

- (h) Después de batear o poner un toque "fair", su bate le pega a la bola por segunda vez en territorio "fair". La bola está muerta y ningún corredor podrá avanzar. Si el bateador-corredor deja caer su bate y la bola rueda contra el bate en territorio "fair" y, si a juicio del árbitro, no hubo intención de interferir con la trayectoria de la bola, la bola estará viva y en juego. Una bola bateada que le pega al bateador o a su bate, será decretada "foul" si el bateador está en su posición legal dentro del cajón del bateador, véase la Regla 6.03, y a juicio del árbitro no hubo intención de interferir con la trayectoria de la bola;

Regla 6.05 (h) Comentario: Si un bate se parte y un pedazo del mismo queda en territorio "fair" y es golpeado por una bola bateada o si parte de dicho bate golpea a un corredor o a un defensor, la jugada continuará y no se cantará interferencia. Si la bola bateada golpea una parte del bate partido en territorio "foul", será "foul ball".

Si un bate entero es arrojado en territorio "fair" o "foul" e interfiere con un jugador a la defensiva que intenta realizar una jugada, se cantará interferencia sea intencional o no.

En los casos en que el casco del bateador es accidentalmente golpeado con una bola bateada en o sobre territorio "fair" o por una bola tirada, la bola permanece en juego igual que si no hubiese golpeado el casco.

Si una bola bateada golpea un casco o cualquier otro objeto ajeno a los que son naturales al terreno mientras esté en territorio "foul" será "foul" y la bola quedará muerta.

Si, a juicio del árbitro, hay la intención por parte del corredor de interferir con una bola bateada o tirada, dejando caer el casco o tirándose a la bola, entonces dicho corredor será "out" la bola está muerta y los demás corredores regresaran a la última base legalmente tocada.

- (i) Después de batear o poner un toque que rueda sobre territorio "foul" y mientras corre hacia primera base, desvía intencionalmente de cualquier manera la trayectoria de la bola. La bola estará muerta y ningún corredor podrá avanzar;

- (j) Después de un tercer "strike" o después de conectar un batazo "fair", él o la primera base son tocados antes de que él toque dicha base;

- (k) Al correr la última mitad de la distancia entre el home y la primera base, mientras la bola es fildeada hacia la primera base, corre por fuera (hacia la derecha) de la línea de tres pies, o por dentro (hacia la izquierda) de la línea de "foul" y al hacerlo, a juicio del árbitro, interfiere con el jugador defensivo que está recibiendo el tiro en primera base, en cuyo caso la bola estará muerta; excepto que el corra por fuera (hacia la derecha) de la línea de tres pies; o por dentro (hacia la izquierda) de la línea de "foul" para evitar interferir con un jugador defensivo que trata de fildear una bola bateada;

Regla 6.05 (k) Comentario: Las líneas que marcan el carril de tres pies son parte del carril y el bateador-corredor debe tener ambos pies dentro del carril de tres pies o en las líneas que marcan el mismo. Se le permite al bateador-corredor salirse del carril de tres pies por medio de un paso, salto, zancada o al deslizarse en la cercanía inmediata de la primera base con el único propósito de tocar la primera base.

- (l) Un jugador de cuadro deja caer intencionalmente un elevado "fair" o un batazo de línea, estando ocupada la primera base, primera y segunda, primera y tercera o primera, segunda y tercera con menos de dos eliminador. La bola quedará muerta y el corredor o los corredores regresarán a su base o sus bases originales;

REGLA APROBADA: En esta situación, el bateador no es "out" si el jugador de cuadro permite que la bola caiga al terreno sin tocarla, excepto cuando se aplica la regla del "Infield Fly".

- (m) Un corredor precedente, a juicio del árbitro, interfiere intencionalmente con un jugador defensivo que está tratando de atrapar una bola tirada o de hacer un tiro en un intento de completar cualquier jugada;

Regla 6.05(m) Comentario: El objetivo de esta regla es penalizar el equipo a la ofensiva por una acción antideportiva deliberada e injustificada de parte del corredor al salirse de la línea de base del corredor con la evidente intención de chocar con el jugador que pivotea en un doble play, en lugar de tratar de alcanzar la base. Obviamente, esta es una jugada de apreciación del árbitro. Véase Regla 7.14.

- (n) Con dos eliminados, corredor en tercera base y dos "strikes" en el bateador, el corredor intenta el robo del home en un lanzamiento legal y la bola toca al corredor en la zona de "strike" del bateador. El árbitro decretará "Tercer Strike", el bateador es eliminado y la carrera no cuenta; con menos de dos eliminados, el árbitro decretará "Tercer Strike", la bola queda muerta y la carrera cuenta.
- (o) Un miembro de su equipo (otro que no sea un corredor) impide el intento de un defensor de coger o fildear una bola bateada. Véase la Regla 7.11. En el caso de interferencia por un corredor, ver la Regla 7.08(b).

6.06 Un bateador es eliminado por acción ilegal cuando:

- (a) Batea la bola teniendo uno o ambos pies sobre el terreno completamente fuera del cajón del bateador.

Regla 6.06 (a) Comentario: Si un bateador batea una bola "fair" o "foul" mientras está fuera del cajón de bateo, será eliminado. Los árbitros deben prestar mucha atención a la posición de los pies del bateador si intenta batear la bola mientras está recibiendo una base por bolas intencional. Un bateador no puede saltar o salirse del cajón de bateo para batear la bola.

- (b) Se cambia de un cajón de bateo al otro mientras el lanzador está en posición listo para lanzar;
- (c) Interfiere con el fildeo o tiro del receptor al salirse del cajón de bateo o al realizar cualquier otro movimiento que estorbe la jugada del receptor en el home.
- (d) Tira su bate en territorio "fair" o "foul" y le pega al receptor (incluyendo la mascota del receptor) mientras el receptor estaba tratando de coger un lanzamiento con corredor(es) en base y/o el lanzamiento era el tercer "strike".

EXCEPCION ((c) y (d)): El bateador no es eliminado si cualquier corredor tratando de avanzar es eliminado, o si el corredor tratando de anotar eliminado, por la interferencia del bateador.

Regla 6.06(c) y 6.06(d) Comentario: Si el bateador interfiere con el receptor, el árbitro principal cantará "interferencia". El bateador es "out" y la bola quedará muerta. Ningún jugador podrá avanzar con tal interferencia (interferencia ofensiva), y todos los corredores deberán regresar a la última base que, a juicio del árbitro, fue legalmente tocada al momento de la interferencia.

Sin embargo, si el receptor realiza una jugada y el corredor que intenta avanzar es eliminado, debe suponerse que no hubo interferencia y que dicho corredor es "out" y no el bateador. Los demás corredores en base en ese momento pueden avanzar ya que de acuerdo a la regla no hay interferencia si un corredor es eliminado. En ese caso la jugada continúa como si no se hubiera decretado la infracción.

Si un bateador le tira a la bola y falla y el "swing" es tan fuerte que lleva el bate completamente alrededor y, a juicio del árbitro, golpea al receptor sin intención o hace contacto con la bola detrás de él, solo se cantará "strike" (no interferencia). Sin embargo la bola queda muerta, y ningún corredor podrá avanzar en la jugada.

- (e) Utiliza o intenta utilizar un bate que, a juicio del árbitro, ha sido alterado o manipulado indebidamente con el propósito de mejorar el factor de distancia o provocar una reacción poco usual en la bola. Esto incluye, bates rellenos, de superficie aplanada, claveteados, ahuecados, rayados o cubiertos con una sustancia como parafina, cera, etc.

No se permitirá ningún avance en las bases (excepto avances que no sean causados por el uso de un bate ilegal, ej., base robada, "balk", "wild pitch", lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball)) y cualquier eliminado o eliminados realizados durante una jugada se mantendrán.

Además de ser declarado eliminado el jugador será expulsado del juego y podrá estar sujeto a otras sanciones previstas por la RFEBS.

Regla 6.06(e) Comentario: Se considerará que el bateador ha utilizado o ha intentado utilizar un bate ilegal si el bateador entra con dicho bate al cajón de bateo.

6.07 BATEANDO FUERA DE TURNO.

(a) Un bateador será eliminado en apelación, cuando deje de batear en el turno que le corresponde, y otro bateador completa un turno al bate en su lugar.

(1) El bateador apropiado puede ocupar su lugar en la caja del bateador en cualquier momento antes de que el bateador impropio se convierta en corredor o sea eliminado, y cualquier bola o "strike" se acreditará en el turno al bate del bateador apropiado.

(b) Cuando un bateador impropio se convierte en corredor o es eliminado, y el equipo a la defensiva apela al árbitro, antes del primer lanzamiento al siguiente bateador de cualquiera de los equipos, o antes de cualquier jugada o intento de jugada, el árbitro (1) eliminará al bateador propio; y (2) anulará cualquier avance o anotación debido a una bola bateada por el bateador impropio o por un avance a primera base del bateador impropio por un sencillo, un error, una base por bolas, ser golpeado por un lanzamiento o de cualquier otro modo.

NOTA: Si un corredor avanza, por una base robada, "balk", "wild pitch", o que se le escapa al receptor, mientras el bateador impropio está al bate, tal avance será legal.

(c) Cuando un bateador impropio se convierte en corredor o es eliminado, y se hace un lanzamiento al siguiente bateador de cualquier equipo, antes de hacerse una apelación, el bateador impropio se convierte en el bateador propio, y los resultados de su turno al bate se convierten en legales.

(d) (1) Cuando el bateador propio es eliminado por haber dejado de batear en su turno, el próximo bateador será aquel cuyo nombre siga al bateador propio que ha sido eliminado;

(2) Cuando un bateador impropio se convierte en bateador propio, por no haberse hecho una apelación antes del siguiente lanzamiento, el próximo bateador será aquel cuyo nombre siga al bateador impropio que ha sido legalizado. Desde el momento en que las acciones del bateador impropio son legalizadas, el orden al bate se continúa con el nombre siguiente al bateador impropio que ha sido legalizado.

Regla 6.07 Comentario: El árbitro no le avisará a nadie sobre la presencia de un bateador impropio en el cajón de bateo. Esta regla tiene por objetivo requerir una vigilancia constante de parte de los jugadores y entrenadores de ambos equipos.

Dos puntos fundamentales deben tenerse presentes: Cuando un bateador batea fuera de turno, el bateador propio será el jugador eliminado. Si un bateador impropio batea y alcanza una base o es eliminado, y no se hace ninguna apelación antes de un lanzamiento al siguiente bateador, o antes de una jugada o intento de jugada, se considera que ese bateador impropio ha bateado en su turno apropiado y ello establece el orden al bate a seguirse.

REGLA APROBADA

Con el fin de ilustrar las diferentes situaciones que surgen cuando se batea fuera de turno, suponga que en la primera entrada el orden al bate es como sigue:

Arvelo-Benítez-Cuevas-Daniels-Echevarría-Fernández-García-Rodríguez-Valdés.

JUGADA (1): Benítez al bate. Con conteo de dos (2) bolas y un (1) "strike", (a) el equipo a la ofensiva descubre su error o (b) el equipo a la defensiva apela. DECISION: En cualquiera de los dos casos, Arvelo reemplaza a Benítez, con el conteo de dos (2) bolas y un (1) "strike".

JUGADA (2): Benítez batea y conecta un doble. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) después de un lanzamiento a Cuevas. DECISION: (a) Arvelo es eliminado y Benítez es el bateador propio; (b) Benítez permanece en segunda base y Cuevas es el bateador propio.

JUGADA (3): Arvelo recibe base por bolas. Benítez también recibe base por bolas. Cuevas batea y Benítez es eliminado en jugada forzada. Echevarría batea en el turno de Daniels. Mientras Echevarría está al bate, Arvelo anota y Cuevas avanza a segunda base por un "wild pitch". Echevarría batea un rolling al cuadro y es eliminado mientras que Cuevas avanza a tercera. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) después de un lanzamiento a Daniels. DECISION: (a) la carrera de Arvelo es válida y Cuevas tiene derecho a la segunda base ya que esos avances no fueron como resultado de una bola bateada por el bateador impropio o de su avance a primera base. Cuevas deberá regresar a segunda base ya que su avance a tercera base fue como resultado de la bola bateada por el bateador impropio. Daniels es eliminado, y Echevarría es el bateador propio; (b) la carrera de Arvelo es válida y Cuevas permanece en tercera. El bateador propio es Fernández.

JUGADA (4): Con las bases llenas y dos eliminados. Rodríguez bateando en el turno de Fernández conecta un triple, impulsando tres (3) carreras. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) después de un lanzamiento a García.

DECISIÓN: (a) Fernández es eliminado y no anota ninguna carrera. García es el bateador apropiado al comenzar la segunda entrada; (b) Rodríguez permanece en tercera y anotan las tres (3) carreras. Valdés es el bateador propio.

JUGADA (5): Después de la jugada (4)(b) antes mencionada, García continúa al bate. (a) Rodríguez es sorprendido en tercera para el tercer eliminado, o (b) García conecta un fly y es eliminado, y no se hace ninguna apelación. Quién es el bateador propio para abrir la segunda entrada? DECISION: (a) Valdés. Este se convirtió en el bateador propio tan pronto como el primer lanzamiento a García legalizó el triple de Rodríguez; (b) Rodríguez. Cuando no se hizo ninguna apelación, el primer lanzamiento al bateador que abrió la entrada del equipo contrario legalizó el turno al bate de García.

JUGADA (6): Daniels recibe base por bolas y Arvelo viene a batear. Daniels era un bateador impropio, y si se hace una apelación antes del primer lanzamiento a Arvelo, se decreta out a Arvelo, Daniels es retirado de la base y Benítez sería el bateador propio. No hay apelación y se le hizo un lanzamiento a Arvelo. Ahora se legaliza la base por bola a Daniels, y de ese modo Echevarría se convierte en el bateador propio. Echevarría puede reemplazar a Arvelo en cualquier momento antes de que éste (Arvelo) sea eliminado o se convierta en corredor. Pero él no lo hace así. Arvelo conecta un fly y es eliminado, y Benítez viene a batear. Arvelo era un bateador impropio, y si se hace una apelación antes del primer lanzamiento a Benítez, Echevarría es eliminado, y el bateador propio es Fernández. No hay apelación, y se le hace un lanzamiento a Benítez. En ese momento el "out" de Arvelo queda legalizado, y Benítez es el bateador apropiado. Benítez recibe base por bolas. Cuevas es el bateador apropiado. Cuevas conecta un fly y es eliminado. Ahora Daniels es el bateador propio, pero él está en segunda base. Quién es el bateador propio? DECISIÓN: El bateador propio es Echevarría. Cuando el bateador propio está en base, se salta su turno, y el bateador que le sigue se convierte en el bateador propio.

6.08 El bateador se convierte en corredor y tiene derecho a la primera base sin riesgo de ser eliminado (siempre y cuando avance hacia la primera base y la toque), cuando:

(a) El árbitro haya cantado cuatro bolas;

Regla 6.08 (a) Comentario: Un bateador a quien le corresponde la primera por razón de una base por bolas, debe ir a primera base y tocar la almohadilla antes que otros corredores sean forzados a avanzar. Esto se aplica cuando las bases están llenas y cuando un corredor sustituto entra al juego.

Si, al avanzar, un corredor piensa que hay una jugada y se desliza pasándose de la almohadilla antes o después de tocarla, puede ser eliminado por un defensor que lo toque. Si no toca la base a la cual tiene derecho e intenta avanzar más allá de esa base puede ser eliminado, si lo tocan a él o a la base que no tocó

(b) Es golpeado por un lanzamiento que ha intentado batear, a menos que (1) la bola esté en la zona de "strike" cuando golpea al bateador; o (2) el bateador no hace ningún intento para evitar ser tocado por la bola.

Si la bola está en la zona de "strike" cuando golpea al bateador, se cantara "strike", no importa si el bateador intentó o no evitar la bola. Si la bola se encuentra fuera de la zona de "strike" cuando toca al bateador, será decretada "bola", si él no hace ningún intento para evitar ser tocado.

REGLA APROBADA: Cuando el bateador es tocado por un lanzamiento que no le da derecho a la primera base, la bola queda muerta y ningún corredor podrá avanzar.

(c) El receptor o cualquier jugador interfiere con él. Si una jugada sigue a la interferencia, el entrenador del equipo a la ofensiva puede notificar al árbitro principal que opta por declinar la sanción por interferencia y que acepta la jugada. Dicha elección deberá ser realizada inmediatamente al finalizar la jugada. Sin embargo si el bateador alcanza la primera base por un sencillo, un error, una base por bolas, pelotazo, o de algún otro modo, y todos los otros corredores avanzan por lo menos una base, la jugada prosigue sin tomar en cuenta la interferencia.

Regla 6.08(c) Comentario: Si se canta interferencia del receptor mientras una jugada está en progreso, el árbitro permitirá que la jugada continúe ya que el entrenador podría escoger el aceptar dicha jugada. Si el bateador-corredor falla en tocar la primera base, o un corredor no toca la siguiente base, se considerará como que ha alcanzado dicha base, según dispone la Nota de la Regla 7.04(d).

Ejemplos de jugadas en las que el entrenador puede escoger:

1. Corredor en tercera, un eliminado, el bateador conecta un fly al exterior, con el cual el corredor de tercera anota, pero se cantó interferencia del receptor. El entrenador del equipo a la ofensiva puede escoger el aceptar la carrera y por tanto el bateador será eliminado, o dejar que el corredor permanezca en tercera y se le conceda la primera base al bateador.

2. Corredor en segunda base. El receptor interfiere con el bateador cuando éste pone un toque de bola que avanza al corredor a tercera base. El entrenador podría escoger tener un corredor en tercera con un eliminado en la jugada, en lugar de tener corredores en primera y segunda.

Si un corredor intenta anotar desde tercera mediante un robo o un "squeeze play", nótese la sanción adicional dispuesta en la Regla 7.07.

Si el receptor interfiere con el bateador antes que el lanzador realice su lanzamiento, no se considerará interferencia sobre el bateador bajo la Regla 6.08(c). En tal caso el árbitro pedirá "Tiempo" y el lanzador y el bateador comenzarán nuevamente desde el "principio".

(d) Un batazo "fair" golpea a un árbitro o a un corredor en territorio "fair" antes de tocar a un defensor.

Si una bola bateada "fair" golpea a un árbitro después de haber pasado a un defensor, que no sea el lanzador, o habiendo tocado a un defensor, incluyendo el lanzador, la bola está en juego.

6.09 El bateador se convierte en corredor cuando:

(a) Batea una bola "fair";

(b) El tercer "strike" cantado por el árbitro no es cogido, siempre y cuando (1) la primera base esté desocupada, o (2) la primera base esté ocupada con dos eliminados;

Regla 6.09(b) Comentario: Un bateador que no se da cuenta de su situación, en un tercer "strike" no cogido, y que no está avanzando hacia la primera base, será eliminado una vez salga del círculo de tierra que rodea el área del home.

(c) Un batazo "fair" golpea a un árbitro o a un corredor en terreno "fair", después de haber pasado a un fildeador, que no sea el lanzador, o después de haber sido tocada por un defensor, incluyendo el lanzador.

(d) Un batazo fly "fair" pasa sobre una valla o cae dentro de las gradas a una distancia de 250 pies (76,20 m) o más del home. Tal batazo da derecho al bateador a un cuadrangular cuando éste haya tocado legalmente todas las bases. Un batazo de fly "fair" que salga fuera del terreno de juego en un punto menor de 250 pies (76,20 m) del home, dará derecho al bateador a avanzar hasta la segunda base solamente;

(e) Un batazo "fair", después de haber tocado el terreno, rebota dentro de las gradas, o pasa a través, sobre o por debajo de una valla, o a través o por debajo de un marcador, o a través o por debajo de arbustos, o enredaderas en la valla, en cuyo caso el bateador y todos los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;

(f) Cualquier batazo "fair", ya sea antes o después de haber tocado el terreno, pasa a través o por debajo de una valla, o a través o por debajo de un marcador, o a través de cualquier abertura en la valla o en el marcador, o a través o por debajo de arbustos, o enredaderas en la valla, o que se incruste en la valla o marcador, en cuyo caso el bateador y todos los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;

(g) Cualquier batazo "fair" que después de rebotar en el terreno es desviado por un defensor hacia las gradas, o sobre o por debajo de una valla en territorio "fair" o "foul", en cuyo caso el bateador y todos los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;

(h) Cualquier batazo de fly "fair" es desviado por un defensor hacia la gradas, o sobre la valla hacia territorio de foul, en cuyo caso el bateador tendrá derecho a avanzar a segunda base; pero si es desviada hacia las gradas o sobre la valla, en territorio "fair", el bateador tendrá derecho a un cuadrangular. Sin embargo, si tal fly en territorio "fair" fuese desviado en un punto menor de 250 pies (76,20 m) del home, el bateador tendrá derecho a dos bases solamente.

6.10 La RFEBS puede optar por usar la Regla del Bateador Designado.

(a) La RFEBS regulará el uso del Bateador Designado en las distintas competiciones de su jurisdicción.

(b) La Regla del Bateador Designado dispone lo siguiente:

(1) Un bateador puede ser designado a batear por el lanzador abridor y por todos los lanzadores subsiguientes en cualquier partido sin que de manera alguna afecte la condición del lanzador o

lanzadores en el juego. Un Bateador Designado por el lanzador debe ser seleccionado antes del partido y debe ser incluido en la alineación que se entrega al árbitro principal. Si un entrenador presenta 10 jugadores en la alineación de su equipo, pero omite identificar a uno de ellos como el Bateador Designado, y un árbitro o cualquiera de los dos entrenadores (o el designado por cualquiera de los entrenadores para que presente la alineación de su equipo) advierte el error antes de que el árbitro principal cante "Juego" para comenzar el partido, el árbitro principal ordenará al entrenador responsable de la omisión que identifique cuál de los nueve jugadores que no sea el lanzador, será el bateador designado.

Regla 6.10(b)(1) Comentario: La corrección del fallo de identificar un Bateador Designado cuando 10 jugadores han sido incluidos en una alineación es un error "obvio" que puede ser corregido antes de comenzar un partido. Véase la Regla 4.01 Comentario.

- (2) El Bateador Designado nombrado en el orden al bate inicial deberá presentarse a batear al menos una vez, a menos que el equipo contrario cambie de lanzador.
- (3) No es obligatorio que un equipo designe un bateador por el lanzador, pero dejar de hacerlo antes de comenzar el partido elimina el uso de un Bateador Designado para ese equipo en ese partido.
- (4) Se pueden utilizar bateadores emergentes por el Bateador Designado. Cualquier bateador que sustituya a un Bateador Designado se convierte en el Bateador Designado. Un Bateador Designado que sea sustituido no podrá entrar de nuevo al partido para realizar ningún tipo de función.
- (5) El Bateador Designado puede ser utilizado en la defensiva y continuar bateando en el mismo turno del orden al bate, pero entonces el lanzador deberá batear en el lugar del jugador a la defensiva sustituido, a menos que se haga más de una sustitución, en cuyo caso el entrenador deberá asignar los turnos correspondientes en la alineación
- (6) El Bateador Designado puede ser sustituido por un corredor y este se convierte en el Bateador Designado. El Bateador Designado no puede ser utilizado como corredor emergente.
- (7) El Bateador Designado está "fijo" en el orden al bate. No se podrán realizar sustituciones múltiples, que alteren la rotación del Bateador Designado en la alineación.
- (8) Una vez el lanzador sea relevado del montículo en el partido a una posición defensiva, esta variación terminará con el rol del Bateador Designado para ese equipo, por el resto del partido.
- (9) Una vez que un bateador emergente batea por cualquier jugador en la alineación y luego entra al partido a lanzar, esta variación terminará con el rol del Bateador Designado para ese equipo, por el resto del partido.
- (10) Una vez que el lanzador del partido batea o corre por el Bateador Designado, esta variación terminará con el rol del Bateador Designado para ese equipo por el resto del partido. El lanzador del partido solo podrá batear de emergente o correr de emergente por el Bateador Designado.
- (11) Si un entrenador presenta 10 jugadores en la alineación de su equipo, pero omite identificar uno de ellos como el Bateador Designado, y el entrenador contrario, luego de haber comenzado el juego, le señala al árbitro principal esta omisión, entonces
 - (i) se requerirá al lanzador batear en el turno en la alineación del jugador que no ha asumido una posición defensiva, si el equipo ha ocupado el terreno a la defensiva, o
 - (ii) si el equipo aún no ha ocupado el terreno a la defensiva, el lanzador será colocado en el lugar de cualquier jugador en la alineación, según escoja el entrenador de ese equipo.

