

REGLAS OFICIALES DE BEISBOL 2023

Tabla de contenido

Reglas Oficiales del Beisbol 2023

1.00 - OBJETIVOS DEL JUEGO		5
2.00 - EL CAMPO DE JUEGO.		
2.01	Trazado del Campo	6
2.02	Home	7
2.03	Las Bases	7
2.04	La Placa de Pitcheo	7
2.05	Bancos	8
3.00 - EQUIPOS Y UNIFORMES		
3.01	La Bola	9
3.02	El Bat	9
3.03	Uniforme de los Jugadores	10
3.04	Mascota del Catcher	11
3.05	Guante del Primera base	11
3.06	Guantes de Fildeo	12
3.07	Guante del Pitcher	12
3.08	Cascos	13
3.09	Comercialización Indevida	13
3.10	Equipamiento en el Campo	13
4.00 - ASPECTOS PREVIOS AL JUEGO		
4.01	Funciones del Umpire	15
4.02	Manager en el Campo	16
4.03	Intercambio de Line Ups (Órdenes al Bat)	16
4.04	Condiciones Climáticas y del campo	18
4.05	Reglas Especiales del Campo	19
4.06	Políticas de Fraternización	19
4.07	Seguridad	19
4.08	Dobles Juegos	19
5.00 - COMENZAR EL JUEGO		
5.01	Iniciando el Juego ("Play Ball")	21
5.02	Posición de Defensa	21
5.03	Coaches de Base	21
5.04	Bateando	22
(a)	Line Up (Orden al Bat)	22
(b)	La Caja del Bateador	22
(c)	Completando su Turno al Bat	25
5.05	Cuando el Bateador se Convierte en Corredor	25
5.06	Corriendo las Bases	28
(a)	Ocupando la Base	28
(b)	Avanzando Hacia las Bases	28
(c)	Bola Muerta	33

5.07	Lanzando-----	35
	a) Envío Legal de Lanzamiento-----	35
	(1) Posición de Frente (Windup)-----	35
	(2) Posición de Lado (Set)-----	36
	(b) Lanzamientos de Calentamiento-----	37
	(c) Retraso del Pitcher-----	37
	(d) Tirando a las Bases-----	37
	(e) Efecto de Quitar el Pie Pivote de la Placa-----	37
	(f) Pitchers Ambidiestros-----	38
5.08	Como Anota un Equipo-----	38
5.09	Realizando un Out-----	40
	(a) Retirando al Bateador-----	40
	(b) Retirando un Corredor-----	43
	(c) Jugadas de Apelación-----	47
	(d) Efecto de que el Corredor Precedente no Toque una Base-----	49
	(e) Retirando la Entrada-----	50
5.10	Sustituciones y Cambios de Pitcher (Incluye Visitas al Montículo) --	50
5.11	Regla del Bateador Designado-----	57
5.12	Pedir "Tiempo" y Bolas Muertas-----	59
6.00 - JUGADA INDEBIDA, ACCIÓN ILEGAL Y MALA CONDUCTA		
6.01	Interferencia, Obstrucción y Choques con el Catcher-----	61
	(a) Interferencia de un Bateador o un Corredor-----	61
	(b) El Derecho de Paso de los Jugadores a la Defensiva-----	64
	(c) Interferencia del Catcher-----	64
	(d) Interferencia no Intencional-----	65
	(e) Interferencia del Aficionado-----	66
	(f) Interferencia de un Coach y Umpire-----	66
	(g) Interferencia con Squeeze Play o Robo de Home-----	67
	(h) Obstrucción-----	67
	(i) Choques en Home-----	68
	(j) Barriéndose en las Bases en Intentos de Doble Play-----	69
6.02	Acción Ilegal del Pitcher-----	70
	(a) Balks-----	70
	(b) Lanzamientos Ilegales con Bases Desocupadas-----	73
	(c) Prohibiciones en el Lanzamiento-----	73
6.03	Acción Ilegal del Bateador-----	75
	(a) Un Bateador es Out por Acción Ilegal-----	75
	(b) Bateando Fuera de Turno-----	75
6.04	Conducta Antideportiva-----	79
7.00 - FINALIZANDO EL JUEGO		
7.01	Juegos Reglamentarios-----	81
7.02	Juegos Suspendidos, Pospuestos y Empatados-----	82
7.03	Juegos Forfiteados-----	86
7.04	Juegos Protestados-----	86

8.00 - EL UMPIRE	
8.01 Perfil y Autoridad de los Umpires-----	88
8.02 Apelaciones de las Decisiones de los Umpires-----	88
8.03 Posición del Umpire-----	90
8.04 Presentación de Informes-----	91
INSTRUCCIONES GENERALES PARA UMPIRES -----	93
9.00 - EL ANOTADOR OFICIAL	
9.01 El Anotador Oficial (Reglas Generales) -----	95
9.02 Informe del Anotador Oficial-----	98
9.03 Informe Oficial de Anotación (Reglas Adicionales) -----	101
9.04 Carreras Impulsadas-----	103
9.05 Hits-----	104
9.06 Como Determinar el Valor de los Hits-----	105
9.07 Bases Robadas y Atrapado Robando-----	107
9.08 Sacrificios-----	109
9.09 Outs Realizados-----	110
9.10 Asistencias-----	112
9.11 Doble y Triple Play-----	113
9.12 Errores-----	114
9.13 Wild Pitch y Passed Ball-----	117
9.14 Base por Bolas-----	118
9.15 Ponches-----	119
9.16 Carreras Limpias y Carreras Permitidas-----	119
9.17 Pitcher Ganador y Perdedor-----	124
9.18 Blanqueadas-----	126
9.19 Juegos Salvados para Pitchers de Relevo-----	126
9.20 Estadísticas-----	127
9.21 Determinando los Porcentajes-----	127
9.22 Requisitos Mínimos para Campeonatos Individuales-----	128
9.23 Pautas para el Registro de Rendimiento Acumulado-----	130
DEFINICIONES DE TÉRMINOS -----	131
ANEXOS	
1. Diagrama del Campo de Juego-----	142
2. Área del Home, Primera, Segunda y Tercera Base-----	143
3. Diseño del Montículo del Pitcher-----	144
4. Dimensiones del Guante de los Jugadores a la Defensiva-----	145
5. La Zona de Strike-----	146
ÍNDICE -----	147

Regla 1.01 a 1.06

1.00 - OBJETIVOS DEL JUEGO

- 1.01** El beisbol es un juego entre dos equipos de nueve jugadores cada uno, bajo la dirección de un manager, jugándose en un campo cerrado de acuerdo con estas reglas, bajo la instrucción de un umpire o umpires.
- 1.02** El objetivo del equipo a la ofensiva es convertir al bateador en corredor, y hacer que sus corredores avancen.
- 1.03** El objetivo del equipo a la defensiva es no permitir que los jugadores a la ofensiva se conviertan en corredores de bases y evitar que avancen en ellas.
- 1.04** Cuando un bateador se convierte en corredor y toca legalmente todas las bases, anota una carrera para su equipo.
- 1.05** El objetivo de cada equipo es ganar, anotando más carreras que el oponente.
- 1.06** 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.

Regla 2.01

2.00 - EL CAMPO DE JUEGO

2.01 Trazado del Campo.

El campo debe ser trazado de acuerdo con las instrucciones que se dan a continuación complementándose con los diagramas de los anexos con los números 1, 2 y 3.

El cuadro interior (infield) debe ser un cuadrado de 90 pies (27.43 mts.) por lado. Los jardines (outfield) será el área entre las dos líneas de foul formadas al extenderse los dos lados del cuadro como se ve en el diagrama 1. La distancia más cercana de la base del home a la barda, tribuna u otra obstrucción en terreno de fair, deberá ser 250 pies (76.20 mts.) o más. Una distancia de 320 pies (96.50 mts.) o más a lo largo de las líneas de foul y de 400 pies (121.87 mts.) o más pies en el jardín central es preferible. El cuadro interior (infield) deberá estar nivelado de forma tal que las líneas de base y el home estén al mismo nivel. La placa del pitcher deberá quedar a 10 pulgadas (0.254 mts.) arriba del nivel del home. El grado de declive desde un punto de 6 pulgadas del frente de la placa del pitcher, a un punto de 6 pies en dirección al home, deberá ser de una pulgada por cada 12 pulgadas (un pie). Tal graduación y declive deberán ser uniformes. El cuadro interior (infield) y los jardines (outfield) incluyéndose las líneas de foul, son terreno de fair y toda otra área es terreno de foul.

Es preferible que la línea que va desde la base de home, a través de la placa del pitcher, hasta la segunda base sea en dirección Este-Noreste.

Se recomienda que la distancia del home al back stop, y desde las líneas de bases hasta la barda más cercana, gradas u otra obstrucción en territorio foul sea de 60 pies o más. Véase el anexo 1.

Cuando se determine la ubicación de la base del home, se medirá con una cinta metálica 127 pies, 3 pulgadas y 3/8 de pulgada en dirección deseada para establecer la segunda base. Desde la base del home, médanse 90 pies hacia la primera base, desde la segunda base del home, médanse 90 pies hacia la primera base la intersección de estas líneas establece la primera base. De la base del home, médanse 90 pies hacia la tercera base, desde la segunda base, médanse 90 pies hacia la tercera base, la intersección de estas líneas establece la tercera base. La distancia entre la primera y tercera base, es de 127 pies, 3 pulgadas, 3/8 de pulgada. Todas las medidas desde la base del home deberán ser tomadas desde el punto donde se crucen las líneas de la primera y tercera bases.

La caja del catcher, las cajas de los bateadores, las cajas de coaches, la línea de tres pies de la primera base y las cajas para el próximo bateador se trazarán como se indica en los anexos 1 y 2.

Las líneas de foul y todas las otras líneas de juego indicadas en los diagramas por líneas negras gruesas, deberán ser pintadas con pintura o material no toxico ni irritante, yeso u otro material blanco.

Regla 2.01 a 2.04

Las líneas de césped (grama) y dimensiones mostradas en los diagramas, son las que se acostumbra a utilizar en muchos parques, pero no son obligatorias y cada club deberá determinar el tamaño y forma de las áreas cubiertas con césped y libres de ellas de su campo de juego.

NOTA: (a) Cualquier campo de juego construido por un equipo profesional después del 1.º de junio de 1958, deberá tener una distancia mínima de 325 pies de la base del home a la barda, tribuna, gradería o cualquier otra construcción más cercana, en las líneas de foul de los jardines izquierdo y derecho, y una distancia mínima de 400 pies a la barda, gradería, tribuna u otra construcción, en el jardín central.

(b) Ningún campo de juego existente podrá ser remodelado después del 1º de junio de 1958, en una forma que reduzca las distancias del home a los postes de las líneas de foul y a la barda del campo, (gradería u otra construcción) en el jardín central, a menos de las distancias, especificadas en el inciso **(a)** mencionado anteriormente.

2.02 Home

La base de home deberá estar marcado por una plancha de caucho blanco de cinco lados. Deberá ser un cuadrado de 17 pulgadas con dos de las esquinas removidas de modo que un lado sea de 17 pulgadas de largo, y los dos lados adyacentes sean de 8½ pulgadas y los dos lados restantes de 12 pulgadas, 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 home hacia la primera y la tercera base; con el borde de 17 pulgadas de frente a la placa de pitcheo y los dos bordes de 12 pulgadas (30,48 cm) coincidiendo con las líneas de primera y tercera base. Los bordes superiores del home deben estar biselados y la base deberá fijarse en el terreno a nivel de la superficie de la tierra. (Véase el dibujo D, en el anexo 2.)

2.03 Las Bases

La primera, la segunda y tercera base, deberán estar marcadas por almohadillas blancas de lona o plastificadas, amarradas firmemente al terreno, en las posiciones señaladas en el diagrama 2. Las bases de la primera y tercera bases deberán estar totalmente dentro del cuadro (infield). La base de la segunda base deberá estar colocada en el centro del sitio de la segunda base. Las bases deberán ser cuadradas de 15 pulgadas por lado, de no menor de 3 pulgadas, ni más de 5 pulgadas de grueso, y rellenos con material suave.

2.04 La Placa de Pitcheo

La placa del pitcher será una placa de caucho blanco en rectángulo de 24 pulgadas por 6 pulgadas. Deberá ser colocado en el terreno como se muestra en los diagramas 1 y 2, de manera tal que la distancia entre la placa del pitcher (el frente) y la base de home (la parte de atrás del home) será de 60 pies y 6 pulgadas.

Regla 2.05

2.05 Bancos

El club local deberá proporcionar bancos para los jugadores, uno para el equipo local, otro para el equipo visitante. Los bancos no estarán a menos de veinticinco pies de las líneas de base. Deberán estar techados y cerrados en la parte de atrás y a los lados.



Regla 3.01 a 3.02(c)

3.00 - EQUIPOS Y UNIFORMES

3.01 La Bola

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 ni más de 5¼ onzas “avoirdupois” y debe medir no menos de nueve pulgadas ni más de 9¼ pulgadas de circunferencia.

Ningún jugador deberá intencionalmente quitar el color o dañar la bola, frotándola con tierra, brea, parafina, orozuz, papel de lija, papel de esmeril o cualquier otra sustancia extraña.

CASTIGO: El umpire solicitará la bola y expulsará del juego al infractor. Además, el infractor será suspendido automáticamente por 10 juegos. Para conocer las reglas relacionadas con un pitcher que altera la bola, consulte las reglas 6.02(c)(2) hasta la (6).

Comentario de la Regla 3.01: Si una bola se deteriora parcialmente en un juego, permanecerá en juego hasta que la jugada termine.

3.02 El Bat

(a) El bat deberá ser una pieza de madera lisa y redonda de no más de 2.61 pulgadas de diámetro en su parte más gruesa y no más de 42 pulgadas (1.066 mts.) de largo. El bat deberá ser una pieza de madera sólida.

NOTA: Ningún bat laminado o bats experimentales deberán ser usados en un juego profesional (ni en juegos de campeonato o juegos de exhibición) hasta que el fabricante haya asegurado su aprobación por el comité de reglas, sobre su diseño y método de fabricación.

(b) Bats con cavidad. Se permite un corte ahuecado en el extremo del bat de hasta 1¼ pulgadas de profundidad el cual no será más ancho de 2 pulgadas ni menor de 1 pulgada de diámetro. El corte debe ser libre de ángulos rectos y no puede contener ninguna sustancia extraña.

(c) El mango del bat puede ser cubierto o tratado, sin excederse de un límite de 18 pulgadas desde la punta del mango con un material o sustancia que se extienda más allá de las 18 pulgadas límite, será motivo para que el bat sea removido del juego.

NOTA: Si el umpire se da cuenta que el bat no se ajusta a lo previsto en el inciso (c) hasta después de que el bat haya sido usado en el juego o en el momento de su uso, no será razón para declarar al bateador “out” o para expulsarlo del juego.

Comentario de la Regla 3.02(c): Si la brea se extiende más allá del límite de las 18

Regla 3.02(c) a 3.03(i)

pulgadas, el umpire entonces, por su propia iniciativa o si es avisado por el equipo contrario, ordenará al bateador utilizar un bat diferente. El bateador podrá usar el bat removido en el mismo juego una vez que el exceso de materia sea removido. Si no se presenta ninguna objeción antes de usarse el bat previo, entonces una violación a la regla 3.02(c) en esa jugada no nulificará ninguna acción o jugada en el terreno, y tampoco será aceptada ninguna protesta.

- (d) Ningún bat de color podrá ser usado en un juego profesional a menos que sea aprobado por el comité de reglas.

3.03 Uniforme de los Jugadores

- (a) Todos los jugadores de un equipo deberán usar uniformes idénticos en color, corte y estilo y todos los uniformes de deberán incluir en sus espaldas números con un mínimo de 6 pulgadas.
- (b) Cualquier parte de una camiseta interior que sea visible debe ser de color sólido y uniforme para todos los jugadores del equipo. Cualquier jugador que no sea el pitcher podrá llevar números, letras o insignias pegadas a las mangas de la camiseta interior.
- (c) No le será permitido participar en un juego a ningún jugador cuyo uniforme no sea igual al de sus compañeros de equipo.
- (d) Una Liga puede establecer que cada equipo deberá utilizar un uniforme que lo distinga de los demás, o cada equipo tenga dos juegos de uniformes, blancos para los juegos como equipo local y de un color diferente para los juegos en que sea visitante.
- (e) El largo de las mangas podrá variar en diferentes jugadores, pero las mangas de cada jugador en particular, deberán de ser aproximadamente del mismo largo y ningún jugador podrá usar mangas deshilachadas, desgarradas o cortadas a lo largo en tiras; y ningún pitcher deberá vestir mangas de color blanco, gris o que a juicio del umpire distraigan de cualquier manera.
- (f) Ningún jugador podrá pegar en su uniforme tela adhesiva o cualquier otro material de un color diferente al de su uniforme.
- (g) Ninguna parte del uniforme deberá incluir un dibujo, bordado o cosa similar, que imite o sugiera una bola de beisbol.
- (h) No deberán usarse botones de vidrio o de metal brillante en un uniforme.
- (i) Ningún jugador deberá agregar algo en el talón o puntera de sus zapatos, que no sean las placas comunes usadas en las suelas o el protector para la punta del zapato. No se pueden usar zapatos con "spikes" de puntas agudas similares a los usados en zapatos de golf o de carreras de pista.

Regla 3.03(j) a 3.05

- (j) Ninguna parte del uniforme puede incluir parches o diseños relacionados con anuncios comerciales. Ninguna parte del uniforme incluirá parches o diseños relativos a publicidad comercial. No obstante, lo anterior o cualquier otra disposición de la presente regla, un Club podrá conceder a terceros patrocinadores comerciales el derecho a colocar su nombre, logotipos y/o marcas en el uniforme, siempre y cuando el parche o diseño no se incluya en el uniforme, y/o marcas en el uniforme, siempre que el parche o diseño sea aprobado previamente por la oficina del comisionado tras consulta con la asociación de jugadores
- (k) Una Liga puede disponer que los uniformes de sus equipos miembros, incluyan nombres de sus jugadores en las espaldas de dichos uniformes. Cualquier nombre que no sea el apellido del jugador deberá ser aprobado por la Oficina de la Presidencia. Si es adoptado, todos los uniformes para un equipo deberán tener los nombres de sus jugadores.

3.04 Mascota del Catcher

El catcher podrá usar un guante de cuero, no mayor de 38 pulgadas de circunferencia, ni más de 15½ pulgadas desde la parte superior hasta la parte inferior. Tales medidas incluirán toda encordadura o cordón de piel o cubierta agregada al borde y exterior del guante. El espacio entre la sección del pulgar y la sección de los dedos del guante, no deberá exceder de 6 pulgadas en la parte superior y 4 pulgadas en la base de la cruz del pulgar. La red no medirá más de 7 pulgadas a través de la parte superior ni más de 6 pulgadas desde la parte de arriba a la base del pulgar. La red puede ser de encordadura o tejido a través de ojillos de piel del mismo guante o una sola pieza de cuero que puede ser de una extensión de la palma, tejida con cordón y construida en tal forma, que no exceda a las medidas especificadas.

3.05 Guante del Primera Base

El primera base podrá usar un guante o manopla de cuero de no más de trece pulgadas de largo, contando de base a punta, y no más de 8 pulgadas de ancho a través de la palma, midiéndose de la base de la curva del pulgar a la punta exterior del guante. El espacio entre la sección pulgar y la sección de los dedos del guante no deberá ser mayor de 4 pulgadas en la punta del guante y 3½ pulgadas en la base de la curva del pulgar. El guante deberá ser construido de manera que este espacio sea fijo permanentemente y no pueda ser alargado, extendido, ensanchado o profundizado por el uso de cualquier materia o proceso. La trabilla del guante deberá medir no más de 5 pulgadas desde su punta a la base de la curva del pulgar. La trabilla podrá ser un lazo, pasándolo a través de los ojillos en el cuero, o una pieza central de cuero, la cual podrá ser una extensión de la palma conectada al guante con lazos, y construida en tal forma que no exceda de las medidas mencionadas arriba. La trabilla no podrá ser construida de cordel enredado o entrelazado o hundido para ser de ella una especie de red para atrapar. El guante podrá ser de cualquier peso.

Regla 3.06 a 3.07(c)

3.06 Guantes de Fildeo

Cada fildeador, excepto el catcher, podrá usar o llevar un guante de cuero. Las medidas que determinan el tamaño del guante deben ser tomadas midiendo el frente del guante o el lado que recibe la bola. La cinta medidora deberá ser colocada sobre la superficie de la pieza que se está midiendo y seguir todos los contornos en el proceso. El guante no debe medir más de 13 pulgadas desde la punta de cualquiera de los 4 dedos, a través del centro recibidor de la bola hasta el ribete de la parte baja o tacón del guante. El guante no deberá medir más de $7\frac{3}{4}$ de pulgadas de ancho, midiéndose desde la postura interior de la base del dedo índice a lo largo de la base de los demás dedos, hasta la orilla de afuera del dedo índice (llamado cruz), puede guarnecerse con cuero de una pieza o malla. La malla puede ser construida de dos capas de cuero estándar para cerrar la cruz totalmente, o puede ser construida de una serie de túneles de cuero, o de una serie de entrepaños de cuero, o de correas entretejidas. El tejido de la red no podrá ser construido de correas tramadas o enrolladas en tal forma, que la red forme un tipo de bolsa para atrapar cuando el tejido de la red sea hecho para cubrir completamente el área de la cruz, puede construirse en forma tal que quede flexible. Cuando sea construida de una serie de secciones deben estar todas unidas. Las secciones no podrán estar hechas en forma que permitan una concavidad ligera que pueda ésta desarrollarse por curvaturas en las secciones de los dedos. El tejido de la red deberá ajustarse en forma que controle el tamaño de la apertura de la cruz. La apertura medirá no más de $4\frac{1}{2}$ pulgadas en la parte superior, no debe superar las $5\frac{3}{4}$ pulgadas de profundidad y debe tener $3\frac{1}{2}$ pulgadas de ancho en la parte inferior. La apertura de la cruz no podrá tener más de $4\frac{1}{2}$ pulgadas en cualquier punto debajo de su parte superior. La profundidad de la red será de acuerdo con las medidas estipuladas. La malla deberá estar sujeta de cada lado con correas; estos enlaces deben estar seguros y si dan de sí, porque sean estirados o aflojados, se deberán ajustar a su propio lugar. El guante puede ser de cualquier peso. Véase anexo 4.

3.07 Guante del Pitcher

- (a) El guante del pitcher, excluyendo sus costuras, no podrá ser blanco, gris, ni de ninguna manera que, a juicio del umpire, considere que distraiga. Ningún jugador, sin importar su posición, podrá usar un guante más claro que el color PANTONE establecido en las actuales series 14.
- (b) Ningún pitcher podrá adherir o pegar a su guante ningún material extraño de un color diferente al de su guante.
- (c) El umpire en jefe hará remover del juego un guante que viole las reglas 3.07(a) o (b), ya sea por su propia iniciativa, por recomendación de otro umpire o por un reclamo del manager contrario que el umpire en jefe considere que tiene fundamentos.

Regla 3.08 a 3.10(a)

3.08 Cascos

Una Liga profesional adoptará la siguiente regla referente al uso de cascos:

- (a) Todos los jugadores deberán usar algún tipo de casco protector mientras están al bat y mientras corren las bases.
- (b) Todos los jugadores de las Ligas Menores, deberán usar un casco protector de doble orejera mientras estén al bat.
- (c) Todos los jugadores de Ligas Mayores deberán usar casco de una sola orejera (o a la elección del jugador, casco de doble orejera)
- (d) Todos los catchers deben usar casco protector para catcher y una careta, mientras se encuentre recibiendo un lanzamiento.
- (e) Todos los coaches de bases deberán usar un casco protector mientras desempeñan sus funciones.
- (f) Todos los carga bates (muchachos o muchachas) deberán usar casco protector de doble orejera mientras estén desempeñan sus funciones.