En cualquier caso, el jugador a quien el lanzador sustituye en la alineación se considerará sustituido y será retirado del partido y el rol del Bateador Designado terminará para ese equipo por el resto del partido. Cualquier jugada que haya ocurrido antes de que la violación haya sido informada al árbitro principal será válida, sujeto a la Regla 6.07 (Bateador Fuera de Turno).

- (12) Una vez que un Bateador Designado asume una posición defensiva, esta variación terminará con el rol del Bateador Designado para ese equipo, por el resto del partido.
- (13) No es necesario anunciar el sustituto del Bateador Designado hasta que llegue el turno al bate del Bateador Designado.
- (14) Si un jugador a la defensiva va al montículo (es decir, sustituye al lanzador), esta variación terminará con el rol del Bateador Designado para ese equipo, por el resto del partido.
- (15) El Bateador Designado no podrá sentarse en el "bullpen", a menos que esté actuando como receptor del "bullpen".

7.00—EL CORREDOR.

7.01 Un corredor adquiere el derecho a una base desocupada cuando la toca antes de ser eliminado. El corredor entonces tiene derecho a esa base hasta que sea eliminado o forzado a dejarla para otro corredor con derecho legal a esa base.

Regla 7.01 Comentario: Si un corredor legalmente adquiere el derecho a una base, y el lanzador asume su posición de lanzar, el corredor no puede regresar a una base previamente ocupada.

7.02 Al avanzar, un corredor deberá tocar primera, segunda, tercera y el home en ese orden. Si es forzado a regresar, deberá retocar todas las bases en orden inverso, a menos que la pelota esté muerta bajo cualquier disposición de la Regla 5.09. En tales casos, el corredor podrá ir directamente a su base original.

7.03

(a) Dos corredores no pueden ocupar una misma base, pero si dos corredores están tocando la misma base, mientras la bola este viva, el corredor subsiguiente será eliminado cuando sea tocado y el corredor precedente tendrá derecho a la base a menos que aplique la Regla 7.03(b).

(b) Si un corredor es forzado a avanzar porque el bateador se convierte en corredor y dos corredores están tocando una base a la cual ha sido forzado el corredor subsiguiente, dicho corredor tiene derecho a la base y el corredor precedente será eliminado cuando sea tocado o cuando un defensor tenga posesión de la bola y toque la base a la cual el corredor precedente estaba forzado a avanzar.

7.04 Cada corredor, que no sea el bateador, podrá avanzar una base, sin riesgo a ser eliminado cuando:

(a) Se decreta un "balk";

(b) El avance del bateador, sin riesgo a ser eliminado, obligue al corredor a dejar su base, o cuando el bateador conecta un batazo "fair" y la bola toque a otro corredor o al árbitro, antes que la bola haya sido tocada, o haya pasado a un defensor, si tal corredor esta forzado a avanzar.

Regla 7.04 (b) Comentario: Un corredor forzado a avanzar sin riesgo de ser eliminado podrá avanzar mas allá de la base a la cual tiene derecho únicamente a su propio riesgo. Si tal corredor, forzado a avanzar, es eliminado para el tercer "out" antes de que un corredor precedente, también forzado a avanzar, toque el home, la carrera contará.

Jugada: Dos eliminados, bases llenas, el bateador recibe base por bolas pero el corredor de segunda, por exceso de agresividad, pasa la tercera y sigue hacia el home y es eliminado en tiro del receptor. A pesar de haber dos "outs" la carrera es válida, bajo la teoría de que la carrera fue forzada al home por la base por bolas y todo lo que los corredores tenían que hacer era avanzar y pisar la siguiente base.

(c) Después de atrapar un fly, un defensor pisa o se cae dentro de cualquier área fuera del terreno de juego.

Regla 7.04(c) Comentario: Si el defensor, después de atrapar legalmente la bola, pisa o se cae dentro de cualquier área fuera del terreno de juego, la bola estará muerta y cada corredor avanzara una base sin riesgo de ser eliminado, desde la última base legalmente tocada al momento que el defensor entró a dicha área fuera del terreno de juego.

(d) Mientras intenta un robo de base, el receptor o cualquier defensor interfiere con el bateador.

NOTA: Cuando un corredor tiene derecho a una base sin riesgo de ser eliminado, mientras la bola esté en juego, o bajo cualquier regla en la cual la bola esté en juego después que el corredor alcanza la base a la cual tiene derecho, y el corredor no toca la base a la cual tiene derecho, antes de tratar de avanzar a la próxima base, el corredor perderá su derecho a no ser eliminado y puede ser eliminado si lo tocan o tocan la base antes que éste regrese a la base que ha dejado de tocar.

(e) Un defensor deliberadamente toca un lanzamiento con su gorra, careta o cualquier parte de su uniforme separado de su lugar habitual. La bola está en juego y la concesión de bases se hace desde la posición del corredor al momento que la bola fue tocada.

7.05 Cada corredor, incluyendo al bateador-corredor, puede avanzar sin riesgo a ser eliminado:

- (a) Al home, anotando una carrera, si un batazo "fair" sale de aire del terreno de juego y el corredor toca legalmente todas las bases; o si un batazo "fair", que a juicio del árbitro, habría salido de aire del terreno de juego, es desviado por la acción de un defensor al tirarle su guante, gorra o cualquier parte de su uniforme;
- b) Tres bases, si un defensor deliberadamente toca una bola "fair" con su gorra, careta o con cualquier parte de su uniforme separado de su lugar habitual en su persona. La bola está en juego y el bateador puede avanzar hacia el plato a su propio riesgo;
- (c) Tres bases, si un defensor deliberadamente le tira su guante y toca una bola "fair". La bola está en juego y el bateador puede avanzar hacia el home, a su propio riesgo;
- (d) Dos bases, si un defensor deliberadamente toca una bola tirada con su gorra, careta o cualquier parte de su uniforme separado de su lugar habitual. La bola está en juego;
- (e) Dos bases, si un defensor deliberadamente le tira su guante y toca una bola tirada. La bola está en juego.

Regla 7.05(b) hasta 7.05(e) Comentario: En la aplicación de las secciones (b-c-d-e) el árbitro deberá decidir que el guante tirado, o la gorra o careta desprendida ha tocado la bola. No hay penalidad si la bola no es tocada.

Bajo las secciones (c-e) no se aplicará esta sanción contra un defensor cuyo guante se desprende de su mano debido a la fuerza de una bola bateada o tirada, o su guante se le sale de la mano mientras hace un esfuerzo evidente para realizar una atrapada legal.

- (f) Dos bases, si una bola "fair" rebota o es desviada hacia las gradas fuera de las líneas de "foul" de primera o tercera base; o si pasa a través de o por debajo de la valla, o a través o por debajo de un marcador, o a través o por debajo de arbustos o enredaderas en la valla; o si se incrusta en dicha valla, marcador, arbustos o enredaderas;
- (g) Dos bases cuando, sin haber ningún espectador en el terreno de juego, una bola tirada cae en las gradas, o dentro del dugout (ya sea que la bola rebote o no de vuelta al terreno de juego), o por encima o por debajo o a través de una valla en el terreno, o en la parte inclinada de la malla sobre el "back-stop", o que permanece en el entrelazado de la tela metálica que protege a los espectadores. La pelota estará muerta. Cuando dicho mal tiro es la primera jugada realizada por un defensor del cuadro, el árbitro, al otorgar dichas bases, se regirá por la posición de los corredores al momento del lanzamiento; en todos los demás casos el árbitro se regirá por la posición de los corredores al momento en que se realizó el tiro.

REGLA APROBADA: Si todos los corredores, incluyendo al bateador-corredor, han adelantado por lo menos una base al momento en que el defensor de cuadro realiza el tiro malo en la primera jugada después del lanzamiento, la concesión de bases se regirá por la posición de los corredores al momento en que se realizó el tiro.

Regla 7.05(g) Comentario: Bajo ciertas circunstancias es imposible otorgarle dos bases a un corredor. Ejemplo: Corredor en primera. El bateador conecta fly corto al exterior derecho. El corredor se detiene entre primera y segunda y el bateador pisa primera y se coloca detrás de él. La bola cae "fair". El exterior, al tirar a primera, envía la bola a las gradas.

REGLA APROBADA: Dado que, mientras la bola está muerta, ningún corredor puede avanzar más allá de la base a la cual tiene derecho, el corredor que originalmente estaba en primera base va a tercera base y el bateador se quedara en segunda base.

El término "cuando se hizo el tiro malo" quiere decir el momento cuando el tiro sale de la mano del jugador y no cuando la bola tirada toca el terreno, pasa un defensor a quien se dirige el tiro, o sale fuera de juego a las gradas.

La posición del bateador-corredor en el momento en que el tiro malo sale de las manos del jugador que realiza el tiro es la clave para decidir la concesión de bases. Si el bateador-corredor no ha alcanzado la primera base, se otorgan dos bases a todos los corredores a partir del momento en que se realizó el lanzamiento. La decisión de si el bateador-corredor había alcanzado la primera base antes del tiro, es una jugada de apreciación.

Si se presenta una jugada poco usual en la cual el primer tiro realizado por un jugador de cuadro cae dentro de las gradas o del dugout pero el bateador no se convirtió en corredor (tal como un tiro del receptor que va a las gradas al tratar de eliminar a un

corredor de tercera que trata de anotar en un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball) o en un "wild pitch"), la concesión de las dos bases se hará desde la posición de los corredores al momento del tiro. (Para efecto de la Regla 7.05 (g) el receptor se considera como un jugador de cuadro).

JUGADA. Corredor en primera base, el bateador conecta batazo al short stop, quien tira muy tarde a segunda base tratando de eliminar al corredor, y el segunda base tira a la primera base después que el bateador ha cruzado la primera base. Decisión: El corredor en segunda base anota. (En esta jugada se le otorga la tercera base al bateador-corredor solamente si ha pasado la primera base cuando el tiro fue realizado).

(h) Una base, si un lanzamiento, o un tiro hecho por el lanzador a una base, desde su posición en la goma de lanzar, para tratar de sorprender a un corredor, cae en las gradas o en el dugout, o por encima de, o a través de una valla en el terreno o el "back-stop". La pelota queda muerta.

REGLA APROBADA: Cuando un "wild pitch" o un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball) pasa a través de o por el lado del receptor, o es desviado por el receptor, y va directamente al dugout, las gradas, encima del "back-stop", o a cualquier área donde la bola queda muerta, la concesión será de una base. También se otorgará una base si el lanzador estando en contacto con la goma de lanzar, tira a una base, y el tiro va directamente a las gradas o a cualquier área donde la bola queda muerta.

Sin embargo, si el lanzamiento o el tiro pasa a través de o por el lado del receptor o a través de un defensor, y la bola permanece en el terreno de juego, y posteriormente es pateada o desviada dentro del dugout, gradas u otra área donde la bola queda muerta, se otorgarán dos bases a partir de la posición de los corredores en el momento del lanzamiento o el tiro.

(i) Una base, si el bateador se convierte en corredor por la Cuarta Bola o un Tercer "Strike" cuando el lanzamiento pasa al receptor y se aloja en la careta o en el equipo del árbitro.

Si el bateador se convierte en corredor en un "wild pitch" que le da derecho a los corredores a adelantar una base, el bateador-corredor tendrá derecho solamente a la primera base.

Regla 7.05(i) Comentario: El hecho de que se le otorgue a un corredor una o más bases sin riesgo de ser eliminado, no lo releva de la responsabilidad de tocar la base otorgada y todas las bases intermedias. Por ejemplo: el bateador conecta un batazo de rolling y el tiro del defensor de cuadro va a las gradas, pero el bateador-corredor no tocó la primera base. Él puede ser eliminado en apelación por no haber tocado la primera base, después que la bola sea puesta en juego, aún cuando se le había "otorgado" la segunda base.

Si un corredor está forzado a regresar a una base después de una cogida, él debe retocar su base original aún cuando le han sido concedidas bases adicionales por motivo de alguna regla de terreno u otra regla. Él puede retocar mientras la bola esté muerta y la concesión de bases entonces se hará desde su base original.

7.06 Cuando ocurre una obstrucción, el árbitro deberá cantar o señalar Obstrucción.

(a) Si se está realizando una jugada sobre el jugador obstruido, o si el bateador-corredor es obstruido antes de tocar la primera base, la bola estará muerta y todos los corredores avanzarán, sin riesgo de ser eliminados a la base que, a juicio del árbitro, hubiesen alcanzado de no haber ocurrido la obstrucción. Al corredor obstruido se le concederá al menos una base adicional a la última base que haya tocado legalmente antes de la obstrucción. Cualquiera de los corredores precedentes, forzados a avanzar por la concesión de bases, avanzará, sin riesgo de ser eliminado, como sanción por la obstrucción.

Regla 7.06(a) Comentario: Cuando se esté realizando una jugada sobre un corredor obstruido, el árbitro cantará la obstrucción de la misma manera como cuando pide "Tiempo", con ambas manos levantadas sobre su cabeza. La bola queda muerta inmediatamente se hace esta señal; sin embargo, si un tiro está en el aire antes del árbitro cantar la obstrucción, se concederá a los corredores las bases que les habrían sido concedidas en un tiro malo, de no haber ocurrido la obstrucción. En una jugada en que un corredor fue sorprendido entre segunda y tercera y es obstruido por el tercera base avanzando en dirección a tercera mientras el tiro del short stop aún esta en el aire, si dicho tiro entra al dugout, se le otorga el home al corredor obstruido. A los demás corredores en base en esta situación, también se les concederán dos bases a partir de la última base tocada legalmente antes de haberse decretado la obstrucción.

- (b) Si no se está realizando jugada sobre el corredor obstruido, la jugada deberá continuar hasta que ninguna otra acción sea posible. Entonces el árbitro pedirá "Tiempo" e impondrá las sanciones, si alguna, que a su juicio anularían la acción de la obstrucción.

Regla 7.06(b) Comentario: Bajo la Regla 7.06(b) cuando la bola no está muerta por obstrucción y un corredor obstruido avanza más allá de la base que, a juicio del árbitro, le habría sido otorgada por causa de la obstrucción, lo hace a su propio riesgo y puede ser eliminado. Esta es una jugada de apreciación.

NOTA: El receptor, sin estar en posesión de la bola, no tiene derecho a bloquear el camino del corredor que intenta anotar. La línea de base pertenece al corredor y el receptor puede estar en ella solo cuando esté fildeando una bola o cuando tenga posesión de la misma en su mano.

7.07 Si, el receptor o cualquier defensor, con corredor en tercera base y tratando de anotar en un "squeeze play" o robo, se coloca sobre o frente al home sin tener posesión de la bola, o toca al bateador o a su bate, se le sancionará con un "balk" al lanzador, se concederá la primera base al bateador por la interferencia y la bola quedará muerta.

7.08 Cualquier corredor es eliminado cuando:

- (a) (1) Para evitar ser tocado se sale más de tres pies de su carril entre bases, a menos que su acción sea para evitar una interferencia con un defensor que trata de fildear una bola bateada. El carril entre bases del corredor se establece cuando ocurre el intento de tocar al corredor y es una línea recta desde el corredor hasta la base que él intenta alcanzar a salvo; o
- (2) después de tocar la primera base, se sale de su trayectoria entre bases, claramente abandonando su esfuerzo de tocar la siguiente base;

Regla 7.08 (a) Comentario: Cualquier corredor que después de haber llegado a primera base, abandone su trayectoria entre bases y se dirija a su dugout o a su posición creyendo que no hay ninguna otra jugada, puede ser eliminado si a juicio del árbitro, la acción del corredor es considerada como un abandono de su esfuerzo por correr las bases. Aún cuando un "out" es declarado, la bola permanece en juego para cualquier otro corredor.

Esta regla cubre también las siguientes jugadas similares: El juego empatado en la parte baja de la novena entrada, menos de dos eliminados, con corredor en primera base, el bateador conecta un cuadrangular para la carrera del gane, el corredor de primera pasa la segunda base, y pensando que el cuadrangular automáticamente gana el juego, cruza el diamante en dirección a su dugout mientras el bateador-corredor corre las bases. En este caso, el corredor será eliminado por abandonar su esfuerzo por tocar la siguiente base, y al bateador-corredor le será permitido continuar su recorrido alrededor de las bases, para validar su cuadrangular. En caso de haber dos eliminados el cuadrangular no contará (véase la Regla 7.12). Esta no es una jugada de apelación.

JUGADA: El corredor creyendo haber sido eliminado porque lo tocaron en la primera o tercera base, se dirige a su dugout y avanza una distancia razonable indicando por su acción que se considera eliminado, será eliminado por abandonar las bases.

- (b) Interfiere intencionalmente con una bola tirada; u obstaculiza a un defensor que intenta realizar una jugada sobre una bola bateada (véase Regla 7.14);

Regla 7.08(b) Comentario: Un corredor a quien se le sanciona haber estorbado a un defensor que intenta realizar una jugada sobre una bola bateada, es eliminado haya sido intencional o no. Sin embargo, si el corredor está en contacto con una base legalmente ocupada, cuando obstaculiza al defensor, no será eliminado a menos que a juicio del árbitro, tal obstaculización sea intencional, sin importar que ocurra en territorio "fair" o "foul". Si el árbitro declara intencional la obstaculización, se aplicará la siguiente sanción: Con menos de dos eliminados, el árbitro eliminará tanto al corredor como al bateador. Con dos eliminados, el árbitro eliminará al bateador.

Si, en un "corre-corre" entre tercera base y el home, si el corredor siguiente ha avanzado y está de pie sobre la tercera base cuando se elimina por interferencia ofensiva al corredor en el "corre-corre" el árbitro enviará a la segunda al corredor que está de pie en la tercera base. El mismo principio aplica si hay un "corre-corre" entre segunda y tercera base y el corredor siguiente ha alcanzado la segunda (el razonamiento es que en una jugada de interferencia ningún corredor podrá avanzar y se considera que un corredor ocupa una base hasta que legalmente alcance la próxima base).

- (c) Es tocado, mientras está fuera de su base, estando la bola viva. EXCEPCIÓN: Un bateador-corredor no puede ser tocado para eliminarle, si después de haber pasado la primera base corriendo o deslizándose, regresa de inmediato a la base;

REGLA APROBADA: (1) Si una base se desprende de su posición debido al impacto de un corredor, no podrá realizarse jugada alguna sobre ese corredor en esa base si éste había llegado a salvo a la base.

REGLA APROBADA: (2) Si, durante una jugada, una base se desprende de su posición, cualquier corredor subsiguiente, en la misma jugada, será considerado que ha tocado u ocupado la base, si a juicio del árbitro, toca u ocupa el punto marcado por la base desprendida.

- (d) Deja de retocar su base, luego que un fly de "fair" o "foul" es legalmente cogido, antes que él, o su base sean tocados por un defensor. No será eliminado por no retocar su base después del siguiente lanzamiento, o de cualquier jugada o intento de jugada. Esta es una jugada de apelación;

Regla 7.08(d) Comentario: Los corredores no necesitan hacer "pisa y corre" en un "foul tip". Se puede robar en un "foul tip". Si el "foul tip" no es cogido, se convierte en un "foul ball". Entonces, los corredores regresan a sus bases.

- (e) Él o la siguiente base es tocada antes de que toque la próxima base, tras haber sido forzado a avanzar porque el bateador se convirtió en corredor. Sin embargo, si un corredor siguiente es eliminado en una jugada forzada, la jugada forzada se elimina y el corredor debe ser tocado para ser eliminado. La jugada forzada se elimina tan pronto como el corredor toca la base a la cual es forzado a avanzar, y si se pasa de la base deslizándose o corriendo, el corredor debe ser tocado para ser puesto eliminado. Sin embargo si el corredor forzado, después de tocar la siguiente base, retrocede, por cualquier razón, hacia la última base que había ocupado, se restablece la jugada forzada y nuevamente puede ser eliminado si la defensa toca la base a la cual está forzado;

Regla 7.08(e) Comentario: JUGADA: Corredor en primera y el bateador con conteo de tres bolas: El corredor sale a robo en el siguiente lanzamiento, que es la cuarta bola, pero luego de haber tocado la segunda, deslizándose o corriendo, se pasa de esa base. El tiro del receptor lo sorprende antes que pueda regresar a segunda. La Regla dispone que el corredor es eliminado. (Se quita el "out" forzado).

Situaciones de pasarse de la base al deslizarse o corriendo se presentan en otras bases y no solo en primera base. Por ejemplo, antes de dos eliminados, con corredores en primera y segunda, o primera, segunda y tercera, conectan un batazo de rolling hacia un defensor de cuadro que intenta un doble play. El corredor de primera llega a segunda antes que el tiro, pero al deslizarse se pasa de la base. El tiro de relevo a primera base elimina al bateador-corredor. El primera base, viendo al corredor de segunda fuera de la base, le tira la bola al segunda base y el corredor es tocado fuera de la base. Mientras tanto los otros corredores han cruzado el home. La pregunta es: Es esta una jugada forzada? Se eliminó la jugada forzada cuando el bateador-corredor fue eliminado en primera base? Cuentan las carreras que cruzaron el home durante esta jugada y antes de que se realizara el tercer eliminado cuando el corredor fue tocado en segunda? Respuesta: Las carreras cuentan. No es una jugada forzada. Es una jugada en la que se tiene que tocar al corredor.

- (f) Es tocado por un batazo "fair", en territorio "fair", antes que la bola haya tocado o pasado a un jugador del cuadro. La bola estará muerta y ningún corredor puede anotar, ni avanzar, excepto los corredores que estén forzados a avanzar. EXCEPCIÓN: Si un corredor está tocando su base cuando es golpeado por un "Infield Fly", el corredor no es eliminado, a pesar de que el bateador sea eliminado;

Regla 7.08(f) Comentario: Si dos corredores son tocados por la misma bola "fair" solamente el primer corredor es eliminado, ya que la bola queda muerta inmediatamente.

Si un corredor es golpeado por un "Infield Fly" mientras no esté tocando su base, el corredor y el bateador, son eliminados.

- (g) Intenta anotar en una jugada en la cual el bateador interfiere con la jugada en el home con menos de dos eliminados. Con dos eliminados, la interferencia elimina al bateador y la carrera no cuenta;

- (h) Le pasa a un corredor precedente antes que dicho corredor sea puesto eliminado;

Regla 7.08(h) Comentario: Se puede considerar que un corredor ha pasado a un corredor precedente (es decir, el corredor más adelantado) basado en sus acciones o en las acciones de un corredor precedente.

JUGADA-Corredores en segunda y tercera base con un eliminado. El corredor de tercera base (es decir, el corredor más adelantado) hace un avance hacia el home y es eliminado en un "corre-corre" entre tercera y home. Creyendo que el corredor precedente será tocado y eliminado, el corredor de segunda base (es decir, el corredor subsiguiente) avanza a tercera base. Antes

de ser tocado, el corredor precedente regresa hacia tercera base pasando esta base hacia el exterior izquierdo. En este momento, el corredor subsiguiente le ha pasado al corredor precedente como resultado de las acciones del corredor precedente.

Como resultado, el corredor subsiguiente es eliminado y la tercera base queda desocupada. El corredor precedente tiene derecho a la tercera base si regresa a tocarla antes de ser eliminado, véase la Regla 7.01, a menos que sea eliminado por abandono de las bases.

(i) Luego de haber adquirido posesión legal de una base, corra las bases en orden inverso con el propósito de confundir al equipo a la defensiva o hacer una burla del juego. El árbitro deberá pedir "Tiempo" inmediatamente y eliminará al corredor;

Regla 7.08(i) Comentario: Si un corredor toca una base desocupada y luego cree que la bola fue atrapada o es engañado para que regrese a la última base que había tocado, puede ser eliminado mientras regresa a esa base, pero si llega a salvo a la base que ocupaba anteriormente, no puede ser eliminado mientras esté en contacto con esa base.

(j) No regresa inmediatamente a primera base luego de pasar esa base corriendo o deslizándose. Si intenta correr hacia segunda base, será eliminado cuando sea tocado. Si después de pasar la primera base, corriendo o deslizándose, se dirige hacia el dugout, o hacia su posición, y no regresa de inmediato a la primera base, es eliminado cuando él o la base sean tocados, en jugada de apelación;

Regla 7.08(j) Comentario: El corredor que pisa la primera base y la sobrepasa corriendo, y siendo declarado quieto por el árbitro, ha alcanzado la primera base para propósito de la Regla 4.09(a) y cualquier carrera que se anote en dicha jugada es válida, aun cuando posteriormente el corredor se convierta en el tercer eliminado por dejar de regresar de inmediato según dispone la Regla 7.08(j).

(k) Al correr o deslizarse hacia el home, no toca el home y no realiza intento alguno por regresar a la base, cuando un defensor tiene posesión de la bola en su mano, mientras toca el home y hace la apelación al árbitro para que decida;

Regla 7.08(k) Comentario: Esta regla aplica solamente cuando el corredor va camino al dugout y se requiere que el receptor lo persiga. No se aplica en la jugada regular donde el corredor no toca el home e inmediatamente trata de tocarlo antes de ser tocado. En este caso, se tiene que tocar al corredor.

(l) Mientras se realiza una jugada sobre él y un miembro de su equipo (otro que no sea un corredor) interfiere con el esfuerzo del defensor de fildear una bola tirada. Véase la Regla 7.11. En caso de interferencia de de un corredor, véase la Regla 7.08(b).

7.09 Es una interferencia de un bateador o un corredor cuando:

(a) Después de un tercer "strike" que no es atrapado por el receptor, claramente obstaculiza al receptor en su intento de fildear la bola. Dicho bateador-corredor es eliminado la bola queda muerta, y todos los demás corredores regresarán a las bases que ocupaban al momento del lanzamiento;

Regla 7.09(a) Comentario: Si el lanzamiento es desviado por el receptor o el árbitro y posteriormente toca al bateador-corredor, no se considerará interferencia, a menos que, a juicio del árbitro, el bateador-corredor interfiera con el receptor fildeando la bola.

(b) Intencionalmente desvía, de alguna manera, el curso de un batazo de "foul";

(c) Antes de dos eliminados y con corredor en tercera base, el bateador obstaculiza a un defensor mientras realiza una jugada en el home; el corredor es eliminado;

(d) Cualquier miembro o miembros del equipo a la ofensiva que, con la intención de confundir, obstaculizar o crear mayor dificultad a los defensores, se colocan o reúnen alrededor de cualquier base hacia la que avanza un corredor. Dicho corredor será eliminado por la interferencia de su compañero o compañeros de equipo;

(e) Cualquier bateador o corredor que acaba de ser eliminado, o cualquier corredor que acaba de anotar, estorba o impide cualquier jugada adicional que se esté realizando sobre un corredor. Dicho corredor será eliminado por la interferencia de su compañero de equipo (véase Regla 7.14);

Regla 7.09(e) Comentario: Si el bateador o un corredor continúa avanzando después de ser eliminado, no se considerará, por ese solo hecho, como que trata de confundir, impedir u obstaculizar a los defensores.

- (f) Si, a juicio del árbitro, un corredor intencional y deliberadamente interfiere con una bola bateada o con un defensor en el acto de fildear una bola bateada, con la clara intención de romper un doble play, la bola queda muerta. El árbitro eliminará por la interferencia al corredor y también eliminará al bateador-corredor por la acción de su compañero de equipo. Bajo ninguna circunstancia se podrán correr las bases o anotar carreras por tal acción de un corredor (véase Regla 7.14);
- (g) Si, a juicio del árbitro, un bateador-corredor intencional y deliberadamente interfiere con una bola bateada o con un defensor en el acto de fildear una bola bateada, con la clara intención de romper un doble play, la bola queda muerta; el árbitro eliminará por interferencia al bateador-corredor y también al corredor más cercano del plato, sin importar donde habría sido el posible doble play. Bajo ninguna circunstancia se podrán correr las bases a causa de tal interferencia (véase Regla 7.14);
- (h) A juicio del árbitro, el "coach" de tercera o primera base, al tocar o aguantar a un corredor, lo asiste físicamente para regresar o salir de la tercera o primera base;
- (i) Con un corredor en tercera, el "coach" de base abandona su cajón y actúa de cualquier manera para provocar un tiro de un defensor;
- (j) No esquiva a un defensor que trata de fildear una bola bateada, o interfiere intencionalmente con un tiro, condicionado a que si dos o más defensores intentan fildear una bola bateada, y el corredor hace contacto con uno o más de ellos, el árbitro deberá determinar qué defensor tiene derecho al beneficio de esta regla, y no eliminará al corredor por hacer contacto con un defensor diferente a aquel que el árbitro determine que tiene el derecho de fildear dicha bola. El árbitro deberá eliminar al corredor de acuerdo a la Regla 7.08(b). Si se juzga que el bateador-corredor no ha impedido que el defensor haga una jugada sobre una bola bateada o si la interferencia de un corredor es juzgada como no intencional, al bateador-corredor se le concederá la primera base;

Regla 7.09(j) Comentario: Cuando un receptor y un bateador-corredor que se dirige hacia la primera base tienen contacto, mientras el receptor esta fildeando la bola, por lo general no hay infracción y no debe cantarse nada. La "Obstrucción" de un defensor, que intenta fildear una bola, debe ser cantada solo en casos muy obvios y violentos ya que las reglas le otorgan el derecho al paso, por supuesto, tal derecho al paso no es una licencia para, por ejemplo, tropezar intencionalmente con un corredor, aun cuando esté fildeando la bola. Si el receptor está fildeando la bola, y cualquier defensor, incluyendo al lanzador, obstruye a un corredor que se dirige hacia la primera base, se cantará "obstrucción" y se le otorgará la primera base al corredor.

- (k) Un batazo "fair" toca al corredor en territorio "fair" antes de tocar a un defensor. Si el batazo "fair" pasa a través o por el lado de un jugador del cuadro, y toca a un corredor inmediatamente detrás de él, o toca al corredor después de haber sido desviado por un defensor, el árbitro no eliminará al corredor por haber sido tocado por una bola bateada. Al tomar esta decisión, el árbitro debe estar convencido que la pelota paso a través de o por el lado del defensor, y que ningún otro jugador del cuadro tenía la posibilidad de realizar una jugada sobre la bola. Si, a juicio del árbitro, el corredor deliberada e intencionalmente patea una bola bateada sobre la cual el jugador de cuadro ha fallado en hacer jugada, el corredor deberá ser eliminado por interferencia.

SANCIÓN POR INTERFERENCIA: El corredor es "eliminado" y la bola queda muerta.

7.10 Cualquier corredor será eliminado, en apelación, cuando:

- (a) Después que un fly sea cogido, falla en retocar su base original antes de que él o su base original sean tocados;

Regla 7.10(a) Comentario: "Retocar", en esta regla, significa tocar y salir corriendo en contacto con la base luego de la bola haber sido cogida. Al corredor no se le permite salir desde una posición detrás de su 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 ha dejado de tocar, sean tocados.

REGLA APROBADA: (1) Ningún corredor podrá regresar a tocar una base que no tocó después que un corredor subsiguiente haya anotado. (2) Cuando la bola esté muerta, ningún corredor podrá

regresar a tocar una base que no tocó o una que haya abandonado después de haber avanzado y tocado una base más allá de la que falló en tocar.

Regla 7.10(b) Comentario: JUGADA: (a) El bateador conecta un cuadrangular fuera del campo o un doble por regla y falla en tocar la primera base (la bola queda muerta)—él puede regresar a primera base para corregir su error antes de tocar segunda, pero si toca segunda no puede regresar a primera y si el equipo a la defensiva apela, será eliminado en primera.

JUGADA: (b) El bateador conecta batazo por el short stop, quien tira mal y la bola cae en las gradas (la bola queda muerta), el bateador-corredor no toca primera base, pero se le otorga la segunda base por el tiro a territorio muerto. Aún cuando el árbitro le ha concedido la segunda base al corredor por el tiro a territorio muerto, el corredor deberá tocar primera base antes de continuar hacia segunda. Estas jugadas son de apelación.

(c) Se pasa de la primera base corriendo o deslizándose y deja de regresar a la base inmediatamente, y él o la base son tocados antes de que el corredor regrese a la primera base;

(d) Falla en tocar el home y no realiza intento de regresar a esa base, y el home es tocado.

Cualquier apelación bajo esta regla deberá hacerse antes del próximo lanzamiento, o cualquier jugada o intento de jugada. Si la violación ocurre durante una jugada con la que termina una media entrada, la apelación debe ser hecha antes de que el equipo a la defensiva abandone el terreno.

Una apelación no debe ser interpretada como una jugada o un intento de jugada.

No podrán hacerse apelaciones sucesivas sobre un corredor en la misma base. Si el equipo a la defensiva falla en su primera apelación, la petición de segunda apelación sobre el mismo corredor en la misma base no será permitida por el árbitro. (El significado que se le da al termino fallar es que el equipo a la defensiva tira la bola a territorio muerto mientras hace una apelación. Por ejemplo, si el lanzador tira a primera base para apelar y el tiro cae en las gradas, no se permitirá una segunda apelación).

Las jugadas de apelación pueden requerir que el árbitro reconozca un aparente "cuarto out". Si el tercer out se realiza durante una jugada en la cual se confirma una apelación sobre otro corredor, la decisión sobre la jugada en apelación tiene prioridad al determinar el eliminado. Si hay más de una apelación durante una jugada con la que termina una media entrada, el equipo a la defensiva puede elegir el eliminado que más le beneficie. Para propósito de esta regla, el equipo a la defensiva ha abandonado el terreno cuando el lanzador y todos los jugadores del cuadro han abandonado el territorio "fair" en camino al dugout o al vestuario.

Regla 7.10 Comentario: Si dos corredores llegan al home casi al mismo tiempo, y el primer corredor no toca el home, pero un segundo corredor toca el home legalmente, el primer corredor puede ser eliminado en su intento por regresar a la base o en apelación. Si hay dos eliminados y el primer corredor es tocado en su intento de regresar y tocar el home o es eliminado en apelación, entonces será considerado eliminado antes de que anotara el segundo corredor y se convierte en el tercer eliminado. La carrera del segundo corredor no contará, según dispone la Regla 7.12.

Si un lanzador comete un "balk" mientras hace una apelación, tal acción será considerada como una jugada. Una apelación debe hacerse con la clara intención de apelar, ya sea mediante una petición verbal del jugador o una acción que, sin lugar a dudas, indique al árbitro que se está haciendo una apelación. No constituye una apelación si un jugador, con la bola en sus manos pisa involuntariamente una base. No hay "tiempo" mientras se hace una apelación.

7.11 Los jugadores, "coaches" o cualquier miembro del equipo al bate deberán abandonar cualquier espacio (incluyendo ambos dugouts o "bullpens") que necesite un defensor que intenta fildear una bola bateada o tirada. Si un miembro del equipo al bate (otro que no sea un corredor) interfiere con el intento de un defensor de coger o fildear una bola bateada, la bola estará muerta, se elimina al bateador y todos los corredores deben regresar a la base que ocupaban al momento del lanzamiento. Si un miembro del equipo al bate (otro que no sea un corredor) interfiere con el intento de un defensor de fildear una bola tirada, la bola estará muerta, se elimina al corredor sobre el cual se realiza la jugada y todos los corredores regresarán a la última base legalmente ocupada al momento de la interferencia.

7.12 A menos que haya dos eliminados, la situación de un corredor subsiguiente no se afecta porque el corredor precedente no toque o retoque una base. Si, en apelación, el corredor precedente es el tercer

eliminado, ningún corredor siguiente podrá anotar. Si dicho tercer "out" es el resultado de una jugada forzada ningún corredor sea precedente o siguiente podrá anotar.

7.13 CHOQUES EN EL HOME PLATE.

(1) Un corredor que intenta anotar no puede desviarse de su camino directo al home para contactar con el receptor (o con cualquier otro jugador que este cubriendo el home), o de cualquier otra manera iniciar un choque evitable. Si, a juicio del árbitro, el corredor que intenta anotar, contacta con el receptor (o con cualquier otro jugador que este cubriendo el home) de tal manera, el árbitro eliminará al corredor (sin importar si el jugador que está cubriendo el home mantiene posesión de la bola). En tales situaciones, el árbitro declarará la bola muerta y todos los corredores deberán regresar a la última base tocada al momento del choque. Si el corredor se desliza en el home de manera apropiada, no se considerará que ha violado la Regla 7.13.

Regla 7.13(1) Comentario: Si el corredor no hace un intento de tocar el home, si el corredor baja el hombro, o el corredor empuja con sus manos, codos o brazos, ello apoyará la determinación de que el corredor se desvió de su camino para contactar con el receptor en violación a la Regla 7.13, o que ha iniciado un choque que pudo haber sido evitado. Cuando el corredor se desliza con sus pies primero, se considerará apropiado si las piernas y los glúteos del corredor están en contacto con el suelo antes de hacer contacto con el receptor. En caso que se deslice primero de cabeza se considerará que el corredor se ha deslizado apropiadamente si su cuerpo toca el suelo antes de hacer contacto con el receptor. Si el receptor bloquea el camino del corredor, el árbitro no deberá juzgar que el corredor efectuó un choque evitable en violación de esta Regla 7.13(1).

(2) A menos que el receptor tenga posesión de la bola, el receptor no puede bloquear el carril del corredor que intenta anotar. Si, a juicio del árbitro el receptor bloquea el carril del corredor sin tener posesión de la bola, el árbitro deberá declarar "safe" al corredor. No obstante lo dicho anteriormente, no se considerará una violación de esta Regla 7.13(2), si el receptor bloquea el carril del corredor en un intento legítimo por fildear el tiro (ej. en reacción a la dirección, trayectoria o rebote del tiro, o en reacción a un tiro que sale del lanzador o de un jugador del cuadro jugando dentro). Además, no se juzgará que un receptor, sin estar en posesión de la bola, ha violado esta Regla 7.13(2) si el corredor, al deslizarse, pudo haber evitado el choque con el receptor (o cualquier otro jugador cubriendo el home).

Regla 7.13(2) Comentario: No se considerará que un receptor ha violado la Regla 7.13(2) a menos que haya bloqueado el home sin tener posesión de la bola (o cuando no hace intento legítimo por fildear el tiro), y que además haya impedido el avance del corredor que intenta anotar. No se considerará que el receptor ha evitado o impedido el avance del corredor, si a juicio del árbitro, el corredor hubiese sido eliminado aún con el receptor bloqueando el home. Además, un receptor debe hacer el mayor esfuerzo posible para evitar contacto innecesario y forzado mientras toca a un corredor que intenta deslizarse. Los receptores que de manera rutinaria hagan contacto innecesario y forzado con un corredor que intenta deslizarse (ej. contactar usando la rodilla, rodillera, codo o antebrazo) estarán sujetos a la expulsión por parte del árbitro.

Esta Regla 7.13(2) no se aplica a jugadas forzadas en el home.

7.14 DESLIZÁNDOSE EN LAS BASES EN INTENTO DE DOBLE PLAY.

Si un corredor no realiza un deslizamiento normal (bona fide), y contacta, o trata de contactar con el defensor con el propósito de romper un doble play, será eliminado bajo esta Regla 7.14. Para propósito de la Regla 7.14 un "deslizamiento normal" (bona fide) ocurre cuando el corredor:

- (1) comienza su deslizamiento (es decir, hace contacto con la tierra) antes de alcanzar la base;
- (2) puede e intenta alcanzar la base con su mano o pie;
- (3) puede e intenta permanecer en la base (excepto en el home) después de deslizarse; y
- (4) se desliza al alcance de la base sin cambiar su dirección con el propósito de contactar con el defensor.

Un corredor que realiza un "deslizamiento normal" (bona fide) no será eliminado por interferencia bajo esta Regla 7.14, aún en casos en que el corredor hace contacto con el defensor como consecuencia de un

deslizamiento permitido. Además, no se debe cantar interferencia cuando el contacto del corredor con el defensor fue causado porque el defensor estaba colocado (o moviéndose hacia) el carril legal del corredor hacia la base.

No obstante lo anterior, un deslizamiento no será un "deslizamiento normal" (bona fide) si el corredor realiza un rueda o contacta, o intenta contactar intencionalmente con el defensor al elevar y pegar su pierna sobre la rodilla del defensor o al tirar sus manos o la parte de arriba de su cuerpo.

Si el árbitro determina que el corredor violó la Regla 7.14, el árbitro eliminará a ambos, al corredor y al bateador-corredor. Nótese, sin embargo, que si el corredor ya había sido eliminado, entonces el corredor sobre quien la defensa estaba intentado hacer jugada será eliminado.

8.00—EL LANZADOR.

8.01 Lanzamientos Legales. Existen dos posiciones legales de lanzar, la posición de frente (windup) y la posición de lado (set), y cualquiera de estas dos posiciones puede ser utilizada en cualquier momento.

Los lanzadores tomarán las señas del receptor mientras están en contacto con la goma de lanzar.

Regla 8.01 Comentario: Los lanzadores pueden salirse de la goma después de tomar sus señas pero no pueden pisarla nuevamente de forma rápida y lanzar. Esto puede ser considerado por el árbitro como un lanzamiento de rápido retorno (quick pitch). Cuando el lanzador se sale de la goma, debe bajar sus manos hacia los lados.

No se permitirá a los lanzadores salirse de la goma después de tomar cada seña.

(a) Posición de Frente (Windup). El lanzador se colocará de frente al bateador, con su pie pivote en contacto con la goma de lanzar y el otro pie libre. Desde esta posición cualquier movimiento natural asociado con su envío de la bola al bateador lo obliga a lanzar sin interrupción ni alteración. No podrá levantar del terreno ninguno de sus pies, excepto que en el momento de lanzar la bola al bateador, puede dar un paso hacia atrás y un paso hacia delante con su pie libre.

Se considerara que el lanzador está en posición de frente (windup) cuando sostiene la bola con ambas manos frente a su cuerpo, con su pie pivote en contacto con la goma de lanzar, y su otro pie libre.

Regla 8.01 (a) Comentario: En la posición de frente (windup), se permite al lanzador tener su pie libre sobre la goma, frente a la goma, detrás de la goma o fuera al lado de la goma.

Desde la posición de frente (windup), el lanzador podrá:

- (1) Hacer un lanzamiento al bateador, o
- (2) Dar un paso hacia, y tirar a una base en un intento por eliminar a un corredor, o
- (3) Salirse de la goma (si lo hace deberá bajar sus manos hacia los lados).

Al salirse de la goma, el lanzador deberá hacerlo con su pie pivote primero y no con su pie libre.

El lanzador no podrá cambiar a la posición de lado (set o stretch)—si lo hace es un "balk".

(b) Posición de Lado (Set). La posición de lado (set) la demuestra el lanzador cuando se para de frente al bateador con su pie pivote en contacto con la goma de lanzar y su otro pie al frente de la misma, mientras sostiene la bola en ambas manos frente a su cuerpo y haciendo una pausa completa. Desde esa posición de lado (set) podrá lanzarle la bola al bateador, tirar a una base o salirse de la goma sacando su pie pivote hacia atrás. Antes de asumir la Posición de Lado (Set), el lanzador puede optar por realizar cualquier movimiento natural preliminar, tal como el conocido "estiramiento" (stretch). Pero si así lo hiciera deberá llegar a la Posición de Lado (Set) antes de lanzarle al bateador.

Después de asumir la Posición de Lado (Set), cualquier movimiento natural asociado al lanzamiento de la bola al bateador, lo obliga a lanzar sin interrupción o alteración.

Cuando se está preparando para asumir la posición de lado (set), el lanzador debe tener una mano a su lado; desde esa posición y en un movimiento continuo y sin interrupción pasara a la posición de lado (set) según se define en la Regla 8.01(b).

Después de su "estiramiento" (stretch) el lanzador deberá (a) sostener la bola con ambas manos frente a su cuerpo y (b) hacer una pausa completa. Esto debe hacerse cumplir. Los árbitros deben observarlo cuidadosamente. Los lanzadores en su esfuerzo por mantener a los corredores en sus bases, continuamente tratan de incumplir esta regla, y en aquellos casos en que el lanzador no hace una pausa completa, como lo exigen las reglas, el árbitro deberá inmediatamente cantar "balk".

Regla 8.01(b) Comentario: Sin corredores en base, el lanzador no está obligado a hacer una pausa completa cuando esté utilizando la Posición de Lado (Set). Sin embargo, si a juicio del árbitro, el lanzador hace un lanzamiento en un esfuerzo deliberado de sorprender al bateador sin estar listo, el lanzamiento será considerado un lanzamiento de rápido retorno, el cual se castiga cantando una bola. Véase el Comentario a la Regla 8.05(e).

- (c) En cualquier momento, durante los movimientos preliminares del lanzador y hasta que su movimiento natural de lanzar le obligue a realizar el lanzamiento, podrá tirar a cualquier base siempre y cuando antes de hacer el tiro de un paso directamente hacia la base.

Regla 8.01 (c) Comentario: El lanzador deberá dar un paso antes de hacer el tiro. Un tiro rápido (snap throw) seguido por un paso directamente hacia la base es un "balk".

- (d) Si el lanzador hace un lanzamiento ilegal sin corredores en base, se cantará bola, a menos que el bateador alcance la primera base por un sencillo, un error, una base por bolas, un pelotazo o de alguna otra manera.

Regla 8.01(d) Comentario: Una bola que se le resbala de la mano al lanzador y cruza la línea de "foul", será cantado bola; de lo contrario será cantado "lanzamiento no válido". Con corredores en base, esto será un "balk".

- (e) Si el lanzador se sale de la goma de lanzar al dar un paso atrás con su pie pivote, esto lo convierte en un defensor de cuadro y si hace un tiro malo desde esa posición, se considerará igual que un tiro malo de cualquier otro defensor de cuadro.

Regla 8.01(e) Comentario: Mientras el lanzador esté fuera de la goma puede tirar a cualquier base. Si hace un tiro malo, se considera como el tiro de un defensor de cuadro y lo que suceda se regirá por las reglas que regulan una bola tirada por un defensor.

- (f) El lanzador debe indicar visualmente, al árbitro principal, al bateador, y a los corredores la mano que va a utilizar para lanzar. Esto lo puede hacer colocando su guante en la otra mano mientras toca la goma de lanzar. No se permite al lanzador utilizar su otra mano para lanzar hasta tanto el bateador no haya sido cambiado, el bateador se convierte en corredor, termina la entrada, el bateador es sustituido por un bateador emergente o el lanzador sufre una lesión. En caso que el lanzador cambie de mano de lanzar, durante un turno al bate, por haber sufrido una lesión, el lanzador no podrá lanzar, por el resto del juego, con la mano de la cual se ha cambiado. No se dará oportunidad al lanzador de hacer lanzamientos de calentamiento después de cambiar de mano de lanzar. Cualquier cambio de mano de lanzar debe ser indicado claramente al árbitro principal.

8.02 El lanzador no podrá:

- (a) (1) Tocar la bola después de tocar su boca o sus labios mientras esté en el círculo de 18 pies (5,48 m) que rodea la goma de lanzar, o tocar su boca o sus labios mientras está en contacto con la goma de lanzar. El lanzador deberá secarse claramente los dedos de su mano de lanzar antes de tocar la bola o hacer contacto con la goma de lanzar. EXCEPCIÓN: Antes de comenzar un partido que ha de jugarse bajo clima frío, el árbitro podrá permitirle al lanzador soplar su mano, siempre y cuando ambos entrenadores estén de acuerdo.

SANCIÓN: Por la violación de esta parte de la regla, los árbitros inmediatamente deberán retirar la bola de juego y advertirle al lanzador. Por cualquier violación siguiente se deberá cantar una bola. Sin embargo, si se realiza el lanzamiento y el bateador alcanza la primera base mediante un sencillo, un error, un pelotazo o de alguna otra forma, y ningún otro corredor es eliminado antes de avanzar al menos una base, la jugada continuará sin referencia a la violación. Lanzadores que violen la regla en repetidas ocasiones estarán sujetos a un procedimiento disciplinario.

(2) escupir sobre la bola, cualquier mano o en su guante;

(3) frotar la bola con su guante, su persona o su vestimenta;

(4) aplicar a la bola cualquier tipo de sustancia extraña;

(5) dañar la bola de cualquier forma; o

(6) lanzar una bola alterada de la manera dispuesta en la Regla 8.02(a)(2) hasta la (5) inclusive, o lo que se conoce como "bola de brillo" (shine ball), bola ensalivada (spit ball), bola enfangada (mud ball) o bola lijada (emery ball). Al lanzador se le permitirá frotar la bola con sus manos desnudas.