Comentario de la Regla 3.08: Si el umpire observa cualquier violación de estas reglas, ordenará que la violación sea corregida inmediatamente. Si no se corrige esta violación dentro de un periodo de tiempo razonable, a juicio del umpire, este expulsará del juego al infractor y se recomendará la acción disciplinaria apropiada.

3.09 Comercialización Indevida

El equipo de juego incluyendo, pero no limitado a las bases, placas de pitcheo, bolas, bates, uniformes, guantes de catcher, primeras bases, jugadores de cuadro y jardineros, y cascos protectores, como esta pormenorizado en la disposición de esta regla no contendrá una comercialización indebida de dichos productos. Cualquier cambio o modificación del equipo aquí citado por parte del fabricante en relación al tamaño y contenido del logo o nombre de marca deberá ser de buen gusto. Las disposiciones de la regla 3.09 se aplicarán únicamente en Ligas profesionales.

NOTA: Fabricantes quienes tengan planes o ideas novedosas para modificaciones en equipo para Ligas profesionales de beisbol deberán someter los mismos al comité de reglas oficiales antes de su producción.

3.10 Equipamiento en el Campo

- (a) Los miembros del equipo a la ofensiva deberán recoger sus guantes y cualquier otro utensilio de su equipo del campo de juego, y depositarlos en su

Regla 3.10(a) a 3.10(b)

dugout mientras su equipo está al bat. Ningún implemento podrá dejarse sobre el terreno de juego, ni en territorio fair o foul.

- (b)** Se prohíbe el uso de indicadores en el campo que generen un sistema de referencias tangibles.

LMNB

Regla 4.01 a 4.01(f)

4.00 - ASPECTOS PREVIOS AL JUEGO

4.01 Funciones del Umpire

Antes de que el juego principie, el umpire debe realizar lo siguiente:

- (a) Exigir el estricto cumplimiento de todas las reglas que gobiernan los implementos de juego y los equipamientos de los jugadores.
- (b) Estar seguro de que todas las líneas del terreno de juego, (Las líneas deben quedar bien destacadas como las líneas gruesas de los anexos 1 y 2) estén marcadas con cal, yeso o cualquier 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 la Oficina de la Presidencia. El umpire inspeccionará las bolas y se asegurará que sean bolas oficiales y que han sido frotadas apropiadamente de manera que se remueva el brillo. El umpire será el único que determinará si las bolas a usarse en el juego cumplen con los requisitos.
- (d) Asegurarse que el equipo local cuenta con una reserva de por lo menos con una docena de bolas oficiales en reserva, y que deben estar listas para ser usadas inmediatamente de ser necesario;
- (e) Tener en su poder al menos dos bolas de reserva, y debe requerir que se repongan dichas bolas según sea necesario en el transcurso del juego. Tales repuestos deben ser puestas en juego cuando:
 - (1) Una bola haya sido bateada fuera del campo de juego o dentro del área de los aficionados;
 - (2) Una bola ha perdido su color o queda inutilizada para seguir usándose;
 - (3) El pitcher solicite una bola de repuesto.

Comentario de la Regla 4.01(e): El umpire no debe entregar una bola de repuesto al pitcher sino hasta que haya concluido la jugada y la bola anteriormente usada esté ya muerta. Después de que una bola bateada o tirada salga del campo de juego, el juego no se debe reanudar con una bola de repuesto sino hasta que los corredores hayan llegado a la base a que tenían derecho. Después de un home run fuera del campo de juego, el umpire no deberá dar una bola nueva al pitcher o al catcher hasta que el bateador que conecto el home run, haya cruzado la base de home.

- (f) Antes del comienzo del juego, asegurarse que una bolsa de brea oficial sea colocada en el suelo detrás de la placa de pitcheo.

Regla 4.01(g) a 4.03(c)

- (g) El umpire principal deberá ordenar que las luces del campo de juego se enciendan cuando en su opinión la oscuridad haga peligrosa y difícil la continuación del juego con la luz del día.

4.02 Manager en el Campo

- (a) El club debe comunicar la designación del manager a la Oficina de la Presidencia o al umpire principal cuando menos treinta minutos antes de la hora designada para principiar el juego.
- (b) El manager puede informar al umpire principal que ha delegado determinadas facultades, indicadas por estas reglas a tal o cual jugador, o “coach” y cualquier acto ejecutado por el representativo designado será oficial. El manager será siempre el responsable de la conducta de su equipo, por el cumplimiento de las reglas oficiales y el respeto hacia los umpires.
- (c) Si un manager abandona el campo deberá designar a un jugador o “coach” como sustituto y tal manager sustituto tendrá todos los deberes, derechos y responsabilidades del manager. Si el manager deja de hacerlo o se rehúsa a designar a su sustituto antes de abandonar el campo, el umpire principal designará a un miembro del equipo como manager sustituto.

4.03 Intercambio de Line Ups (Órdenes al Bat)

A menos que el equipo local haya notificado de antemano que el juego ha sido pospuesto o que su comienzo será retrasado, el umpire o umpires saldrán al terreno de juego cinco minutos antes de la hora establecida para comenzar el juego y se dirigirán directamente hasta el home donde se reunirán con los managers de los equipos rivales en el siguiente orden:

- (a) Primero, el manager del equipo local, o su designado, entregará su line up (orden al bat) al umpire principal, por duplicado
- (b) Seguidamente, el manager del equipo visitante, o su designado, entregará su line up (orden al bat) al umpire principal, por duplicado.
- (c) Como una cortesía, cada line up (orden al bat) presentado al umpire principal deben tener las posiciones de defensa que cada jugador ocupará en el line up (orden al bat). Si se va a usar un bateador designado, el line up (orden al bat) debe indicar cual bateador será el designado. Véase la regla 5.11(a). Como una cortesía, los posibles jugadores sustitutos también deberán indicarse, pero el no incluir en el line up (orden al bat) a un posible jugador sustituto no lo hará ilegible para entrar al juego a dicho posible jugador sustituto.

De acuerdo con la regla de Ligas Mayores 2(b)(2), cada club de Ligas Mayores debe designar en su line up (orden al bat) antes de cada juego cada jugador elegible para ser usado en el juego como pitcher, jugador de posición o jugador

Regla 4.03(c) a 4.03(e)

“doble uso”, de la siguiente manera:

- (1) Desde el día inaugural hasta el 31 de agosto del campeonato y durante los juegos de la post temporada, los clubes de Ligas Mayores deberán designar un máximo de 13 pitchers por juego.
 - (2) Desde el primero de septiembre hasta el final de la temporada de campeonato (incluyendo cualquier juego de desempate), los clubes de Ligas Mayores deberán designar un máximo de 14 pitchers por juego.
 - (3) Jugadores que califican como “jugadores de doble uso” bajo la regla de Ligas Mayores 2(b)(2) podrán aparecer como pitchers durante un juego sin contar contra las limitantes de pitchers del club.
 - (4) Ningún jugador en el line up (orden al bat) que no sean los designados por el club como jugadores de doble uso o pitchers podrán aparecer en juegos de la temporada de campeonato o en juegos de post temporada como pitchers, exceptuando que cualquier jugador podrá aparecer como pitcher después del noveno entrada de un juego de entradas extras, o en cualquier juego donde su equipo esté perdiendo o ganando por más de 6 carreras cuando el jugador entra como pitcher, previendo que cualquier jugador agregado a la lista activa de 27 jugadores antes del 1 de septiembre no contará para el máximo de 13 pitchers.
- (d)** El umpire principal se asegurará de que el original y copias de los respectivos line ups (órdenes al bat) sean idénticas, y luego entregará una copia de cada line up (orden al bat) al manager contrario. La copia retenida por el umpire debe considerarse el line up oficial (orden al bat oficial). La acción del umpire de entregar el line up (orden al bat) establecerá el orden al bat. De ahí en adelante, ninguno de los dos managers hará sustitución alguna, excepto como lo disponen las reglas.
- (e)** Tan pronto el line up (orden al bat) del equipo local sea entregada al umpire principal, los umpires se hacen cargo del terreno de juego y desde ese momento el umpire 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 umpire principal no terminará un juego hasta por lo menos treinta (30) minutos luego que el juego haya sido detenido. El umpire principal podrá extender la suspensión mientras crea que existe la posibilidad de reanudar el juego. Nada en esta regla pretende afectar la capacidad del equipo para suspender o reanudar cualquier juego de conformidad con una política que rija el mal clima, amenazas climáticas significativas, y seguridad en caso de tormenta eléctrica, presentada ante la Oficina de la Presidencia antes la temporada del campeonato.

Comentario de la Regla 4.03: Los errores obvios en el line up (orden al bat) que son identificados por el umpire principal antes de llamar a “play” para dar comienzo al

Regla 4.04(3)(e) a 4.04(c)

juego, deben ser notificados al manager o capitán del equipo que cometió el error, de manera que estos puedan ser corregidos antes del inicio del juego. **Por ejemplo:** si un manager inadvertidamente incluye solamente a ocho jugadores en el line up (orden al bat) o ha incluido a dos jugadores con el mismo apellido, pero sin una inicial que los identifique y el umpire se percata de tales errores antes de llamar a “play”, éste hará que se corrija(n) dicho(s) error(es) antes de llamar a “play” para dar comienzo al juego. Los equipos no deberán ser “atrapados” posteriormente por errores obviamente inadvertidos y que puedan ser corregidos antes del inicio del juego.

El umpire principal tratará en todo momento de completar el juego. Su autoridad será absoluta para reanudar el juego luego de una o más suspensiones de tanto como 30 minutos, y terminará el juego solamente cuando parezca no existir la posibilidad de completarlo.

Las Ligas Mayores han determinado que la regla 4.03(e) no aplicará a ningún juego de la fase de Comodín, la Serie Divisional, la Serie de Campeonato de Liga o la Serie Mundial ni a ningún juego adicional de la temporada de campeonato de las Ligas Mayores que se juegue para romper un empate.

4.04 Condiciones Climáticas y del Campo

(a) El equipo local será el único juez para decidir si un juego no se puede comenzar debido al mal tiempo, o a las malas condiciones del campo de juego, excepto cuando se trata del segundo juego de un doble juego convencional o repartido. Nada de lo contenido en esta regla pretende afectar la capacidad del equipo para suspender o reanudar un juego según una política que rija el mal clima, amenazas climáticas significativas, y seguridad en caso de tormenta eléctrica, presentada ante la Oficina de la Presidencia antes la temporada del campeonato.

EXCEPCIÓN: La Oficina de la Presidencia puede de forma permanente autorizar la aplicación de esta regla a una Liga o Ligas durante las últimas semanas de su campeonato, a fin de asegurarse que dicho campeonato se decida cada año por sus propios méritos. Cuando haya que posponer, o posiblemente dejar de celebrar un juego en la última serie de la temporada dos equipos, que pudieran afectar la posición final de cualquier equipo en la Liga, la Oficina de la Presidencia por petición de cualquier equipo de la Liga, puede asumir la autoridad que otorga esta regla al equipo local.

(b) El umpire principal del primer juego será el único facultado para decidir si el segundo juego de un doble juego convencional o repartido no debe iniciarse debido a condiciones climatológicas adversas o al mal estado del campo de juego.

(c) Un juego pospuesto será un “no juego” y será tratado de la misma manera que

Regla 4.04(c) a 4.08(a)

un juego terminado antes de que se haya convertido en un juego reglamentario (oficial) de conformidad con la regla 7.01(e).

4.05 Reglas Especiales del Campo

El manager del equipo local presentará al umpire principal y al manager contrario cualquier regla del campo que considere necesaria para controlar el desborde de aficionados al campo de juego, bolas bateadas o tiradas en dicha área, o cualquier otra contingencia. Si el manager contrario acepta estas reglas, se considerarán legales. Si el manager contrario no acepta estas reglas, el umpire principal debe implementar y hará cumplir cualquier regla especial del campo que crea necesaria debido a las condiciones del terreno, las cuales no deberán entrar en conflicto con las reglas oficiales del juego.

4.06 Políticas de Fraternización

Los jugadores en uniforme no podrán conversar ni mezclarse con los aficionados, y tampoco sentarse en las gradas antes, durante o después de un juego. Ni los manager, ni los coaches ni los jugadores pueden conversar con ningún aficionado antes o durante el juego. Los jugadores de equipos contrarios no podrán fraternizar en ningún momento mientras estén uniformados.

4.07 Seguridad

- (a) No se permitirá la presencia de ninguna persona permanecer en el campo durante el juego, con excepción de los jugadores y “coaches” uniformados, managers, fotógrafos autorizados por el equipo local, umpires, policías uniformados, vigilantes u otros empleados del equipo local.
- (b) El equipo local proveerá suficiente protección policíaca para preservar el orden. Si durante un juego una persona o personas entran o invaden el terreno de juego e interfiere en cualquier forma con el juego, el equipo visitante puede negarse a seguir jugando hasta que el terreno de juego sea despejado.

CASTIGO: Si el campo no fuera despejado en un periodo de tiempo razonable, que nunca será menos de 15 minutos, a partir del momento que el equipo visitante haya rehusado continuar jugando, el umpire principal puede conceder el juego por forfait a favor del equipo visitante.

4.08 Dobles Juegos

- (a) (1) Solo podrán jugarse dos juegos de campeonato en la misma fecha. El completar un juego suspendido no violará esta regla, excepto para juegos de las Ligas Menores. Véase el comentario de la regla 7.02(b)

Regla 4.08(a)(2) a 4.08(g)

- (2) Si dos juegos están programados para ser jugados en la misma fecha por el precio de un solo boleto, el primer juego será el reglamentario programado para esa fecha.
- (b) Después de principiar el primer juego de un doble juego convencional o repartido, ese juego será terminado antes de que el segundo juego del doble juego pueda comenzar.
- (c) El segundo juego de un doble juego principiará treinta minutos después de que haya terminado el primero, a menos que un intervalo más largo (que no exceda de los 45 minutos). Sea declarado por el umpire principal y anunciado a ambos managers al finalizar el primer juego.
- EXCEPCIÓN:** Si la Oficina de la Presidencia, para algún evento especial, ha aprobado la solicitud del equipo de casa, para un intervalo más largo entre los juegos, el umpire principal declarará tal intervalo de tiempo más prolongado entre los juegos, el umpire principal declarará tal intervalo de tiempo y lo informará a los managers. El umpire principal del primer juego será quien controle el tiempo del intervalo entre juegos.
- (d) El umpire comenzará el segundo juego de un doble juego, si es del todo posible, y el juego 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 juego que se ha comenzado, será el primer juego del doble juego.
- (f) Cuando un juego reprogramado sea parte de un doble juego, el juego reprogramado será el segundo juego y el primero será el juego que fue reprogramado regularmente para esa fecha.
- (g) Entre los juegos de un doble juego, o cualquier momento que un juego sea suspendido a causa de las malas condiciones del campo de juego, el umpire principal tendrá el control de los encargados del campo y de sus asistentes, con el propósito de poner el campo en condiciones para jugar.

CASTIGO: Por violación de esta regla, el umpire principal podrá conceder por forfait el juego a favor del equipo visitante.

Regla 5.01 a 5.03(c)

5.00 - JUGANDO EL JUEGO

5.01 Iniciando el Juego (“Play Ball”)

- (a) A la hora establecida para el comienzo del juego, los jugadores del club local ocuparán sus posiciones a la defensiva, el primer bateador del equipo visitante ocupará su posición en la caja del bateador, el umpire dará la voz de “play” y el juego comenzará.
- (b) Después de que el umpire llame a “play” la bola está viva y en juego, continuando viva y en juego hasta que surja una causa legal o el umpire pida “tiempo” suspendiendo el juego, con lo que la bola quedará muerta.
- (c) El pitcher realizará su lanzamiento al bateador quien elegirá tirarle a la bola, o dejarla pasar, según él decida.

5.02 Posición Defensiva

Cuando la bola es puesta en juego al comienzo de un juego, o durante el juego, todos los jugadores a la defensiva, a excepción del catcher, deben de estar en terreno de fair.

- (a) El catcher 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, el catcher deberá pararse con ambos pies dentro de las líneas de la caja del catcher, hasta que la bola salga de la mano del pitcher.

CASTIGO: Balk.

- (b) El pitcher, cuando esté en el acto de enviar la bola al bateador, deberá tomar su posición legal;
- (c) Excepto el pitcher y el catcher, cualquier jugador del equipo defensivo pueden colocarse en cualquier parte en territorio de fair.

5.03 Coaches de Base

- (a) El equipo a la ofensiva, durante su turno al bat, deberá colocar dos coaches de base, uno cerca de la primera base, y otro cerca de la tercera base.
- (b) El número de coaches de bases será limitado a dos y deberán vestir el uniforme del equipo.
- (c) Los coaches de bases deberán permanecer dentro de la caja de coach consistente con esta regla, excepto cuando el coach tenga jugada en su base puede salirse para dar una señal de barrerse, avanzar o regresar a la base si el coach no interfiere de ninguna manera con la jugada. Excepto cuando se

Regla 5.03(c) a 5.04(b)(2)

intercambien implementos de juego, todos los coach de bases deberán abstenerse del contacto físico con cualquier corredor en base, especialmente cuando se están dando señales.

CASTIGO: Si un coach se coloca más cerca del home que de la caja de coach o más cerca de territorio fair que de la caja de coach antes de que una bola bateada pase al “coach”, y el manager contrario lo reclame el umpire deberá aplicar la regla estrictamente, el umpire deberá advertir al coach y lo instruirá a regresar a la caja. Si el coach no regresa a la caja deberá ser expulsado del juego, en adición los coaches que violen esta regla estarán sujetos a ser disciplinados por la Oficina de la Presidencia.

5.04 Bateando

(a) Line Up (Orden al Bat)

- (1) Cada jugador del equipo a la ofensiva bateará en el turno que su nombre aparezca en el line up (orden al bat) de su equipo.
- (2) El line up (orden al bat) debe ser seguido durante todo el juego, excepto que un jugador sea sustituido por otro. En tal caso el sustituto ocupará el lugar del jugador sustituido en el line up (orden al bat) de su equipo.
- (3) Después de la primera entrada, el primer bateador de cada entrada será el jugador cuyo nombre sigue al del último jugador que legalmente completó su turno al bat en la entrada anterior.

(b) La Caja del Bateador

- (1) El bateador tomará su posición en la caja del bateador inmediatamente que sea su turno al bat.
- (2) El bateador no puede abandonar su posición de la caja de bateo después que el pitcher llegue a su posición de lado (set) o inicie su movimiento para lanzar de frente (windup).

CASTIGO: Si el pitcher realiza su lanzamiento, el umpire deberá cantar “bola” o “strike”, según corresponda.

Comentario de la Regla 5.04(b)(2): El bateador abandona la caja del bateador a riesgo de recibir un lanzamiento que lo canten “strike”, a menos que le solicite al umpire que pida “tiempo”. El bateador no está en libertad de entrar y salir de la caja del bateador a su voluntad.

Una vez que el bateador haya tomado su posición en la caja del bateador, no se le permitirá salir de la misma con el fin de utilizar la bolsa de brea o el trapo con aceite de pino, a menos que haya una demora en la acción del juego, o que a juicio de los

Regla 5.04(b)(2) a 5.04(b)(3)

umpires, las condiciones del tiempo justifiquen una excepción.

Una vez el pitcher haya iniciado su movimiento windup o haya llegado a la posición de set, los umpires no concederán “tiempo” a petición del bateador o de cualquier otro miembro de su equipo, aun cuando el bateador reclame que le ha caído “tierra en sus ojos”, o que “tiene empañados sus lentes”, o que “no recibió las señas” o por cualquier otra causa.

Los umpires pueden conceder “tiempo” a petición del bateador una vez esté en la caja del bateador, pero el umpire deberá impedir que los bateadores salgan de la caja del bateador sin razón alguna. Si los umpires son estrictos, los bateadores comprenderán que una vez dentro de la caja del bateador deberán permanecer en ésta hasta que la bola sea lanzada. Véase la regla 5.04(b)(4).

Una vez que el bateador esté dentro de la caja del bateador, si el pitcher se demora y el umpire considera que la demora no se justifica, podrá permitirle al bateador salirse momentáneamente de la caja del bateador.

Sí después que el pitcher 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 pitcher interrumpiera su lanzamiento, no se cantará “balk”. Pitcher y el bateador han violado una regla y el umpire debe pedir “tiempo” y tanto el bateador como el pitcher deben empezar nuevamente desde el principio.

En el siguiente párrafo, se incluye información adicional sobre el comentario a la regla 5.04(b)(2), para juegos de las Ligas Menores solamente:

Sí con un corredor en base, el pitcher habiendo comenzado su movimiento windup o llega a la posición de set con un corredor en base, no completa su lanzamiento porque el bateador se haya salido de la caja del bateador, el umpire no cantará “balk”. Tal acción del bateador debe tratarse como una infracción de la regla de la caja del bateador y el bateador quedará sujeto a los castigos establecidos en la regla 5.04(b)(4)(A).

- (3)** Si durante su turno al bat, el bateador se rehúsa ocupar su posición en la caja del bateador, el umpire le cantará “strike” al bateador. La bola estará muerta y ningún corredor podrá avanzar. Después del castigo el bateador podrá tomar su posición y continuará el conteo regular de bolas y “strikes”. Si el bateador no toma su posición, antes de que le sean cantados tres “strikes”, el bateador será declarado out.

Comentario de la Regla 5.04(b)(3): El umpire deberá conceder al bateador una oportunidad razonable para tomar su posición en la caja del bateador luego de haberle decretado un “strike” de acuerdo a la regla 5.04(b)(3) y antes de cantarle un próximo strike de acuerdo a la regla 5.04(b)(3).

Regla 5.04(b)(4) a 5.04(b)(4)(B)(iii)

(4) Regla de la Caja del Bateador

- (A) El bateador debe mantener al menos un pie dentro de la caja del bateador durante su turno al bat, a menos que se aplique una de las siguientes excepciones, en cuyo caso el bateador puede salir de la caja del bateador, pero no del área de tierra que rodea el home.
- (i) El bateador le hace swing al lanzamiento;
 - (ii) Se apela un intento de “check swing” a un umpire de bases;
 - (iii) El bateador es forzado a desbalancearse o salirse de la caja de bateo por un lanzamiento;
 - (iv) Un miembro de cualquier equipo pide “tiempo” y se concede.
 - (v) Un jugador a la defensiva intenta una jugada sobre un corredor en cualquier base;
 - (vi) El bateador finta un toque de bola;
 - (vii) Ocurre un lanzamiento malo (“wild pitch”) o se le escapa la bola al catcher (“passed ball”);
 - (viii) El pitcher abandona el área de tierra que limita la loma de pitcheo después de recibir la bola; o
 - (ix) El catcher abandona su caja para dar señales defensivas.

Si el bateador se sale intencionalmente de la caja del bateador y retrasa el juego, y no se aplican ninguna de las excepciones incluidas en la regla 5.04(b)(4)(A)(i) a la (ix), el umpire deberá advertirle al bateador sobre la primera violación de esta regla en el juego. Si el bateador vuelve a infringir esta regla en el juego, la Oficina del Comisionado puede tomar una medida disciplinaria apropiada. En los juegos de la Ligas Menores, si el bateador vuelve a infringir esta regla en el juego, el umpire deberá cantar un “strike” sin que el pitcher tenga que hacer un lanzamiento. La bola estará muerta y ningún corredor puede avanzar.

- (B) El bateador podrá salirse la caja del bateador y del área de tierra que rodea el home, cuando se pide “tiempo” por las siguientes causas o los siguientes propósitos:
- (i) Por una lesión o una posible lesión;
 - (ii) Para hacer una sustitución;
 - (iii) Para tener una conferencia con cualquiera de los dos equipos.

Regla 5.04(b)(4)(B)(iii) a 5.05(a)(5)

Comentario de la Regla 5.04(b)(4)(B): Los umpires deberá alentar al bateador en el círculo de espera a que tome su posición rápidamente en la caja de bateo después que el bateador que le precede haya alcanzado una base o haya sido puesto “out”.