SANCIÓN: Por la violación de cualquier parte de las Reglas 8.02 (a)(2) hasta la (6) inclusive:

- (a) El lanzador será expulsado del juego inmediatamente y será sancionado según el Reglamento de Régimen Disciplinario de la RFEBs.
- (b) Si ocurre una jugada después de la violación cantada por el árbitro, el entrenador del equipo al bate, podrá informar al árbitro principal que opta por aceptar la jugada. Tal selección deberá hacerse inmediatamente de terminada la jugada. Sin embargo, si el bateador alcanza la primera base por un sencillo, un error, una base por bolas, un pelotazo o de alguna otra forma, y ningún otro corredor es eliminado antes de avanzar al menos una base, la jugada continuará sin referencia a la violación.
- (c) Aun cuando el equipo al bate opte por aceptar la jugada, la violación será reconocida y las sanciones señaladas en la sección (a) estarán aún en efecto.
- (d) Si el entrenador del equipo al bate opta por no aceptar la jugada, el árbitro principal cantará bola automáticamente, si hay corredores en base se cantará "balk".
- (e) El árbitro será el único juez para determinar si alguna parte de esta regla ha sido violada.

Reglas 8.02(a)(2) hasta la 8.02(a)(6) inclusive Comentario: Si un lanzador viola la Regla 8.02(a)(2) o la Regla 8.02(a)(3) y, a juicio del árbitro, con su acción, no tenía la intención de alterar las características de una bola lanzada, entonces el árbitro, a su discreción, podrá hacerle una advertencia al lanzador en lugar de aplicarle la sanción establecida por la violación de las Reglas 8.02(a)(2) a la 8.02(a)(6) inclusive. Sin embargo, si el lanzador persiste en violar cualquiera de esas Reglas, el árbitro deberá aplicar la sanción.

Regla 8.02(a) Comentario: Si en algún momento la bola golpea la bolsa de resina la bola sigue en juego. En caso de lluvia o terreno mojado, el árbitro puede pedir al lanzador que cargue la bolsa de resina en su bolsillo trasero. El lanzador puede usar la bolsa de resina para aplicar resina en su mano o manos descubiertas. El lanzador, ni ningún otro jugador, puede aplicar resina directamente de la bolsa de resina a la bola, ni tampoco se permitirá al lanzador ni a ningún otro jugador aplicar resina directamente de la bolsa a su guante o a cualquier parte de su uniforme.

- (b) Tener en su persona, o en su posesión, cualquier sustancia extraña. Por tal violación de esta sección (b) la sanción será la expulsión inmediata del partido. Además, el lanzador será sancionado según lo previsto en el Reglamento de Régimen Disciplinario de la RFEBs.

Regla 8.02(b) Comentario: El lanzador no podrá ponerse nada en cualquiera de sus manos, cualquier dedo o cualquiera de las dos muñecas (ej. tiritas, "tape", pegamento, brazaletes, etc.). El árbitro determinará si tal accesorio o material es en efecto una sustancia extraña para los fines de la Regla 8.02(b), pero en ningún caso le será permitido al lanzador lanzar con tal accesorio o material en su mano, dedo o muñeca.

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

SANCIÓN: Si, después de la advertencia del árbitro, se repite tal acción dilatoria, el lanzador será expulsado del partido.

- (d) Lanzarle Intencionalmente al Bateador. Si a juicio del árbitro, ocurre tal violación, éste podrá elegir entre:

1. Expulsar del juego al lanzador, o al entrenador y al lanzador; o
2. podrá advertirle al lanzador y a los entrenadores de ambos equipos, que otro lanzamiento igual conllevará en la expulsión inmediata del lanzador (o su sustituto) y del entrenador.

Si, a juicio del árbitro, las circunstancias lo aconsejan, ambos equipos podrán ser advertidos oficialmente antes del comienzo del partido o en cualquier momento durante el partido.

(La RFEBS puede tomar medidas adicionales de conformidad con la autoridad que les otorga la Regla 9.05.)

Regla 8.02(d) Comentario: No está permitido al personal de un equipo entrar al terreno para discutir o protestar una advertencia emitida bajo la Regla 8.02(d). Si un entrenador, "coach" o jugador sale del dugout o deja su posición para discutir una advertencia, debe ser advertido para que se detenga. Si continúa, estará expuesto a ser expulsado.

Lanzar a la cabeza de un bateador es antideportivo y sumamente peligroso. Esto debe ser, y lo es, condenado por todos. Los árbitros deberán actuar sin vacilación en la aplicación de esta regla.

8.03 Cuando un lanzador asume su posición al comienzo de cada entrada o cuando sustituye a otro lanzador, se le permitirá hacer no más de ocho lanzamientos de calentamiento a su receptor, durante los cuales el juego estará interrumpido. La RFEBS puede limitar el número de lanzamientos de calentamiento a menos de ocho (8). Dichos lanzamientos de calentamiento no deberán consumir más de un minuto de tiempo. Si una emergencia repentina ocasiona que un lanzador sea llamado al partido sin haber tenido la oportunidad de calentar, el árbitro principal permitirá tantos lanzamientos de calentamiento como estime necesarios.

8.04 Cuando las bases están desocupadas, el lanzador deberá hacer su lanzamiento al bateador en un lapso de 12 segundos a partir de haber recibido la bola. Cada vez que el lanzador demore el juego por violación de esta regla, el árbitro cantara bola.

Los 12 segundos comienzan a contarse cuando el lanzador está en posesión de la bola y el bateador está en el cajón, atento al lanzador. El tiempo deja de contar cuando el lanzador suelta la bola.

El propósito de esta regla es evitar demoras innecesarias. El árbitro debe insistir en que el receptor devuelva la bola rápidamente al lanzador, y que éste asuma su posición sobre la goma de lanzar. El árbitro debe sancionar inmediatamente las demoras del lanzador.

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

(a) El lanzador, estando en contacto con la goma de lanzar, hace cualquier movimiento naturalmente asociado con su lanzamiento y no lo realiza;

Regla 8.05 (a) Comentario: Si un lanzador zurdo o derecho pasa su pie libre más allá del borde posterior de la goma de lanzar, estará obligado a lanzarle al bateador, excepto para tirar a segunda base en una jugada de viraje.

(b) El lanzador, estando en contacto con la goma de lanzar, amaga con tirar a primera o tercera base y no completa el tiro;

(c) El lanzador, estando en contacto con la goma de lanzar, deja de dar un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base;

Regla 8.05(c) Comentario: Se requiere que el lanzador, mientras está en contacto con la goma de lanzar, dé un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base. Si un lanzador se voltea o gira sobre su pie libre, sin dar un paso, o si vira su cuerpo y tira antes de dar el paso, es un "balk".

El lanzador debe dar un paso directamente hacia la base antes de tirar a esa base, y se le requiere tirar (excepto a segunda base) por dar el paso. Será un "balk" si, con corredores en primera y tercera, el lanzador da un paso hacia la tercera y no tira, solo con el propósito de engañar al corredor para que regrese a tercera; luego al ver al corredor de primera salir hacia segunda, se vira da un paso y tira hacia primera base. Es legal para un lanzador hacer un amago de tiro a segunda base.

(d) El lanzador, estando en contacto con la goma de lanzar, tira, o hace amago de tirar a una base desocupada, excepto con el propósito de hacer una jugada;

Regla 8.05(d) Comentario: Para determinar si el lanzador tira o finge un tiro a una base desocupada con el propósito de realizar una jugada, el árbitro deberá considerar si el corredor en la base anterior demuestra o de alguna manera da la impresión de intentar avanzar a dicha base desocupada.

(e) El lanzador realiza un lanzamiento ilegal;

Regla 8.05 (e) Comentario: Un lanzamiento de rápido retorno (quick pitch) es un lanzamiento ilegal. Los árbitros consideraran un lanzamiento de rápido retorno (quick pitch) como aquel que es realizado antes de que el bateador esté razonablemente acomodado en el cajón del bateador. La sanción con corredores en base es un "balk"; sin corredores en base será una "bola". El llamado lanzamiento de rápido retorno (quick pitch) es peligroso y no debe permitirse.

(f) El lanzador hace un lanzamiento al bateador mientras no está de frente al bateador;

(g) El lanzador hace cualquier movimiento naturalmente asociado con su lanzamiento sin estar en contacto con la goma de lanzar;

(h) El lanzador demora el juego innecesariamente;

Regla 8.05 (h) Comentario: La regla 8.05(h) no se aplicará cuando se da una advertencia de conformidad con la Regla 8.02(c) (la cual prohíbe la demora intencional del juego al tirarle la bola a un defensor sin la intención de eliminar a un corredor). Si un lanzador es expulsado de acuerdo con la Regla 8.02(c) por continuar demorando el juego, también se aplica la sanción dispuesta en la Regla 8.05(h). La regla 8.04 (que dispone un tiempo límite para que el lanzador haga su lanzamiento cuando las bases estén desocupadas) se aplica solamente cuando no hay corredores en base.

(i) El lanzador, sin tener posesión de la bola, se para sobre o a horcajadas en la goma de lanzar o mientras está fuera de la goma, finge un lanzamiento;

(j) El lanzador, después de asumir una posición legal para lanzar, retira una mano de la bola para otra cosa que no sea lanzar o tirar a una base;

(k) El lanzador, estando en contacto con la goma de lanzar, accidental o intencionalmente se le resbala o se le cae la bola de su mano o guante;

(l) El lanzador, mientras concede una base por bolas intencional, hace un lanzamiento, cuando el receptor esta fuera de la caja del receptor;

(m) El lanzador realiza el lanzamiento desde la posición de lado (set) sin hacer una pausa.

SANCIÓN: La bola queda muerta, y cada corredor avanzará una base sin riesgo a ser eliminado, a menos que el bateador llegue a primera base por un sencillo, un error, base por bolas, pelotazo o de alguna otra forma, y todos los demás corredores avanzan al menos una base, en cuyo caso la jugada continuará sin referencia al "balk".

REGLA APROBADA: En aquellos casos en que el lanzador comete un "balk" y además hace un tiro malo, sea a una base o al plato, el corredor o los corredores podrán avanzar a su propio riesgo, más allá de la base a la que tienen derecho.

REGLAMENTACION APROBADA: Para efectos de esta regla, un corredor que no pisa la primera base a la cual está avanzando, y se le elimine en apelación, deberá considerarse como que ha avanzado una base.

Regla 8.05 Comentario: Los árbitros deberán tener presente que el propósito de la regla del "balk" es impedir que el lanzador engañe deliberadamente al corredor en base. Si el árbitro tiene alguna duda, la intención del lanzador deberá prevalecer. Sin embargo, deben tenerse presente algunos elementos específicos:

(a) Colocarse con un pie a cada lado de la goma de lanzar sin tener la bola se debe interpretar como un intento de engaño y será declarado "balk".

(b) Con corredor en primera base el lanzador puede hacer un giro completo, sin titubear hacia la primera base y tirar a segunda. Esto no debe interpretarse como un tiro a una base desocupada.

8.06 La RFEBS adopta la siguiente regla, con relación a la visita al lanzador del entrenador o de un "coach";

(a) Esta regla limita el número de visitas que un entrenador o un "coach" puede hacer a cualquier lanzador en una entrada cualquiera;

- (b) Una segunda visita al mismo lanzador en la misma entrada resultará en la retirada automática del partido, de ese lanzador;
- (c) Está prohibido, al entrenador o al "coach" hacer una segunda visita al montículo mientras el mismo bateador esta al bate; pero
- (d) si un bateador emergente sustituye a este bateador, el entrenador o el "coach" puede hacer una segunda visita al montículo, pero deberá retirar del juego al lanzador.

Se considera que el entrenador o el "coach" ha terminado su visita al montículo cuando abandone el circulo de 18 pies (5,48 m) que rodea la goma de lanzar.

Regla 8.06 Comentario: Si el entrenador o el "coach" se dirige al receptor o a un jugador del cuadro y ese jugador después va al montículo, o el lanzador va hacia el defensor en su posición antes que ocurra una jugada (lanzamiento u otra jugada) esto será igual que si el entrenador o "coach" visitara el montículo.

Cualquier intento de evadir o darle la vuelta a esta regla por el entrenador o el "coach" al dirigirse al receptor o a un jugador del cuadro, y luego ese jugador va al montículo a conferenciar con el lanzador, ello constituye una visita al montículo.

Si el "coach" va al montículo y retira al lanzador y luego el entrenador va al montículo a hablar con el nuevo lanzador, ello constituye una visita al nuevo lanzador en esa entrada.

No se considerará que un entrenador o "coach" ha concluido su visita al montículo si éste abandona momentáneamente el circulo de 18 pies (5,48 m) que rodea la goma de lanzar con el propósito de notificar al árbitro una sustitución o sustituciones múltiples.

En el caso en que un entrenador haya realizado su primera visita al montículo y luego regresa una segunda vez al montículo en la misma entrada, con el mismo lanzador y el mismo bateador al bate, luego de haber sido advertido por el árbitro de que no puede regresar al montículo, el entrenador será expulsado del partido y al lanzador le será requerido lanzarle a dicho bateador, hasta que éste sea eliminado o se embase. Después que el bateador sea eliminado o se convierta en corredor de bases, entonces el lanzador deberá ser retirado del juego. El entrenador debe ser notificado que su lanzador será retirado del partido después de lanzarle a un bateador, de manera que pueda calentar a un lanzador sustituto.

Al lanzador sustituto se le permitirán ocho lanzamientos de calentamiento o más, si a juicio del árbitro las circunstancias así lo requieren.

9.00 EL ÁRBITRO

9.01

- (a) La RFEBS designará a uno o más árbitros (árbitros) para dirigir los partidos de las distintas competiciones. Los árbitros serán los responsables de que el juego se desarrolle de acuerdo con estas reglas y de que se mantenga la disciplina y el orden en el terreno de juego durante el partido.
- (b) Los árbitros son los representantes de la RFEBS, y están autorizados y obligados a hacer respetar estas reglas. Cada árbitro tiene la autoridad para ordenar a un jugador, entrenador, guía, delegado o empleado de un equipo, que haga o se abstenga de hacer cualquier cosa que afecte la aplicación de estas reglas, y a hacer cumplir las sanciones prescritas.
- (c) Los árbitros tienen la autoridad para reglamentar cualquier punto que no esté específicamente cubierto en estas reglas.
- (d) Los árbitros tienen la autoridad de expulsar del partido a cualquier jugador, entrenador, guía o sustituto, por protestar sus decisiones o por su conducta o lenguaje antideportivo. Si un árbitro expulsa a un jugador mientras se está desarrollando una jugada, la expulsión no tendrá efecto hasta que la jugada haya terminado por completo.
- (e) Los árbitros tienen autoridad, a su discreción, de retirar del terreno de juego a (1) cualquier persona cuyas ocupaciones lo autoricen a estar en el terreno de juego, tales como personal de mantenimiento, acomodadores, fotógrafos, periodistas, miembros de las transmisiones de radio o TV, etc., (2) cualquier espectador u otra persona no autorizada para estar en el terreno de juego.

9.02

- (a) Cualquier decisión de los árbitros que sea de apreciación, tales como, pero no limitadas a, si un batazo es bueno o foul, si un lanzamiento es strike o bola, o si un corredor es out o safe, es inapelable. Ningún jugador, entrenador, guía o sustituto, podrá objetar tales decisiones de apreciación.

Regla 9.02(a) Comentario: No estará permitido que los jugadores abandonen sus posiciones en el campo o en las bases, o que los entrenadores o guías salgan del banco o del cajón del guía, para protestar a cerca de BOLAS y STRIKES. Si se dirigen hacia el home con tal intención, deberán de ser advertidos, y si persisten en su actitud, expulsados del partido.

- (b) De existir una duda razonable de que una decisión del árbitro pueda estar en conflicto con estas reglas, el entrenador puede protestar la decisión y solicitar que se aplique correctamente la regla. Esta reclamación solo le será hecha al árbitro que realizó la decisión protestada.
- (c) Si se protesta una decisión, el árbitro que esté decidiendo puede consultar con otro árbitro antes de tomar su decisión final. Ningún árbitro debe criticar, intentar modificar o interferir en la decisión de otro árbitro, a menos que lo haya solicitado el árbitro que tomó la decisión. Si el árbitro consulta después de una jugada y cambia la decisión que ha tomado, entonces los árbitros tienen la autoridad de tomar todas las decisiones que crean necesarias, a su discreción, para eliminar el resultado y las consecuencias de la decisión anterior que ellos han modificado, incluyendo el colocar a los corredores donde ellos crean que deberían estar después de la jugada, teniendo la última decisión como si hubiera sido la primera, sin tener en cuenta las posibles interferencias u obstrucciones que hubiesen ocurrido; fallos de los corredores al tocar una base debido a la primera decisión; corredores que hubieran avanzado a otros corredores, bases saltadas; etc., todo a discreción de los árbitros. Ningún jugador, entrenador o guía de bases podrá protestar la discreción de los árbitros al resolver la jugada y cualquier persona que proteste podrá ser expulsada del juego.

Regla 9.02(c) Comentario: Al entrenador le está permitido que pida a los árbitros las explicaciones pertinentes a como han tomado las decisiones para volver atrás la jugada después del cambio de decisión sobre la misma. Una vez los árbitros han dado la explicación, nadie podrá protestar a los árbitros que debían haber tomado otra decisión.

El entrenador o el receptor pueden pedirle al árbitro principal que consulte a sus compañeros para determinar sobre si el bateador hizo un medio swing, cuando el árbitro principal haya declarado el lanzamiento bola, pero no cuando dicho lanzamiento haya sido declarado strike. El entrenador no podrá quejarse al árbitro de que se ha equivocado en la sentencia, sino solamente indicarle que no consultó a su compañero. Los árbitros de bases deben estar alerta y responder rápidamente a la consulta que les haga el árbitro principal. Los entrenadores no podrán protestar una sentencia de bola o strike bajo el pretexto de pedir información sobre un medio swing.

Las apelaciones que se hagan sobre un medio swing sólo se podrán hacer cuando se declare el lanzamiento bola, y cuando ello suceda, el árbitro principal consultará al árbitro de bases para conocer su decisión al respecto. Si el árbitro de bases considera que el lanzamiento fue strike, dicha decisión prevalecerá. Las apelaciones sobre un intento de swing deben hacerse antes del siguiente lanzamiento, o cualquier jugada o intento de jugada. Si el intento de swing ocurre durante una jugada que finaliza una media entrada, la apelación debe realizarse antes de que todos los jugadores del cuadro del equipo a la defensiva abandonen el terreno de juego.

Los

corredores de bases deben estar alerta y pendientes de la posibilidad de que el árbitro de bases, al ser consultado por el árbitro principal, pueda cambiar la sentencia bola por la de strike, en cuyo caso el corredor estaría en peligro de ser eliminado por un tiro del receptor. Así mismo, el receptor debe estar alerta en una situación de robo, si un lanzamiento declarado bola, es cambiado a strike por el árbitro de base.

Cuando hay apelación por un medio swing, la pelota sigue en juego.

Si el entrenador sale a protestar un medio swing al árbitro de primera o de tercera y después de que se le advierte, continúa en su protesta, puede ser expulsado del partido ya que ésta es una jugada de apreciación y por tanto no admite discusión.

- (d) Ningún árbitro puede ser reemplazado durante un partido a menos que se lesione o que se sienta enfermo.

9.03

- (a) Si hay solamente un árbitro, tendrá completa jurisdicción en la administración de estas reglas. Puede ubicarse en cualquier posición del terreno que le permita cumplir con sus funciones (usualmente detrás del receptor pero algunas veces detrás del lanzador cuando hay corredores en base). Este árbitro será considerado árbitro principal.
- (b) Si hay dos o más árbitros se designará a uno de ellos como árbitro principal y los demás serán árbitros de bases.

9.04

- (a) El árbitro principal se colocará detrás del receptor (usualmente es conocido como árbitro de home). Sus obligaciones serán:
 - (1) Asumir la dirección y ser responsable del correcto desarrollo del juego.
 - (2) Señalar y llevar la cuenta de las bolas y strikes.
 - (3) Señalar y decretar las bolas buenas y de foul, excepto aquellas que comúnmente están a cargo de los árbitros de bases.
 - (4) Tomar todas las decisiones con respecto al bateador.
 - (5) Tomar todas las decisiones excepto aquellas que comúnmente están reservadas a los árbitros de bases.
 - (6) Decidir cuándo un juego debe ser declarado forfeit.
 - (7) Si se establece un límite de tiempo, anunciar el hecho y el tiempo límite establecido, antes de iniciarse el juego.
 - (8) Informar al anotador oficial la alineación oficial y cualquier cambio que se produzca, al serle solicitado.
 - (9) Anunciar las reglas especiales de terreno, a su discreción.
- (b) Un árbitro de bases puede ocupar la posición en el terreno de juego que considere más adecuada para tomar las decisiones en las bases. Sus deberes son:
 - (1) Tomar todas las decisiones en las bases excepto aquellas que estén reservadas específicamente al árbitro principal.
 - (2) Declarar, con la misma autoridad que el árbitro principal, "Tiempo", balk, lanzamiento ilegal, o deterioro de la pelota ocasionado por cualquier jugador.
 - (3) Ayudar al árbitro principal en todo para hacer cumplir las reglas, con excepción de la declaración de forfeit, y tendrá igual autoridad que el árbitro principal para hacer cumplir estas reglas y mantener la disciplina.
- (c) Si se toman decisiones distintas sobre una jugada por diferentes árbitros, el árbitro principal convocará a consulta a todos los árbitros sin la presencia de ningún entrenador ni jugador. Después de la consulta el árbitro principal será quien determine cuál es la decisión que prevalece, basándose en cuál árbitro se encontraba en la mejor ubicación y cuál de las decisiones era la aparentemente más correcta. El juego continuará como si sólo se hubiese producido la decisión que finalmente fue tomada.

9.05

- (a) En un plazo de 12 horas después de haber finalizado el partido, el árbitro principal deberá enviar un informe a la RFEBS donde hará constar todas las violaciones de las reglas, y otros incidentes que estime conveniente comentar, así como las razones que tuvo para expulsar del partido a un entrenador, guía o jugador.
- (b) Cuando cualquier entrenador, guía o jugador sea expulsado del partido por una flagrante ofensa, tales como el uso de lenguaje obsceno o indecente, asalto a un árbitro, entrenador, guía o jugador, el árbitro debe informar a la RFEBS, dentro del plazo establecido, de todos los detalles de lo ocurrido.
- (c) Una vez recibido el informe, la RFEBS, a través de sus órganos competentes, impondrá las sanciones correspondientes de acuerdo con el Reglamento de Régimen Disciplinario.

INSTRUCCIONES GENERALES PARA LOS ÁRBITROS

Mientras están en el terreno de juego, los árbitros no deben propiciar conversaciones con los jugadores. Manténgase alejado de los cajones de los guías y no hable con los entrenadores.

Mantenga su uniforme limpio y en buenas condiciones. Esté activo y atento en el terreno.

Sea siempre cortés con los miembros de los equipos; evite visitar las oficinas de los clubes y la sospecha de amiguismo con los miembros de los equipos participantes.

Cuando entra en un campo de béisbol su única obligación es actuar como árbitro del partido en representación del béisbol.

No permita que las críticas o presiones le impidan estudiar detenidamente las situaciones difíciles a que puedan conducirle las protestas de los partidos. Lleve consigo el Reglamento Oficial. Es mejor detener el partido diez minutos y consultar las reglas, que tener un partido bajo protesta y que tenga que volverse a celebrar.

Mantenga el partido en movimiento. El trabajo enérgico y diligente de los árbitros ayuda a menudo al desarrollo dinámico del partido.

Usted es el único representante del béisbol en el terreno de juego. Frecuentemente ésta es una posición difícil que requiere de mucha paciencia y buen criterio, pero no olvide que lo más esencial para conducir una mala situación es mantener su propio temperamento y autocontrol.

Sin duda va a cometer errores, pero no intente nunca "compensarlos". Tome todas las decisiones como las vea y olvídense cuál es el equipo local y cual el visitante.

Mantenga siempre la vista sobre la pelota mientras ésta esté en juego. Es más importante saber exactamente dónde cae un fly, o a donde va a parar un tiro, que si un corredor dejó o no de pisar una base. Tómese su tiempo para decidir y no de la espalda demasiado rápido cuando un defensor está tirando para completar un doble play. Tenga cuidado que no caiga la pelota una vez a declarado a un jugador eliminado.

No haga las señas mientras está corriendo. Espere a que se complete la jugada antes de realizar cualquier movimiento con los brazos.

Cada grupo de árbitros debe de trabajar con un sistema de señales simples que puedan ayudarle en caso de duda o de error. Si está seguro de haber decidido una jugada correctamente, no se deje impresionar por las protestas de los jugadores que insisten en que consulte a otro árbitro. Si no está seguro, pregúntele a uno de sus compañeros. No lleve esto al extremo, esté alerta y decida sus propias jugadas. ¡Pero recuerde! Que lo más importante es tomar las decisiones correctamente. Si tiene dudas no vacile en consultar a su compañero. La dignidad del árbitro es importante, pero nunca tan importante como "estar en lo cierto".

Una de las reglas más importantes para los árbitros es "ESTAR EN BUENA POSICIÓN PARA VER TODAS LAS JUGADAS". Aunque su decisión pueda ser cien por cien correcta, los jugadores dudarán de ella si creen que usted no estaba en el lugar apropiado para ver la jugada con claridad y exactitud.

Finalmente, sea amable, imparcial y firme en sus decisiones, y así ganará el respeto de todos.

LAS REGLAS DE ANOTACIÓN

Índice

Anotador Oficial,	10.01	Indiferencia defensiva,	10.07(g)
Apelación de la decisión de un anotador,	10.01(a)	Informes,	10.02,10.03
Asistencia,	10.10	Jugada de elección (fielder's choice),	2.00,10.12(f)(2)
Base robada,	10.07	Lanzador ganador y perdedor,	10.17
Base por bolas,	10.14	Partido forfeit,	10.03(e)
Batazo válido (hit),	10.05,10.06	Partido protestado,	10.03(b)(3)
Batazo válido (hit), determinar el valor,	10.06	Partido suspendido,	10.03(e)
Batazo válido (hit) que termina el partido,	10.06(f),10.06(g)	Partido terminado,	10.03(e)
Bateador fuera de turno,	10.01(b)(4),10.03(c)	Partidos Salvados para lanzadores de relevo,	10.19
Carreras permitidas,	10.16	Pasarse al deslizarse, definición,	2.00
Carreras impulsadas,	10.04	Passed Ball,	10.13
Carreras limpias,	10.16	Porcentaje, cómo determinarlo,	10.21
Cogido robando,	10.07(h)	Premios individuales, como determinarlos,	10.22
Doble play,	10.11	Sacrificio,	10.08
Eliminado (out),	10.09	Shutout,	10.18
Error,	10.12	Strikeout,	10.15
Esfuerzo ordinario, definición,	2.00	Sustituciones,	10.03(b)
Estadísticas,	10.20	Triple Play,	10.11
Hoja de anotación,	10.02,10.03(b)	Wild pitch,	10.17
Hoja de anotación, comprobación,	10.03(c)		

10.00 EL ANOTADOR OFICIAL

10.01 ANOTADOR OFICIAL (REGLAS GENERALES)

- (a) La RFEBS designará un anotador oficial para cada uno de los partidos de competición oficial. El anotador oficial presenciara el partido desde la caseta de anotación. El anotador será la única autoridad para adoptar todas las decisiones que impliquen juicio en lo que concierne a la Regla 10, tales como si el avance de un bateador a primera base es a consecuencia de un batazo válido o de un error.

El anotador oficial deberá tomar todas las decisiones dentro de las veinticuatro (24) horas después de que un partido haya sido oficialmente concluido o suspendido. Un jugador o equipo puede solicitar que la RFEBS revise una decisión que haya tomado el anotador oficial en el cual el jugador o el equipo haya participado, notificándole a la RFEBS por escrito o por algún medio electrónico aprobado, dentro de 24 horas después de que el juego haya sido oficialmente concluido o suspendido, o dentro de 24 horas después de la decisión tomada por el anotador oficial, en la eventualidad de que el anotador oficial hubiese cambiado su decisión dentro de las 24 horas después que el partido haya concluido o haya sido suspendido, como provee esta Regla 10.01(a). El solicitante remitirá, antes del cierre de la oficina de la RFEBS del segundo día laborable, cualquier explicación escrita u otra prueba (como una grabación) que haga referencia a la jugada en cuestión. La RFEBS no debe considerar ninguna protesta recibida fuera del plazo establecido en esta Regla 10.01(a). La RFEBS después de considerar la protesta y todas las pruebas que crea oportunas, puede pedirle al anotador oficial que cambie su decisión, o si la RFEBS determina que la decisión del anotador oficial fue claramente errónea, puede ordenar el cambio de la decisión. Desde este momento, la decisión será final. La RFEBS puede imponer una fianza a los jugadores o equipos para que puedan ejercer la potestad de revisión de una decisión del anotador oficial.

Después de cada partido, incluyendo los forfait y los partidos suspendidos, el anotador preparará un informe (hoja de anotación), en el modelo oficial de la RFEBS, donde deberá constar la fecha del partido, lugar donde fue disputado, nombres de los equipos competidores y de los árbitros, la anotación completa del partido y todos los registros individuales de los jugadores, compilados de acuerdo con sistema especificado en esta Regla 10.00. Una vez finalizado el partido, el anotador oficial enviará este informe a la RFEBS en el plazo y modo establecido por la misma federación.

- (b) (1) En todos los casos, el anotador oficial no podrá tomar ninguna decisión que entre en conflicto con la Regla 10 o con otras Reglas Oficiales del Béisbol. El anotador oficial deberá cumplir escrupulosamente a las reglas contenidas en esta Regla 10. El anotador oficial no podrá tomar decisiones que contradigan las decisiones de los árbitros. El anotador oficial tendrá la potestad de reglamentar aquellos puntos que no estén específicamente cubiertos por esta regla. La RFEBS ordenará que se modifique cualquier decisión que un anotador oficial haya tomado contradiciendo las reglas expuestas en esta Regla 10 y tomará las acciones necesarias para corregir las estadísticas que necesitaran corrección debido a los errores que hubiese cometido el anotador oficial.

- (2) Si los equipos cambian de posición antes de que se hayan producido tres eliminados, el anotador deberá informar inmediatamente al árbitro principal del error.
- (3) Si el partido es protestado o suspendido, el anotador tomará nota de la situación exacta en el momento de la protesta o suspensión, incluyendo la anotación, el número de outs, la posición de todos los corredores, y la cuenta de bolas y strikes sobre el bateador, la alineación de cada equipo y los jugadores que hayan sido sustituidos en cada equipo.

Regla 10.01(b)(3) Comentario: Es importante que un partido suspendido se reanude en la misma situación que existía en el momento de la suspensión. Si se ordena que un partido protestado vuelva a jugarse a partir del punto de la protesta, éste debe ser reanudado exactamente en la situación que existía justamente antes de la jugada protestada.

- (4) El anotador no llamará la atención del árbitro o de cualquier miembro de uno u otro equipo, por el hecho de que un jugador esté bateando fuera de turno
- (c) El anotador es un representante oficial de la RFEBS y tiene derecho al respeto y a la dignidad de su cargo, y está garantizada su completa protección por la misma RFEBS. El anotador deberá informar a la RFEBS cualquier ofensa expresada por cualquier entrenador, jugador, directivo o empleado del equipo, en el curso de, o como resultado del desempeño de sus funciones.

10.02 INFORME OFICIAL DE ANOTACIÓN

El informe oficial de anotación – la hoja de anotación -, preparado por el anotador oficial, debe realizarse en el modelo oficial de la RFEBS y debe incluir:

- (a) Los siguientes registros para cada bateador y corredor:
 - (1) Número de turnos la bate (PA), excepto cuando no se contabilice turno al bate debido a:
 - i) Conecte un toque de sacrificio o un fly de sacrificio.
 - ii) Obtenga la primera base por cuatro bolas.
 - iii) Sea golpeado por un lanzamiento.
 - iv) Se le adjudique la primera base a causa de una interferencia u obstrucción.
 - (2) Número de carreras anotadas.
 - (3) Número de batazos válidos (hits) conectados.
 - (4) Número de carreras impulsadas.
 - (5) Dobles (Hits de dos bases).
 - (6) Triples (Hits de tres bases).
 - (7) Home runs.
 - (8) Total de bases alcanzados por hits conectados.
 - (9) Bases robadas.
 - (10) Toques de sacrificio (o sacrificio hit).
 - (11) Flies de sacrificio.
 - (12) Número total de bases por bolas.
 - (13) Lista por separado de todas las bases por bolas intencionales.
 - (14) Número de veces golpeado por un lanzamiento.
 - (15) Número de veces que se le ha adjudicado la primera base por interferencia u obstrucción.
 - (16) Strikeouts.
 - (17) Número de batazos en jugadas de doble play forzado y jugadas de doble play forzado al revés.

Regla 10.02(a)(17) Comentario: El anotador oficial no debe atribuir al bateador un batazo en una jugada de doble play si el bateador-corredor es eliminado debido a una interferencia del corredor precedente.

(18) Número de veces cogido robando.

(b) Los siguientes registros para cada defensor.

- (1) Número de eliminados (outs).
- (2) Número de asistencias.
- (3) Número de errores.
- (4) Número de doble plays en que ha tomado parte.
- (5) Número de triple plays en que ha tomado parte.

(c) Los siguientes registros para cada lanzador.

(1) Número de entradas lanzadas.

Regla 10.02(c)(1) Comentario: Al calcular las entradas lanzadas, el anotador oficial deberá contar cada eliminado (out) como $\frac{1}{3}$ de entrada. Por ejemplo, si un lanzador abridor es reemplazado con un out en la sexta entrada, el anotador oficial acreditará a ese lanzador con $5\frac{1}{3}$ entradas. Si un lanzador abridor es reemplazado sin outs en la sexta entrada, debe acreditar a ese lanzador con cinco entradas, y marcar en la anotación que él se ha enfrentado a ____ bateadores en el sexto, anotando el número de bateadores a que se ha enfrentado. Si un lanzador relevo elimina a dos bateadores y luego es reemplazado, se le acredita $\frac{2}{3}$ de entradas lanzadas. Si un lanzador relevo entra en el partido y su equipo realiza una jugada de apelación que da como resultado un eliminado, el anotador oficial acreditará al lanzador con $\frac{1}{3}$ de entradas lanzadas.

- (2) Número total de bateadores a los que se ha enfrentado.
- (3) Número de bateadores que oficialmente han ido a batear en contra del lanzador, calculado de acuerdo con la 10.02(a)(1).
- (4) Número de hits permitidos.
- (5) Número de carreras permitidas.
- (6) Número de carreras limpias permitidas.
- (7) Número de home runs permitidos.
- (8) Número de toques de sacrificio permitidos.
- (9) Número de flies de sacrificio permitidos.
- (10) Número total de bases por bolas concedidas.
- (11) Lista por separado de todas las bases por bolas intencionales concedidas.
- (12) Número de bateadores golpeados por lanzamientos.
- (13) Número de strikeouts.
- (14) Número de wild pitches.
- (15) Número de balks.

(d) Los siguientes datos adicionales:

- (1) Nombre del lanzador ganador.
- (2) Nombre del lanzador perdedor.
- (3) Nombre del lanzador inicialista y del lanzador finalista por cada equipo.
- (4) Nombre del lanzador a quien se le acredita el juego salvado, si existe.

(e) Número de passed balls permitidos por cada receptor.

(f) Nombre de los jugadores participantes en doble y triple plays.

Regla 10.02(f) Comentario: Por ejemplo, el anotador oficial deberá anotar: "Doble plays - González, Pérez y Hernández (2). Triple plays - Linares y Cuevas".

(g) Número de corredores dejados en base por cada equipo. Este total incluirá a todos los corredores que se quedaron en bases por cualquier razón y que no anotaron y que no fueron eliminados. El anotador oficial incluirá en este total a un bateador-corredor cuyo batazo dio como resultado que otro corredor fuera eliminado para el tercer out.

- (h) Nombres de los bateadores que conecten home runs con las bases llenas.
- (i) Número de eliminados cuando se anotó la carrera del gane, si el partido fue ganado en la última mitad de la última entrada.
- (j) La anotación de cada equipo por entrada.
- (k) Nombre de los árbitros en este orden: árbitro de home, árbitro de primera base, árbitro de segunda base, árbitro de tercera base, árbitro de la línea del left field y árbitro de la línea del right field.
- (l) Duración del partido, deduciendo las interrupciones a causa del mal tiempo, falta de luz, o fallo técnico no relacionado con las acciones del juego.

Regla 10.02(l) Comentario: Las interrupciones debidas a lesiones de jugadores, entrenadores, guías o árbitros, serán incluidas en el cómputo del tiempo del partido.

- (m) Número oficial de espectadores, según informe del equipo local.

10.03 INFORME OFICIAL DE ANOTACIÓN (REGLAS ADICIONALES)

- (a) Al compilar la hoja de anotación oficial, el anotador oficial registrará el nombre de cada jugador y su posición o posiciones al campo y el orden en el cual el jugador bateó, o pudo haber bateado si el juego finaliza antes de que llegue a batear.

Regla 10.03(a) Comentario: Cuando un defensor no intercambia la posición con otro jugador, sino que simplemente se coloca en diferentes sitios para un determinado bateador (por ejemplo, si un segunda base va al exterior para defender con cuatro exteriores, o el tercera base se coloca entre el short stop y el segunda base), el anotador oficial no deberá anotar ese movimiento como una nueva posición.

- (b) El anotador oficial identificará en el orden al bat de la anotación oficial, cualquier jugador que entra en el partido como bateador sustituto o corredor sustituto, permanezca o no posteriormente en el partido, con un símbolo especial que hará referencia a un registro separado para bateadores o corredores sustitutos. El registro del bateador sustituto describirá aquello que el bateador sustituto ha realizado. El registro del bateador o corredor sustituto incluirá el nombre de cada sustituto anunciado pero que ha sido sustituido antes de entrar en el partido. Cada uno de estos segundos sustitutos será registrado como bateador o corredor por el primer sustituto anunciado.

Regla 10.03(b) Comentario: Se recomienda la letra minúscula como símbolo para los bateadores sustitutos y los números como símbolos para los corredores sustitutos. Por ejemplo, una anotación del anotador oficial será: "a - simple para Abel en la tercera entrada; b - fly out para Galindo en la sexta entrada; c - eliminado en jugada forzada para Robles en la séptima entrada; d - rolling out para López en la novena entrada; 1 - ha corrido por Esteban en la novena entrada". Si un sustituto es anunciado pero es relevado por otro sustituto antes de entrar en el partido, la anotación lo registrará como sigue: "e - anunciado como sustituto por Franco en la séptima entrada.

- (c) **CÓMO COMPROBAR UNA HOJA DE ANOTACIÓN (BOX SCORE).** Una hoja de anotación de un partido está correcta (o comprobada) cuando el total de turnos al bate de un equipo, bases por bolas recibidas, bateadores golpeados por un lanzamiento, toques de bola de sacrificio, flies de sacrificio y bateadores que se le han adjudicado la primera base a causa de interferencia u obstrucción, es igual al total de las carreras de ese equipo, jugadores dejados en base y los outs realizados por el equipo contrario.
- (d) **CUANDO UN JUGADOR BATEA FUERA DE TURNO.** Cuando un jugador batea fuera de turno y es eliminado, y el bateador propio es declarado out antes de que la pelota sea lanzada al siguiente bateador, el anotador oficial acreditará al bateador propio un turno al bate y anotará el out realizado y cualquier asistencia, lo mismo que si hubiera seguido el orden al bate correcto. Si un bateador

impropio se convierte en corredor y el bateador propio es declarado eliminado por haber perdido su turno al bate, acredite al bateador propio un turno al bate, acredítele el eliminado realizado al receptor, e ignore todo lo concerniente a la llegada del bateador impropio a la base. Si más de un bateador batea fuera de turno sucesivamente, anote todas las jugadas exactamente como ocurran, pasando por alto el turno al bate del jugador o jugadores que anteriormente dejaron de batear en su turno correspondiente.

(e) **PARTIDOS SUSPENDIDOS Y PARTIDOS FORFEIT**

- (1) Si un partido reglamentario es suspendido, el anotador oficial debe incluir todos los registros individuales y lo realizado por el equipo hasta el momento en que el partido finaliza, tal y como se define en las Reglas 4.10 y 4.11. Si el partido es un partido empatado, el anotador oficial no deberá indicar lanzador ganador o perdedor.
- (2) Si un partido reglamentario es declarado forfeit, el anotador oficial debe incluir todos los registros individuales y los del equipo hasta el momento del forfeit. Si el equipo ganador por forfeit tiene ventaja en el momento del forfeit el anotador oficial acreditará como lanzador ganador y perdedor a los jugadores que habrían sido calificados como ganador y perdedor si el partido hubiera sido suspendido en el momento del forfeit. Si el equipo ganador por forfeit está perdiendo o si la anotación está empatada en el momento del forfeit, el anotador oficial no acreditará lanzador ganador o perdedor. Si un partido es declarado forfeit antes de que se convierta en un partido reglamentario el anotador oficial no incluirá ningún registro y deberá informar solamente del motivo del forfeit.

Regla 10.03(c) Comentario: El anotador oficial no debe considerar que, por regla, la anotación de un partido forfeit es 9 a 0 (ver Regla 2.00 (Partido Forfeit)), a pesar del resultado que haya en el campo en el momento en que el partido es forfeit.

10.04 CARRERAS IMPULSADAS

Una carrera impulsada es una estadística acreditada a un bateador cuya actuación al bate, consigue que sean anotadas una o más carreras, tal y como se establece en esta Regla 10.04.

- (a) La anotadora oficial debe acreditar una carrera impulsada al bateador por cada carrera que anote:
 - (1) Sin ayuda de un error y como parte de una jugada comenzada por un hit del bateador (incluyendo un home run), un toque de sacrificio, sacrificio de fly, eliminados realizados por los defensores del cuadro o jugadas de elección, a menos que aplique la Regla 10.04(b).
 - (2) Debido a que el bateador se convirtió en corredor con las bases llenas (por una base por bolas, o por la adjudicación de la primera base por haber sido tocado por un lanzamiento, o por interferencia u obstrucción).
 - (3) Cuando con menos de dos eliminados, se comete un error sobre una jugada en la cual un corredor en tercera base normalmente hubiera anotado.
- (b) El anotador oficial no debe acreditar una carrera impulsada:
 - (1) Cuando el bateador batea un rolling para un doble play forzado o para un doble play forzado al revés.

- (2) Cuando se acredita un error a un defensor debido a que no consigue retener un tiro a primera base que hubiera completado un doble play forzado.
- (c) El criterio del anotador oficial determinará si se acredita una carrera impulsada cuando una carrera es anotada debido a que un defensor retiene la pelota o la tira a una base equivocada. Normalmente, si el corredor continúa corriendo, el anotador oficial acreditará una carrera impulsada; si el corredor se detiene y reemprende la carrera cuando se da cuenta del error, el anotador oficial acreditará la carrera como anotada por una jugada de elección de la defensa.

10.05 BATAZOS VÁLIDOS (HITS)

Un batazo válido (hit) es una estadística acreditada al bateador que consigue la primera base como consecuencia de lo especificado en esta Regla 10.05.

- (a) El anotador oficial acreditará al bateador con un batazo válido (hit) cuando:
 - (1) El bateador alcanza la primera base (o cualquier base siguiente) mediante un batazo bueno que se queda sobre el terreno, o que toca la valla antes de ser tocada por un defensor, o que sobrepasa la valla.
 - (2) El bateador alcanza la primera base mediante un batazo bueno con tal fuerza, o tan lentamente, que cualquier defensor que trate de realizar una jugada sobre ella no tenga oportunidad de hacerlo.

Regla 10.05(a)(2) Comentario: El anotador oficial acreditará un batazo válido (hit) si el defensor tratando de coger la pelota no puede realizar una jugada, aunque dicho defensor desvíe la pelota o intercepte a otro defensor que podía haber eliminado a un corredor.

- (3) El bateador alcanza la primera base mediante un batazo bueno que bota de forma irregular, o que golpea la goma de lanzar o cualquier otra base (incluyendo el home), antes de ser tocada por un defensor, y rebota de tal forma que un defensor no puede coger la pelota haciendo un esfuerzo ordinario.
- (4) El bateador alcanza la primera base mediante un batazo bueno en el que la pelota no ha sido tocada por un defensor y está en territorio bueno cuando llega al exterior, a menos que a juicio del anotador se podría haber cogido con un esfuerzo ordinario.
- (5) Un batazo bueno que no ha sido tocado por un defensor, toca a un corredor o a un árbitro, a menos que un corredor sea eliminado al haber sido tocado por un Infield Fly, en cuyo caso el anotador oficial no debe anotar un hit.
- (6) Un defensor intenta, sin éxito, eliminar a un corredor precedente, y a juicio del anotador, el bateador-corredor no habría sido eliminado en la primera base con un esfuerzo ordinario.

Regla 10.05(a) Comentario: Al aplicar la Regla 10.05(a) el anotador oficial debe siempre conceder al bateador el beneficio de la duda. Una buena norma para el anotador oficial es anotar como batazo válido (hit) cuando una cogida excepcional no tiene como resultado un out.

- (b) El anotador oficial no acreditará un batazo válido (hit) cuando:
 - (1) Un corredor es eliminado en una jugada forzada, o pudo haber sido eliminado en una jugada forzada si no se hubiese producido un error.
 - (2) El bateador conecta lo que aparentemente sería un hit y un corredor que está forzado a avanzar, en razón de que el bateador se ha convertido en corredor, deja de tocar la base a la cual está avanzando y es eliminado en

apelación. El anotador oficial deberá acreditar al bateador un turno al bate, pero no un hit.

- (3) El lanzador, el receptor o cualquier jugador del cuadro coge una pelota bateada y elimina a un corredor precedente que está intentando avanzar una base, o retornando a su base original, o pudo haber sido eliminado dicho corredor con un esfuerzo ordinario si no se hubiese producido un error. El anotador oficial deberá acreditar al bateador un turno al bate, pero no un hit.
- (4) Un defensor falla en un intento de eliminar a un corredor precedente y, a juicio del anotador, el bateador-corredor pudo haber sido eliminado en primera base.

Regla 10.05(b) Comentario: La Regla 10.05(b) no deberá aplicarse si el defensor simplemente mira o amaga a otra base antes de intentar realizar el out en primera base.

- (5) Un corredor es eliminado por interferencia con un defensor que intenta coger una pelota bateada, a menos que a juicio del anotador, el bateador-corredor podría haber conseguido llegar a primera base de no haber ocurrido la interferencia.

10.06 DETERMINANDO EL VALOR DE LOS BATAZOS VÁLIDOS (HITS)

El anotador oficial acreditará un batazo válido (hit) de una base, dos bases, tres bases o un home run, cuando no exista ni error ni eliminados, de la siguiente forma:

- (a) Sujeto a los requisitos de la Regla 10.06(b) y 10.06(c), es un hit de una base si el bateador se detiene en primera base; es un hit de dos bases si el bateador se detiene en segunda base, es un hit 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 a la defensiva hace intento de eliminar a un corredor precedente, el anotador determinará, si el bateador produjo legítimamente un hit de dos bases o un hit de tres bases o si avanzó más allá de la primera base en una jugada de elección.

Regla 10.06 Comentario: El anotador oficial no acreditará al bateador con un hit de tres bases cuando un corredor precedente es eliminado en home, o pudo haber sido eliminado si no hubiese existido un error. El anotador oficial no acreditará al bateador con un hit de dos bases cuando un corredor precedente tratando de avanzar desde primera, es eliminado en tercera base, o pudo haber sido eliminado si no hubiese existido un error. Sin embargo, el anotador oficial, con la excepción de lo señalado anteriormente, no determinará el valor de los hits por el número de bases que avance un corredor precedente. Un bateador puede merecer un hit de dos bases, aún cuando un corredor precedente avance una o ninguna base; un bateador puede merecer solamente un hit de una base aún cuando llegue hasta la segunda base y el corredor precedente avance dos bases. **Por ejemplo:**

- (1) Corredor en primera. El bateador conecta un hit al exterior derecho, el tiro es a tercera base en un intento sin éxito de eliminar al corredor. El bateador llega a segunda base. El anotador oficial acreditará al bateador un hit de una base.
 - (2) Corredor en segunda. El bateador conecta un batazo de fly. El corredor se detiene para ver si la pelota es cogida y avanza solamente a tercera base, mientras que el bateador llega a segunda. El anotador oficial acreditará al bateador un hit de dos bases.
 - (3) Corredor en tercera. El bateador conecta un batazo de fly muy alto. El corredor adelanta y después regresa para realizar el "pisa y corre", pensando que la pelota puede ser cogida. La pelota cae al suelo, pero el corredor no puede anotar, sin embargo el bateador consigue llegar a segunda. El anotador oficial acreditará al bateador un hit de dos bases.
- (c) Cuando el bateador intenta obtener un hit de dos bases o de tres bases y se desliza, debe retener la última base a la cual avanza. Si un bateador-corredor se pasa de la base al deslizarse y es eliminado antes de que consiga volver a la misma, se le acreditará con tantas bases como había conseguido antes de llegar a esa base. Si el bateador-corredor se pasa de la segunda base al deslizarse y

es eliminado al ser tocado fuera de la base, el anotador oficial deberá de acreditarle con un hit de una base; si el bateador-corredor se pasa de la tercera base al deslizarse y es eliminado al ser tocado fuera de la base, el anotador oficial deberá de acreditarle con un hit de dos bases.