- (5) La posición legal del bateador será con ambos pies dentro de la caja del bateador.

REGLA APROBADA: Las líneas que delimitan la caja del bateador están dentro de la caja de bateador.

(c) Completando su Turno al Bat

Un bateador ha completado legalmente su turno al bat, cuando es puesto “out” o cuando se convierte en corredor.

5.05 Cuando el Bateador se Convierte en Corredor

- (a) El bateador se convierte en corredor cuando:

- (1) Él batea una bola de fair.

Comentario de la Regla 5.05(a): Si el bateador conecta un lanzamiento que toca primero el suelo, la jugada seguirá su curso como si él hubiera bateado la bola en vuelo.

- (2) El tercer strike cantado por el umpire no es atrapado, siempre y cuando (1) primera base esté desocupada, o (2) primera base esté ocupada con dos “outs”;

Comentario de la Regla 5.05(a)(2): Un bateador que no se da cuenta de su situación, en un tercer strike que no fue atrapado, y que no está avanzando hacia la primera base, deberá ser declarado out una vez salga del círculo de tierra que rodea el área de home.

- (3) Si el lanzamiento toca el suelo, y en el rebote pasa por la zona de strike es una “bola”. Si tal lanzamiento toca al bateador, se le concederá la primera base. Si el bateador le hace swing a dicho lanzamiento después de dos strikes, la bola no podrá ser considerada como atrapada, según lo estipulado en las reglas 5.05(b) y (5.09(a)(3).
- (4) Un batazo fair golpea a un umpire o a un corredor en terreno fair, después de haber pasado a un jugador a la defensiva, que no sea el pitcher, o después de haber sido tocada por un jugador a la defensiva, incluyendo al pitcher.
- (5) Un elevado fair, pasa encima de una barda o cae en las tribunas a una distancia de 250 pies o más de la base de home. Tal batazo le da

Regla 5.05(a)(5) a 5.05(b)(1)

derecho al bateador a un home run siempre que toque legalmente todas las bases. Una bola elevada, bateada de "fair" que salga del campo en un punto menor de 250 pies del home da derecho al bateador de llegar solamente a la segunda base;

- (6)** Un batazo fair, después de haber tocado el suelo, rebota hacia a las tribunas o pasa a través de ellas, por encima o por debajo de una barda, o a través o por debajo de la pizarra de anotaciones, o a través o por debajo de arbustos o enredaderas en la barda, en cuyo caso el bateador y todos los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;
 - (7)** Cualquier batazo de fair, ya sea antes o después de tocar el suelo, pasa a través o por debajo de una barda, o a través o por debajo de una pizarra, o a través de cualquier abertura en la barda o en la pizarra, o a través o por debajo de arbustos, o enredaderas de la barda, o que se quede atorada en la barda o pizarra, en cuyo caso el bateador y todos los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;
 - (8)** Cualquier batazo fair que después de rebotar en el suelo, es desviada por un jugador del equipo defensivo hacia las tribunas, o por encima o por debajo de una barda en territorio "fair" o "foul", en cuyo caso, el bateador y todos los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;
 - (9)** Cualquier elevado fair es desviado por un jugador a la defensiva hacia las tribunas, o encima de la barda hacia territorio foul, en cuyo caso el bateador tendrá derecho a avanzar a segunda base; pero si la bola es desviada a las tribunas o sobre la barda en territorio fair, el bateador tendrá derecho a un home run. Sin embargo, si tal elevado en territorio fair fuera desviado en un punto menor de 250 pies del home plate, el bateador tendrá derecho a dos bases solamente.
- (b)** El bateador se convierte en corredor y tiene derecho a primera base sin riesgo de ser puesto out (siempre y cuando avance hacia la primera base y la toque) cuando:
- (1)** Cuatro bolas hayan sido marcadas por el umpire;

Comentario de la Regla 5.05(b)(1): Un bateador a quien tiene derecho a la primera base, porque ha recibido cuatro bolas, incluso cuando el umpire otorga la primera base al bateador después de la señal del manager, deberá ir a primera base y tocarla 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, cuando avanza un corredor piensa que hay una jugada y se barre pasándose de la base antes o después de tocarla, puede ser puesto out si un jugador a la defensiva lo toca. Si no toca la base a la cual tiene derecho e intenta avanzar más allá de esa base puede ser puesto out, si lo tocan a él o a la base que falló tocar.

Regla 5.05(b)(2) a 5.05(b)(3)

- (2) Es tocado por un lanzamiento al que no intenta batear, a menos que **(A)** La bola esté en zona de “strike” cuando toca al bateador; o **(B)** el bateador no hace ningún intento de evitar ser tocado por la bola;

Si la bola está en la zona de strike cuando toca al bateador, se marcará strike, sin importar si el bateador intente o no esquivar la bola. Si la bola se encuentra fuera de la zona de strike cuando toca al bateador, se cantará una 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 primera base, la bola queda muerta y ningún corredor podrá avanzar.

Comentario de la Regla 5.05(b)(2): Un bateador no será considerado tocado por un lanzamiento, si la bola sólo toca cualquier joyería que sea usada por el jugador (**ejemplo:** collar, brazaletes, etc.).

- (3) El catcher o cualquier jugador defensivo interfiere con él. Si una jugada sigue a la interferencia, el manager del equipo a la ofensiva puede notificar al umpire principal que opta por declinar el castigo por interferencia y que acepta la jugada. Dicha elección deberá ser hecha inmediatamente al final de la jugada. Sin embargo, si el bateador alcanza la primera base por un hit, un error, una base por bolas, bolazo, o de algún otro modo, y todos los demás corredores avanzan cuando menos una base, la jugada proseguirá sin tomar en cuenta la interferencia.

Comentario de la Regla 5.05(b)(3): Si se canta interferencia del catcher mientras una jugada está en progreso, el umpire permitirá que la jugada continúe ya que el manager podría escoger el aceptar dicha jugada en lugar de la interferencia. 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 5.06(b)(3)(D).

Ejemplos de jugadas en las que el manager puede escoger:

1. Corredor en tercera, un “out”, el bateador conecta un elevado a los jardines, con el cual el corredor de tercera anota, pero se cantó interferencia del catcher. El manager del equipo a la ofensiva puede escoger el aceptar la carrera y permitir que el bateador sea declarado “out” o dejar que el corredor permanezca en tercera y se le concederá la primera base al bateador.
2. Corredor en segunda base. El catcher interfiere con el bateador cuando éste toca la bola de “fair” avanzando el corredor a tercera base. El manager podría escoger un corredor en tercera con un out en la jugada en lugar de tener corredores en primera y segunda.

Si un corredor intenta anotar desde tercera mediante un robo o una jugada de (squeeze play), nótese el castigo adicional dispuesta en la regla 6.01(g).

Regla 5.05(b)(3) a 5.06(b)(2)

Si el catcher interfiere con el bateador antes de que el pitcher lance la bola, no se considerará interferencia sobre el bateador bajo la regla 5.05(b)(3). En tales casos, el umpire pedirá “tiempo” el pitcher y el bateador comenzarán nuevamente desde el principio.

- (4) Un batazo fair toca a un umpire o a un corredor en territorio de fair antes de tocarla un jugador a la defensiva.

Si una bola bateada fair, toca a un umpire después de haber pasado a un jugador a la defensiva, que no sea el pitcher, o después de haber tocado a un jugador a la defensiva, incluyendo al pitcher, la bola está en juego.

5.06 Corriendo las Bases

(a) Ocupando la Base

- (1) Un corredor adquiere el derecho a una base desocupada cuando la toca antes de ser puesto “out”. El corredor entonces tiene derecho a esa base hasta que sea puesto “out”, o forzado a dejarla para otro corredor con derecho legal a esa base.

Comentario de la Regla 5.06(a)/5.06(c): Si un corredor adquiere legalmente el derecho a una base, y el pitcher asume su posición para lanzar, el corredor no puede regresar a una base previamente ocupada.

- (2) Dos corredores no pueden ocupar una misma base, pero si dos corredores están tocando la misma base, mientras la bola esté viva, el corredor subsecuente será “out” cuando sea tocado y el corredor precedente tendrá derecho a la base a menos que aplique la regla 5.06(b)(2).

(b) Avanzando hacia las Bases

- (1) Al avanzar, un corredor deberá tocar primera, segunda, tercera y home en ese orden. Si es forzado a regresar, deberá retocar todas las bases en orden inverso, excepto que la bola esté muerta bajo cualquier disposición de la regla 5.06(c). En tales casos, el corredor podrá ir directamente a su base original.
- (2) Si un corredor es forzado a avanzar porque el bateador se convierta en corredor y dos corredores están tocando una base a la cual ha sido forzado el corredor subsecuente, dicho corredor tiene derecho a la base y el corredor precedente será “out” cuando sea tocado o cuando un jugador a la defensiva tenga posición de la bola y toque la base a la cual el corredor precedente es forzado a avanzar.

Regla 5.06(b)(3) a 5.06(b)(3)(E)

- (3) Cualquier corredor, que no sea el bateador, podrá avanzar una base, sin riesgo a ser puesto out, cuando:
- (A) Se marque un balk;
 - (B) El avance del bateador, sin riesgo a ser puesto out, obligue al corredor a desocupar su base, o cuando el bateador pega un batazo fair y la bola toque a otro corredor o al umpire antes que la bola haya sido tocada, o haya pasado a un jugador a la defensiva, si tal corredor está forzado a avanzar;

Comentario de la Regla 5.06(b)(3)(B): Un corredor forzado a avanzar sin riesgo de ser puesto out podrá avanzar más allá de la base a la cual tiene derecho únicamente bajo su propio riesgo. Si tal corredor, forzado a avanzar, es puesto out para el tercer out, antes de que un corredor precedente, también forzado a avanzar, toque el home, la carrera contará.

JUGADA: Dos out, bases llenas, el bateador recibe la base por bolas, pero el corredor de segunda con exagerado entusiasmo, se pasa de la tercera base rumbo al home y es puesto out en la tercera por el tiro del catcher. No obstante haber dos out, la carrera cuenta, 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 elevado, un jugador a la defensiva pisa o se cae dentro de cualquier área fuera del juego.

Comentario de la Regla 5.06(b)(3)(C): Si un jugador a la defensiva, después de atrapar la bola de manera legal pisa o se cae en cualquier área fuera de juego, la bola queda muerta y todos los corredores deben avanzar una base sin riesgo de ser puesto "out", desde la última base que tocaron legalmente en el momento en que el jugador a la defensiva ingreso al área fuera de juego.

- (D) Mientras intenta un robo de base, el catcher o cualquier jugador a la defensiva interfiere con el bateador.

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

- (E) Un jugador a la defensiva deliberadamente toca un lanzamiento con su gorra, careta o cualquier parte de su uniforme desprendido de su lugar habitual en su persona. La bola está en juego, y la concesión

Regla 5.06(b)(3)(E) a 5.06(b)(4)(F)

de bases se hace desde la posición del corredor al momento en que la bola fue tocada.

- (4) Cada corredor, incluyendo al bateador-corredor, puede avanzar sin riesgo de ser puestos out:
 - (A) A la base de 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 umpire, habría salido de aire del terreno de juego, es desviado por la acción de un jugador a la defensiva al tirarle su guante, gorra o cualquier artículo de su uniforme;
 - (B) Tres bases, si un jugador a la defensiva deliberadamente toca una bola fair con su gorra, careta o con cualquier parte de su uniforme que se ha quitado del lugar que le corresponde en su persona. La bola está en juego y el bateador podrá avanzar hacia el home a su propio riesgo;
 - (C) Tres bases, si un jugador a la defensiva deliberadamente le arroja su guante y toca una bola fair. La bola está en juego y el bateador podrá avanzar a la base de home, a su propio riesgo;
 - (D) Dos bases, si un jugador a la defensiva deliberadamente toca una bola tirada con su gorra, careta o cualquier parte de su uniforme desprendido de su propio lugar en su persona. La bola está en juego;
 - (E) Dos bases, si un jugador a la defensiva deliberadamente arroja su guante a una bola tirada y el guante toca la bola. La bola está en juego;

Comentario de la Regla 5.06(b)(4)(B) hasta la (E): En la aplicación de los incisos (B-C-D-E) el umpire deberá decidir que el guante tirado o la gorra o careta desprendidos, ha tocado la bola. No habrá castigo si la bola no es tocada.

Bajo los incisos (C-E) no se aplicará este castigo contra un jugador a la defensiva cuyo guante se ha desprendido de su mano por la fuerza de una bola bateada o tirada, o su guante se le sale de su mano cuando él hace un claro intento por hacer 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 barda, o a través o por debajo de una pizarra de anotación, o a través o por debajo de arbustos o enredaderas en la barda; o si se incrusta en dicha barda, pizarra, arbustos o enredaderas;

Regla 5.06(b)(4)(G)

- (G)** Dos bases cuando, sin haber ningún aficionado 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 regreso al terreno de juego), o por encima o por debajo o a través de una barda en el terreno, o en la parte inclinada de la malla sobre el “back stop”, o que permanece atorada de la tela metálica que protege a los aficionados. La bola estará muerta. Cuando dicho mal tiro es la primera jugada realizada por un jugador del cuadro interior, el umpire, al conceder dichas bases, se regirá por la posición de los corredores al momento del lanzamiento; en todos los demás casos el umpire se regirá por la posición de los corredores al momento en que se hizo el mal tiro;

REGLA APROBADA. Si todos los corredores, incluyendo al bateador-corredor, han avanzado cuando menos una base al momento en que un el jugador de cuadro interior realiza el tiro malo en la primera jugada después del lanzamiento, la concesión de bases se regirá por la posición de los corredores cuando se realizó el mal tiro.

Comentario de la Regla 5.06(b)(4)(G): Bajo ciertas circunstancias es imposible concederle dos bases a un corredor. Ejemplo: Corredor en primera. El bateador conecta elevado corto al jardín 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 jardinero, 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 quedará en segunda base.

El término “cuando el tiro malo es hecho” quiere decir el momento cuando el tiro sale de la mano del jugador y no cuando la bola tirada toca el terreno, pasa un jugador a la defensiva a quien se dirige el tiro o se fue a las gradas o a terreno muerto quedando fuera de juego.

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 conceden 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 a juicio.

Si se presenta una jugada poco usual en la cual el primer tiro realizado por un jugador del cuadro interior cae dentro de las gradas o “dugout” pero el bateador no se convirtió en corredor (tal como un tiro del catcher que va a las gradas al tratar de poner “out” a un corredor de tercera que trata de anotar en un lanzamiento que se le escapa al catcher “passed ball” o en un “wild pitch”), la concesión de las dos bases

Regla 5.06(b)(4)(G) a 5.06(b)(4)(I)

se hará desde la posición de los corredores al momento del mal tiro. (Para efecto de la regla 5.06(b)(4)(G) el catcher se considera como un jugador del cuadro interior).

JUGADA. Corredor en primera base, el bateador conecta batazo al campo corto, quien tira muy tarde a segunda base tratando de poner “out” al corredor, y el segunda base tira a la primera base después que el bateador ha cruzado la primera base.

REGLAMENTACIÓN: El corredor en segunda base anota. (En esta jugada se le concede 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 pitcher a una base, desde su posición en la placa de pitcheo, para sorprender a un corredor, cae en las tribunas o en la banca de los jugadores, (dugout) o por encima de o a través de una barda en el terreno o el back stop, la bola queda muerta.

REGLA APROBADA: Cuando un lanzamiento (salvaje wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball pasa a través de o por el lado del catcher, o es desviado por el catcher, y la bola va directamente a un dugout o se interna en las tribunas, encima del back stop, o a cualquier área donde la bola queda muerta, la concesión será de una base. También se concederá una base solamente cuando el pitcher esté en contacto con su placa de pitcheo, tira a una base, y el tiro va directamente a las tribunas o en cualquier área donde la bola queda muerta.

Sin embargo, si el lanzamiento o bola tirada pasa a través de o por el lado del catcher o a través de un jugador a la defensiva, y la bola permanece en el campo de juego, y posteriormente es pateada o desviada dentro del dugout, tribunas u otra área donde la bola queda muerta, la concesión será de 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 haber recibido la cuarta bola o un tercer strike, cuando el lanzamiento pasa al catcher y la bola se atora en la careta o en el equipo del umpire. Si el bateador se convierte en corredor por un lanzamiento de “wild pitch” que les da derecho a los corredores de avanzar una base, el bateador-corredor tendrá derecho a la primera base solamente.

Comentario de la Regla 5.06(b)(4)(I): El hecho de que a un corredor se le conceda una o más bases sin riesgo de ser puesto out, no lo releva de la responsabilidad de tocar la base concedida y todas las bases intermedias. **Por ejemplo:** el bateador pega un roletazo que un jugador de cuadro interior levanta y tira la bola dentro de las tribunas, pero el bateador-corredor no piso la primera base. Él puede ser declarado out en apelación por no haber tocado la primera base, después que la bola sea puesta en juego, no obstante habersele “concedido” la segunda base.

Regla 5.06(b)(4)(I) a 5.06(c)(6)

Si un corredor se ve obligado a regresar a una base después de una atrapada, él debe retocar su base original aun cuando le han sido concedidas más bases adicionales por motivo de una regla de terreno u otra regla. Él puede volver a retocar mientras la bola esté muerta y la concesión de bases entonces se hará desde su base original.

(c) Bola Muerta

La bola se convierte en muerta y los corredores avanzarán una base, o regresan a sus bases, sin riesgo de ser puestos out, cuando:

- (1) Un lanzamiento le pega a un bateador, o su ropa, mientras se encuentra en su posición legal de batear; los corredores avanzarán, si están forzados avanzar;
- (2) El umpire de home interfiere con el tiro del catcher para evitar un robo de base o para poner out a un corredor en una jugada de revirada; los corredores no podrán avanzar.

NOTA: Se hará caso omiso de la interferencia, si el tiro del catcher saca out al corredor.

Cuando la bola esté muerta, ningún jugador podrá ser puesto out, no se correrán las bases ni tampoco se anotarán las carreras, excepto que aquellos corredores que puedan avanzar una o más bases como resultado de las acciones que sucedieron, cuando la bola estaba en juego, (tales como, pero no limitados a un balk, un tiro malo que entra a territorio muerto, interferencia, un home run o cualquier otro batazo de fair fuera del campo de juego).

Comentario de la Regla 5.06(c)(2): La interferencia de un umpire también puede ocurrir cuando un umpire interfiere con el tiro del catcher al regresar la bola al pitcher.

- (3) Se comete un balk; los corredores avanzan; (Véase castigo 6.02(a)).
- (4) Una bola es bateada ilegalmente; los corredores regresan a sus bases;
- (5) Una bola bateada de foul no es atrapada, en tal caso los corredores regresan a sus bases. El umpire principal no pondrá la bola en juego hasta que todos los corredores hayan retocado sus respectivas bases;
- (6) Una bola bateada de fair toca a un corredor o a un umpire en territorio de fair antes de tocarla un jugador de cuadro interior incluyendo al pitcher, o toca a un umpire antes de haya pasado a un jugador del cuadro interior, que no sea el pitcher; los corredores avanzarán si están forzados.

Regla 5.06(c)(6) a 5.06(c)(8)

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

Comentario de la Regla 5.06(c)(6): Si una bola "fair" le pega a un umpire, colocado dentro del cuadro interior, después de que haya rebotado por el lado o por encima del pitcher, 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 umpire estando todavía en el aire y luego es atrapada por un jugador del cuadro interior, no será considerada como una atrapada legal, pero la bola permanecerá en juego.

- (7)** Un lanzamiento se aloja en la careta o el equipo del umpire o del catcher y permanece fuera de juego, los corredores avanzarán una base;

Comentario de la Regla 5.06(c)(7): Si un foul tip golpea a un umpire y es atrapado en el rebote por un jugador a la defensiva, la bola estará "muerta" y el bateador no podrá ser declarado out. Lo mismo se aplicará cuando un foul tip se aloje en la careta o en cualquiera otra parte del equipo del umpire.

Si un tercer strike (que no sea un foul tip) se le pasa al catcher y golpea al umpire, la bola queda en juego. Si tal bola rebota y es atrapada por un jugador a la defensiva antes de tocar el suelo, el bateador no será out en tal atrapada; pero la bola sigue viva y en juego y el bateador podrá ser retirado en la primera base o tocado con la bola para ser puesto out.

Si en un lanzamiento la bola se aloja en la careta o accesorios del umpire o del catcher, y queda fuera de juego, en el tercer strike o en una cuarta bola, entonces el bateador tiene derecho a primera base y todos los corredores avanzarán una base. Si el conteo en el bateador es menor de tres bolas los corredores avanzan una base.

Si la bola se coloca intencionalmente dentro del uniforme de un jugador (ejem. En los bolsillos del pantalón) con el propósito de engañar a un corredor, el umpire deberá marcar "tiempo". El umpire deberá dar a todos los corredores al menos una base (o más si se justifica, a juicio del umpire, para nulificar la acción de poner la bola fuera de juego), de la base que ocupaban originalmente.

- (8)** Cualquier lanzamiento legal del pitcher que toca a un corredor tratando de anotar; los corredores avanzan.

Regla 5.07(a) a 5.07(a)(1)(B)

5.07 Lanzando

(a) Envío Legal del Lanzamiento

Existen dos posiciones legales para 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 pitchers tomarán las señales del catcher mientras están en contacto con la placa de pitcheo.

Comentario de la Regla 5.07(a): Los pitchers pueden salirse de su placa después de tomar sus señales, pero no pueden pisarla nuevamente de forma rápida y hacer su lanzamiento. Esto puede ser considerado por el umpire como un lanzamiento de retorno rápido. Cuando el pitcher se sale de la placa, debe bajar sus manos hacia los lados.

No se permitirá a los pitchers salirse de su placa después de tomar cada señal.

El pitcher no podrá dar un segundo paso hacia home con ninguno de los pies, ni de otra manera restablecer su pie pivote al hacer su lanzamiento. Si hay un corredor o corredores en base será un balk bajo la regla 6.02(a); si las bases están desocupadas será un lanzamiento ilegal bajo la regla 6.02(b).

(1) Posición de Frente (Windup)

El pitcher se colocará de frente al bateador, con su pie pivote en contacto con la placa de pitcheo y el otro pie libre. Desde esta posición cualquier movimiento natural asociado con su envío de la bola al bateador lo obliga a efectuar el lanzamiento sin interrupción ni alteración. No podrá levantar ninguno de los pies del suelo, excepto 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 considerará que el pitcher está en posición de frente (windup) cuando éste sostiene la bola con ambas manos frente a su cuerpo, con su pie pivote en contacto con la placa de pitcheo y su otro pie libre.

Comentario de la Regla 5.07(a)(1): En la posición de frente (windup), se permite al pitcher tener su pie "libre" sobre la placa, frente a la placa, detrás de la placa, o fuera al lado de la placa.

Desde la posición de frente (windup), el pitcher podrá realizar lo siguiente:

- (A) Hacer un lanzamiento al bateador, o
- (B) Dar un paso hacia y tirar a una base en un intento de retirar a un corredor, o

Regla 5.07(a)(1)(C) a 5.07(a)(2)

(C) Salirse de la placa de pitcheo (sí lo hace, deberá bajar sus manos hacia los lados).

Al salirse de la placa de pitcheo, el pitcher deberá hacerlo primero con su pie pivote y no con su pie libre. El pitcher no podrá cambiar a la posición de lado (set o estiramiento), si lo hace es un balk.

(2) Posición de Lado (Set)

La posición de lado la demuestra el pitcher cuando se para dando la cara al bateador con su pie pivote en contacto con la placa de pitcheo y su otro pie al frente de la misma, mientras sostiene la bola con ambas manos frente a su cuerpo y haciendo un alto total de sus movimientos. Desde esa posición de lado (set) podrá lanzarle la bola al bateador, tirar a una base o salirse de la placa sacando su pie pivote hacia atrás. Antes de asumir la posición de lado (set), el pitcher puede optar por realizar cualquier movimiento natural preliminar, tal como el conocido “estiramiento”. Pero si así lo hiciera deberá llegar a la posición de lado (set) antes de enviar la bola al bateador. Después de asumir la posición de lado (set) cualquier movimiento natural asociado con su envío de la bola al bateador, lo obliga a efectuar el lanzamiento sin interrupción o alteración.