Regla 10.06(c) Comentario: Si el bateador sobrepasa corriendo la segunda base o la tercera y es eliminado tratando de retornar, se le acreditará la última base que tocó. Si el bateador-corredor corre más allá de la segunda base después de haber llegado a esa base corriendo y es eliminado al retornar, el anotador oficial le acreditará un hit de dos bases. Si el bateador-corredor corre más allá de la tercera base después de haber llegado a esa base corriendo y es eliminado al retornar, el anotador oficial le acreditará un hit de tres bases.

- (d) Cuando el bateador, después de haber conectado un hit es eliminado por haber dejado de tocar una base, la última base que tocó legalmente determinará si se le acredita un hit de una, dos o tres bases. Si el bateador-corredor es eliminado después de haber dejado de tocar el home, el anotador oficial le acreditará un hit de tres bases. Si el bateador-corredor es eliminado por haber dejado de tocar la tercera base, el anotador oficial le acreditará un hit de dos bases. Si el bateador-corredor es eliminado por haber dejado de tocar la segunda base, el anotador oficial le acreditará un hit de una base. Si el bateador-corredor es eliminado por haber dejado de tocar la primera base, el anotador oficial le acreditará un turno al bate, pero no con un hit.
- (e) Cuando al bateador-corredor se le adjudican dos bases, tres bases o un home run conforme a lo establecido en las Reglas 7.05 o 7.06(b), el anotador oficial acreditará al bateador-corredor con un hit de dos bases, de tres bases o un home run, según corresponda en cada caso.
- (f) Según la Regla 10.06(g) cuando el bateador finaliza un partido con un hit que impulsa tantas carreras como sean necesarias para darle a su equipo la victoria, se le acreditará solamente un hit de tantas bases como las que haya avanzado el corredor que anotó la carrera de la victoria, y únicamente si el bateador recorre tantas bases como las que avanzó el corredor que anotó la carrera de la victoria.

Regla 10.06(f) Comentario: El anotador oficial debe aplicar esta regla aún cuando el bateador teóricamente tenga derecho a más bases a causa de habersele adjudicado extra-bases "automáticas" por un hit, según lo dispuesto en las Reglas 6.09 y 7.05.

El anotador oficial acreditará al bateador con una base tocada en el curso natural de la jugada, aunque la carrera del gane haya sido anotada momentos antes de la jugada. Por ejemplo, la anotación está empatada en la segunda mitad de la novena entrada con corredor en la segunda base y el bateador conecta un hit al exterior. El corredor anota después que el bateador haya tocado primera base pero un momento antes de que alcance la segunda. Si el bateador-corredor alcanza la segunda base, el anotador oficial debe acreditar al bateador con un hit de dos bases.

- (g) Cuando el bateador finaliza un partido conectando un home run fuera del terreno de juego, el bateador y todos los corredores que están en bases, tienen derecho a anotar.

10.07 BASES ROBADAS Y COGIDO ROBANDO

El anotador oficial acreditará al corredor una base robada cuando avanza una base sin la ayuda de un batazo válido (hit), un out, un error, un out en jugada forzada, una jugada de elección de la defensa, un passed ball, un wild pitch o un balk, sujeto a lo siguiente:

- (a) Cuando un corredor sale hacia la próxima base antes de que el lanzador lance la pelota y el resultado es lo que normalmente se anota como un wild pitch o un passed ball, el anotador oficial acreditará al corredor una base robada y no acreditará esa mala jugada, a menos que como resultado de la misma, el corredor que robó avance una base extra, o otro corredor avance, en cuyo caso

el anotador oficial deberá anotar el wild pitch o el passed ball, así como también la base robada.

- (b) Cuando un corredor está intentando un robo, y el receptor, después de recibir el lanzamiento, realiza un mal tiro tratando de impedir el robo, el anotador oficial acreditará al corredor con una base robada. El anotador oficial no anotará error, a menos que el mal tiro permita que el corredor que salió al robo avance una o más bases extras, o bien que otro corredor avance, en cuyo caso el anotador oficial acreditará al corredor con una base robada y cargará un error al receptor.
- (c) Cuando un corredor que intenta un robo, o después de haber sido sorprendido fuera de la base, evita ser eliminado en una jugada de corre-corre y avanza a la próxima base sin la ayuda de un error, el anotador oficial acreditará al corredor una base robada. Si otro corredor también avanza en la jugada, el anotador oficial acreditará a ambos corredores una base robada. Si un corredor avanza mientras otro corredor que intenta un robo, evita ser eliminado en jugada de corre-corre y retorna, sin la ayuda de un error, a la base que ocupaba originalmente, el anotador oficial acreditará una base robada al corredor que avanzó
- (d) Cuando se intenta un doble o un triple robo y un corredor es eliminado por un tiro antes de conseguir y retener la base que intentó robar, a ningún otro corredor se le acreditará una base robada (O/2).
- (e) Cuando un corredor es eliminado al ser tocado después de pasarse al deslizarse en una base, ya sea intentando retornar a esa base o avanzar a la siguiente, el anotador oficial no acreditará al corredor una base robada.
- (f) Cuando a juicio del anotador un corredor que intenta robar consigue la base debido a que el defensor falla al coger el tiro, el anotador oficial no acreditará una base robada. El anotador oficial acreditará una asistencia al defensor que hizo el tiro; cargará un error al defensor que dejó escapar el tiro, y anotará al corredor un “cogido robando”.
- (g) No se anotará una base robada cuando un corredor avanza únicamente a causa de la indiferencia del equipo a la defensiva de impedir el avance. El anotador oficial anotará tal jugada como una jugada de elección.

Regla 10.07(g) Comentario: El anotador debe considerar, cuando juzgue si el equipo a la defensiva ha sido indiferente al avance del corredor, la totalidad de las circunstancias, incluyendo la entrada y el resultado del partido, si el equipo a la defensiva mantuvo al corredor en la base, si el lanzador hizo un intento de sorprender al un corredor antes de que el corredor avanzara, si el defensor que se supone debe cubrir la base a la cual el corredor avanzó hizo un movimiento para cubrir tal base, si el equipo a la defensiva tenía algún motivo estratégico para no intentar impedir que el corredor avanzara o si el equipo a la defensiva quiere evitar que se le acredite al corredor una base robada. Por ejemplo, con corredores en primera y tercera base, el anotador oficial normalmente debe acreditar una base robada cuando el corredor de primera avance a segunda, si, a juicio del anotador, el equipo a la defensiva tenía un motivo estratégico - evitando que el corredor de tercera base anote cuando se haga el tiro a segunda base - para no oponerse al avance del corredor a segunda base. El anotador oficial puede llegar a la conclusión de que el equipo a la defensiva está intentando que no se le acredite al corredor una base robada si, por ejemplo, el equipo a la defensiva no intenta evitar el avance de un corredor que está a punto de conseguir un récord o premio estadístico.

- (h) El anotador oficial cargará a un corredor con un “cogido robando” si es eliminado, o hubiese sido eliminado en una jugada sin error, cuando tal corredor:
 - (1) Trata de robar.
 - (2) Es sorprendido fuera de una base e intenta avanzar (cualquier movimiento hacia la próxima base será considerado como un intento de avanzar).

(3) Se pasa de la base al deslizarse mientras está robando.

Regla 10.07(h) En aquellos casos donde la pelota lanzada se le escapa al receptor y el corredor es eliminado tratando de avanzar, no se cargará "cogido robando". El anotador oficial no acreditará ningún cogido robando cuando a un corredor se le concede una base debido a una obstrucción o cuando un corredor es eliminado por la interferencia del bateador. El anotador oficial no cargará con cogido robando al corredor si a tal corredor no se le hubiese acreditado una base robada en el caso de que el corredor hubiera conseguido la base (por ejemplo: cuando el receptor tira y elimina a un corredor que intentaba avanzar después que se le hubiese escapado al receptor el lanzamiento).

10.08 SACRIFICIOS

El anotador oficial deberá:

- (a) Anotar un toque de sacrificio cuando, con menos de dos outs, el bateador hace avanzar a uno o más corredores con un toque de bola y él es eliminado en primera base, o pudo haber sido eliminado a no ser por un error de la defensa, a menos que, a juicio del anotador oficial, el bateador estaba tocando la bola exclusivamente para conseguir llegar a primera base y no sacrificando su propia oportunidad de alcanzar la primera base con el propósito de avanzar a un corredor o corredores, en cuyo caso el anotador oficial debe anotar al bateador un turno al bate.

Regla 10.08(a) Comentario: Cuando se esté determinando si el bateador sacrificó su propia oportunidad de alcanzar la primera base con el propósito de avanzar a un corredor, el anotador oficial debe concederle el beneficio de la duda. El anotador oficial debe considerar todas las circunstancias del bateador, incluyendo la entrada, el número de eliminados y el resultado.

- (b) Anotar un toque de sacrificio cuando, con menos de dos outs, el defensor coge sin error un toque de bola e intenta sin éxito eliminar a un corredor precedente que está avanzando una base, a menos que, a juicio del anotador, un esfuerzo ordinario no hubiese significado que el bateador fuese eliminado en primera base. Es este caso se acreditará al bateador un hit y no un sacrificio.
- (c) No anotar un toque de sacrificio cuando cualquier corredor sea eliminado intentando avanzar una base en un toque de bola, en este caso el anotador oficial acreditará al bateador un turno al bate.
- (d) Anotar un fly de sacrificio cuando, con menos de dos eliminados, el bateador conecta un batazo de fly que es cogido por un exterior o por un jugador de cuadro corriendo por el exterior, en terreno bueno o foul, que:
- (1) Es cogido, y un corredor anota después de la cogida.
 - (2) Se cae la pelota y un corredor anota, si a juicio del anotador el corredor podría haber anotado igualmente si el fly hubiese sido cogido.

Regla 10.08(d) Comentario: El anotador oficial anotará un fly de sacrificio de acuerdo con la 10.09(d)(2), aun cuando otro corredor sea eliminado en una jugada forzada en la que el bateador se convirtió en corredor.

10.09 ELIMINADOS (OUTS)

Un eliminado (out) es una estadística acreditada a un defensor cuya acción provoca que un bateador-corredor o corredor sea eliminado, tal y como está previsto en esta Regla 10.09.

- (a) El anotador oficial acreditará un eliminado (out) a cada defensor que
- (1) coge una pelota bateada que va por el aire, ya sea en territorio bueno o foul.
 - (2) coge una pelota bateada o tirada y toca una base eliminando a un bateador o a un corredor.

Regla 10.09(a)(2) Comentario: El anotador oficial acreditará a un defensor un eliminado si tal defensor coge un tiro y toca la base para realizar un out en una jugada de apelación.

- (3) toca un corredor cuando dicho corredor está fuera de la base a la cual tiene derecho.
- (b) El anotador oficial acreditará automáticamente al receptor un eliminado cuando:
- (1) El bateador es declarado eliminado por strikes.
 - (2) El bateador es declarado eliminado por batear ilegalmente una pelota.
 - (3) El bateador es declarado eliminado por hacer un toque (bunt) de foul sobre el tercer strike.

Regla 10.09(b)(3) Comentario: Observar la excepción en la Regla 10.15(a)(4).

- (4) El bateador es declarado eliminado por haber sido golpeado por una pelota bateada por él mismo.
- (5) El bateador es declarado eliminado por interferir al receptor.
- (6) El bateador es declarado eliminado por dejar de batear en su propio turno.

Regla 10.09(b)(6) Comentario: Ver Regla 10.03(d).

- (7) El bateador es declarado eliminado al rehusar tocar la primera base después de recibir una base por bolas, después de ser golpeado por un lanzamiento o después de la interferencia del receptor.
 - (8) Un corredor es declarado eliminado al rehusar avanzar desde tercera base a home.
- (c) El anotador oficial acreditará automáticamente un eliminado (y no acreditará asistencias en estas jugadas excepto si está especificado) según lo siguiente:
- (1) Cuando el bateador es declarado eliminado en un infield fly que no es cogido, el anotador oficial acreditará el eliminado al defensor que el anotador crea que pudo haber hecho la cogida.
 - (2) Cuando un corredor es declarado eliminado por haber sido golpeado por un batazo bueno (incluyendo un Infield Fly), el anotador oficial acreditará el eliminado al defensor que se encuentre más cerca de la pelota.
 - (3) Cuando un corredor es declarado eliminado por correr fuera de la línea para evitar ser tocado, el anotador oficial acreditará el eliminado al defensor a quien el corredor estaba eludiendo.
 - (4) Cuando un corredor es declarado eliminado por adelantar a otro corredor, el anotador oficial acreditará el eliminado al defensor que se encuentre más cerca del punto donde se produjo el adelantamiento.
 - (5) Cuando un corredor es declarado eliminado por correr las bases en orden inverso, el anotador oficial acreditará el eliminado al defensor que cubriría la base que dejó al iniciar su recorrido a la inversa.
 - (6) Cuando un corredor es declarado eliminado por haber interferido a un defensor, el anotador oficial acreditará el eliminado al defensor a quien el corredor interfirió, a menos que el defensor estuviera en el acto de tirar la pelota cuando ocurrió la interferencia, en cuyo caso el anotador oficial

acreditará el eliminado al defensor hacia quien iba dirigida el tiro y acreditará una asistencia al defensor cuya tiro fue interferido.

- (7) Cuando el bateador-corredor es declarado eliminado a causa de la interferencia de un corredor precedente, como se estipula en las Regla 6.05(m), el anotador oficial acreditará el eliminado al primera base. Si el defensor interferido estaba en el acto de tirar la pelota, el anotador oficial acreditará a tal defensor una asistencia, pero acreditará solamente una asistencia por cada una de las jugadas conforme a lo establecido en la Regla 10.09(c)(6) y 10.09(c)(7).

10.10 ASISTENCIAS

Una asistencia es una estadística acreditada a un defensor, cuya acción contribuye a que un bateador-corredor o un corredor sea eliminado, tal y como está previsto en esta Regla 10.10.

- (a) El anotador oficial acreditará una asistencia a cada defensor que:

- (1) Tira o desvía una pelota bateada o tirada en tal forma que dé como resultado un eliminado, o que pudo haber dado como resultado un eliminado de no haberse producido un error posterior de cualquier defensor. Solamente una asistencia y no más se le acreditará a cada defensor que tire o desvíe la pelota en una jugada de corre-corre que dé como resultado un eliminado, o pudo haber dado como resultado un eliminado a no ser por un error posterior.

Regla 10.10(a)(1) Comentario: Un simple contacto con la pelota no será considerado una asistencia. "Desviar" significará ralentizar o cambiar la dirección de la pelota y de ese modo asistir efectivamente a eliminar a un bateador o un corredor. Si un eliminado es resultado de una jugada de apelación en el transcurso normal del juego, el anotador oficial acreditará una asistencia a cada uno de los defensores que han participado en la acción que ha dado como resultado el eliminado, a excepción del defensor que ha realizado el out. Si un eliminado es resultado de una jugada de apelación iniciada por el lanzador que tira a un defensor una vez a terminado la jugada anterior, el anotador oficial acreditará al lanzador, y solo al lanzador, una asistencia.

- (2) Tira o desvía la pelota durante una jugada que tenga como resultado que un corredor sea declarado eliminado por interferencia o por correr fuera de la línea.

- (b) El anotador oficial no acreditará una asistencia:

- (1) Al lanzador en un strikeout, a menos que el lanzador coja un tercer strike no cogido por el receptor y realice un tiro que da como resultado un eliminado.
- (2) Al lanzador cuando, como resultado de un lanzamiento legal recibido por el receptor, un corredor es eliminado, así como cuando el receptor sorprende a un corredor fuera de la base, tira y elimina a un corredor tratando de robar, o toca a un corredor que trata de anotar.
- (3) Al defensor cuyo mal tiro permite avanzar a un corredor, aun cuando el corredor posteriormente sea eliminado como resultado de una jugada continuada. Una jugada que siga a una mala jugada (sea o no un error) es una nueva jugada, y el defensor que cometa cualquier fallo no se le acreditará una asistencia a menos que tome parte en la nueva jugada.

10.11 DOBLE PLAYS – TRIPLE PLAYS

El anotador oficial acreditará participación en un doble play o triple play a cada defensor que logre realizar un out o una asistencia cuando dos o tres jugadores son

eliminados entre el momento en que se realiza un lanzamiento y el momento en que la pelota quede muerta o se encuentre otra vez en posesión del lanzador en su posición de lanzar, a menos que un error o una mala jugada intervenga entre las dos eliminaciones.

Regla 10.11 Comentario: El anotador oficial acreditará también un doble o triple play si después de que la pelota esté en posesión del lanzador, una jugada de apelación da como resultado un eliminado.

10.12 ERRORES

Un error es una estadística cargada en contra de un defensor cuya acción ha ayudado al equipo a la ofensiva, tal como se establece en esta Regla 10.12.

(a) El anotador oficial cargará un error a cualquier defensor:

- (1) Cuyo fallo (no coger un tiro, dejar caer o dejar escapar la pelota o realizar un mal tiro) prolongue el turno al bate de un bateador, prolongue la presencia en las bases de un corredor, o permita a un corredor avanzar una o más bases, a menos que, a juicio del anotador oficial, el defensor deliberadamente permitió que un foul fly cayera con corredor en tercera base y menos de dos outs, para que el corredor en tercera no pudiera anotar después de la cogida.

Regla 10.12(a)(1) Comentario: La lentitud de movimientos con la pelota que no comporten un fallo (tal como dejar caer o dejar escapar la pelota, no coger un tiro o realizar un mal tiro) no se interpretará como un error. Por ejemplo: el anotador oficial no cargará al defensor un error si tal defensor coge limpiamente un batazo bueno pero no tira a primera base con tiempo suficiente de eliminar al bateador. No es necesario que un defensor toque la pelota para que le sea cargado un error. Si un batazo bueno de rolling pasa entre las piernas de un defensor o si un batazo de fly cae al suelo sin ser tocado y, a juicio del anotador oficial, el defensor podía haber cogido la pelota con un esfuerzo ordinario, el anotador oficial cargará al defensor con un error. Por ejemplo, el anotador oficial cargará un error a un defensor cuando un batazo bueno pasa por su lado y, a juicio del anotador oficial, un defensor en tal posición, haciendo un esfuerzo ordinario, podía haber cogido esa pelota y haber eliminado al corredor. El anotador oficial cargará un error a un exterior si tal jugador deja que un batazo de fly caiga al suelo si, a juicio del anotador oficial, un exterior en esa posición, realizando un esfuerzo ordinario, hubiese podido coger ese batazo de fly. Si un tiro es bajo, a fuera o alto, o toca el suelo, y un corredor consigue llegar a una base debido al mal tiro, el anotador oficial cargará al jugador que ha realizado el tiro con un error.

El anotador oficial no anotará errores mentales o decisiones equivocadas como errores, a menos que esté especificado en las reglas. Un error mental de un defensor que conduce a un fallo físico – tal como tirar la pelota a la grada o hacia el montículo, pensando que había tres eliminados, permitiendo de ese modo que uno o más corredores avancen – no serán considerados errores mentales para el propósito de esta regla, y el anotador oficial cargará al defensor que ha cometido el fallo con un error. El anotador oficial no anotará un error al lanzador que falla al cubrir la primera base en una jugada en la que el bateador corredor consigue llegar a la misma. El anotador oficial no anotará un error al defensor que realiza erróneamente un tiro a una base equivocada.

El anotador oficial cargará un error al defensor que induce a otro defensor a cometer un fallo. Por ejemplo sacando la pelota de dentro del guante a otro defensor. En esta jugada, cuando el anotador oficial carga un error a un defensor por interferir a un compañero, el anotador oficial no cargará error al jugador obstaculizado.

- (2) Cuando deja escapar un fly de foul que prolonga el turno al bate de un bateador, tanto si el bateador posteriormente llega a primera base o es eliminado.
- (3) Cuando coja una pelota tirada o una pelota bateada con tiempo suficiente para eliminar al bateador-corredor y deja de tocar la primera base o al bateador-corredor.
- (4) Cuando coge una pelota tirada o una pelota bateada con tiempo suficiente para eliminar a cualquier corredor en una jugada forzada y deja de tocar la base o al corredor.
- (5) Que realiza un tiro malo que permite a un corredor conseguir una base, cuando a juicio del anotador, un tiro bueno habría eliminado al corredor, a menos que el mal tiro sea hecho para evitar el robo de una base.

- (6) Cuyo mal tiro en un intento de evitar el avance de un corredor, permite que ese corredor, o cualquier otro, avance una o más bases de las que habría alcanzado de no haber sido por el mal tiro.
- (7) Cuyo tiro bota de un modo irregular, toca una base o la goma de lanzar, o toca a un corredor, a un defensor o a un árbitro, y de ese modo permita el avance de cualquier corredor.

Regla 10.12 (a)(7) Comentario: El anotador oficial aplicará esta regla aún cuando parezca ser una injusticia para un defensor que ha realizado un tiro preciso. Por ejemplo: el anotador oficial le anotará el error al exterior cuando tira correctamente a segunda y la pelota rebota en la base hacia el exterior, permitiendo que un corredor o corredores avancen, porque cada avance debe ser justificado.

- (8) Que no detiene, o intenta detener un tiro correcto, permitiendo a un corredor avanzar, siempre que hubiese ocasión de realizar tal tiro. Si el tiro se hace a segunda base, el anotador oficial determinará si le correspondía detener la pelota al segunda base o al short stop, y le cargará el error al jugador negligente.

Regla 10.12 (a)(8) Comentario: Si a juicio del anotador oficial no había ocasión para realizar el tiro, se le cargará el error al defensor que tiró la pelota.

- (b) El anotador oficial anotará sólo un error en cualquier tiro malo, independientemente del número de bases avanzadas por uno o más corredores.
- (c) Cuando un árbitro le adjudica al bateador o a cualquier corredor o corredores una o más bases a causa de una interferencia u obstrucción, el anotador oficial cargará un error al defensor que cometió la interferencia u obstrucción, sin importar cuántas bases el bateador, corredor o corredores puedan haber avanzado.

Regla 10.12(c) Comentario: El anotador oficial no cargara ningún error si la obstrucción no cambia la jugada en la opinión del anotador.

- (d) El anotador oficial no acreditará un error:
 - (1) Al receptor cuando, después de recibir el lanzamiento, realiza un mal tiro intentando evitar un robo de bases, a menos que el mal tiro permita al corredor que estaba robando, avanzar una o más bases extras, o permita a cualquier otro corredor avanzar una o más bases.
 - (2) A un defensor que realiza un mal tiro, si a juicio del anotador, el corredor no habría sido eliminado con un esfuerzo ordinario con un buen tiro, a menos que dicho mal tiro permita que cualquier corredor avance más allá de la base que habría alcanzado si el tiro no hubiera sido malo.
 - (3) A un defensor que realiza un mal tiro en un intento de completar un doble o un triple play, a menos que dicho mal tiro permita que cualquier corredor avance más allá de la base que habría alcanzado si el tiro no hubiera sido.

Regla 10.12(d) Comentario: Cuando un defensor deja escapar una pelota tirada la cual, de haberse sostenido, habría completado un doble o un triple play, el anotador oficial acreditará un error al defensor que dejó caer la pelota y una asistencia al defensor que hizo el tiro.