Cuando se está preparando para asumir la posición de lado (set) el pitcher debe tener una mano a su lado; desde esa posición, y en un movimiento continuo y sin interrupción pasará a la posición de lado (set) según lo define en la regla 5.07(a)(2).

El pitcher luego de su “estiramiento” deberá: **(a)** sostener la bola con ambas manos frente a su cuerpo y, **(b)** hacer un alto total. Esto debe hacerse cumplir. Los umpires deben observarlo cuidadosamente. Los pitchers en su esfuerzo por mantener a los corredores en su base, continuamente tratan de “evadir la regla” y, en aquellos casos en que el pitcher falla en hacer un “alto” total, como lo exigen las reglas, el umpire deberá marcar un balk inmediatamente.

Comentario de la Regla 5.07(a)(2): Sin corredores en bases, no se le requiere al pitcher hacer un alto total cuando esté utilizando la posición de lado (set), sin embargo, si a juicio del umpire, el pitcher hace un lanzamiento en un esfuerzo deliberado de sorprender al bateador sin estar listo, el lanzamiento será considerado como un lanzamiento de retorno rápido, y el castigo correspondiente es marcarle una bola. Véase el comentario de la regla 6.02(a)(5).

Cuando hay un corredor o corredores en base, se asume que el pitcher está lanzando usando la posición de set si su pie pivote está en contacto y paralelo con la placa de pitcheo, y su otro pie al enfrente de la misma, a menos que le notifique al umpire que estará lanzando desde la posición de frente (windup) bajo tales circunstancias antes del comienzo de un turno al bat. Al pitcher se le permitirá notificarle al umpire que él estará usando su posición de frente (windup) durante

Regla 5.07(a)(2) a 5.07(e)

un turno al bate solamente cuando ocurra **(i)** una sustitución por el equipo a la ofensiva o **(ii)** inmediatamente luego del avance de uno o más corredores (es decir, después de que uno o más corredores avancen, pero antes de que se realice el siguiente lanzamiento).

(b) Lanzamientos de Calentamiento

Cuando un pitcher asume su posición al principio de cada entrada, o cuando releva a otro pitcher, se le permitirá hacer lanzamientos de calentamiento con su catcher, durante los cuales el juego estará interrumpido. Una Liga por su propia cuenta, puede limitar el número de lanzamientos de calentamiento y/o puede limitar la cantidad de tiempo que puede tardar en realizar sus lanzamientos de calentamiento. Si una emergencia repentina ocasiona que un pitcher sea llamado para entrar al juego, sin haber tenido oportunidad de calentar, el umpire en jefe le permitirá tantos lanzamientos como el estime necesarios.

(c) Retraso del Pitcher

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

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

El propósito de esta regla es evitar demoras innecesarias. El umpire debe insistir en que el catcher regrese la bola rápidamente al pitcher, y que el pitcher prontamente asuma su posición sobre la placa de pitcheo. El umpire debe penalizar inmediatamente las demoras obvias del pitcher.

(d) Tirando a las Bases

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

Comentario de la Regla 5.07(d): El pitcher deberá dar un paso “antes de hacer el tiro”. Un tiro rápido seguido por un paso directamente hacia la base es un “balk”.

(e) Efecto de Quitar el Pie Pivote de la Placa

Si el pitcher se sale de la placa de lanzar al dar un paso atrás con su pie pivote, esto lo convierte en un jugador del cuadro interior y, si hace un mal tiro desde

Regla 5.07(e) a 5.08(b)

esa posición, se considerará igual que un mal tiro de cualquier otro jugador del cuadro interior.

Comentario de la Regla 5.07(e): Mientras el pitcher está fuera de la placa de pitcheo puede tirar a cualquier base. Si hace un mal tiro, se considera como el tiro de un jugador de cuadro interior y lo que suceda se regirá por las reglas que cubren una bola tirada por un jugador a la defensiva.

(f) Pitchers Ambidiestros

El pitcher deberá indicar visualmente al umpire 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 placa de pitcheo. No se permite al pitcher utilizar su otra mano para lanzar hasta tanto el bateador no haya sido retirado, el bateador se convierta en corredor, termina la entrada, el bateador es sustituido por un bateador emergente o el pitcher sufra una lesión. En el caso de que el pitcher cambie de mano de lanzar durante un turno al bate por haber sufrido una lesión, el pitcher no podrá lanzar, por el resto del juego, con la mano que estaba utilizando antes del cambio. No se dará oportunidad al pitcher de hacer lanzamientos de calentamiento luego de cambiar de mano de lanzar. Cualquier cambio de mano de lanzar debe ser indicado claramente al umpire principal.

5.08 Como 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 puestos out para terminar la entrada.

EXCEPCIÓN: No se anotará una carrera si el corredor avanza hasta la base de home durante una jugada en la cual se realiza el tercer out **(1)** sobre el bateador-corredor antes de que éste toque 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.

Comentario de la Regla 5.08(a): Una carrera legalmente anotada no podrá ser nulificada por la acción subsecuente del corredor, tal como pero no limitada a un esfuerzo para regresar a tercera base en la creencia de que había abandonado la base antes de haber sido atrapado el elevado.

- (b) Cuando se anote la carrera del triunfo en la segunda mitad de la última entrada de un juego reglamentario, 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 a ser puestos "out", el umpire no debe finalizar el juego hasta que el corredor forzado a avanzar desde la tercera toque el home y el bateador-corredor toque la primera base.

Regla 5.08(b)

Comentario de la Regla 5.08(b): Será una excepción si los aficionados se lanzan al terreno y físicamente en cualquier forma estorba o impide al corredor tocar el "home" o que el bateador llegue a primera base. En tales casos los umpires deberán conceder al corredor la base a la que pretende alcanzar o a la que tiene derecho por la obstrucción de los aficionados.

CASTIGO: Si el corredor en tercera rehúsa avanzar hasta tocar la base de home en un tiempo razonable, el umpire anulará la carrera, declarará "out" al jugador infractor ordenando que prosiga el juego. Si, con dos "outs", el bateador-corredor rehúsa avanzar, y tocar la primera base, el umpire anulará la carrera, declarará "out" al corredor infractor, y ordenará que el juego prosiga. Si con menos de dos "outs" el bateador-corredor rehúsa avanzar y tocar la primera base, la carrera contará, pero el jugador infractor será declarado "out".

Comentario de la Regla 5.08:

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 éste toque a primera base. **EJEMPLO:** Un out, Jones en segunda base, Smith en primera y el bateador, Brown, pega un hit. Jones anota, Smith en tiro al home es out, dos outs. Pero Brown omitió tocar la primera base. La bola es tirada a primera base, se hace la apelación y Brown es declarado out. Tres outs. Pero como Jones cruzó el home, en una jugada durante la cual se hizo el tercer out en el bateador-corredor antes de que este tocara la primera base, la carrera de Jones no cuenta.

REGLA APROBADA: Los corredores subsecuentes no son afectados por un acto de un corredor precedente a menos que haya dos outs.

EJEMPLO: Un out, Jones en segunda, Smith en primera, y el bateador Brown, pega un home run dentro del campo, Jones omite tocar la almohadilla de tercera en su carrera al home. Smith y Brown anotan. La defensa retiene la bola en tercera, apelando al umpire y Jones es declarado "out". Las carreras de Smith y Brown cuentan.

REGLA APROBADA: Dos outs, Jones en segunda base, Smith en primera, Brown pega un home run dentro del campo. Las tres carreras cruzan el home plate, pero Jones omitió tocar la tercera base es declarado out en la apelación. Tres outs, las carreras de Smith y Brown son anuladas. No hay anotación en la jugada.

REGLA APROBADA: Un out, Jones en tercera, Smith en segunda. El bateador, Brown, saca un elevado hacia el center field para el out. Dos outs. Jones anota después en la atrapada y enseguida Smith anota en un mal tiro al home plate. Pero Jones, en apelación, es declarado out. Tres outs, no hay carreras.

REGLA APROBADA: Dos outs, bases llenas, el bateador pega un home run sobre la barda. El bateador, en apelación es declarado out por no haber tocado la primera base. Tres outs. Ninguna carrera cuenta.

Regla 5.08(b) a 5.09(a)(1)

He aquí una norma general que cubre lo anterior:

Cuando un corredor deja de tocar una base y un jugador defensivo con la bola en su poder, toca la base que dejó de tocar el corredor, o la base originalmente ocupada por el corredor, si un batazo de elevado es atrapado y se apela al umpire para que rinda una decisión, el corredor es out cuando el umpire sostiene la apelación; todos los corredores podrán anotar de ser posible, excepto, que con dos “outs” el corredor es out en el momento que deja de tocar la base, si se hace una apelación, por lo que toca a los corredores subsecuentes.

REGLA APROBADA: Un out, Jones en tercera, Smith en primera, y Brown conecta un elevado al jardín derecho que es atrapado. Dos outs. Jones hace “pisa y corre” y anota después de la atrapada. Smith trata de regresar a primera base, pero el tiro del jardinero llega primero. Tres outs. Pero Jones había anotado antes que el tiro para retirar a Smith llegara a primera base, por lo tanto, la carrera de Jones cuenta. No es una jugada forzada.

5.09 Realizando un Out

(a) Retirando al Bateador

Un bateador es out cuando:

- (1) Su batazo fair o foul de aire (otro que no sea un foul tip) es legalmente atrapado por un jugador a la defensiva;

Comentario de la Regla 5.09(a)(1): Un fildeador podrá estirarse hacia el “dugout”, pero no podrá entrar para hacer una atrapada y, si retiene la bola, la atrapada será permitida. Para atrapar una bola de foul cerca del dugout u otra área fuera de juego (tal como las gradas), el jugador de la defensiva deberá tener uno o ambos pies sobre o encima del área de juego (incluyendo la orilla del dugout) y ninguno de sus pies tocando la parte interior del dugout o de cualquier otra área fuera de juego. La bola estará en juego, a menos que el jugador de la defensiva, después de hacer la atrapada legal, pise o se caiga dentro del dugout o cualquier otra área fuera de juego. En tal caso, la bola estará muerta. El estatus de los corredores será como se describe en el comentario de la regla 5.06(b)(3)(C).

Una atrapada 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, bolsa o cualquier otra parte de su uniforme. Sin embargo, no se considera que es una atrapada si simultánea o inmediatamente después de hacer contacto con la bola, este choca con otro jugador, con una pared o barda, 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 umpire y luego sea atrapada por otro jugador a la defensiva. Para establecer la validez de la atrapada, el jugador a la

Regla 5.09(a)(1) a 5.09(a)(7)

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.

Comentario sobre la atrapada: La 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 barda, pared, pasamanos, cuerda o cualquier otra línea de demarcación para realizar una atrapada. Podrá saltar encima de un pasamanos o lona ubicada territorio foul. No se considerará interferencia cuando un jugador a la defensiva se extienda sobre una barda, pasamanos, cuerda o hacia las tribunas para atrapar una bola. Esto lo hace a su propio riesgo.

Se permite que un jugador a la defensiva, al intentar hacer una atrapada en la orilla de un dugout, sea ayudado y detenido, por uno o varios jugadores de cualquiera de los equipos, para evitar una caída, y logra efectuar la atrapada.

- (2)** Un tercer strike es legalmente atrapado por el catcher;

Comentario de la Regla 5.09(a)(2): El término “legalmente atrapado”, quiere decir que la bola está dentro de la mascota del catcher antes de que la bola toque el suelo. No es legal si la bola se aloja en su indumentaria o equipo, o si la bola toca al umpire y es atrapada por el catcher de rebote.

Si un foul tip pega primero en cualquier parte del cuerpo o equipo del catcher y la bola es atrapada con su mano o guante 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 out.

- (3)** Un tercer strike no es atrapado por el catcher, cuando la primera base esté ocupada antes de que haya dos out;
- (4)** Él toca la bola de foul para el tercer strike;
- (5)** Se declara un infield fly (elevado al cuadro);
- (6)** Intenta batear un tercer strike y la bola le pega;
- (7)** Su bola bateada fair lo toca a él antes de ser tocada por un jugador a la defensiva. Una bola bateada que le pega al bateador o a su bat, será decretada foul sí el bateador está en su posición legal dentro de la caja del bateador, véase la regla 5.04(b)(5), y, a juicio del umpire no había intención de interferir con la trayectoria de la bola;

Regla 5.09(a)(8) a 5.09(a)(11)

- (8)** Después de batear o realizar un toque de fair, su bat le pega a la bola por segunda vez en territorio fair. La bola queda muerta y ningún corredor podrá avanzar. Si el bateador-corredor deja caer su bat y la bola rueda contra el bat en territorio fair y, si a juicio del umpire, 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 bat, será decretada foul si el bateador está en su posición legal dentro de la caja del bateador, véase la regla 5.04(b)(5), y a juicio del umpire no había intención de interferir con la trayectoria de la bola;

Comentario de la Regla 5.09(a)(8): Si un bat se parte y un pedazo del mismo queda en territorio fair y es golpeado por una bola bateada o si parte de dicho bat golpea a un corredor o a un jugador a la defensiva, la jugada continuará y no se cantará interferencia. Si la bola bateada golpea una parte del bat roto en territorio foul, será una bola de foul.

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

En casos en que un 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 umpire, hay la intención por parte del corredor de interferir con una bola bateada o tirada, dejando caer el casco o tirándoselo a la bola, entonces dicho corredor será out, la bola está muerta y los demás corredores regresarán a la última base legalmente tocada.

- (9)** Después de batear o tocar una bola que continúa moviéndose sobre territorio foul, el bateador desvía intencionalmente de cualquier manera la trayectoria de la bola mientras corre hacia primera base. La bola queda muerta y ningún corredor podrá avanzar.
- (10)** Después de un tercer strike o después de batear un batazo de fair, él o la primera base son tocados antes que él toque primera base;
- (11)** Al correr la última mitad de la distancia entre el home y la primera base, mientras el equipo defensivo fildea la bola y tira hacia primera base, el bateador 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 umpire, interfiere con el jugador a la defensiva que está recibiendo el tiro en primera base, en cuyo caso la bola estará muerta; con la excepción

Regla 5.09(a)(11) a 5.09(b)

de que el bateador puede correr 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 a la defensiva que trata de fildear una bola bateada.

Comentario de la Regla 5.09(a)(11): Las líneas que marcan el carril de tres pies son parte del carril y se le requiere al bateador-corredor que tenga ambos pies dentro del carril de tres pies o en las líneas que marcan el carril. Se le permite al bateador-corredor salirse del carril línea de tres pies con un paso, un brinco, un estiramiento o una barrida en la cercanía inmediata de la primera base con el único propósito de tocar la primera base.

- (12) Un jugador del cuadro interior 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 antes de dos outs. La bola queda 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 del cuadro interior permite que la bola caiga al terreno sin tocarla, excepto cuando se aplica la regla del infield fly (elevado al cuadro).

- (13) Un corredor precedente, a juicio del umpire interfiere intencionalmente con un jugador a la defensiva que está tratando de atrapar una bola tirada o hacer un tiro con la intención de completar cualquier jugada.

Comentario de la Regla 5.09(a)(13): El objetivo de esta regla es castigar al 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 el obvio propósito de chocar con el jugador que pivotea en un doble play, en lugar de tratar de alcanzar la base. Por supuesto, ésta es una jugada a juicio del umpire. (Véase la regla 6.01(j)).

- (14) Con dos outs, corredor en tercera base y el bateador con dos strikes, 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 umpire cantará el “Tercer Strike”, el bateador es out y la carrera no cuenta; con menos de dos out, el umpire cantará el “tercer strike”, la bola queda muerta y la carrera cuenta;
- (15) Un miembro de su equipo (otro que no sea un corredor) impide el intento de un jugador a la defensiva de atrapar y fildear una bola bateada. Véase la regla 6.01(b). En el caso de una interferencia por un corredor, véase la regla 5.09(b)(3).

(b) Retirando un Corredor

Cualquier corredor es out cuando:

Regla 5.09(b)(1) a 5.09(b)(4)

- (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 jugador a la defensiva 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 que va desde el corredor hasta la base que el intenta alcanzar a salvo; o
- (2) Después de tocar la primera base, se sale de su carril entre bases obviamente abandonando su esfuerzo para alcanzar la siguiente base;

Comentario de la Regla 5.09(b)(1) y (2): Cualquier corredor que después de haber llegado a primera base, abandone su carril entre bases y se dirija a su dugout o a su posición creyendo que no hay ninguna otra jugada, puede ser declarado out si a juicio del umpire, la acción del corredor es considerada como un abandono de su esfuerzo por correr las bases. Aun cuando un corredor es declarado "out", la bola permanece en juego para cualquier otro corredor.

Esta regla también cubre las siguientes jugadas similares: El juego empatado en la parte baja de la novena entrada, menos de dos out, con corredor en primera base, el bateador conecta un home run para producir la carrera del gane, el corredor de primera base pasa la segunda base, y pensando que el home run automáticamente gana el juego, cruza el montículo en dirección a su dugout, mientras el bateador-corredor sigue corriendo pisando sus bases. En este caso, el corredor que estaba en primera base, se le declara out "por abandonar todo esfuerzo por tocar la siguiente base" y al bateador-corredor se le permite continuar su recorrido, para que su home run sea válido. En caso de haber dos "outs", el home run no contará. Véase regla 5.09(d). Esta no es una jugada de apelación.

JUGADA: El corredor creyendo haber sido declarado out porque lo tocaron en la primera o tercera base, se dirige para el dugout y avanza una distancia razonable indicando por su acción que es out, será declarado out por abandono de bases.

- (3) Interfiere intencionalmente con una bola tirada; o estorba a un jugador a la defensiva que intenta realizar una jugada sobre una bola bateada (Véase regla 6.01(j)).

CASTIGO: Para conocer las sanciones que se aplican a la interferencia intencional por parte de un corredor en una bola tirada o la obstaculización por parte de un corredor del intento de un jugador a la defensiva de realizar una jugada sobre una bola bateada, véase la regla 6.01(a). en su comentario sobre el castigo por interferencia.

- (4) Lo tocan mientras la bola está viva y él se encuentra fuera de su base.

EXCEPCIÓN: Un bateador-corredor no puede ser tocado out si después de haber pasado la primera base corriendo o barriéndose, si regresa inmediatamente a la base.

Regla 5.09(b)(4) a 5.09(b)(6)

REGLA APROBADA: (A) 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 safe a la base.

REGLA APROBADA: (B) 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 umpire, él toca u ocupa el punto marcado por la base desprendida.

- (5) Él falla en retocar su base, después de que una bola de “fair” o “foul” es legalmente atrapado, antes que él, o su base sean tocados por un jugador de la defensiva. No será declarado “out” por no retocar su base después del primer siguiente lanzamiento, o de cualquier jugada o intento de jugada. Esta es una jugada de apelación.

Comentario de la Regla 5.09(b)(5): Los corredores no necesitan hacer “pisa y corre” en un “foul tip.” Si pueden robar en un “foul tip”. Si el así llamado roce con el bat “tip” no es atrapado, se convierte en un “foul” ordinario. Entonces, los corredores regresan a sus bases.

- (6) El corredor o la siguiente base son tocados antes que él toque la siguiente base, luego de haber sido forzado a avanzar porque el bateador se ha convertido en corredor. Sin embargo, si un corredor subsiguiente es puesto out en una jugada forzada, la jugada forzada se elimina y el corredor debe ser tocado para ser puesto out. La jugada forzada se elimina tan pronto como el corredor toca la base a la cual fue forzado a avanzar, y si se pasa de la base barriéndose o corriendo, el corredor debe ser tocado para ser puesto out. Sin embargo, si el corredor forzado, luego de tocar la próxima base, retrocede, por cualquier razón, hacia la última base que había ocupado, se restablece la jugada forzada y nuevamente puede ser puesto out si la defensiva toca la base a la cual está forzado a avanzar.

Comentario de la Regla 5.09(b)(6):

JUGADA: Corredor en primera y el bateador con conteo de tres bolas: El corredor sale al robo en el siguiente lanzamiento, el cual es la cuarta bola, pero luego de haber tocado la segunda, barriéndose o corriendo, se pasa de esa base. El tiro del catcher lo sorprende antes de que pueda regresar a segunda. La regla dispone que el corredor es out. (Se elimina el out forzado).

Las situaciones de pasarse de la base al barrerse o corriendo se presentan en otras bases y no solo en primera base. **Por ejemplo**, antes de dos outs y con corredores en primera y segunda, o primera, segunda y tercera, conectan un batazo de rola hacia un jugador del cuadro interior que intenta un doble play. El corredor de primera llega a segunda antes que el tiro, pero al barrerse se pasa de la base. El tiro de relevo a primera base pone out al bateador-corredor. El primera base, viendo al

Regla 5.09(b)(6) a 5.09(b)(9)

corredor en segunda base está fuera de la base, le tira al segunda y el corredor es tocado fuera de la base. Mientras tanto los otros corredores han cruzado la base de home. **La pregunta es:** ¿Es ésta una jugada forzada? ¿Se eliminó la jugada forzada cuando el bateador-corredor fue puesto out en primera base? ¿Cuentan las carreras que cruzaron en home plate durante esta jugada y antes de que se consumara el tercer out, 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.

- (7) Es tocado por un batazo fair, en territorio fair, antes de que la bola haya pasado a través, o por un lado, de un jugador del cuadro interior y ningún otro jugador de cuadro interior tenga la oportunidad de hacer una jugada con la bola. La bola estará muerta y ningún corredor puede anotar, ni los corredores avanzar, excepto los corredores que estén forzados a avanzar. **EXCEPCION:** Si un corredor está tocando su base cuando es golpeado por un infield fly, el corredor no es out, a pesar de que el bateador si es out;

Comentario de la Regla 5.09(b)(7): Si dos corredores son tocados por la misma bola fair, solamente el primer corredor es out, ya que la bola queda muerta inmediatamente.

Si un corredor es golpeado por un infield fly (elevado al cuadro) mientras no esté tocando su base, y antes de que la bola haya pasado a través, o por un lado, de cualquier jugador del cuadro interior, y ningún otro jugador del cuadro interior tenga la oportunidad de hacer una jugada con la bola, ambos, el corredor y el bateador son out. Independientemente si el corredor está tocando su base o no cuando son tocados por un infield fly (elevado al cuadro) antes de que la bola haya pasado a través, o por un lado, de un jugador del cuadro interior, y ningún otro jugador del cuadro interior tenga oportunidad de hacer una jugada con la bola, la bola estará muerta y ningún corredor puede anotar, ningún corredor puede avanzar, excepto los corredores forzados a avanzar.

- (8) El corredor intenta anotar en una jugada en la cual el bateador interfiere con la jugada en la base de home con menos de dos out. Con dos out, la interferencia pone out al bateador y la carrera no cuenta;
- (9) Le pasa a un corredor precedente antes que dicho corredor sea puesto out;

Comentario de la Regla 5.09(b)(9): Se puede considerar que un corredor ha pasado a un corredor precedente basado en sus acciones o en las acciones de un corredor precedente.

JUGADA: Corredores en segunda y tercera base con un out. El corredor de tercera base (es decir, el corredor precedente) hace un avance hacia home y es atrapado

Regla 5.09(b)(9) a 5.09(b)(13)

en un tira-tira entre tercera y el home. Creyendo que el corredor precedente será tocado y puesto out”, el corredor de segunda base (es decir, el corredor subsiguiente) avanza a tercera base. Antes de ser tocado, el corredor precedente se regresa hacia tercera base y la pasa en dirección al jardín izquierdo. En este momento, el corredor subsiguiente le ha pasado al corredor precedente como resultado de las acciones del corredor precedente. Por lo tanto, el corredor subsiguiente queda out y la tercera base queda desocupada. El corredor precedente tiene derecho a la tercera base si regresa a tocarla antes de ser puesto out, véase la regla 5.06(a)(1), a menos que sea decretado out por abandono de las bases.

- (10)** 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 umpire inmediatamente pedirá “tiempo” y declarará out al corredor.

Comentario de la Regla 5.09(b)(10): Si un corredor toca una base desocupada y enseguida cree que la bola fue atrapada o es engañado para que regrese a la última base que había tocado, puede ser puesto out mientras regresar a esa base, pero si él llega a la base que previamente ocupaba a salvo ya no podrá ser puesto out mientras está en contacto con esa base.

- (11)** El corredor no regresa inmediatamente a primera base luego de pasar esa base corriendo o barriéndose. Si intenta correr hacia segunda base, será out cuando sea tocado. Si luego de pasar la primera base, corriendo o barriéndose, se dirige hacia el dugout, o a su posición, y no regresa de inmediato a la primera base, es out cuando él o la base sean tocados, en jugada de apelación.

Comentario de la Regla 5.09(b)(11): El corredor que pisa la primera base y se pasa corriendo, y es declarado safe por el umpire, “ha alcanzado la primera base” para propósito de la regla 5.08(a) y cualquier carrera que se anote en tal jugada cuenta, aun cuando posteriormente el corredor se convierta en el tercer out por no regresar “inmediatamente” según dispone la regla 5.09(b)(11).

- (12)** Al correr o barriéndose hacia la base de home, falla en tocar esa base, y no realiza intento alguno por regresar a la base, cuando un jugador a la defensiva tiene posesión de la bola en su mano, mientras toca el home, y hace la apelación al umpire para la decisión.

Comentario de la Regla 5.09(b)(12): Esta regla se aplica solamente cuando el corredor va camino al dugout y se requiere que el catcher lo persiga. No aplica en la jugada ordinaria cuando el corredor falla en tocar la base de home e inmediatamente hace un esfuerzo por tocarlo antes de ser tocado. En este caso, se tiene que tocar al corredor.

- (13)** Mientras se realiza una jugada sobre el corredor y un miembro de su equipo (otro que no sea un corredor) interfiere con el esfuerzo de un

Regla 5.09(b)(13) a 5.09(c)(3)

jugador a la defensiva de fildear una bola tirada. Véase la regla 5.09(b)(3). En el caso de interferencia de parte de un corredor, véase regla 5.09(b)(3).

(c) Jugadas de Apelación

Todo corredor debe ser declarado out en una jugada de apelación, en los siguientes casos:

- (1) Después de que un elevado es atrapado, el corredor falla en retocar su base original antes de que él o su base original sean tocados.

Comentario de la Regla 5.09(c)(1): “Retocar” en esta regla, significa tocar y salir corriendo en contacto con la base luego de la bola haber sido atrapada. No está permitido al corredor iniciar su corrido desde una posición detrás de su base. Dicho corredor debe ser puesto “out” en una jugada de apelación.

- (2) Cuando, con la bola en juego, mientras avanza o regresa a una base, deja de tocar cada base en su orden antes de que él o la base que ha dejado de tocar sean tocados.

REGLA APROBADA: (A) Ningún corredor podrá regresar a tocar una base que dejó de tocar después que un corredor subsiguiente haya anotado. **(B)** Cuando la bola está muerta, ningún corredor podrá regresar a tocar una base que falló en tocar o una que haya abandonado luego de haber avanzado y tocado una base más allá de la que falló en tocar.

Comentario de la Regla 5.09(c)(2):

JUGADA. (A) El bateador conecta un home run fuera del parque o un doble por regla de terreno y falla en tocar la primera base (la bola queda muerta). El bateador puede regresar a primera base para corregir su error antes de tocar segunda base, pero si toca segunda no podrá regresar a primera y si el equipo a la defensiva apela, será declarado out en la primera base.

JUGADA. (B) El bateador conecta un batazo al short stop quién tira mal y la bola cae en las tribunas (bola queda muerta), el bateador-corredor falla en tocar la primera base, pero se le concede la segunda base por el tiro a territorio muerto. Aun cuando el umpire 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 son jugadas de apelación.

- (3) Cuando el corredor pasa de la primera base corriendo o barriéndose y no regresa a la base inmediatamente, y lo tocan a él o la base antes de que el corredor regrese a la primera base;

Regla 5.09(c)(4) a 5.09(d)

- (4)** Cuando no toca la base de home y no realiza intento de regresar a esa base, y la base de home es tocado.

Cualquier apelación bajo esta regla deberá ser hecha 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 campo.

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 una segunda apelación sobre el mismo corredor en la misma base no será permitida por el umpire. (El significado que se le da al término “fallar” es que el equipo a la defensiva tira la bola a territorio muerto mientras hace una apelación. **Por ejemplo**, si el pitcher tira a la primera base en una apelación y el tiro mal cae en las tribunas, no se permitirá una segunda apelación).

Es posible que, en las jugadas de apelación pueden requerir que el umpire reconozca un aparente “cuarto out”. Si el tercer out se realiza durante una jugada en la cual se hace una apelación sobre otro corredor, la decisión sobre la jugada en apelación tiene prioridad al determinar el out. Si hay más de una apelación durante una jugada con la que termina una media entrada, el equipo a la defensiva puede elegir el out que más le beneficie. Para propósito de esta regla, el equipo a la defensiva ha “abandonado el campo” cuando el pitcher y todos los jugadores del cuadro interior han abandonado el territorio “fair en camino al “dugout” o su vestidor.

Comentario de la Regla 5.09(c): Si dos corredores llegan a la base de home casi al mismo tiempo, y el primer corredor falla en tocar el home, pero el segundo corredor toca el home legalmente, el primer corredor es tocado y puesto out en su intento por regresar a la base y tocarla o queda out por una apelación. Se considera que ese corredor fue puesto out antes de que anotara el segundo corredor y se convierte en el tercer out. La carrera del segundo corredor no contará, según dispone la regla 5.09(d).

Si un pitcher 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 de verbal del jugador o una acción que, sin lugar a dudas, indique al umpire que se está haciendo una apelación. No constituye una apelación si un jugador, con la bola en sus manos pisa inadvertidamente una base. No hay “tiempo” mientras se hace una apelación.

(d) Efecto de que el Corredor Precedente no Toque una Base

A menos que haya dos outs, la situación de un corredor subsiguiente no se afecta porque el corredor precedente falla en tocar o retocar una base. Si, en apelación, el corredor precedente es el tercer out, ningún corredor subsiguiente

Regla 5.09(d) a 5.10(b)

podrá anotar. Si dicho tercer “out” es el resultado de una jugada forzada ningún corredor sea precedente o subsiguiente podrán anotar.

(e) Retirando la Entrada

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

5.10 Sustituciones y Cambios de Pitchers (Incluye las Visitas al Montículo)

- (a)** Un jugador, o jugadores, pueden ser sustituidos durante un juego en cualquier momento en que la bola esté muerta. Un jugador sustituto bateará en la posición que ocupaba el jugador sustituido, en el line up (orden al bat) del equipo.
- (b)** El manager debe notificar inmediatamente al umpire principal sobre cualquier sustitución y debe también especificar al umpire principal el lugar que ocupará el jugador sustituto en el line up (orden al bat) de su equipo.

Comentario de la Regla 5.10(b): Para evitar cualquier confusión, el manager debe de dar el nombre del sustituto, su posición en el line up (orden al bat) y su posición en el campo. Cuando dos o más jugadores sustitutos en el equipo defensivo entran a juego al mismo tiempo, el manager deberá inmediatamente antes de que tomen sus posiciones como fildeadores, designar al umpire principal, los jugadores y posiciones en el line up (orden al bat) del equipo, y el umpire deberá notificar al anotador oficial. Si esta información no es otorgada inmediatamente al umpire principal, éste tendrá la autoridad para designar a los sustitutos en el line up (orden al bat).

Si se está haciendo una sustitución múltiple, el manager o el coach deberá notificar primero al umpire de home. El umpire principal deberá ser informado de las sustituciones múltiples y cambios en el line up (orden al bat) antes de que el manager llame a un nuevo pitcher (independientemente de que el manager 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 pitcher. No es permitido al manager dirigirse a la loma de pitcheo, llamar a un nuevo pitcher y después informar al umpire las sustituciones múltiples con la intención de intercambiar el line up (orden al bat).

Los jugadores que hayan sido sustituidos pueden permanecer con su equipo en el banco o pueden asistir en el “calentamiento” de los pitchers. Si un manager se sustituye a sí mismo por otro jugador, puede continuar dirigiendo a su equipo desde el banco o desde la caja de coach. Los umpires no deben permitir que los jugadores que han sido sustituidos, y que se les permite permanecer en el banco, dirigir comentarios a los jugadores o al manager del equipo contrario, o a los umpires.

Regla 5.10(c) a 5.10(e)

- (c) El umpire principal, después de haber sido notificado, debe anunciar inmediatamente o pedir que se anuncie, cada sustitución.
- (d) Un jugador una vez que haya salido del juego no podrá volver a ingresar en el juego. Si un jugador que ha sido sustituido trata de volver a regresar, o vuelve a entrar al juego en cualquier capacidad, el umpire principal ordenará al manager que remueva a ese jugador del juego inmediatamente cuando note la presencia del jugador o cuando otro umpire o por cualquier de los managers le informen la presencia indebida del jugador. Si dicha orden de remover al jugador que ha sido sustituido ocurre antes de iniciar la jugada con el jugador sustituido impropriamente en el juego, entonces el jugador sustituto puede entrar al juego. Si dicha orden de remover al jugador que ha sido sustituido ocurre después de comenzada la jugada con el jugador que ha sido sustituido en el juego, entonces se considerará que el jugador sustituto ha sido removido del juego (además de la remoción del jugador que ha sido sustituido) y no podrá regresar al juego. Si un sustituto entra al juego en lugar de un manager-jugador, dicho manager puede continuar trabajando en las líneas de coach si así lo desea. Cuando dos o más jugadores sustitutos del equipo a la defensiva entran al juego al mismo tiempo, el manager deberá, inmediatamente antes de que ocupen sus posiciones en el terreno, informar al umpire el turno de dichos jugadores en el line up (orden al bat) del equipo y el umpire principal se lo debe notificar al anotador oficial. Si esta información no se brinda de inmediato al umpire principal, este tendrá la autoridad para designar el turno de los suplentes en el line up (orden al bat).

Comentario de la Regla 5.10(d): Un pitcher puede cambiar a otra posición solamente una vez durante la misma entrada. **Por ejemplo:** al pitcher no le será permitido asumir otra posición que no sea la del pitcher más de una vez en la misma entrada.

Cualquier otro jugador, excepto un pitcher, que sustituya a un jugador lesionado, podrá realizar cinco lanzamientos de calentamiento. (Véase la regla 5.07(b) sobre pitchers).

Cualquier jugada que ocurra mientras se encuentra en el juego un jugador que ha sido sustituido, será válida. Si, a juicio del umpire, el jugador que volvió a entrar al juego sabiendo que había sido sustituido, el umpire podrá expulsar al manager.

- (e) Un jugador cuyo nombre aparezca en el line up (orden al bat) de su equipo, no podrá convertirse en corredor sustituto de otro miembro de su equipo.

Comentario de la Regla 5.10(e): Esta regla está diseñada para eliminar la práctica de utilizar los llamados “corredores de cortesía”. Ningún jugador que se encuentra jugando le será permitido actuar como “corredor de cortesía” por un compañero de equipo. Ningún jugador que haya estado en el juego y haya sido sustituido podrá regresar como “corredor de cortesía”. Cualquier jugador que no esté en el line up (orden al bat), si es usado como corredor, se le considerará como un jugador emergente.

Regla 5.10(f) a 5.10(h)

- (f)** El pitcher cuyo nombre aparezca en el line up (orden al bat) que se ha entregado al umpire principal, según se dispone en las reglas 4.02(a) y 4.02(b), deberá lanzarle al primer bateador o cualquier bateador sustituto, hasta que ese bateador sea puesto out o alcance la primera base, a menos que el pitcher sufra una lesión o enferme, en tal forma que, a juicio del umpire principal, le incapacite para lanzar.
- (g)** El pitcher inicialista o cualquier pitcher sustituto se le requerirá lanzar a un mínimo de tres bateadores consecutivos, incluido al bateador que se encuentra al bate en ese momento (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 pitcher abridor o sustituto sufra una lesión o enfermedad que, a juicio del umpire principal, lo incapacite para seguir jugando como pitcher.

Comentario de la Regla 5.10(g): Para determinar cómo se es uno de los 3 bateadores consecutivos, el bateador debe completar su turno al bat, que termina solo cuando el bateador es puesto out o se convierte en corredor. Si el equipo a la ofensiva es retirado antes de que cualquier pitcher sustituto complete sus primeros 3 bateadores consecutivos, podrá ser removido del juego entre entradas, pero, si regresa a la siguiente entrada, él deberá lanzarles a todos los bateadores necesarios para cumplir con el requerimiento de los 3 bateadores consecutivos, que incluirán el total de bateadores que completaron su turno al bat con ese pitcher en la entrada anterior (ejemplo: si el pitcher no enfrentó a ningún bateador en su primera entrada, él deberá enfrentar 3 bateadores en la próxima entrada, si el pitcher enfrentó 1 bateador en su primera entrada, él deberá enfrentar 2 bateadores en la próxima entrada, si el pitcher enfrentó 2 bateadores en su primera entrada, él deberá enfrentar 1 bateador en la próxima entrada). Una base intencional contará para cumplir con el número total de bateadores requeridos. Retirar a un corredor en una jugada de revirada no contará para cumplir con el número total de bateadores requeridos, pero permitirá que el pitcher sea sustituido si el corredor es out si la jugada de revirada es el último out de la entrada.

- (h)** Si se hace una sustitución indebida por el pitcher, el umpire ordenará el regreso al juego del pitcher debido hasta que se cumpla con lo dispuesto en esta regla. Si se le permite al pitcher indebido que lance, toda jugada que resulte es legal. El pitcher indebido se convierte en el pitcher debido tan pronto como realiza el primer lanzamiento al bateador, o tan pronto como cualquier corredor es puesto out.

Comentario de la Regla 5.10(h): Si un manager intenta sustituir a un pitcher y con ello viola la regla 5.10(h), el umpire deberá notificar al manager del equipo infractor que tal acción no procede. Si, por descuido, el umpire principal pase por alto la violación y anuncia al pitcher indebido, a pesar de esto, debe corregir la situación antes de que el pitcher indebido realice un lanzamiento. Tan pronto como el pitcher indebido realice un lanzamiento se convierte en el pitcher debido.

Regla 5.10(i) a 5.10(k)

- (i) Sí un pitcher que ya encuentra en el juego cruza la línea de foul para tomar su posición en la placa de picheo para comenzar una entrada, tendrá que lanzarle al primer bateador hasta que ese bateador sea puesto out o alcance la primera base, a menos que el bateador sea sustituido, o el pitcher se lastime o enferme y a juicio del umpire esté incapacitado para lanzar. Si el pitcher termina la entrada anterior en la base o al bat y no regresa a su dugout después de que termine la entrada, no se le requerirá al pitcher lanzarle al primer bateador de la entrada hasta que esté en contacto con la placa de picheo para comenzar sus lanzamientos de calentamiento.

NOTA: La excepción de un bateador sustituto al requerimiento que el pitcher que ya estaba en el juego deberá enfrentar al primer bateador para comenzar una entrada incluida en la regla 5.10(i), no aplicará a un pitcher sustituto que regresa en la próxima entrada que no haya cumplido con la regla del mínimo de 3 bateadores consecutivos incluida en la regla 5.10(g). Por lo tanto, si un pitcher que no ha completado el requerimiento de los 3 bateadores consecutivos al finalizar una entrada, y regresa para la próxima entrada, la obligación de cumplir con el balance de este requerimiento estará vigente, aún si el equipo contrario trae a un bateador emergente por el primer bateador que inicia la entrada.

- (j) Si no se hiciera el anuncio de una sustitución, se considera que el sustituto ha entrado a juego en los siguientes casos:
 - (1) Si es un pitcher, cuando ocupe su posición en la placa del pitcher.
 - (2) Si es un bateador, cuando ocupe su posición en la caja de bateador.
 - (3) Si es un jugador a la defensiva, cuando ocupe la posición habitual del jugador a la defensiva que ha sustituido, y la jugada comienza.
 - (4) Si es un corredor, cuando ocupe la posición del corredor a quien haya sustituido.

Cualquier jugada realizada por, o sobre, cualquiera de los sustitutos no anunciados antes mencionados, serán legales.

- (k) Los jugadores y los sustitutos de ambos equipos deben permanecer en sus respectivos dugouts, excepto que estén participando en el juego o preparándose para entrar al juego, o actuando de coach en primera o tercera base. Nadie podrá ocupar el dugout durante un juego con excepción de jugadores, sustitutos, managers, coaches, entrenadores deportivos, bat-boys.

CASTIGO: Por violación a esta regla, el umpire puede expulsar del campo al infractor, luego de ser advertido.

Comentario de la Regla 5.10(k): Los jugadores en la lista de incapacitados les está permitido participar en las actividades de su equipo antes del juego y sentarse en el

Regla 5.10(k) a 5.10(l)(4)

dugout de su club durante el juego, pero no puede participar en ninguna actividad durante el juego, tales como calentar a un pitcher, entrar y salir del dugout al área campo de juego, etc., en ningún momento se permitirá a los jugadores incapacitados entrar a la superficie del juego en ningún momento o para propósito durante el juego.

(l) Visitas al Montículo que Requiere que un Pitcher sea Retirado del Juego

Una Liga profesional puede adoptar la siguiente regla sobre la visita del manager o el “coach” a su pitcher;

- (1) Esta regla limita el número de visitas que un manager o coach puede hacer a cualquier pitcher en cualquier entrada;
- (2) Si se visita por segunda vez al mismo pitcher en la misma entrada resultará en la remoción automática del juego, de ese pitcher;
- (3) Está prohibido, al manager o coach hacer una segunda visita al montículo mientras el mismo bateador está al bat; pero
- (4) Si un bateador emergente sustituye a este bateador, el manager o coach puede hacer una segunda visita al montículo, pero deberá sacar del juego al pitcher.

Se considera que el manager o el coach ha terminado su visita al montículo cuando abandone el círculo de 18 pies que rodea la placa del pitcheo.

Comentario de la Regla 5.10(l): Si el manager o el coach se dirige al catcher o a un jugador del cuadro interior y ese jugador después va al montículo, o el pitcher va hacia el jugador del cuadro interior en su posición antes que ocurra una jugada (lanzamiento u otra jugada) esta acción se considera tal como si el manager o coach visitaran el montículo.

Cualquier intento de evadir o de engañar, la presente regla, por el manager o el coach al dirigirse al catcher o a un jugador del cuadro interior, y luego ese jugador va al montículo y hable con el pitcher, ello constituye una visita al montículo.

Si el coach va al montículo y remueve el pitcher y enseguida va el manager a hablar con el nuevo pitcher, esto constituye una visita al nuevo pitcher en esa entrada.

No se considerará que un manager o coach ha concluido su visita al montículo si este abandona momentáneamente el círculo de 18 pies que rodea la placa del pitcher con el propósito de notificar al umpire de una sustitución o sustituciones múltiples.

En el caso en que un manager haya realizado su primera visita al montículo y luego regresa una segunda vez al montículo en la misma entrada, con el mismo pitcher y el mismo bateador al bat, luego de haber sido advertido por el umpire de que no

Regla 5.10(l)(4) a 5.10(m)(2)(D)

puede regresar al montículo, el manager será expulsado del juego y al pitcher le será requerido lanzarle a dicho bateador, hasta que éste sea puesto “out” o se convierta en corredor de bases. Luego que el bateador sea retirado o se convierta en corredor de bases, entonces el pitcher deberá ser removido del juego. El manager debe ser notificado que su pitcher será removido del juego luego de lanzarle a un bateador, de manera que pueda calentar a un pitcher sustituto. En ese caso, el umpire le otorgará al pitcher sustituto el tiempo que él considere necesario, según las circunstancias así lo justifican.

Para el propósito de esta regla 5.10(l). El reemplazo del pitcher constituirá una visita a ese pitcher esa entrada, independientemente de si el manager o “coach” deciden ir al montículo, o de si el pitcher permanece en el juego en una posición diferente en la defensa.

(m) Límite de la Cantidad de Visitas al Montículo por Juego

Debe aplicarse la siguiente regla en juegos de Ligas Mayores. Las Ligas Menores pueden adoptar una regla que establezca una cantidad diferente de visitas al montículo en un juego o puede permitir visitas ilimitadas al montículo.

- (1)** Cada equipo puede realizar cinco visitas al montículo sin cambiar de pitcher cada nueve entradas. En cada entrada extra que se juegue, cada equipo tiene derecho a una visita adicional al montículo sin cambiar de pitcher por entrada.
- (2)** Para los fines de la regla 5.10(m), si el manager o “coach” se dirige al montículo para encontrarse con el pitcher, esto constituye una visita. Si un jugador abandona su posición para hablar con el pitcher, incluido un pitcher que abandona el montículo para hablar con otro jugador, esto también constituye una visita, sin importar donde se lleva a cabo la visita o la duración de esta. Las visitas de un manager, “coach” o jugador para unirse a una visita al montículo ya en curso no constituirán una visita independiente. Además, lo siguiente no constituirá una visita:
 - (A)** Las conversaciones entre pitchers y jugadores de posición que suceden entre turnos al bate en el curso normal del juego y no requieren que los jugadores de posición o el pitcher se reubiquen.
 - (B)** Las visitas de jugadores de posición al montículo solo para limpiar los “spikes” siempre y cuando el jugador no habla con el pitcher.
 - (C)** Las visitas al montículo debido a una lesión o posible lesión del pitcher.
 - (D)** Las visitas de jugadores de posición al montículo después del anuncio de una sustitución ofensiva, pero antes de un lanzamiento o una jugada posterior.

Regla 5.10(m)(2)(E) a 5.10(m)(4)

- (E)** Las visitas al montículo por parte de los jugadores de posición, que se producen durante una suspensión del juego por decisión del umpire de pedir “tiempo” (ejemplo., después de una lesión de un umpire o jugador; presencia de un aficionado, objeto o miembro del personal de mantenimiento en el campo; inicio de la revisión de una jugada por parte de un manager, etc.) si la visita al montículo no demora de otro modo una decisión de volver al juego.
 - (F)** Las visitas al montículo por parte de los jugadores de posición después de un home run si el jugador regresa a su posición antes de que el corredor cruce el home; y
 - (G)** Las visitas al montículo por parte de los jugadores de posición durante un receso de entrada o cambio de pitchers si la visita al montículo no impide que el pitcher cumpla con los límites aplicables de tiempo de cambio de pitcher o receso de entrada.
- (3)** Cruce de señales. Si un equipo agotó sus visitas permitidas en un juego (o en una entrada extra) y el umpire de home determina que el catcher y el pitcher no tienen un entendimiento común de la ubicación o del tipo de lanzamiento que el catcher indicó con las señas (también conocido como “cruce”), si el catcher lo solicita, el umpire de home puede permitirle hacer una visita breve al montículo. Sin embargo, las visitas al montículo que se realicen debido a un cruce de señales antes de que un equipo agote las visitas permitidas se les cuentan de la cantidad total de visitas permitidas al montículo.
- (4)** Cumplimiento de los límites de visitas al montículo. Un manager o “coach” que cruce la línea de foul en camino al montículo después que su equipo agotó sus visitas al montículo deberá hacer un cambio de pitcher, a menos que el pitcher no haya lanzado al mínimo tres bateadores consecutivos de acuerdo a la regla 5.10(g), en cuyo caso, el pitcher seguirá lanzando solo hasta completar sus tres primeros bateadores consecutivos (o finalizar la entrada, lo que suceda primero) según la regla 5.10(g). Si un manager o “coach” creen que se puede aplicar una excepción a la regla de visita al montículo, debe hablar con el umpire antes de cruzar la línea de foul. En circunstancias donde un equipo se ve obligado a realizar un cambio no previsto de pitcher para cumplir con esta regla, y si no hay precalentamiento del pitcher de relevo en el bullpen, el manager o “coach” que infringió la regla al superar la cantidad de visitas al montículo del equipo será expulsado del juego. El umpire podrá permitir un tiempo adicional al pitcher sustituto para prepararse para ingresar al juego.