- (4) A cualquier defensor cuando, después de dejar escapar un rolling o dejar caer un batazo de fly o un tiro, recupera la pelota con tiempo para eliminar en una jugada forzada a un corredor en cualquier base.
- (5) A ningún defensor cuando se anote un wild pitch o un passed ball.

- (e) El anotador oficial no anotará error cuando al bateador se le conceda la primera base por cuatro bolas, o cuando sea golpeado por un lanzamiento, o cuando llegue a primera base como resultado de un wild pitch o passed ball.

Regla 10.12(e) Comentario: Ver Regla 10.13 para reglas adicionales de anotación en relación a wild pitches y passed balls.

- (f) El anotador oficial no cargará error cuando un corredor o corredores avancen como resultado de un passed ball, un wild pitch o un balk.

(1) Cuando la cuarta bola es un wild pitch o un passed ball, y como resultado

- (i) el bateador-corredor avanza más allá de la primera base.
- (ii) cualquier corredor forzado a avanzar por la base por bolas avanza más de una base.
- (iii) cualquier corredor, que no está forzado a avanzar, avanza una o más bases, el anotador oficial anotará la base por bolas y también el wild pitch o passed ball, según el caso.

(2) Cuando el receptor recupera la pelota después de un wild pitch o passed ball sobre el tercer strike, y elimine al bateador-corredor tirando a primera base o tocando al bateador-corredor, pero otro corredor o corredores avanzan, el anotador oficial acreditará el strikeout, el out realizado y las asistencias, si hay alguna, y acreditará el avance del otro u otros corredores como jugada de elección de la defensa.

Regla 10.12(f) Comentario: Ver Regla 10.13 para reglas adicionales de anotación en relación a wild pitches y passed balls.

10.13 WILD PITCHES – PASSED BALLS

Un wild pitch está definido en la Regla 2.00 (Wild Pitch). Un passed ball es una estadística cargada en contra del receptor cuya acción permite que un corredor o corredores avancen, tal y como se indica en esta Regla 10.13.

- (a) El anotador oficial cargará al lanzador un wild pitch cuando un lanzamiento legal es tan alto, o tan afuera, o tan bajo que el receptor no puede detener y controlar con un esfuerzo ordinario, y de ese modo permite el avance a un corredor o corredores. El anotador oficial cargará al lanzador un wild pitch cuando un lanzamiento toque el terreno o la goma del home antes de llegar al receptor y no sea cogida por el receptor, permitiendo el avance de un corredor o corredores. Cuando el tercer strike es un wild pitch, permitiendo que el bateador consiga la primera base, el anotador oficial anotará un strikeout y un wild pitch.
- (b) El anotador oficial cargará al receptor un passed ball cuando deje de retener o controlar un lanzamiento el cual pudo haber sido retenido o controlado con un esfuerzo ordinario, y de ese modo permita el avance de un corredor o corredores. Cuando el tercer strike es un passed ball que permite que el bateador consiga la primera base, el anotador oficial anotará un strikeout y un passed ball.

Regla 10.13 Comentario: El anotador oficial no anotará un wild pitch o passed ball si el equipo a la defensiva hace un out antes que ningún corredor avance. Por ejemplo, si un lanzamiento toca el suelo y elude al receptor con corredor en primera base, pero el receptor recupera la pelota y tira a segunda base a tiempo para eliminar al corredor, el anotador oficial no le anotará al lanzador un wild pitch. El anotador oficial anotará el avance de cualquier otro corredor como jugada de elección. Si el receptor deja caer un lanzamiento, por ejemplo, con corredor en primera base, pero el receptor recupera la pelota y tira a segunda base a tiempo para eliminar al corredor, el anotador oficial no anotará al receptor un passed ball. El anotador oficial anotará el avance de cualquier otro corredor en la jugada como jugada de

elección. Ver Reglas 10.07(a), 10.12(e) y 10.12(f) para reglas de anotación adicionales en relación a wild pitches y passed balls.

10.14 BASES POR BOLAS

Las bases por bolas están definidas en la Regla 2.00 (Bases por Bolas).

- (a) El anotador oficial anotará una base por bolas siempre que a un bateador se le conceda la primera base debido a haber recibido cuatro bolas lanzadas fuera de la zona de strike, pero en el caso de que la cuarta bola golpee al bateador se anotará como "bateador golpeado".

Regla 10.14(a) Comentario: Ver Regla 10.16(h) para el procedimiento a seguir cuando más de un lanzador está envuelto en la concesión de una base por bolas. Ver también Regla 10.15(b) que aclara situaciones en que un bateador sustituto recibe la base por bases.

- (b) El anotador oficial anotará una base por bolas intencional cuando el lanzador no haga ningún intento de tirar el último lanzamiento al bateador dentro de la zona de strike, sino que deliberadamente tira la pelota al receptor por fuera del cajón del receptor.
- (c) Si un bateador que recibió una base por bolas es eliminado debido a que rehúsa avanzar a primera base, el anotador oficial no anotará la base por bolas y cargará un turno al bate.

10.15 STRIKEOUTS

Un strikeout es una estadística acreditada a un lanzador y cargada a un bateador cuando el árbitro declara tres strikes al bateador, como se establece en esta Regla 10.15.

- (a) El anotador oficial anotará un strikeout siempre que un bateador:
 - (1) Es eliminado por un tercer strike cogido por el receptor.
 - (2) Es eliminado por un tercer strike que no ha sido cogido cuando hay un corredor en primera base con menos de dos outs.
 - (3) Se convierte en corredor a causa de que el tercer strike no ha sido cogido.
 - (4) Realiza un toque (bunt) de foul sobre el tercer strike, a menos que dicho toque de bola sobre el tercer strike resulta un fly de foul cogido por cualquier defensor, en cuyo caso el anotador oficial no anotará strikeout y acreditará al defensor que cogió dicho fly de foul un out realizado.
- (b) Cuando un bateador deja el partido con dos strikes en su contra, y el bateador sustituto completa el strikeout, el anotador oficial cargará el strikeout y el turno al bate al primer bateador. Si el bateador sustituto completa el turno al bate de cualquier otra forma, incluyendo una base por bolas, el anotador oficial anotará la acción como que ha sido realizada por el bateador sustituto.

10.16 CARRERAS LIMPIAS Y CARRERAS PERMITIDAS

Una carrera limpia es una carrera de la cual se responsabiliza al lanzador. Para determinar las carreras limpias, la entrada deberá ser reconstruida sin errores (excluyendo la interferencia del receptor) y passed balls, concediendo siempre el beneficio de la duda al lanzador para determinar qué bases habrían alcanzado los corredores en una jugada sin errores. Para el propósito de determinar las carreras limpias, una base por bolas intencional, sin tener en cuenta las circunstancias, será interpretada exactamente de la misma manera que cualquier otra base por bolas.

- (a) El anotador oficial cargará una carrera limpia al lanzador cada vez que un corredor llegue a home por la ayuda de hits, toques de sacrificio, flíes de sacrificio, bases robadas, outs realizados, jugadas de elección, bases por bolas, bateadores golpeados por lanzamientos, balks, o wild pitches (incluyendo un wild pitch sobre el tercer strike que permita a un bateador llegar a primera base), antes de que el equipo a la defensiva haya tenido la oportunidad de eliminar al equipo a la ofensiva. Para el propósito de esta regla, una interferencia defensiva se interpretará como una oportunidad defensiva. Un wild pitch es solo culpa del lanzador y contribuye a una carrera limpia exactamente igual como una base por bolas o un balk.

Regla 10.16(a) Comentario: Ejemplos de carreras limpias cargadas al lanzador:

- (1) Pedro lanza y elimina a Abel y Blas, los dos primeros bateadores de la entrada. Carlos alcanza la primera base en un error cargado a un defensor. Daniel batea un home run. Eduardo batea un home run. Pedro elimina a Francisco para finalizar la entrada. Tres carreras han sido anotadas, pero no hay carreras limpias en contra de Pedro, porque Carlos debió ser el tercer eliminado de la entrada reconstruida sin el error.
- (2) Pedro lanza y elimina a Abel. Blas batea un triple. Mientras lanza a Carlos, Pedro tira un wild pitch, permitiendo que Blas anote. Pedro elimina a Daniel y a Eduardo. Una carrera se ha anotado, cargada como carrera limpia a Pedro, porque el wild pitch contribuye a la carrera limpia.

En una entrada en la cual el bateador-corredor alcanza la primera base por la interferencia del receptor, tal bateador-corredor no debe contar como carrera limpia si posteriormente anota. No obstante, El anotador oficial no debe presuponer que el bateador hubiese sido eliminado de no existir la interferencia del receptor (a diferencia, por ejemplo, de situaciones en las que el bateador-corredor alcance la primera base debido al fallo de un defensor que comete un error). Puesto que tal bateador no ha tenido nunca la posibilidad de completar su turno al bate, se desconoce qué hubiera sucedido sin la interferencia del receptor. Comparar los siguientes ejemplos:

- (3) Con dos eliminados, Abel alcanza la primera por un error del short stop fallando al coger un rolling. Blas batea un home run. Carlos es eliminado por strikeout. Dos corredores han anotado, pero ninguna carrera es limpia porque Abel era el tercer eliminado de la entrada, si se reconstruye sin el error.
- (4) Con dos eliminados, Abel alcanza primera por la interferencia del receptor, Blas batea un home run. Carlos es eliminado por strikeout. Dos carreras han sido anotadas, pero solo una (Blas) es limpia porque el anotador oficial no puede asumir que Abel hubiera sido el eliminado para terminar la entrada sin la interferencia del receptor.
- (b) Ninguna carrera será limpia cuando sea anotada por un corredor que llegue a primera base:
- (1) Por un hit o de otro modo después de que su turno al bate haya sido prolongado por un fly de foul no cogido en un error.
- (2) A causa de interferencia u obstrucción.
- (3) A causa de cualquier error de la defensa.
- (c) Ninguna carrera será limpia cuando sea anotada por un corredor cuya presencia en las bases se prolongó por un error, si dicho corredor pudo haber sido eliminado en una jugada sin error.
- (d) Ninguna carrera será limpia cuando el avance del corredor ha sido facilitado por error, un passed ball, o una interferencia defensiva u obstrucción, si a juicio del anotador oficial esa carrera no podía haber sido anotada sin la ayuda de dicha mala jugada.
- (e) Un error del lanzador es tratado exactamente igual que un error de cualquier otro defensor en el cálculo de las carreras limpias.

- (f) Cuando ocurre un error defensivo, al lanzador se le concederá el beneficio de la duda al determinar a qué base habrían avanzado cualquiera de los corredores si el juego del equipo a la defensiva hubiera sido sin error.
- (g) Cuando los lanzadores son relevados durante una entrada, el anotador oficial no acreditará al lanzador relevo ninguna carrera (sea limpia o sucia) anotada por un corredor que estaba en base en el momento en que entró en el juego, ni las carreras anotadas por cualquier corredor que llegó a una base en una jugada de elección en el cual se eliminó a un corredor dejado en base por el lanzador precedente.

Regla 10.16(g) Comentario: La intención de esta Regla 10.16(g) es acreditarle a cada lanzador el número de corredores que él puso en bases, más que el número de corredores individuales. Cuando un lanzador pone corredores en bases y es relevado, se le cargarán todas las carreras que se anoten posteriormente incluyendo el número de corredores que dejó en base cuando salió del partido, a menos que dichos corredores sean eliminados sin la acción del bateador (por ejemplo cogido robando, sorprendido fuera de la base, o declarado eliminado por interferencia cuando el bateador-corredor no alcanza la primera base en la jugada). Por ejemplo:

- (1) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas es eliminado en un rolling, mientras que Abel avanza hasta segunda base. Batazo de fly de Carlos que es eliminado. Daniel conecta un hit de una base, Abel anota. La carrera de Abel es cargada a Pedro.
 - (2) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas hace que Abel sea eliminado en segunda en una jugada forzada. Carlos es eliminado en un rolling, mandando a Blas a segunda base. Daniel conecta un hit de una base, Blas anota. La carrera de Blas es cargada a Pedro.
 - (3) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas conecta un hit de una base, Abel avanza hasta tercera base. Carlos batea un rolling al short stop, siendo eliminado Abel en home, Blas va hasta segunda base. Batazo fly de Daniel que es eliminado. Eduardo conecta un hit de una base, Blas anota. La carrera de Blas es cargado a Pedro.
 - (4) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas recibe una base por bolas. Carlos es eliminado en un fly. Abel es eliminado con un pick-off en segunda. Daniel conecta un hit de dos bases, Blas anota desde la primera. La carrera de Blas es cargada a Rogelio.
 - (5) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas recibe una base por bolas. Serafín releva a Rogelio. Carlos fuerza a eliminar a Abel en tercera. Daniel fuerza a eliminar a Blas en tercera. Eduardo batea un home run, anotando tres carreras. El anotador oficial acreditará una carrera a Pedro, una a Rogelio y una a Serafín.
 - (6) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas recibe una base por bolas. Carlos conecta un hit de una base y llena las bases. Daniel fuerza eliminar a Abel en home. Eduardo conecta hit de una base, anotando Blas y Carlos. El anotador oficial cargará una carrera a Pedro y una a Rogelio.
 - (7) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas conecta un hit de una base, pero Abel es eliminado al intentar llegar a tercera y Blas consigue la segunda base en el tiro. Carlos conecta hit de una base, Blas anota. La carrera de Blas se cargará a Rogelio.
- (h) Un lanzador relevo no será considerado responsable cuando el primer bateador a quien le lanza llega a primera base por cuatro bolas si dicho bateador tiene una determinada ventaja en la cuenta de bolas y strikes cuando los lanzadores son cambiados.
- (1) Si, cuando los lanzadores son cambiados, el conteo es:
 - 2 bolas, ningún strike
 - 2 bolas, 1 strike
 - 3 bolas, ningún strike
 - 3 bolas, 1 strike
 - 3 bolas, 2 strikes

y el bateador obtiene una base por bolas, el anotador oficial cargará ese bateador y la base por bolas al lanzador precedente y no al lanzador de relevo.

- (2) Cualquier otra acción del bateador que le permita conseguir la base tales como un hit, error, jugada de elección, out forzado, o golpeado por un lanzamiento, provocará que el bateador sea cargado al lanzador de relevo.

Regla 10.16(h) Comentario: Las disposiciones de la Regla 10.16(h)(2) serán interpretadas de manera que no afecten o estén en conflicto con las disposiciones de la Regla 10.16(g).

- (3) Si, cuando los lanzadores son cambiados, la cuenta es:

- 2 bolas, 2 strikes
- 1 bola, 2 strikes
- 1 bola, 1 strike
- 1 bola, ningún strike
- ninguna bola, 2 strikes
- ninguna bola, 1 strike

el anotador oficial cargará ese bateador y sus acciones, al lanzador de relevo.

- (i) Cuando los lanzadores son relevados durante una entrada, el lanzador de relevo no tendrá el beneficio previo, al determinar las carreras limpias, de las oportunidades precedentes de eliminados no conseguidos.

Regla 10.16(i) Comentario: La intención de la Regla 10.16(i) es cargar a los lanzadores de relevo con las carreras limpias de las cuales ellos son los únicos responsables. En algunos casos, las carreras cargadas como limpias contra el lanzador de relevo podrán ser cargadas como no limpias contra el equipo. Por **ejemplo:**

- (1) Con dos outs y Pedro como lanzador, Abel llega a primera por una base por bolas. Blas consigue la primera por un error. Rogelio releva a Pedro. Carlos batea un home run, anotándose tres carreras. El anotador oficial cargará dos carreras sucias a Pedro, una carrera limpia a Rogelio y tres carreras sucias al equipo (porque la entrada hubiese terminado con tres eliminados cuando Blas bateó y se cometió el error).
- (2) Con dos outs y Pedro como lanzador, Abel y Blas reciben sendas bases por bolas. Rogelio releva a Pedro. Carlos consigue la primera por un error. Daniel batea un home run, anotándose cuatro carreras. El anotador oficial cargará dos carreras sucias a Pedro, y dos carreras sucias a Rogelio (porque la entrada hubiera terminado con tres eliminados cuando Carlos bateó y se cometió un error).
- (3) Ningún out y Pedro como lanzador, Abel llega a primera por una base por bolas. Blas consigue la primera base por un error. Rogelio releva a Pedro. Carlos batea un home run, anotándose tres carreras. Daniel y Eduardo son eliminados por strikeout. Francisco llega a primera por un error. Jorge batea un home run y se anotan dos carreras. El anotador oficial cargará dos carreras, una de ellas limpia, a Pedro; tres carreras, una de ellas limpia, a Rogelio; y cinco carreras, dos de ellas limpias, al equipo (porque sólo Abel y Carlos hubiesen anotado en una entrada reconstruida sin errores).

10.17 LANZADOR GANADOR Y PERDEDOR

- (a) El anotador oficial acreditará como lanzador ganador a aquel lanzador cuyo equipo coge ventaja en el marcador mientras él está lanzando, o durante la entrada a la ofensiva en que fue retirado del partido, y ya no pierde tal ventaja, a menos que:

- (1) Tal lanzador es un lanzador inicialista, en cuyo caso se aplica la Regla 10.17(b).
- (2) Se aplica la Regla 10.17(c).

Regla 10.17(a) Comentario: Siempre que la anotación está empatada, el partido se convierte en un nuevo encuentro en lo que se refiere al lanzador ganador. Una vez que el equipo contrario toma la ventaja, todos los lanzadores que han lanzado hasta ese momento y han sido reemplazados, están excluidos de ser acreditados con la victoria. Si el lanzador contra cuyos lanzamientos el equipo contrario obtuvo la ventaja continúa lanzando hasta que su equipo recobre la ventaja, y ésta se mantiene hasta el final del partido, ese lanzador será el lanzador ganador.

- (b) Si el lanzador cuyo equipo toma la ventaja cuando está en el partido, o durante la entrada a la ofensiva cuando es retirado del partido, y su equipo no pierde la ventaja, es un lanzador inicialista que no ha completado:

- (1) cinco entradas de un partido que dura seis o más entradas en defensa,

(2) cuatro entradas de un partido que dura cinco entradas en defensa,

En estos casos, el anotador oficial acreditará como lanzador ganador al lanzador de relevo, si sólo hay un lanzador de relevo, o al relevo que, a juicio del anotador oficial, ha sido el más efectivo, si ha habido más de un lanzador de relevo.

Regla 10.17(b) Comentario: La intención de la Regla 10.17 es que el lanzador de relevo lance como mínimo una entrada completa, o lance cuando se realiza el eliminado crucial, en el contexto del partido (incluido el resultado), para que sea acreditado como lanzador ganador. Si el primer lanzador de relevo lanza con eficacia, el anotador oficial no deberá presuponer que éste lanzador es el ganador, ya que la regla requiere que la victoria se le conceda al más eficaz y es posible que un lanzador de relevo posterior sea aún más eficaz. El anotador oficial, para determinar qué lanzador de relevo fue el más eficaz, deberá considerar el número de carreras, de carreras limpias y de corredores dejados en base de cada uno de los lanzadores de relevo así como la situación del partido en el momento en que cada lanzador de relevo entró en el partido. Si dos o más lanzadores de relevo tuvieran similar eficacia, el anotador oficial deberá presuponer que el primer lanzador de relevo fue el lanzador ganador.

(c) El anotador oficial no le anotará la victoria al lanzador de relevo que ha sido inefectivo en una aparición breve, cuando al menos un lanzador de relevo sucesivo ha lanzado de un modo eficaz ayudando a su equipo a mantener la ventaja. En este caso, el anotador oficial acreditará como lanzador ganador al lanzador de relevo sucesivo que fue, a juicio del anotador oficial, más eficaz.

Regla 10.17(c) Comentario: El anotador oficial generalmente deberá, pero no es obligatorio, considerar que la presencia de un lanzador de relevo es ineficaz y breve si el lanzador de relevo lanza menos de una entrada y dos o más carreras limpias sean anotadas (aunque dicha carreras se le anoten al lanzador anterior). El Comentario de la Regla 10.17(b) provee una guía para escoger el lanzador ganador cuando hay varios lanzadores de relevo.

(d) El lanzador perdedor es un lanzador que es responsable de la carrera que concede al equipo que gana la ventaja definitiva.

Regla 10.17(d) Comentario: Cada vez que la anotación esté empatada, el partido se convierte en un nuevo encuentro por lo que hace referencia a la determinación del lanzador perdedor.

10.18 SHUTOUTS

Un shutout es una estadística acreditada a un lanzador que no permite que le anoten ninguna carrera en un partido. No se le debe acreditar a ningún lanzador un shutout a menos que haya lanzado el partido completo, o a menos que entre en el partido sin ningún eliminado antes que el equipo contrario haya anotado en la primera entrada, sin permitir que anoten ninguna carrera y que lance el resto del partido sin permitir ninguna carrera. Cuando dos o más lanzadores se combinen para lanzar un shutout, el servicio de estadísticas de la RFEBS deberá hacer una anotación que aparecerá en las estadísticas oficiales de lanzadores.

10.19 PARTIDOS SALVADOS PARA LANZADORES DE RELEVO

Un partido salvado es una estadística acreditada a un lanzador de relevo, tal y como establece esta Regla 10.19.

El anotador oficial acreditará a un lanzador con un salvado cuando reúne las cuatro condiciones siguientes:

- (a) Es el lanzador que termina un partido ganado por su equipo.
- (b) No es el lanzador ganador.
- (c) Es acreditado con al menos $\frac{1}{3}$ de una entrada lanzada.
- (d) Cumple una de las siguientes condiciones:
 - (1) Entra en el partido con una ventaja de no más de tres carreras y lanza por lo menos una entrada.

- (2) Entra en el partido, independientemente del resultado, cuando la carrera potencial del empate se encuentra en bases, o al bate, o es el siguiente bateador (es decir, que la carrera potencial del empate ya se encuentra en una de las bases o es uno de los dos primeros bateadores a quien se enfrente).
- (3) Lanza un mínimo de tres entradas.

10.20 ESTADÍSTICAS

La RFEBS designará un servicio de estadísticas oficial. Este servicio mantendrá un registro acumulativo de todos los datos de bateo, defensa, avance de bases y lanzadores especificados en la Regla 10.02 para cada jugador que aparezca en un partido de la competición.

El servicio de estadísticas preparará un informe al final de la competición, incluyendo todas las estadísticas individuales y por equipos de cada partido de la competición, y presentará este informe a la RFEBS. Este informe identificará a cada jugador por su nombre y apellido, e indicará en cada bateador si batea a la derecha, a la zurda o de ambas formas, así como para cada defensor y lanzador si tiran a la derecha o a la zurda.

Cuando un jugador que aparece en el orden al bate inicial del equipo visitante es sustituido antes de que haya participado defensivamente, no será acreditado en las estadísticas defensivas, a menos que juegue esa posición durante un partido. Sin embargo, todos los jugadores mencionados serán acreditados con un partido jugado (en las estadísticas de bateo) siempre que sean anunciados dentro del juego o incluidos en el orden al bate oficial.

Regla 10.20 Comentario: El anotador oficial debe acreditar al jugador como que jugó a la defensa si ese jugador está en el campo por lo menos durante un lanzamiento o jugada. Si un partido es suspendido (por ejemplo, debido a la lluvia) después de sustituir un jugador que entra en el campo pero antes que se haga un lanzamiento o una jugada, el anotador oficial le acreditará al jugador con un partido jugado en las estadísticas de bateo pero no le acreditará al jugador ninguna estadística defensiva. Si un partido es suspendido (por ejemplo, debido a la lluvia) después que un lanzador sustituto entra en el campo pero antes que se haga un lanzamiento o una jugada, el anotador oficial debe acreditarle al lanzador con un partido jugado en las estadísticas de bateo pero no le acreditará al lanzador ninguna estadística defensiva o con partido lanzado.

Cualquier partido celebrado para decidir un empate al final de la competición debe ser incluido en las estadísticas de dicha competición.

10.21 DETERMINACIÓN DE LOS PROMEDIOS

Para determinar:

- (a) Porcentaje de partidos ganados y perdidos: divida el número de partidos ganados, entre la suma de partidos ganados y perdidos.
- (b) Promedio de bateo: divida el número total de hits (no el total de bases obtenidas con los hits) entre el total de veces al bate (at bat), como se define en la Regla 10.02(a).
- (c) Porcentaje de slugging: divida el número total de bases obtenidas en los hits conectados entre el total de veces al bate (at bat), como se define en la Regla 10.02(a).
- (d) Promedio de defensa: divida la suma de outs realizados y asistencias entre el total de outs realizados, asistencias y errores (total que será llamado oportunidades).