Si el jugador de posición realiza una visita después de que su equipo agotó su cantidad asignada de visitas al montículo, podrá ser expulsado por no regresar a su posición cuando el umpire se lo indicó; sin embargo,

Regla 5.10(m)(4) a 5.11(a)(5)

la visita no permitida de un jugador de posición no requerirá el remover del juego al pitcher.

5.11 Regla del Bateador Designado

(a) La regla del bateador designado establece lo siguiente:

- (1)** Se puede designar un bateador al bat por el pitcher abridor y por todos los pitchers subsecuentes en cualquier juego sin que de manera alguna afecte la situación del pitcher o los pitchers durante el juego. Un bateador designado por el pitcher, si hay alguno, debe ser seleccionado antes de empezar el juego y su nombre debe ser incluido en el line up (orden al bat) que se entrega al umpire principal. Si un manager presenta 10 jugadores en su line up (orden al bat) de su equipo, pero omite identificar a uno de ellos como el bateador designado, y el umpire o cualquiera de los dos managers (o el designado de cualquiera de los managers para presentar su line up (orden al bat) de su equipo) advierte el error antes de que el umpire principal llame a “play” para comenzar el juego, el umpire principal ordenará al manager responsable por la omisión a que identifique cuál de los nueve jugadores que no sea el pitcher, será el bateador designado.

Comentario de la Regla 5.11(a)(1): Una corrección por no indicar a un bateador designado cuando se incluyeron 10 jugadores en el line up (orden al bat) es considerado un error “obvio” que puede corregirse antes de que el juego comience. Véase el comentario de la regla 4.03.

- (2)** El bateador designado nombrado en el orden al bat inicial deberá presentarse a batear al menos una vez, a menos que el equipo contrario cambie de pitchers.
- (3)** No es obligatorio que un equipo designe a un bateador por el pitcher, pero dejarlo hacerlo antes de empezar el juego elimina el uso de un bateador designado para ese equipo en ese juego.
- (4)** Se pueden utilizar bateadores emergentes por el bateador designado. Cualquier bateador que sustituye a un bateador designado se convierte en el bateador designado. Un bateador designado que sea sustituido, no podrá volver a entrar de nuevo al juego en cualquier capacidad.
- (5)** El bateador designado puede ser utilizado en la defensiva y continuar bateando en el mismo turno del line up (orden al bat), pero, en ese caso, el pitcher entonces deberá batear en lugar del jugador a la defensiva sustituido a quien se sustituyó, a menos que se haga más de una sustitución, en cuyo caso el manager deberá asignar los turnos correspondientes en el line up (orden al bat).

Regla 5.11(a)(6) a 5.11(a)(12)

- (6)** El bateador designado puede ser sustituido por un corredor y este corredor se convierte en el bateador designado. El bateador designado no puede ser utilizado como corredor emergente.
- (7)** El bateador designado está “fijo” en el line up (orden al bat). No se podrán efectuarse sustituciones múltiples, que alteren la rotación del bateador designado en el line up (orden al bat).
- (8)** Cuando que el pitcher del juego sea cambiado del montículo a una posición a la defensiva, este movimiento terminará la actuación del bateador designado para ese equipo, por el resto del juego.
- (9)** Cuando un bateador emergente batea por cualquier jugador en el line up (orden al bat) y luego entra al juego a lanzar, este movimiento terminará la actuación del bateador designado para ese equipo, por el resto del juego.
- (10)** Cuando el pitcher del juego batea o corre por el bateador designado, dicho movimiento se termina la actuación del bateador designado para ese equipo por el resto del juego. El pitcher del juego solo podrá batear de emergente o correr de emergente por el bateador designado.
- (11)** Si un manager presenta 10 jugadores en su line up (orden al bat) de su equipo, pero omite identificar a uno de ellos como bateador designado, y el manager contrario, luego de haber comenzado el juego, le señala al umpire principal la omisión de identificar un bateador designado, entonces:
 - (A)** El pitcher debe batear en el turno del line up (orden al bat) del jugador que no ha asumido una posición defensiva, si el equipo ha ocupado el terreno a la defensiva, o
 - (B)** Si el equipo aún no ha ocupado el terreno a la defensiva, el pitcher ocupará el lugar de cualquier jugador del line up (orden al bat), según escoja el manager de ese equipo.

En cualquiera de los casos, el jugador a quien el pitcher sustituye en el line up (orden al bat) se considerará sustituido y será removido del juego y se pone fin al rol del bateador designado para ese equipo por el resto del juego. Es válida cualquier jugada que haya ocurrido antes de que la violación haya sido informada al umpire principal, de acuerdo a la regla 6.03(b).
- (12)** Una vez que un bateador designado asume una posición defensiva, dicho movimiento termina la actuación del bateador designado para ese equipo, por el resto del juego.

Regla 5.11(a)(13) a 5.12(b)(1)

- (13)** No es necesario anunciar al sustituto del bateador designado hasta que el bateador designado tome su turno al bat.
- (14)** Si un jugador a la defensiva va al montículo (es decir, sustituye al pitcher), este movimiento terminará con el rol del bateador designado para ese equipo, por el resto del juego.
- (15)** El bateador designado no podrá sentarse en el “bullpen” a menos que esté sirviendo como catcher de “bullpen”.

- (b) Pitcher Inicialista como Bateador Designado.** No es obligatorio que un club designe un bateador por el pitcher. Sin embargo, en caso de que el pitcher inicialista bateara para sí mismo, el jugador será considerado dos personas separadas para propósitos de la regla 5.11(a). En tales casos el manager debe incluir a 10 jugadores en el line up (orden al bat) de su equipo, y este jugador debe ser nombrado dos veces - una como pitcher inicialista y otra como bateador designado. Así, si el pitcher inicialista es sustituido, puede continuar como bateador designado (pero ya no puede lanzar en el juego), y si se sustituye al bateador designado puede continuar como pitcher (pero ya no puede batear por sí mismo). Si el jugador es sustituido simultáneamente como pitcher inicialista y como bateador designado, no podrá ser sustituido por otro jugador que desempeñe ambas funciones por separado (esto sólo puede hacerse una vez en el line up inicial (orden al bat) identificando que el pitcher inicialista bateará por sí mismo).

No obstante, cualquier disposición en contrariedad de la Regla 5.11(a) anterior, si ese pitcher batea o corre como bateador designado, dicho movimiento no pondrá fin a la función de bateador designado para ese club; tampoco terminará el rol en caso de que el bateador designado asuma el rol del pitcher en la defensiva. Sin embargo, si ese jugador es relevado del montículo o del rol de bateador designado a una posición a la defensiva que no sea la de pitcher, tal movimiento terminará el rol de bateador designado para ese club por el resto del juego.

5.12 Pedir “Tiempo” y Bolas Muertas

- (a)** Cuando el umpire detenga el juego, cantará “time”. Cuando llame a “play” la suspensión se levanta y el juego se reanuda. Entre las llamadas de “tiempo” y la llamada a “play” la bola permanece muerta.
- (b)** La bola queda muerta cuando un umpire pide “tiempo”. El umpire principal deberá pedir “tiempo” en los siguientes casos:
 - (1)** Cuando a su juicio, las condiciones climáticas, la oscuridad o condiciones similares hagan inmediatamente imposible continuar con el juego;

Regla 5.12(b)(2) a 5.12(b)(8)

- (2) Cuando una falla del alumbrado dificulta o hace imposible para los umpires seguir bien la jugada;

NOTA: Una Liga puede adoptar sus propias reglamentaciones que gobiernen los juegos interrumpidos por fallas del alumbrado.

- (3) Cuando un accidente incapacite a un jugador o umpire;
- (A) Si un accidente impide a un corredor avanzar a la base a la que tiene derecho, como en el caso de un home run bateado fuera del campo de juego, o la concesión de una o más bases, un corredor sustituto será permitido para completar la jugada.
- (4) Cuando un manager pide “tiempo” para una sustitución, o para hablar con uno de sus jugadores.
- (5) Cuando un umpire quiere examinar la bola, consultar con cualquiera de los managers, o por cualquiera otra causa similar.
- (6) Cuando un jugador a la defensiva, luego de atrapar un elevado, pisa o se cae dentro de cualquier área fuera de juego; Todos los demás corredores deben avanzar una base sin riesgo de ser puestos “out” desde la última base legalmente tocada al momento que el jugador a la defensiva entró al área fuera de juego.
- (7) Cuando un umpire ordena que un jugador o cualquier otra persona sea expulsada del campo de juego.
- (8) Excepto en los casos establecidos en los párrafos (2) y (3)(A) de esta regla, ningún umpire pedirá “tiempo” mientras una jugada está en progreso.

Después de que la bola queda muerta, el juego se reanudará cuando el pitcher asuma su posición sobre la placa de pitcheo en posición de una bola nueva o la misma bola en su poder y el umpire principal llame a “play”. El umpire principal llamará a “play”, tan pronto como el pitcher asuma su posición sobre la placa de pitcheo con la bola en su poder.

Regla 6.01(a) a 6.01(a)(5)

6.00 - JUGADA INDEBIDA, ACCIÓN ILEGAL Y MALA CONDUCTA

6.01 Interferencia, Obstrucción y Choques con el Catcher

(a) Interferencia de un Bateador o un Corredor

Es una interferencia de bateador o un corredor cuando:

- (1) Después del tercer strike, que no es atrapado por el catcher, el bateador-corredor claramente obstaculiza al catcher en su intento de fildear la bola. Dicho bateador-corredor queda out, la bola queda “muerta” y todos los demás corredores regresarán a las bases que ocupaban al momento del lanzamiento. Si un lanzamiento que no es atrapado y permanece en la cercanía de home y es desviada inadvertidamente por el bateador o el umpire la bola estará muerta y los corredores deberán regresar a la base que ocupaban al momento del lanzamiento (pero si el lanzamiento fue el tercer strike, el bateador es out).

Comentario de la Regla 6.01(a)(1): Si el lanzamiento es desviado por el catcher o el umpire y subsecuentemente toca al bateador-corredor, no se considerará interferencia, a menos que, a juicio del umpire, el bateador-corredor interfiera claramente con el catcher en su intento de fildear la bola.

- (2) Él intencionalmente desvía, de alguna manera, el curso de un batazo de “foul”;
- (3) Antes que haya dos outs y un corredor en tercera base, y el bateador obstaculiza a un jugador de la defensiva mientras realiza una jugada en la base de home; el corredor es out;
- (4) Cualquier miembro o miembros del equipo a la ofensiva se ubican o reúnen alrededor de cualquier base hacia la que avanza un corredor para confundir, obstaculizar o aumentar la dificultad de los jugadores a la defensiva. Dicho corredor será declarado “out” debido a la interferencia de sus compañeros de equipo;
- (5) Cualquier bateador o corredor que acaba de ser puesto out, o cualquier corredor que acaba de anotar, estorba o impide cualquier jugada adicional que se esté realizando sobre un corredor. Dicho corredor será declarado out por la interferencia de su compañero de equipo (véase la regla 6.01(j)).

Comentario de la Regla 6.01(a)(5): Si el bateador o un corredor continúa avanzando, o regresa o intenta regresar a la última base que tocó legalmente después de ser puesto out, no se debe considerar que, por ese solo hecho, tiene la intención de confundir, impedir u obstaculizar a los jugadores a la defensiva.

Regla 6.01(a)(6) a 6.01(a)(10)

- (6)** Si, a juicio del umpire, un corredor de base, de manera intencional y deliberada, interfiere con una bola bateada o con un jugador a la defensiva en el acto de fildear una bola bateada, con la clara intención de romper un doble play, la bola queda muerta. El umpire declarará “out” por interferencia al corredor y también declarará “out” 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 la regla 6.01(j)).
- (7)** Si, a juicio del umpire, un bateador-corredor, de manera intencional y deliberadamente interfiere con una bola bateada o con un jugador a la defensiva en el acto de fildear una bola bateada, con la clara intención de romper un doble play, la bola queda muerta; el umpire declarará “out” por interferencia al bateador-corredor y también declarará “out” al corredor que haya avanzado más cerca de la base de home, sin importar dónde habría sido posible el doble play. Bajo ninguna circunstancia se podrán correr las bases, a causa de tal interferencia. (véase la regla 6.01(j)).
- (8)** Cuando, a juicio del umpire, el coach de tercera o primera base, al tocar o retener a un corredor, lo asiste físicamente para regresar o salir de la tercera o primera base.
- (9)** Cuando, con un corredor en tercera, el coach de base abandona su caja de coach y actúa de cualquier manera para provocar un tiro de un jugador a la defensiva;
- (10)** Cuando no evade a un jugador a la defensiva que trata de fildear una bola bateada, o interfiere intencionalmente con un tiro, siempre que si dos o más jugadores a la defensiva intentan fildear una bola bateada, y el corredor hace contacto con uno o más de ellos, el umpire deberá determinar que jugador a la defensiva tiene derecho al beneficio de esta regla, y no declarará out al corredor por hacer contacto con un jugador a la defensiva diferente de aquél que el umpire determine que tiene el derecho de fildear dicha bola. El umpire deberá declarar out al corredor de acuerdo a la regla 5.09(b)(3). Si el tercer out ocurre cuando un corredor es declarado out por una interferencia en una bola bateada de foul, se considera que el bateador-corredor ha completado su turno al bat, y el primer bateador del siguiente inning será el jugador en el turno al bat después de él (si hay menos de dos outs, el bateador completará su turno al bat). Si se juzga que el bateador-corredor no ha impedido que el jugador a la defensiva haga una jugada sobre una bola bateada o si se determina que la interferencia del corredor de base no es intencional, al bateador-corredor se le concederá la primera base;

Comentario de la Regla 6.01(a)(10): Cuando un catcher y un bateador-corredor que se dirige hacia la primera base tienen contacto entre sí, mientras el catcher está

Regla 6.01(a)(10) a 6.01(a)(11)

fildeando la bola bateada, por lo general no hay violación y no se debe marcar nada. Se debe cantar una obstrucción por parte de un jugador a la defensiva, que intenta fildear una bola bateada, debe ser decretada solo en casos muy obvios y violentos ya que las reglas le otorgan el derecho de 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 catcher está fildeando la bola, y cualquier jugador a la defensiva, incluyendo al pitcher, obstruye a un corredor que se dirige hacia la primera base, se cantará obstrucción y se le concederá la primera base al corredor.

- (11)** Cuando un bateazo fair toca al corredor en territorio de fair antes de tocar a un jugador a la defensiva. Si el bateazo fair pasa a través o por el lado de un jugador de cuadro interior, y toca a un corredor inmediatamente detrás de él, o toca al corredor después de haber sido desviado por un jugador a la defensiva, el umpire no declarará out al corredor por haber sido tocado por una bola bateada. Al tomar esta decisión, el umpire deberá estar convencido que la bola pasó a través de o por el lado de un jugador a la defensiva, y que ningún otro jugador del cuadro interior tenía la posibilidad de realizar una jugada sobre la bola. Si, a juicio del umpire, el corredor de manera deliberada e intencional, pateo dicha bola bateada y sobre la cual el jugador de cuadro interior ha fallado en hacer jugada, el corredor deberá ser declarado out por interferencia.

CASTIGO POR INTERFERENCIA: El corredor es out y la bola queda muerta.

Si el umpire declara out por interferencia al bateador, bateador-corredor, o a un corredor, todos los demás corredores deberán regresar a la última base que, a juicio del umpire, fue legalmente tocada al momento de la interferencia, a menos que otra cosa esté prevista en las reglas.

En el caso de que el bateador-corredor no haya alcanzado la primera base, todos los corredores regresarán a la última base ocupada al momento del lanzamiento; previendo, sin embargo, si una jugada entre medio en home (intervening play) con menos de dos outs 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 cuenta.

Comentario de la Regla 6.01(a) Sobre el castigo por interferencia: Cuando se determina que un corredor a quien se le juzga haber estorbado a un jugador a la defensiva que intenta realizar una jugada sobre una bola bateada, dicho corredor es out sin importar si la interferencia haya sido intencional o no.

Sin embargo, si el corredor está en contacto con una base legalmente ocupada, cuando estorba al jugador de la defensiva, él no podrá ser declarado out a menos que a juicio del umpire, tal obstaculización sea intencional, sin importar que ocurra en territorio fair o foul. Si el umpire la declara intencional la obstaculización, se aplicará el siguiente castigo: Con menos de dos out, el umpire declarará out al corredor como al bateador. Con dos out, el umpire deberá declarar out al bateador.

Regla 6.01(a)(11) a 6.01(a)

Si, en un “tira-tira” entre tercera base y home, el corredor subsiguiente ha avanzado y está parado sobre la tercera base cuando se declara out por interferencia ofensiva al corredor en el “tira-tira,” el umpire debe regresar a la segunda al corredor que está parado en la tercera base.

El mismo procedimiento aplica si hay un “tira-tira” entre segunda y tercera base y el corredor subsiguiente 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).

(b) El Derecho de Paso de los Jugadores a la Defensiva

Los jugadores, los “coaches” o cualquier miembro del equipo al bat deberán desocupar cualquier espacio (incluyendo ambos dugouts o bullpens) que necesite un jugador a la defensiva que intenta fildear una bola bateada o tirada. Si un miembro del equipo al bat (otro que no sea un corredor) interfiere con el intento de un jugador a la defensiva de atrapar o fildear una bola bateada, la bola estará muerta, se declara “out” bateador y todos los corredores deben regresar a la base que ocupaban al momento del lanzamiento. Si un miembro del equipo al bat (otro que no sea un corredor) interfiere con el intento de un jugador a la defensiva de fildear una bola tirada, la bola estará muerta, se declarará “out” al corredor sobre el cual se está realizando la jugada y todos los corredores deben regresar a la última base legalmente ocupada al momento de la interferencia.

Comentario de la Regla 6.01(b): Interferencia defensiva es una acción realizada por un jugador a la defensiva, que estorba o impide al bateador batee un lanzamiento.

(c) Interferencia del Catcher

El bateador se convierte en corredor y tiene derecho a primera base sin riesgo de ser puesto “out” (siempre y cuando avance hacia la primera base y la toque), cuando el catcher o cualquier jugador a la defensiva interfiera con él bateador. Si una jugada sigue a la interferencia, el manager del equipo a la ofensiva puede notificar al umpire principal que opta por declinar la penalidad por interferencia y que acepta la jugada. Dicha elección deberá ser hecha inmediatamente al final de la jugada. Sin embargo, si el bateador alcanza la primera base por un hit, un error, una base por bolas, bolazo, o de algún otro modo, y todos los demás corredores avanzan cuando menos una base, la jugada proseguirá sin tomar en cuenta la interferencia.

Comentario de la Regla 6.01(c): Si se canta interferencia del catcher mientras una jugada está en progreso, el umpire permitirá que la jugada continúe ya que el manager podría escoger el aceptar dicha jugada en lugar de la interferencia. 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 5.06(b)(3)(D).

Regla 6.01(c) a 6.01(d)

Ejemplos de jugadas que el manager puede escoger:

1. Corredor en tercera, un out, el bateador conecta un elevado a los jardines, con el cual el corredor de tercera anota, pero se cantó interferencia del catcher. El manager del equipo a la ofensiva puede escoger el aceptar la carrera y permitir que el bateador sea declarado “out” o dejar que el corredor permanezca en tercera y se le conceda la primera base al bateador.
2. Corredor en segunda base. El catcher interfiere con el bateador cuando éste toca la bola de fair avanzando el corredor a tercera base. El manager podría escoger tener un corredor en tercera con un “out” en la jugada en lugar de tener corredores en primera y segunda.

Si un corredor tratando de anotar desde tercera mediante un robo o jugada de (squeeze play), tenga en cuenta el castigo adicional establecido en la regla 6.01(g).

Si el catcher interfiere con el bateador antes de que el pitcher realice su lanzamiento, no se considerará interferencia sobre el bateador bajo la regla 5.05(b)(3). En tales casos el umpire pedirá “tiempo”, el pitcher y el bateador comenzarán nuevamente desde el principio.

(d) Interferencia no Intencional

En el caso de una interferencia no intencional en una jugada por parte de una persona autorizada a estar en el terreno de juego (excepto los miembros del equipo al bat participando en el juego, o un “coach” de base que interfiera con un jugador a la defensiva que intenta fildear una bola bateada o tirada; o un umpire) la bola estará viva en juego. Si la interferencia es intencional la bola quedará muerta al momento de la interferencia y el umpire impondrá las penalidades que a su juicio anulen la acción de la interferencia.

Comentario de la Regla 6.01(d): En el caso de la interferencia con un jugador a la defensiva que intenta fildear una bola bateada o tirada por parte de los miembros del equipo al bat o coaches de base, exceptuados en la regla 6.01(d), véase la regla 6.01(b). También se deben consultar las reglas 5.06(c)(2), 5.06(c)(6) y 5.05(b)(4) que tratan sobre la interferencia de un umpire, y la regla 5.09(b)(3), que trata sobre la interferencia de un corredor.

La cuestión de la interferencia intencional o no intencional se decidirá en base a la acción de la persona que comete la interferencia. **Por ejemplo:** un bat-boy, 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 levanta la bola, la atrapa, o toca la bola intencionalmente empujando o pateando la bola, dicho acto constituiría una interferencia intencional.

Regla 6.01(d) a 6.01(e)

JUGADA: El bateador conecta un batazo por al 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 umpire el decretar interferencia de parte del coach y si él umpire considera que el coach hizo todo lo posible para evitar interferir con la jugada, no se debe decretar interferencia. Si a juicio del umpire, el coach sólo estaba aparentando que trataba de no interferir, el umpire deberá decretar la interferencia.

(e) Interferencia del Aficionado

Si ocurra una interferencia de un aficionado con cualquier bola tirada o bateada, la bola debe quedar muerta al momento de la interferencia y el umpire debe imponer los castigos que a su juicio nulifiquen la acción de dicha interferencia.

REGLA APROBADA: Si la interferencia del aficionado impide claramente que un jugador a la defensiva pueda atrapar un elevado, el umpire declarará out al bateador.

Comentario de la Regla 6.01(e): Existe una diferencia entre una bola que ha sido tirada o bateada dentro de las gradas, que toca a un aficionado y por lo tanto la bola está fuera de juego aun cuando rebote hacia el terreno de juego, y cuando un aficionado entra al terreno de juego o alcanza sobre, por debajo o a través de una barrera, 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 6.01(d). El bateador y los corredores serán colocados donde, a juicio del umpire, hubieran estado de no haber ocurrido la interferencia.

No se declarará interferencia cuando un jugador a la defensiva se estira sobre una barda, pasamanos, 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 aficionado se estire hacia el lado del terreno de juego de tales bardas, pasamanos 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 aficionado.

EJEMPLO: Corredor en tercera base, un out y el bateador conecta un elevado a lo profundo de los jardines (en terreno fair o foul). Un aficionado interfiere claramente con el jardinero que intenta atrapar el elevado. El umpire decreta out al bateador por la interferencia del aficionado. La bola queda muerta en el momento que se canta la jugada. El umpire 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 atrapado la bola, por lo tanto, se permite que el corredor anote. Este no sería el caso si dicho elevado fuera interferido a distancia corta del home.

Regla 6.01(f) a 6.01(h)(1)

(f) Interferencia de Coach y Umpire

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

Comentario de la Regla 6.01(f): La interferencia por parte del umpire ocurre **(1)** cuando el umpire de home obstruye, impide o estorba el tiro del catcher que está tratando de impedir una base robada, o pone out a un corredor en una jugada de revirada; o **(2)** cuando una bola bateada de fair toque a un umpire en territorio de fair, antes de pasar a un jugador a la defensiva. La interferencia del umpire también puede ocurrir cuando un umpire interfiere cuando el catcher está devolviendo la bola al pitcher.

(g) Interferencia con Squeeze Play o Robo de Home

Si, con corredor en tercera base y tratando de anotar por medio de una jugada de squeeze play o un robo, el catcher o cualquier otro jugador a la defensiva se coloca sobre o frente al home sin tener posesión de la bola, o toca al bateador o a su bat, al pitcher se le cargará un balk, al bateador se concederá la primera base por la interferencia y la bola quedará muerta.

(h) Obstrucción

Cuando una obstrucción ocurra, el umpire deberá cantar o señalar "Obstrucción".

- (1)** Si se está realizando una jugada sobre el jugador obstruido, o si el bateador-corredor es obstruido antes de que toque la primera base, la bola estará muerta y todos los corredores avanzarán, sin riesgo de ser puestos out, a la base que, a juicio del umpire, 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 como castigo por la obstrucción, avanzarán, sin riesgo de ser puestos out.

Comentario de la Regla 6.01(h)(1): Cuando se esté realizando una jugada sobre un corredor obstruido, el umpire marcará la obstrucción de la misma forma como cuando pide "tiempo", con ambas manos levantadas sobre su cabeza. La bola queda muerta inmediatamente se haga la señal del umpire; sin embargo, si una bola tirada está en vuelo antes que la obstrucción sea marcada por el umpire, se les concederá a los corredores las bases que les habrían sido concedidas en tiros malos, como si la obstrucción no hubiese ocurrido. En una jugada en que un corredor es sorprendido entre segunda y tercera y es obstruido por el tercera base avanzando en dirección a tercera mientras el tiro del short stop aún está en el aire, si dicho tiro entra al dugout, se le otorga el home al corredor obstruido. A los demás

Regla 6.01(h)(1) a 6.01(i)(1)

corredores en base en esta situación, también se les conceden dos bases a partir de la última base tocada legalmente antes de que la obstrucción fuese marcada.

- (2) Si no se está realizando jugada sobre el corredor obstruido, la jugada deberá proseguir hasta que ninguna otra acción sea posible. Entonces el umpire pedirá “tiempo” e impondrá los castigos, si los hubiere, que a su juicio nulifiquen la acción de la obstrucción.

Comentario de la Regla 6.01(h)(2): Conforme a la regla 6.01(h)(2), cuando la bola no está muerta en una obstrucción y un corredor obstruido avanza más allá de la base que, a juicio del umpire, le habría sido concedida por causa de la obstrucción, él lo hace a su propio riesgo y puede ser puesto out. Esta es una decisión a juicio del umpire.

NOTA: El catcher, 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 catcher puede estar en ella solo cuando esté fildeando una bola o cuando tenga posesión de la misma en su mano.

Comentario de la Regla 6.01(h): Si un jugador a la defensiva está por 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 umpire 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 bola 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.

(i) Choques en Home

- (1) Un corredor que intenta anotar no puede desviarse de su carril directo a home para iniciar contacto con el catcher, o de cualquier otra manera iniciar un choque evitable. Si, a juicio del umpire, el corredor que intenta anotar, inicia contacto con el catcher de esa manera, el umpire declarará “out” al corredor (sin importar si el catcher mantiene posesión de la bola). En tales situaciones, el umpire declarará la bola muerta y todos los corredores deberán regresar a la última base tocada al momento del choque. Si el corredor se barre en el home de una manera apropiada, no se considerará que ha violado la regla 6.01(i).

Comentario de la Regla 6.01(i)(1): El hecho de que el corredor no haga un esfuerzo 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 carril para iniciar contacto con el catcher en violación a la regla 6.01(i)(1), o si, de otra manera, inició un choque que pudo haber sido evitado. Cuando el corredor se

Regla 6.01(i)(1) a 6.01(j)(1)

barre con sus pies primero, se considerará apropiado si las piernas y los glúteos del corredor hacen contacto con el terreno antes de hacer contacto con el catcher. En caso que se barra primero de cabeza se considerará que el corredor se ha barrido apropiadamente si su cuerpo toca el terreno antes de hacer contacto con el catcher. Si el catcher bloquea el carril del corredor, el umpire no deberá juzgar que el corredor inicio un choque evitable en violación de esta Regla 6.01(i)(1).

- (2) A menos que el catcher tenga posesión de la bola, el catcher no puede bloquear el carril del corredor que intenta anotar. Si, a juicio del umpire, el catcher bloquea el carril del corredor sin tener posesión de la bola, el umpire deberá declarar “safe” al corredor. No obstante, lo dicho anteriormente, no se considerará una violación de esta regla 6.01(i)(2), si el catcher bloquea el carril del corredor en un intento legítimo por fildear el tiro (**por ejemplo:** En reacción a la dirección, trayectoria o rebote del tiro, o en reacción a un tiro que se origina del pitcher o de algún jugador del cuadro interior). Además, no se juzgará que un catcher, sin estar en posesión de la bola, ha violado esta regla 6.01(i)(2) si el corredor podría haber evitado el choque con el catcher barriéndose (o cualquier otro jugador cubriendo el home).

Comentario de la Regla 6.01(i)(2): No se considerará que un catcher ha violado la regla 6.01(i)(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 un catcher ha evitado o impedido el avance del corredor si, a juicio del umpire, el corredor hubiera sido declarado out aún con el catcher bloqueando el home. Además, un catcher debe hacer su mejor esfuerzo posible para evitar contacto innecesario y forzado mientras toca a un corredor que intenta barrerse. Los catchers que de manera rutinaria hagan contacto innecesario y forzado con un corredor que intenta barrerse (**por ejemplo:** Al iniciar contacto usando la rodilla, rodillera, codo o antebrazo) estarán sujetos a sanciones por parte de la Oficina de la Presidencia.

Todas referencias al catcher en esta regla 6.01(i) se aplicarán equitativamente a otros jugadores que cubren el home. Además, esta regla 6.01(i)(2) no se aplicará a jugadas forzadas en home.

(j) Barriéndose en las Bases en Intentos de Doble Play

Si un corredor no realiza una barrida de buena fe (bona fide), e inicia (o intenta de hacer) contacto con el jugador a la defensiva con el propósito de romper un doble play, él debería ser declarado out bajo esta regla 6.01. Una “barrida de buena fe” (bona fide) para los propósito de la regla 6.01 ocurre cuando el corredor:

- (1) Comienza su barrida (es decir hace contacto con el suelo) antes de alcanzar la base;

Regla 6.01(j)(2) a 6.02(a)(3)

- (2) Es capaz e intenta alcanzar la base con su mano o pie;
- (3) Es capaz e intenta permanecer en la base (excepto en el home) después de completar su barrida; y
- (4) Se barre dentro del alcance de la base sin cambiar su dirección con el propósito de iniciar contacto con un jugador de la defensiva.

Un corredor que realiza una “barrida de buena fe” (bona fide) no será declarado out por interferencia bajo esta regla 6.01, incluso en los casos en que el corredor hace contacto con el jugador a la defensiva como consecuencia de una barrida permitida. Además, no se debe marcar interferencia cuando el contacto del corredor con el jugador a la defensiva fue causado por el jugador a la defensiva que estaba situado en (o moviéndose hacia) el carril legal del corredor hacia la base.

No obstante a lo anterior, una barrida no será una “barrida de buena fe” (bona fide) si el corredor se involucra en un “bloqueo rodante”, o inicia intencionalmente (o intenta iniciar) el contacto con el jugador a la defensiva elevando y pateando su pierna por encima de la rodilla del jugador a la defensiva o estirando su brazo o la parte superior de su cuerpo.

Si el umpire determina que el corredor violó la regla 6.01(j), el umpire declarará out tanto al corredor como al bateador-corredor. Tenga en cuenta, sin embargo, que si el corredor ya había sido declarado out, entonces el corredor sobre quien la defensa estaba intentando hacer una jugada será declarado out.

6.02 Acción Ilegal del Pitcher

(a) Balks

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

- (1) El pitcher, estando en contacto con la placa de pitcheo, hace cualquier movimiento naturalmente asociado con su envío y deja de efectuar tal lanzamiento;

Comentario de la Regla 6.02(a)(1): Si un pitcher zurdo o derecho pasa su pie libre más allá del borde posterior de la placa de pitcheo, estará obligado a lanzarle al bateador, excepto para tirar a segunda base en una jugada de revirada.

- (2) El pitcher, estando en contacto con la placa de pitcheo, amaga con tirar a primera o tercera base y no completa el tiro;
- (3) El pitcher, estando en contacto con la placa de pitcheo, no da un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base;

Regla 6.02(a)(3) a 6.02(a)(8)

Comentario de la Regla 6.02(a)(3): Se requiere que el pitcher, cuando está en contacto con la placa de pitcheo, dé un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base. Si un pitcher se voltea o gira sobre su pie libre, sin realmente dar un paso, o si gira su cuerpo y tira antes de dar el paso, es un balk.

El pitcher 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 pitcher 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 la primera salir hacia segunda, se gira da un paso y tira hacia primera base. Es legal para un pitcher hacer un amague de tiro a segunda base.

- (4) El pitcher, estando en contacto con la placa de pitcheo, tira, o hace amague de tirar a una base desocupada, excepto con el propósito de hacer una jugada;

Comentario de la Regla 6.02(a)(4): Para determinar si un pitcher tira o finge un tiro a una base desocupada con el propósito de realizar una jugada, el umpire deberá considerar si el corredor en la base anterior demuestra o de alguna manera da la impresión de su intención de avanzar a dicha base desocupada.

- (5) El pitcher realiza un lanzamiento ilegal;

Comentario de la Regla 6.02(a)(5): Un lanzamiento de retorno rápido es un lanzamiento ilegal. Los umpires juzgarán un lanzamiento de retorno rápido, como aquel que es realizado antes que el bateador este razonablemente acomodado en la caja del bateador. El castigo con corredores en bases es un balk; sin corredores en base, será una bola. El llamado lanzamiento de retorno rápido es peligroso y no debe permitirse.

- (6) El pitcher hace un lanzamiento al bateador mientras no está de frente al bateador;
- (7) El pitcher hace cualquier movimiento naturalmente asociado con su lanzamiento sin estar en contacto con la placa de pitcheo;
- (8) El pitcher, retrasa el juego innecesariamente;

Comentario de la Regla 6.02(a)(8): La regla 6.02(a)(8) no debe aplicarse cuando se da una advertencia de conformidad con la regla 6.02(c)(8) (la cual prohíbe el retraso intencional del juego al tirarle la bola a un jugador a la defensiva sin la intención de poner "out" a un corredor). Si un pitcher es expulsado conforme a la regla 6.02(c)(8) por continuar retrasando el juego, también se aplica el castigo dispuesto en la regla 6.02(a)(8). La regla 5.07(c) (que establece un tiempo límite para que un pitcher haga su lanzamiento cuando las bases estén desocupadas) aplica solamente cuando no haya corredores en bases.

Regla 6.02(a)(9) a 6.02(b)

- (9) El pitcher, sin tener posesión de la bola, se para sobre o a horcajadas de la placa de pitcheo o mientras está fuera de la placa de pitcheo, finge un lanzamiento;
- (10) El pitcher, luego de asumir una posición legal de lanzar, quita una mano de la bola que no sea en un lanzamiento o tirar a una base;
- (11) El pitcher, estando en contacto con la placa de pitcheo, accidental o intencionalmente se le resbala o se le cae la bola de su mano o guante;
- (12) El pitcher, mientras concede una base por bolas intencional, hace un lanzamiento, cuando el catcher está fuera de la caja del catcher;
- (13) El pitcher realiza el lanzamiento desde la posición de lado (set) sin hacer un alto total en sus movimientos.

CASTIGO: La bola queda muerta, y cada corredor avanzará una base sin riesgo a ser puesto out, a menos que el bateador llegue a primera base en un hit, un error, una base por bolas, un pelotazo o de alguna otra forma, y todos los demás corredores avanzan al menos una base, en cuyo caso la jugada continuará y se hace caso omiso del balk.

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

REGLA APROBADA: Si un corredor que falla en pisar la primera base a la cual está avanzando, y se le declare out en apelación, deberá considerarse como que ha avanzado una base para el propósito de esta regla.

Comentario de la Regla 6.02(a): Los umpires deberán tener en cuenta que el propósito de la regla del balk es evitar que el pitcher engañe deliberadamente al corredor de base. Si hay alguna duda en la mente del umpire, la intención del pitcher debe gobernar. Sin embargo, se deben tener en cuenta ciertos detalles:

- (A) Pararse a horcajadas sobre la placa del pitcher sin la bola se debe interpretar como un intento de engaño y deberá marcarse balk.
- (B) Con corredor en primera base, el pitcher 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.

(b) Lanzamientos Ilegales con Bases Desocupadas

Si el pitcher hace un lanzamiento ilegal sin corredores en base, se cantará bola, a

Regla 6.02(b) a 6.02(c)(7)

menos que el bateador alcance la primera base por un hit, un error, una base por bolas, un pelotazo o de alguna otra manera.

Comentario de la Regla 6.02(b): Una bola que se le resbala de la mano al pitcher y cruza la línea de foul, será decretado bola; de lo contrario será marcado no lanzamiento. Con corredores en base, esto será un balk.

(c) Prohibiciones en el Lanzamiento

El pitcher no deberá:

- (1) Mientras se encuentra en el círculo de 18 pies que rodea la placa de pitcheo, tocar la bola después de haberse tocado su boca o sus labios o tocar su boca o labios mientras está en contacto con la placa de pitcheo. El pitcher deberá secarse claramente los dedos de su mano de lanzar antes de tocar la bola o hacer contacto con la placa de pitcheo.

EXCEPCION: Siempre que así lo acuerden ambos managers, el umpire antes de comenzar un juego que ha de jugarse bajo un clima frío, podrá permitir que el pitcher sople en su mano.

CASTIGO: Por la violación de esta parte de la regla, los umpires inmediatamente deberán remover la bola del juego y advertirle al pitcher. Por cualquier violación subsiguiente se deberá marcar una bola. Sin embargo, si se realiza el lanzamiento y el bateador alcanza la primera base mediante un hit, un error, un pelotazo o de alguna otra manera, y ningún otro corredor es puesto out antes de avanzar por lo menos una base, la jugada continuará haciéndose caso omiso de la violación. Los pitchers que violen la regla en repetidas ocasiones estarán sujetos a una multa por la Oficina de la Presidencia.

- (2) Escupir sobre la bola, cualquiera de las dos manos, o en su guante;
- (3) Frotar la bola en su guante, su persona o su ropa;
- (4) Aplicar una sustancia extraña de cualquier tipo a la bola;
- (5) Desfigurar la bola de cualquier manera; o
- (6) Lanzar una bola alterada de las maneras dispuestas en la regla 6.02(c)(2) hasta la (5), o lo que se conoce como bola “brillante”, bola “ensalivada”, bola “enlodada” o bola “lijada”. El pitcher tiene permitido frotar la bola entre sus manos desnudas.
- (7) Tener en su persona, o en su poder ninguna sustancia extraña.

Comentario de la Regla 6.02(c)(7): El pitcher no podrá ponerse nada en cualquier mano, cualquier dedo o cualquier muñeca (por ejemplo, curitas, tape, pegamento,

Regla 6.02(c)(7) a 6.02(d)(2)

pulseras, etc.). El umpire determinará si tales accesorios adheridos son una sustancia extraña para los fines de la regla 6.02(c)(7), pero de ningún caso se le permitirá al pitcher lanzar con dichos accesorios adheridos a sus manos, los dedos o las muñecas.

- (8) Retrasar intencionalmente el juego tirando la bola a otro jugador que no sea el catcher, cuando el bateador está en su posición, excepto en un intento de poner out” a un corredor.

CASTIGO: Si, después de la advertencia por el umpire, se repite tal acción dilatoria, el pitcher será expulsado del juego.

- (9) Lanzarle intencionalmente al bateador.

Si, a juicio del umpire, ocurre tal violación, el umpire podrá elegir entre:

- (A) Expulsar del juego al pitcher, o al manager y al pitcher.
- (B) Podrá advertir al pitcher y a los managers de ambos equipos, que otro lanzamiento de este tipo resultará la expulsión inmediata del pitcher (o su relevo) y del manager.

Si, a juicio del umpire, las circunstancias lo ameritan, ambos equipos podrán ser oficialmente “advertidos” antes del comienzo del juego o en cualquier momento durante el juego.

(La Oficina de la Presidencia pueden tomar medidas adicionales de conformidad con la autoridad que les otorga la Regla 8.04).

Comentario de la Regla 6.02(c)(9): No está permitido al personal de un equipo entrar al terreno para discutir o protestar una advertencia emitida bajo la regla 6.02(c)(9). Si un manager, coach o jugador sale del dugout o deja su posición para discutir una advertencia, debe ser advertido para que se detenga. Si continua, estará sujeto a ser expulsado.

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

(d) **CASTIGO:** Por la violación de cualquier parte de las reglas (c)(2) hasta la (7):

- (1) El pitcher será expulsado inmediatamente del juego y se suspenderá automáticamente. En las Ligas Menores, la suspensión automática es por 10 juegos.
- (2) Si una jugada sigue a la violación señalada por el umpire, el manager de la ofensiva, podrá informarle al umpire principal que elige aceptar la

Regla 6.02(d)(2) a 6.03(a)(1)

jugada, de la siguiente manera. Dicha elección deberá hacerse inmediatamente de terminada la jugada. Sin embargo, si el bateador alcanza la primera base en un hit, un error, una base por bolas, un pelotazo, o de alguna otra manera, y ningún otro corredor es puesto out antes de avanzar por lo menos una base, la jugada continuará su curso y se hace caso omiso de la violación.

- (3)** Aunque el equipo a la ofensiva opte por aceptar la jugada, la violación será reconocida y los castigos señalados en el inciso (1) seguirá estando vigente.
- (4)** Si el manager del equipo a la ofensiva opta por no aceptar la jugada, el umpire principal decretará bola automáticamente, o si hay corredores en bases se cantará balk.
- (5)** El umpire será el único juez al determinar si alguna parte de esta regla ha sido violada.

Comentario de la Regla 6.02(d)(1) hasta la 6.02(d)(5): Si un pitcher viola la regla 6.02(c)(2) o la regla 6.02(c)(3) y, a juicio del umpire, con su acción, no tenía la intención de alterar las características de una bola lanzada, entonces el umpire, a su discreción, podrá hacerle una advertencia al pitcher en lugar de aplicarle los castigos establecidos por la violación de las reglas 6.02(c)(2) a la 6.02(c)(6). Sin embargo si el pitcher persiste a violar cualquiera de estas reglas, el umpire deberá aplicar el castigo.

Comentario de la Regla 6.02(d): Si en algún momento la bola golpea la bolsa de brea, la bola sigue en juego. En caso de lluvia o terreno mojado, el umpire puede instruir al pitcher que cargue la bolsa de brea en su bolsa trasera. El pitcher puede usar la bolsa de brea para aplicar brea en su mano o manos desnudas. Ni el pitcher, ni ningún otro jugador, pueden aplicar brea directamente de la bolsa de brea a la bola, ni tampoco se permitirá al pitcher ni a ningún otro jugador aplicar brea directamente de la bolsa a su guante o a cualquier parte de su uniforme.

6.03 Acción Ilegal del Bateador

(a) Un bateador es out por acción ilegal cuando:

- (1)** Él batea la bola teniendo uno o ambos pies sobre el terreno completamente fuera de la caja del bateador.

Comentario de la Regla 6.03(a)(1): Si un bateador batea una bola fair o foul mientras se encuentra fuera de la de la caja bateador, será declarado out. Los umpires deben poner mucha atención a la posición de los pies del bateador si intenta batear la bola mientras está siendo embasado intencionalmente. Un bateador no puede saltar o salirse de la caja del bateador para batear la bola.

Regla 6.03(a)(2) a 6.03(a)(5)

- (2) Él se cambia de una caja del bateador a la otra mientras el pitcher está en posición listo para lanzar.
- (3) Él interfiere con el fildeo o tiro del catcher saliéndose de la caja del bateador o al realizar cualquier otro movimiento que estorbe la jugada del catcher en home.
- (4) Él tira su bat en territorio fair o foul y le pega al catcher (incluyendo el guante del catcher) mientras el catcher estaba tratando de atrapar un lanzamiento con corredor(es) en base y/o el lanzamiento fue el tercer strike.

EXCEPCIÓN a las Reglas 6.03(a)(3) y (4): El bateador no es out si cualquier corredor que está intentando avanzar es puesto out, o si el corredor tratando de anotar es decretado out, por la interferencia del bateador.

Comentario de la Regla 6.03(a)(3) y (4): Si el bateador interfiere con el catcher, el umpire 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 umpire, fue legalmente tocada al momento de la interferencia.

Sin embargo, si el catcher realiza una jugada y el corredor que intenta avanzar es puesto out, 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 retirado. 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 bat completamente alrededor y, a juicio del umpire, golpea al catcher sin intención o hace contacto con la bola detrás de él en el back swing, solo se cantará strike (no interferencia). Sin embargo, la bola queda muerta, y ningún corredor podrá avanzar en la jugada.

- (5) Él usa o intenta usar un bat que, a juicio del umpire, 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, bats rellenos, de superficie aplanada, claveteados, ahuecados, agujereados, rayados o cubiertos con una sustancia como parafina, cera, etc.

No se permitirá ningún avance en las bases (excepto los avances que no sean causados por el uso de un bat ilegal, **por ejemplo:** robo de base, balk, wild pitch, passed ball) y cualquier out u outs realizados durante una jugada se mantendrán. Además de ser declarado out, el jugador será expulsado del juego y podrá estar sujeto a otras sanciones según lo determinado por la Oficina de la Presidencia.

Regla 6.03(a)(5) a 6.03(b)(7)

Comentario de la Regla 6.03(a)(5): Se considerará que el bateador ha utilizado o ha intentado utilizar un bat ilegal si el bateador entra con dicho bat a la caja del bateador.

(b) Bateando Fuera de Turno

- (1) Un bateador será declarado out, en apelación, cuando deje de batear en el turno que le corresponde, y otro bateador completa un turno al bat en su lugar.
- (2) El bateador debido puede tomar su lugar en la caja del bateador en cualquier momento antes de que el bateador indebido se convierta en corredor o sea puesto out, y todas las bolas o strikes si las hay, serán cargadas al bateador debido en su turno al bat.
- (3) Cuando un bateador indebido se convierte en corredor o es puesto out, y el equipo de la defensiva apela al umpire, antes del primer lanzamiento al próximo bateador de cualquiera de los dos equipos, o antes de cualquier jugada o intento de jugada, el umpire deberá **(1)** declarar out al bateador debido; y **(2)** nulificará cualquier avance o anotación debido a una bola bateada por el bateador indebido o por un avance a primera base del bateador indebido por un sencillo, un error, una base por bolas, ser golpeado por un lanzamiento o de cualquier otra manera.
- (4) Si un corredor avanza, en una base robada, balk, wild pitch, o passed ball, mientras el bateador indebido está al bat, tal avance será legal.
- (5) Cuando un bateador indebido se convierte en corredor o es puesto out, y se hace un lanzamiento al siguiente bateador de cualquier equipo, antes de hacerse una apelación, el bateador indebido se convierte un bateador legal, y los resultados de su turno al bat quedarán legalizados.
- (6) Cuando el bateador debido es declarado out por haber dejado de batear en su turno, el siguiente bateador será aquel cuyo nombre siga al bateador debido que ha sido declarado out.
- (7) Cuando un bateador indebido se convierte en bateador debido, por no haberse hecho una apelación antes del siguiente lanzamiento, el próximo bateador será aquel cuyo nombre siga al bateador indebido que ha sido legalizado. Desde el momento en que las acciones del bateador indebido son legalizadas, el line up (orden al bat) continúa con el nombre siguiente al bateador indebido que ha sido legalizado.