- (e) Promedio de carreras limpias del lanzador: multiplique el total de carreras limpias cargadas en su contra por 9 ó por 7 (número de entradas previsto para la competición), y divida el resultado entre el número total de entradas que dicho lanzador ha lanzado, incluyendo las fracciones de entrada.

Regla 10.21(e) Comentario: Por ejemplo $9\frac{1}{3}$ de entradas lanzadas y 3 carreras limpias es un promedio de carreras limpias de 2,89 (9 veces 3 carreras limpias dividido por $9\frac{1}{3}$ es igual a 2,89).

- (f) Porcentaje de llegada a base, divida la suma de hits, bases por bolas, y veces golpeado por un lanzamiento entre la suma de veces al bate, bases por bolas, veces golpeado por un lanzamiento y flies de sacrificio.

Regla 10.21(f) Comentario: A fin de computar el porcentaje de llegada a base, no tenga en cuenta cuando un bateador llega a primera base por interferencia u obstrucción.

10.22 MÍNIMOS PARA PREMIOS INDIVIDUALES

Para asegurar la uniformidad al establecer los trofeos de bateo, lanzadores y defensa de una competición, dichos campeones individuales tendrán que ajustarse a las normas mínimas de actuación siguientes:

- (a) El campeón individual de bateo, de slugging o de llegadas a base, será el jugador con el más alto promedio de bateo, de slugging o de llegadas a base, con tal que esté acreditado con un total de tantos o más turnos al bate (PAB) en los partidos de la competición como el número de partidos programados para cada equipo en dicha competición, multiplicados por 3,1 en el caso de un jugador que participe en una competición que tenga una duración de 100 o más partidos, o multiplicado por 2,7 en el caso de un jugador que participe en un campeonato de menos de 100 partidos. El total de turnos al bate (PAB) incluirá las veces al bate oficiales, más las bases por bolas, las veces golpeado por un lanzamiento, los toques de sacrificio, los flies de sacrificio y las veces en que ha conseguido la primera base por interferencia u obstrucción. A pesar del requisito de comparecencias mínimas al bate, si un jugador que tenga un número menor de turnos a las requeridos, pero su promedio sería el mejor si tuviera el mínimo de comparecencias, ese será el campeón de bateo, de slugging o de llegadas a base, según corresponda.

Regla 10.22(a) Comentario: Si una competición tiene programados 162 partidos para cada equipo, se requieren 502 turnos al bate (162 veces por 3,1 igual a 502) para que un jugador pueda ser campeón de bateo, de slugging o de llegadas a base. Si una competición programa 80 partidos para cada equipo, se requieren 216 turnos al bate (80 veces por 2,7 igual a 216) para que un jugador pueda ser campeón de bateo, de slugging o de llegadas a base. Fracciones de turnos al bate deben ser redondeadas por exceso o defecto al número entero más cercano. Por ejemplo, 162 veces por 3.1 equivale a 502.2, el cual es redondeado por defecto a 502.

Si por ejemplo, Abel tiene el promedio de bateo más alto entre los que tuvieron 502 comparecencias, con un promedio de bateo de .362 (181 hits en 500 turnos al bate), y Blas tiene 490 comparecencias al bate, 440 turnos al bate y 165 hits con un promedio de bateo de .375, Blas será el campeón de bateo, porque si añadimos 12 turnos más al bate aún poseerá un promedio más alto que Abel: .365 (165 hits en 452 turnos al bate). Abel tiene .362.

- (b) El campeón individual de los lanzadores será el lanzador con el promedio más bajo de carreras limpias, con tal de que haya lanzado por lo menos tantas entradas como el 80% del número de partidos programados para cada equipo en la competición.

Regla 10.22(b) Comentario: Por ejemplo, si la competición consta de 144 partidos para cada equipo, 112 entradas lanzadas servirían para calificar a un lanzador para el campeonato de lanzadores. Las fracciones de entrada para el número requerido de entradas deben ser redondeadas al tercio más cercano de entrada. Por ejemplo, el 80% de 144 partidos es 115,2, por lo tanto $115\frac{2}{3}$ entradas sería el mínimo requerido para el campeonato de lanzadores de una competición con 144 partidos programados. En una competición de 76 partidos, el 80% sería 60,8, por tanto $60\frac{2}{3}$ sería el mínimo requerido para un campeonato de lanzadores en esa competición.

- (c) Los campeones individuales a la defensa serán los defensores con el más alto promedio de defensa en cada posición, con tal de que:
 - (1) Un receptor debe haber participado como receptor por lo menos en la mitad del número de partidos programados para cada equipo en la competición.
 - (2) Un jugador de cuadro o un exterior debe haber participado en su posición por lo menos en las dos terceras partes del número de partidos programados para cada equipo en la competición.
 - (3) Un lanzador debe haber lanzado por lo menos en tantas entradas como el número de partidos programados para cada equipo en la competición, a menos que otro lanzador tenga un promedio a la defensa tan alto o más, y ha tenido un número mayor de oportunidades en menor número de entradas, en ese caso tal lanzador será el campeón a la defensa.

10.23 PAUTAS PARA LOS RÉCORDS ACUMULATIVOS

- (a) **BATAZOS VÁLIDOS CONSECUTIVOS (RACHA DE HITS).** Una secuencia de batazos válidos (racha de hits) consecutivos no terminará si la comparecencia al bate tiene como resultado una base por bolas, golpeado por un lanzamiento, interferencia defensiva u obstrucción o toque de sacrificio. Un fly de sacrificio terminará la secuencia.
- (b) **SUCESIÓN DE BATAZOS VÁLIDOS (RACHA DE HITS) EN PARTIDOS CONSECUTIVOS.** Una sucesión de batazos válidos (racha de hits) en partidos consecutivos no finalizará si todas las comparecencias al bate (una o más) en un partido tienen como resultado una base por bolas, golpeado por un lanzamiento, una interferencia defensiva u obstrucción o un toque de sacrificio. La secuencia finalizará si el jugador hace un fly de sacrificio y ningún batazo válido.

La racha individual de un jugador con hits en partidos consecutivos será determinado por los juegos consecutivos en que el jugador aparezca y no estará determinada por los partidos disputados por su equipo.

- (c) **SUCESIÓN (RACHA) DE PARTIDOS JUGADOS CONSECUTIVOS.** Una sucesión (racha) de partidos jugados consecutivos se prolongará si el jugador juega una mitad de entrada a la defensiva, o si completa un turno al bate alcanzando una base o siendo eliminado. Una comparecencia como corredor sustituto interrumpirá la secuencia. Si un jugador es expulsado de un partido por un árbitro antes de que pueda cumplir con los requisitos de esta Regla 10.23(c), su secuencia continuará.
- (d) **JUEGOS SUSPENDIDOS.** Para el propósito de esta regla 10.23, todas las actuaciones en la continuación de un partido suspendido serán consideradas como si ocurriera en la fecha original del partido.

ÍNDICE

Reglas 1.00 hasta la 9.00

Nota: Para cualquier asunto no contenido en este índice y para información adicional, véase los términos alfabetizadas de la Regla 2.00.

Abandonar el Esfuerzo de Correr las Bases—6.08, 6.09(b) Comentario, 7.08(a)(2), 7.08(j), 7.10(c).

Accidente del Jugador o Arbitro—5.10(c)(h).

Alineación (Orden al Bate)—3.03, 3.04, 3.05, 3.06, 3.07, 3.08, 4.01, 4.04, 6.01, 9.04(a)(8).

Alineación, tarjeta de—4.01, 6.10(b)(1), 6.10(b)(11).

Alterar, decolorar la Bola—3.02, 8.02(a).

Alumbrado, falla en el—4.12(a-b), 5.10(b).

Anotador Oficial—3.03, 9.04(a)(8); véase también la Regla 10.00.

Anotación del Juego—4.11.

Anotación, Reglas de (Anotador Oficial)—Regla 10.00.

Anotando Carreras—4.09, 5.06, 6.05(n), 7.04(b) Comentario, 7.07, 7.08(g), 7.10 Comentario, 7.12; “Cuarto Out” Apelación 7.10.

Aparente “Cuarto Out”—7.10.

Apelaciones—6.07, 7.04(d) Nota, 7.05(i) Comentario, 7.08(d, j-k), 7.10, 9.02(c);

Chequeo de “swing” para terminar una entrada 9.02(c) Comentario;

Limitaciones para solicitud de consulta en chequeo de “swing” 9.02(c) Coment.

Árbitro—9.00;

Alumbrado del terreno 4.14, 5.10(a-b);

Cambio de decisión después de consulta 9.02(c), 9.02(c) Comentario;

Control del personal del terreno 3.11;

Deberes antes del juego 3.01;

Golpeado por lanzamiento o tiro 5.08, 5.09(g), 6.05(b) Comentario, 7.05(i);

Golpeado por una bola bateada 5.09(f), 6.08(d);

Incapacitado 5.10(c-h);

Informes escritos al Presidente de la Liga 4.18, 9.05;

Juez de las condiciones para jugar 3.10(b-c), 4.10(d), 5.10(a).

Arbitro o Jugador Incapacitado—5.10 (c-h).

Atrapada—2.00, 6.05(a-b).

“Balk”—4.03(a), 7.07, y varias violaciones en la Regla 8.00.

Penalidad 5.09(c), 7.04(a), 8.05.

Banco (Dugout)—1.08, 2.00.

Atrapada/Intento de Jugada 2.00 (Comentario “atrapada”), 5.10(f), 6.05(a) Comentario, 7.04(c), 7.11;

Bola viva desviada hacia 7.05(h);

Implementos 3.14;

Ocupantes 3.06 Comentario, 3.17, 4.06, 4.07, 4.08, 9.05(c).

Base—1.04, 1.06, 2.00;

Desprendida 7.08(c) Reglamentación Aprobada 1 y 2.

Bases Otorgadas—

Apelación 7.10;

Reglas de terreno 3.13;

Obstrucción 7.06(a) Comentario;
Interferencia del fanático 3.16 Comentario;
Tiro salvaje por un jugador del cuadro interior que va a territorio muerto 7.05(g);
Tiro salvaje por un lanzador, desde la goma de lanzar, que va a territorio muerto 7.05(h), 7.05(g-i), 8.01(e).

Base/Plato Fallados (No Tocados)—7.05(i) Comentario, 7.08(k), 7.10(b, d); Véase también Apelaciones y Corredor (Requisito de tocar).

Bate—1.10;

Alterado 6.06(d).

Bate Ilegal—1.10, 6.06(d).

Bateador/Bateador-Corredor—

“Backswing” le pega al receptor 6.06(c);

Golpeado por un lanzamiento 5.09(a), 6.05(f), 6.08(b), 2.00 (Bola, Strike);

Golpeado por una bola bateada 5.09(f), 6.05(g), 7.09(k);

Interferencia con 6.08(c), 7.04(d);

Interferencia por 6.05(g-i, k), 6.06(c), 7.08(g), 7.09;

No logra avanzar a la primera base 6.08, 6.09(b);

Posición en la caja del bateador 2.00, 6.02, 6.03, 6.06.

Bateador Designado—6.10;

Bateando de emergente o corriendo de emergente por el lanzador del juego 6.10(b)(10)

Bateando Fuera de Turno—6.07.

Bola (Baseball)—1.09;

Alterada (desfigurada) 3.02, 8.02(a);

Bolas Oficiales del Juego 3.01(c-e).

Bola Bateada Ilegalmente—5.09(d), 6.06(a).

Bola dejada caer intencionalmente—6.05(l).

Bola “Fair”—2.00;

Dejada caer intencionalmente 6.05(l);

Desviada fuera de juego 6.09(g-h), 7.05(a, f);

Le pega a corredor o arbitro 5.09(f) Comentario, 6.08(d), 6.09(c), 7.04(b), 7.08(f), 7.09(k);

Rebota fuera de juego 6.09(e-g), 7.05(f).

Bola “Foul”—2.00, 5.09(e).

Bola Muerta (“Tiempo”) y Reanudación del Juego—3.12, 5.02, 5.10, 5.11, 6.02(b) Comentarios.

Bola Tirada Fuera de Juego—3.01(e) Comentario, 7.05(g-i), 8.01(e);

Apelación, durante 7.10;

Interferencia del Fanático 3.16 Comentario;

Obstrucción, durante 7.06(a) Comentario;

Reglas de Terreno 3.13.

Bolsa de Resina—3.01(f), 8.02(a).

Caja del Bateador—1.04, 2.00, 6.02, 6.03, 6.06.

Caja del Receptor—1.04 (Diagrama 2), 2.00, 4.03(a), 8.05(l).

Calentamiento—Tiros/Lanzamientos—

Fildeadores, que no son lanzadores 3.03 (Comentario);

Lanzadores 8.03.

Carril de los Tres Pies—1.04, 6.05(k).

Carrera del triunfo—4.09(b), 4.11(c), 7.08(a) Comentario, 7.04(b) Comentario, 7.10 Comentario.

Casco Protector—1.16, 6.05(h) Comentario.

Chequeo de “swing”—9.02(c) Comentario.

“Coach”—2.00, 2.00 (Dirigente (b)), 3.15 Comentario, 4.05, 5.08, 7.09(h-i), 7.11.

“Coaches” de Base—4.05;

Cascos Protectores 1.16(e);

Interferencia 3.15, 5.08, 7.09(h-i), 7.11;

Restricciones 3.17, 4.06(a).

Condiciones del Tiempo y Condiciones para Jugar—3.10(a-b), 3.13, 4.01(e), 4.12(a), 4.13(d), 5.10(a), 6.02(b) Comentario, 8.02(a)(1);

Condiciones del Tiempo toman prioridad 4.12(a) Nota.

Conferencia Pre-Juego—4.01.

Confiscado (Forfeit)—3.11, 3.18, 4.15, 4.16, 4.17, 9.04(a)(6), 10.03(e).

Corredor—

Abandona esfuerzo de correr bases 6.08, 6.09(b) Comentario, 7.08(a)(2), 7.08(j), 7.10(c);

Abandona su línea de corredor para evitar ser tocado 7.08(a)(1);

Derecho a base 7.01, 7.03, 7.08(b) Comentario;

Deslizamiento ilegal 7.14;

“Exceso de agresividad” 7.04(b) Comentario;

Golpeado por bola bateada 7.08(f), 5.09(f), 6.08(d), 6.09(c), 7.09(k);

Golpeado por bola bateada (antes o después de pasar a un fildeador) 5.09(f), 7.09(k), 7.08(f);

Golpeado por Elevado al Cuadro (sobre o fuera de la base) 7.08(f), 7.08(f)

Excepción;

Golpeado por lanzamiento 5.09(h), 6.05(n);

Interfiere luego de anotar 7.09(e);

Interfiere mientras está en contacto con la base—7.08(b) Comentario;

Lesionado 5.10 (c)(1);

Pasa a un corredor precedente 7.08(h);

Prohibición de correr las bases a la inversa 7.08(i);

Prohibición de regresar 5.06 Comentario, 7.01 Comentario, 7.10(b);

Requisito de tocar una base 7.02, 7.08(c) Reglamentación Aprobada 2

Requisito de volver a tocar (pisa y corre) 2.00, 7.08(d), 7.10(a), 2.00 (Elevado al cuadro (Infield Fly)), 5.09(e), 7.05(i) Comentario;

Véase también Bateador-Corredor.

Cuadrangular (Home Run)—6.09(d), 7.05(a).

Doble Juego—4.13.

“Dugout”—Ver Banco.

Elevado al Cuadro (Infield Fly)—2.00, 6.05(e, l), 7.08(f) Excepción;

Golpea a un corredor (sobre o fuera de la base) 7.08(f), 7.08(f) Excepción.

Emergente (Bateador/Corredor)—Véase Sustituciones.

Encargados del Terreno (Groundskeepers)—3.11, 4.01(e), 4.16.

Equipo (Implementos) de Juego—

Base 1.06;

Bate 1.10;

Bola 1.09;

Casco protector 1.16;
Comercialización 1.17;
Goma de lanzar 1.04, 1.07;
Guante/Mascota 1.12, 1.13, 1.14, 1.15;
Plato (home plate) 1.05;
Uniformes 1.11.

Equipo (Implemento) de Juego Toca Ilegalmente Bola Viva—7.04(e), 7.05(a-e).

Equipo (Implemento) Desprendido—7.04(e), 7.05(a-e).

“Exceso de agresividad” de un corredor—7.04(b) Comentario.

Expulsión—4.06, 4.07, 4.08, 9.01, 9.02, 9.05.

Fanáticos—3.09, 3.13, 3.15, 3.18, 4.06(a)(1-2), 5.10(f), 7.04(c), 9.01(e)(2);

Interferencia

2.00 (Interferencia (d)), 3.16.

Fildeador—

Cae fuera de juego 5.10(f), 7.04(c);

Mangas del uniforme 1.11(c);

Posición en el terreno de juego 4.03;

Tira su guante a la bola (equipo desprendido) 7.04(e), 7.05(a)(e).

“Foul Tip”—2.00, 5.09(g), 6.05(b) Comentario, 7.08(d) Comentario.

Fraternizar—3.09.

Goma del Lanzador—1.04, 1.07.

Guante/Mascota—1.12, 1.13, 1.14, 1.15;

Toca ilegalmente una bola viva—7.05(a, c, e).

Interferencia—

“Backswing” 6.06(c) Comentario;

Corredor—Deslizamiento Ilegal;

Corredor es golpeado por bola bateada 7.08(f), 5.09(f), 6.08(d), 6.09(c), 7.09(k);

Del Árbitro 2.00, 5.09(b,f), 6.08(d);

Del Bateador 6.05(h), 6.06(c), 7.08(g), 7.09(c);

Del “Coach” 3.15 Comentario, 5.08, 7.09(h);

Del Fanático 2.00 (Interferencia (d)), 3.16;

Del Receptor 6.08(c), 7.04(d), 7.07;

Defensiva 2.00, 6.08(c), 7.04(d), 7.07;

En contacto con la base 7.08(b) Comentario;

Intencional (Doble Jugada) 7.09(f), 6.05(m), 7.08(b) Comentario;

Ofensiva 2.00, 5.09(f-g), 6.06(h-i, m-n), 6.06(c), 6.08(d), 7.08(b, f-g), 7.09, 7.11, 7.14.

Persona Autorizada en el Terreno 3.15;

Véase también “Coaches de Base,” Bateador, y Receptor.

Interferencia en el “Backswing”—6.06(c) Comentario.

Juego Empate—2.00, 4.10, 4.12.

Juego Oficial—1.03, 4.10, 4.11.

Juego de Siete (7) entradas 4.10(a) Excepción.

Juego Protestado—4.19, 9.02(b).

Juego Suspendidos, Pospuestos, o Empates—4.12, 4.10(d);

Regla Opcional National Association 4.12(a)(2-9).

Jugada de Selección (Fielder’s Choice)—2.00, 10.12(f)(2).

Jugada Forzada/“Out” Forzado—2.00, 7.08(e);

Reinstalada 7.08(e).

Lanzador—

Ambidextro 8.01(f);
Boca, va a su boca en el montículo 8.02(a)(1);
Bola alterada (desfigurada) 8.02(a)(6);
Lanzamientos de calentamiento (preparatorios) 8.03, 8.06 Comentario;
Lanza intencionalmente al bateador 8.02(d);
Lesionado 3.03 Comentario, 3.05(a-b), 8.01(f), 8.03;
Mangas de su uniforme 1.11;
Pie pivote 2.00, 8.00(a-b, e);
Posesión de objeto o sustancia extraña 8.02(b);
Posición legal 8.01(a-b);
Se convierte en jugador del cuadro interior 8.01(e);
Tiro va fuera de juego desde la goma de lanzar 7.05(h);
Visitas del “coach” o dirigente 8.06.

Lanzamiento—

Bola 2.00;
Golpea a corredor que intenta anotar 5.09(h), 6.05(h);
Intencional al bateador 8.02(d);
Se aloja en el equipo del receptor o del árbitro 5.09(g), 7.05(i);
Sale fuera de juego 7.05(h);
“Strike” 2.00.

Lanzamiento ilegal—2.00 (Lanzamiento ilegal y Retorno Rápido), 8.10(b)
Comentario, 8.01(d), 8.05(e).

Lanzamiento Intencional al Bateador—8.02(d).

Lanzamiento que Rebota—2.00 (Bola).

Límites de Tiempo—4.12(a)(1), 4.12(a) Nota, 9.04(a)(7).

Listado de Jugadores Lesionados—3.17 Comentario.

Movida de Tercera-a-Primera—8.05(c) Comentario.

Niño/Niña Recoge Bates (Bat Boy/Girl)—1.16(f), 3.15, 3.17.

Obstrucción—2.00, 7.06, 7.09(j) Comentario;
Por Fanáticos 4.09(b).

Oscuridad/Alumbrado del Terreno—4.12(a)(4), 4.12(a) Nota, 4.14, 5.10(a-b).

Pasarse de la Base/Corriendo o Deslizándose—

Plato 7.08(k), 7.10(d);
Primera Base 7.08(c, j), 7.10(c).

Posición de Frente (Windup)—8.10(b).

Posición de Lado (Set)—8.01(b).

Presidente de Liga—2.00, 1.11(i), 2.00 (Manager), 3.01(c), 4.12(b)(4), 4.13(c);
Árbitros 9.01(a), 9.04(c), 9.05;
Bate ilegal 6.06(d);
Protestas 4.18, 4.19;
Violaciones de Lanzamientos 8.02(a), 8.02(d).

Protección Policial—3.18.

Receptor—

Lanzamiento que se aloja en el equipo 5.09(g), 7.05(i);
Interferencia con 2.00 (Interferencia (c)), 5.09(b), 6.06(c), 7.08(g);
Interferencia por 2.00 (Interferencia (b)), 6.08(c), 7.04(d), 7.07;

Posición—4.03.

Regla de Choques en el Plato—7.13.

Regla de Deslizamiento—7.14.

Reglas de Terreno—3.13, 9.04(a)(9).

Retraso por Lluvia—4.01(e).

Retocar (Tagging Up)—2.00 (Elevado al Cuadro (Infield Fly), Retocar), 5.09(e), 7.05(i) Comentario, 7.08(d), 7.10(a).

Responsabilidad de Posponer—3.10

Restricciones a Jugadores—

- Conducta en general 3.06 Comentario, 4.06, 4.07, 4.08;
- Fraternización 3.09;
- No permitido en las gradas 3.09;
- Permanecer en el banco (dugout) 3.17.

Retraso del Juego—

- Confiscación (Forfeit) por retraso—4.15;
- Por el bateador—6.02(c-d);
- Por el lanzador—6.02(b) Comentario, 8.02(c), 8.04, 8.05(h).

Sustituciones—3.03, 3.08, 4.04;

- Sustituciones Múltiples 3.06.

Sustituciones Múltiples—

- Limitaciones del dirigente/“coach” en cuanto a las sustituciones múltiples 3.06 Comentario.

“Strike”/Zona de “Strike”—2.00, 6.08(b).

Tercer “Strike” No Atrapado—2.00 (Bola), 5.09(g) Comentario, 6.05(b-d, f, j, n), 6.09(b), 7.09(a).

Tercer “Strike” Situaciones—2.00 (Bola), 5.09(g) Comentario, 6.05(b-d, f, j, n), 6.09(b), 7.09(a).

Terreno de Juego—1.04

Tiro (Tirada)—2.00 (Lanzamiento—Comentario y Tiro);

- Interferencia con 5.08, 5.09(b), 6.05(h, k, m), 6.06(c), 7.05(e), 7.08(b), 7.09(j), 7.11;
- Lanzador 8.01(a-c-e), 8.02(c), 8.05(a-d, j), Reglamentación Aprobada, Comentario (b).

Tocar a un Corredor (Tag)—2.00, 7.08(c, e);

- Después de la base otorgada (bola viva) 6.08(a), 7.04(b);
- Después de fallar el plato 7.08(k) Comentario, 7.10 Comentario;
- Después de pasarse de la primera base corriendo 7.08(e, j), 7.10(c);
- Mientras dos corredores tocan la misma base 7.03.

Toque de Queda (Curfew)—4.12(a)(1), 4.12(a) Nota.

Uniformes—1.11, 1.17.

Visitas del Dirigente al Lanzador—8.06.

Visitas al Montículo—8.06.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BÉISBOL Y SÓFBOL