Regla 6.03(b)(7)

Comentario de la Regla 6.03(b)(7): El umpire no le avisará a nadie sobre la presencia de un bateador indebido en la caja del bateador. Esta regla tiene por objetivo requerir una vigilancia constante de parte de los jugadores y managers de ambos equipos.

Dos puntos fundamentales deben tenerse presentes: Cuando un bateador batea fuera de turno, el bateador debido será el jugador declarado out. Si un bateador indebido batea y alcanza una base o es puesto out, 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 indebido ha bateado en su turno debido y ello establece el line up (orden al bat) a seguirse.

REGLA APROBADA: Con el fin de ilustrar diversas situaciones que puede presentarse cuando se batea fuera de turno, suponga que en la primera entrada el line up (orden al bat) es el siguiente:

Abel-Benítez-Carlos-Daniel-Eduardo-Francisco-García-Rodríguez-Valdés.

JUGADA (1) Benítez al bat. Con la cuenta de 2 bolas 1 strike **(a)** el equipo a la ofensiva descubre el error **(b)** el equipo a la defensiva apela.

DECISIÓN: En cualquier caso, Abel reemplaza a Benítez, con la cuenta en su favor de 2 bolas y un strike.

JUGADA (2) Benítez batea y pega doble. El equipo a la defensiva apela **(a)** inmediatamente, o **(b)** después de un lanzamiento a Carlos.

DECISIÓN: **(a)** Abel es declarado “out” y Benítez es el bateador debido; **(b)** Benítez se quedará en segunda base y Carlos es el bateador debido.

JUGADA (3) Abel recibe base por bolas. Benítez también recibe base por bolas. Carlos batea y Benítez es out en jugada forzada. Eduardo batea en el turno de Daniel. Mientras Eduardo está al bat, Abel anota y Carlos avanza a segunda base en wild pitch. Eduardo batea una bola por el cuadro interior y es puesto out mientras que Carlos avanza a tercera. El equipo a la defensiva apela **(a)** inmediatamente o **(b)** después de un lanzamiento a Daniel.

DECISIÓN: **(a)** La carrera de Abel cuenta y Carlos tiene derecho a la segunda base ya que esos avances no fueron como resultado de una bola bateada por el bateador indebido o de su avance a primera base. Carlos deberá regresar a segunda base ya que su avance a tercera base fue como resultado de la bola bateada por el bateador indebido. Daniel es declarado out, y Eduardo es el bateador debido; **(b)** la carrera de Abel cuenta y Carlos permanece en tercera. Francisco es el bateador debido.

JUGADA (4) Con las bases llenas y dos out. Rodríguez batea en el turno de Francisco y conecta triple, impulsando tres (3) carreras. El equipo a la defensiva

Regla 6.03(b)(7) a 6.04(a)(1)

apela **(a)** inmediatamente a **(b)** después de un lanzamiento a García.

DECISIÓN: **(a)** Francisco es declarado out y no se anota ninguna carrera. García es el bateador debido al comenzar la segunda entrada; **(b)** Rodríguez permanece en tercera y anotan las tres (3) carreras. Valdés es el bateador debido.

JUGADA (5) Después de la jugada (4)(b) antes mencionada, García continúa al bat. **(a)** Rodríguez es sorprendido en tercera para el tercer out, o **(b)** García conecta un elevado y es out, y no se hace ninguna apelación. ¿Quién es el bateador debido para abrir la segunda entrada?

DECISIÓN: **(a)** Valdés. Éste se convirtió en el bateador debido 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 bat de García.

JUGADA (6) Daniel recibe base por bolas y Abel viene a batear. Daniel era un bateador indebido, y si se hace una apelación antes del primer lanzamiento a Abel, se declara out a Abel, Daniel es removido de la base y Benítez sería el bateador debido. No hay reclamación y se le hizo un lanzamiento a Abel. Ahora se legaliza la base por bola a Daniel, y de ese modo Eduardo se convierte en el bateador debido. Eduardo puede reemplazar a Abel en cualquier momento antes de que este (Abel) sea puesto out o se convierta en corredor. Pero él no lo hace así. Abel conecta un elevado y es puesto out, y Benítez viene a batear. Abel era un bateador indebido, y si se hace una apelación antes del primer lanzamiento a Benítez, Eduardo es declarado out, y el bateador debido es Francisco. No hay apelación, y se le hace un lanzamiento a Benítez. En ese momento el out de Abel queda legalizado, y Benítez es el bateador debido. Benítez recibe base por bolas. Carlos es el bateador debido. Carlos conecta un elevado y es out. Ahora Daniel es el bateador debido, pero él está en segunda base. ¿Quién es el bateador debido?

DECISIÓN: El bateador debido es Eduardo. Cuando el bateador debido está en base, se le pasa por alto su turno, y el bateador que le sigue se convierte en el bateador debido.

6.04 Conducta Antideportiva

- (a)** Ningún manager, jugador, sustituto, coach, entrenador deportivo o bat boys, en ningún momento, ya sea desde el dugout, caja de coach, o en el terreno de juego, o desde cualquier otro parte, podrá:
 - (1)** Incitar, o tratar de incitar, verbalmente o con señas, una protesta de los aficionados.

Regla 6.04(a)(2) a 6.04(e)

- (2) Usar lenguaje que pueda, en alguna forma, referirse o aludir a jugadores del equipo contrario, un umpire, o cualquier aficionado.
- (3) Pedir “tiempo”, o emplear otras palabra o frases o realizar acción alguna mientras la bola está viva y en juego, con la clara intención de tratar que el pitcher cometa balk.
- (4) Hacer contacto intencional con un umpire en cualquier forma.
- (b) Los jugadores uniformados no podrán conversar ni mezclarse con los aficionados, ni tampoco sentarse en las gradas antes, durante o después del juego. Ni los managers, ni los coaches, ni los jugadores pueden conversar con los aficionados antes o durante el juego. Los jugadores de equipos contrarios no podrán confraternizar en ningún momento mientras estén en uniformados.
- (c) Ningún jugador a la defensiva podrá situarse en la línea de visión de bateador, ni actuar con el deliberado y antideportivo propósito de estorbarle o distraerle al bateador.

CASTIGO: El infractor será expulsado del juego y deberá abandonar el terreno de juego y, si se cometió un balk será nulificado.

- (d) Cuando un manager, jugador, coach, o entrenador deportivo sea expulsado del juego, deberá abandonar inmediatamente el campo y no podrá tomar participación alguna en ese juego. Deberá permanecer en los vestidores del club o se vestirá con ropa de civil y abandonará el estadio, o podrá tomar asiento en las gradas, bien alejado de la vecindad del dugout, o del bullpen de su equipo.

Comentario de la Regla 6.04(d): Si un manager, coach o jugador están bajo suspensión puede estar en uniforme y podrá participar en la rutina de preparación del club antes del juego. A la hora del juego, el personal suspendido no podrá vestir el uniforme, no podrá estar en el “dugout”, y deberá estar lejos de las áreas donde se espera estén los demás jugadores durante el juego. El personal suspendido no tiene permitido estar en la cabina de transmisión o cualquier área de prensa durante el curso del juego, pero tienen permitido ver el juego desde las gradas o palcos.

- (e) Cuando los ocupantes del dugout de los jugadores demuestren violenta desaprobación de una decisión del umpire, este deberá primero advertirles que dicha forma de desaprobación debe cesar.

CASTIGO: (Si tal acción continúa) El umpire ordenará a los infractores abandonar el dugout o dirigirse al vestidor. Si no puede identificar al infractor o infractores, puede despejar el dugout de todos los jugadores sustitutos. El manager del equipo infractor tendrá la facultad de pedir el regreso al campo de juego solamente a aquellos jugadores que sean necesitados para sustituciones en el juego.

Regla 7.01(a) a 7.01(f)

7.00 - FINALIZANDO EL JUEGO

7.01 Juegos Reglamentarios

- (a) Un juego reglamentario (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 umpire principal lo declare terminado.

EXCEPCIÓN: Las Ligas Menores podrán adoptar una regla que estipule que uno o ambos juegos de un doble juego tengan una duración de siete entradas. En tales juegos, cualquiera de estas reglas aplicables a la novena entrada se aplicarán a la séptima entrada.

- (b) Si la anotación está empatada al finalizar nueve entradas completas, el juego continuará hasta, que **(1)** El equipo visitante haya anotado más carreras que el equipo local al finalizar una entrada completa, o **(2)** que el equipo local anote la carrera del gane en una entrada incompleta.
- (c) Si un juego es declarado terminado, es un juego reglamentario (oficial):
- (1) Si se han completado cinco entradas;
 - (2) Si el equipo local ha anotado más carreras en cuatro entradas o en cuatro y fracción de entrada, 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 la anotación.
- (d) Si un juego reglamentario (oficial) es terminado con la anotación empatada, se convertirá en un juego suspendido. Véase la regla 7.02.
- (e) Si un juego se pospone o de otra manera declarado cancelado antes de que se convierta en un juego reglamentario (oficial), el umpire principal lo declarará "no juego", a menos que el juego se suspenda de acuerdo con las reglas 7.02(a)(3), 7.02(a)(4) o 7.02(a)(5). Si un juego es pospuesto o de otra manera terminado debido a circunstancias extraordinarias, a discreción de la Oficina de la Presidencia será un juego suspendido.
- (f) La Oficina de la Presidencia puede determinar si se respetan los protocolos de juegos suspendidos por lluvia para cualquier juego reglamentario (oficial) o suspendido que haya progresado hasta o más allá de las situaciones descritas en la regla 7.01(c).

Comentario de la Regla 7.01: Las Ligas Mayores han determinado que la regla 7.01(c) y 7.01(e) No se aplicarán para ningún juego de la Fase de Comodín, la Serie

Regla 7.01(f) a 7.02(a)(3)

Divisional, Serie de Campeonato de la Liga, Serie Mundial o a cualquier juego adicional a la temporada del campeonato de las Ligas Mayores, que se juegue para romper un empate.

- (g) La anotación de un juego reglamentario (oficial) es el número total de carreras anotadas por cada equipo en el momento en que finaliza el juego.
 - (1) El juego finaliza cuando el equipo visitante completa su mitad de la novena entrada, si el equipo local está arriba en la anotación.
 - (2) El juego finaliza cuando se completa la novena entrada, si el equipo visitante está arriba en la anotación.
 - (3) 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 juego finaliza inmediatamente cuando la carrera del triunfo haya sido anotada.

EXCEPCION: Si el último bateador en un juego pega un home run fuera del campo de juego, el bateador-corredor y todos los corredores que están en bases se les permitirá anotar, de acuerdo con las reglas que gobiernan correr las bases y el juego concluye cuando el bateador-corredor toca la base de home.

REGLA APROBADA: El bateador pega un home run fuera del estadio para ganar el juego en la última mitad de la novena entrada o en una entrada extra, pero es declarado out por haber pasado a un corredor precedente. El juego finaliza tan pronto como se anota la carrera del triunfo. A menos que haya dos outs y la carrera del triunfo no haya cruzado el home, cuando el corredor rebase al otro corredor, en cuyo caso se termina la entrada y solo contarán las carreras que se hayan anotado antes del corredor pasarle al otro.

- (4) Un juego declarado terminado finaliza en el momento en que el umpire concluye el juego, a menos que se convierta en un juego suspendido de acuerdo a la regla 7.02(a).

7.02 Juegos Suspendidos, Pospuestos y Empatados

- (a) Un juego se convertirá en un juego suspendido, que debe completarse en una fecha posterior, si el juego es terminado por cualquiera de las siguientes razones:
 - (1) Un toque de queda impuesto por la ley;
 - (2) Un límite de tiempo permitido bajo las reglas de la Liga;
 - (3) Falla en el alumbrado, mal funcionamiento o error involuntario del

Regla 7.02(a)(3) a 7.02(a)(9)

operador en el uso de un dispositivo mecánico o del campo del juego bajo el control del equipo local (por ejemplo; techo retráctil, lonas o cualquier otro equipo para remover el agua);

- (4) Oscuridad, cuando una ley prohíbe el encendido del alumbrado;
- (5) El estado del clima, si un juego reglamentario (oficial) es dado por terminado mientras una entrada está en progreso y antes de que esta sea completada, y el equipo visitante ha anotado una o más carreras para tomar la delantera, y el equipo de casa no ha retomado la delantera; o
- (6) Es un juego reglamentario (oficial) que haya sido por terminado con la anotación empatada.

Las Ligas Menores también podrán adoptar las siguientes reglas para juegos suspendidos. (Si tales reglas fuesen adoptadas las Ligas Menores, la regla 7.01(e) no se aplicará a sus juegos);

- (7) El juego que no se ha convertido en un juego reglamentario (oficial) (4½ entradas con el equipo local al frente, o 5 entradas con el equipo visitante al frente o empatado);
- (8) Si un juego es suspendido antes de convertirse en un juego reglamentario (oficial), y se reanuda antes de otro juego regularmente programado, el juego regularmente programado se jugará a siete entradas. Véase la excepción que se describe en la Regla 7.01(a);
- (9) Si un juego es suspendido después de convertirse en un juego reglamentario (oficial), y se reanuda antes de otro juego regularmente programado, el juego regularmente programado se jugará a nueve entradas.

EXCEPCIÓN: Las reglas opcionales 7.02(a)(7), 7.02(a)(8) y 7.02(a)(9) para las Ligas Menores no aplicarán para los últimos juegos programados entre dos equipos durante la temporada regular. Las Ligas Menores podrán adoptar cualquiera de las reglas 7.02(a)(7), 7.02(a)(8) y 7.02(a)(9) para sus juegos de posttemporada.

A menos que la Oficina de la Presidencia indique lo contrario ningún juego cancelado debido a un toque de queda (regla 7.02(a)(1)), límite de tiempo (regla 7.02 (a)(2) o con la anotación empatada (regla 7.02(a)(6)), debe considerarse un juego suspendido a menos que haya avanzado lo suficiente para convertirse en un juego reglamentario (oficial) de acuerdo a la regla 7.01(c). Un juego dado por terminado de acuerdo a las reglas 7.02(a)(3), la 7.02(a)(4) o la 7.02(a)(5) será un juego suspendido en cualquier momento después de que haya comenzado.

Comentario de la Regla 7.02(a): Las Ligas Mayores han determinado que la regla 7.02(a) no se aplicará a ningún juego de la Fase de Comodín, la Serie Divisional, la

Regla 7.02(a)(9) a 7.02(b)(5)

Serie de Campeonato de la Liga, o Serie Mundial, ni a ningún juego adicional de temporada regular de las Ligas Mayores que se jueguen para romper un empate.

- (b) Un juego suspendido deberá ser reanudado y completado como se indica a continuación:
- (1) Inmediatamente antes del próximo juego sencillo programado entre los dos equipos en el mismo campo; o
 - (2) Inmediatamente antes del próximo doble juego programado entre los dos equipos, en el mismo campo, si no queda ningún juego sencillo programado en el rol de juegos; o
 - (3) Si fue suspendido en la última fecha programada entre los dos equipos en esa ciudad, será transferido, y de ser posible jugado, en el campo del equipo contrario;
 - (A) Inmediatamente antes del próximo juego sencillo programado; o
 - (B) Inmediatamente antes del próximo doble juego programado, si no queda ningún juego sencillo en la programación del rol de juegos.
 - (4) Cualquier juego suspendido que ha progresado lo suficiente para convertirse en un juego reglamentario (oficial), pero que no ha sido completado antes del último juego programado entre dos equipos durante la temporada regular será declarado un juego terminado, tal y como se explica a continuación:
 - (A) Si uno de los equipos está adelante en la anotación, el equipo que está adelante será declarado el ganador (a menos que el juego sea declarado terminado durante una entrada en progreso y antes que la entrada sea completada, y el equipo visitante haya anotado una o más carreras para tomar la ventaja, y el equipo local no haya retomado la ventaja, en cuyo caso la anotación al momento de la última entrada completa terminada prevalecerá para el propósito de esta regla 7.02(b)(4)); o
 - (B) Si la anotación está empatada, el juego será declarado "juego empatado" (a menos que el juego sea declarado terminado durante una entrada en progreso y antes que la entrada sea completada, y el equipo visitante haya anotado una o más carreras para empatar el juego, y el equipo local no haya vuelto a empatar el juego, en cuyo caso la anotación al momento de la última entrada completada terminada prevalecerá para el propósito de esta regla 7.02(b)(4)).
 - (5) Cualquier juego pospuesto, juego suspendido (que no ha progresado lo suficiente para ser un juego reglamentario (oficial)), o juego empatado

Regla 7.02(b)(5) a 7.02(c)

que no ha sido reprogramado y completado antes del último juego programado entre dos equipos durante la temporada regular deberá jugarse (o continuarse, en caso de un juego suspendido o empatado) hasta que sea un juego reglamentario (oficial) completo, si la Oficina de la Presidencia determina que el no jugar tales juegos podría afectar la elegibilidad para la posttemporada y/o la ventaja de equipo local para cualquier juego de Comodín o Serie Divisional.

Comentario de la Regla 7.02(b): Las Ligas Mayores han determinado que la regla 7.02(b) no se aplicará a ningún juego de la Fase de Comodín, la Serie Divisional, la Serie de Campeonato de la Liga, o Serie Mundial, o para cualquier juego adicional de temporada regular de las Ligas Mayores que se jueguen para romper un empate.

Las Ligas Menores determinó que los juegos no deben reprogramarse y jugarse como un juego reglamentario completo de acuerdo con la regla 7.02(b)(5) para determinar la elegibilidad o ventaja de equipo local para la posttemporada.

Si un juego suspendido debe reanudarse y no hay más juegos programados en el rol, la Ligas Menores determinó que se jugará un juego sencillo después de finalizar el juego suspendido.

(c) Un juego suspendido será reanudado a partir del punto exacto de la suspensión del juego original. El completar un juego suspendido significa continuar el juego original. El line up (orden al bat) de ambos equipos serán exactamente iguales al line up (orden al bat) al momento de la suspensión, sujeto a las reglas que gobiernan las sustituciones. Cualquier jugador podrá ser sustituido por cualquier jugador que no haya participado en el juego antes de la suspensión. Ningún jugador que haya sido sustituido antes de la suspensión podrá regresar al line up (orden al bat).

Un jugador que no estaba con el equipo cuando el juego fue suspendido puede ser utilizado como sustituto, aun cuando haya tomado el lugar de un jugador que ya no está con el equipo, el cual no sería elegible debido a que había sido retirado del line up (orden al bat) antes de la suspensión del juego.

Comentario de la Regla 7.02(c): Si inmediatamente antes de la decisión de suspender un juego, un pitcher no ha enfrentado a un mínimo de tres bateadores consecutivos de acuerdo con la regla 5.10(g) dicho pitcher cuando el juego suspendido se reanude más tarde, puede iniciar en la reanudación del juego, aunque no está obligado a hacerlo. Sin embargo, si él inicia la parte reanudada del juego, deberá completar a sus tres primeros bateadores consecutivos de acuerdo a la regla 5.10(g) y si no inicia al reanudarse el juego. Se considerará que ha sido sustituido y no podrá ser utilizado de nuevo en ese juego.

Regla 7.03(a) a 7.04

7.03 Juegos Forfiteados

- (a) Un juego puede ser forfiteado a favor del equipo contrario, cuando un equipo:
- (1) No haga acto de presencia en el campo, o estando en el campo de juego se niegue comenzar el juego dentro de un plazo de cinco minutos después que el umpire principal haya cantado “play”, a la hora programada para comenzar el juego, excepto que tal retraso sea inevitable, según el juicio del umpire principal;
 - (2) Utilice tácticas claramente diseñadas para retrasar o acortar el juego;
 - (3) Se niegue a continuar jugando durante un juego, a menos que éste haya sido suspendido o terminado por el umpire principal;
 - (4) No pueda reanudar el juego después de una suspensión, dentro de un minuto después que el umpire principal haya llamado a “play”;
 - (5) Después de la advertencia del umpire, deliberada y persistentemente viola cualquiera de las reglas de juego;
 - (6) Se niega a obedecer la orden del umpire de sacar un jugador del juego dentro de un tiempo razonable;
 - (7) No se presenta al segundo juego de un doble juego dentro de treinta minutos después de terminado el primer juego, a menos que, el umpire principal del primer juego haya autorizado más tiempo para el intermedio.
- (b) Un juego será forfiteado a favor del equipo contrario, cuando un equipo está imposibilitado o se niega a colocar a nueve jugadores en el terreno de juego.
- (c) Un juego será forfiteado a favor del equipo visitante si, luego de haber sido suspendido, los encargados del terreno voluntaria o intencionalmente, no obedecen la orden de los umpires respecto a la preparación del terreno para reanudar el juego.
- (d) Si el umpire principal declara un juego forfiteado deberá enviar un informe por escrito a la Oficina de la Presidencia en un plazo de veinticuatro horas después de su decisión, pero la falla en el envío de este informe, no se afectará la decisión del forfeit.

7.04 Juegos Protestados

Nunca se permitirá protestar un juego, independientemente de si dicha protesta se basa en decisiones dictadas por el umpire o una acusación de que un umpire aplicó incorrectamente estas reglas o dictado de otro modo una decisión en violación de estas reglas.

Reglas 8.01(a) a 8.02(b)

8.00 - EL UMPIRE

8.01 Perfil y Autoridad de los Umpires

- (a) La Oficina de la Presidencia designará a uno o más umpires para officiar en cada juego del campeonato de la Liga. Los umpires serán responsables de que el juego se desarrolle de conformidad con estas reglas oficiales y que se mantenga la disciplina y el orden en el terreno durante el juego.
- (b) Cada umpire es el representante de la Liga y del beisbol profesional, y está autorizado y se le requiere hacer cumplir todas estas reglas. Cada umpire tiene la autoridad para ordenarle a un jugador, coach, manager, directivo o empleado de un equipo a realizar o abstenerse de realizar cualquier acción que afecte la aplicación de estas reglas, y hacer cumplir las sanciones establecidas.
- (c) Cada umpire tiene autoridad para decidir sobre cualquier situación no cubierta específicamente en estas reglas.
- (d) Cada umpire tiene autoridad para expulsar del terreno de juego a cualquier jugador, coach, manager o sustituto, por protestar sus decisiones o por conducta antideportiva o lenguaje antideportivo. Si un umpire expulsa a un jugador mientras se desarrolla una jugada, la expulsión no tendrá efecto hasta que ninguna otra acción sea posible en esa jugada.
- (e) Cada umpire tiene autoridad a su discreción, de expulsar del terreno de juego a **(1)** cualquier persona cuyas funciones permiten su presencia en el terreno de juego, tales como personal de mantenimiento, acomodadores, fotógrafos, periodistas, locutores, etc., y **(2)** cualquier aficionado u otra persona no autorizada estar en el terreno de juego.

8.02 Apelaciones de las Decisiones de los Umpires

- (a) Cualquier decisión de un umpire que requiera su apreciación o juicio, tales como, pero sin limitarse a, si una bola bateada es fair o foul, si un lanzamiento es strike o bola, o si un corredor es safe o out, es decisiva. Ningún jugador, manager, coach o sustituto, podrá objetar tales decisiones de juicio.

Comentario de la Regla 8.02(a): No se permitirá a los jugadores abandonar su posición en el terreno o en las bases, o a managers o a "coaches" salir del (dugout), o de la caja de coach para discutir **BOLAS Y STRIKES**. Si comienzan a caminar hacia el home para protestar la decisión, deben ser advertidos. Si continúan serán expulsados del juego.

- (b) Si existe una duda razonable de que cualquier decisión del umpire pueda estar en conflicto con las reglas, el manager puede apelar la decisión y solicitar que

Reglas 8.02(b) a 8.02(c)

se tome la decisión correcta. Esta apelación se hará solamente al umpire que rindió la decisión protestada.

- (c) Si se apela una decisión, el umpire que toma la decisión puede consultar con otro umpire antes de tomar la decisión final. Ningún umpire habrá de criticar, buscar cambiar o interferir con la decisión de otro umpire a menos que sea consultado por el umpire que cantó la jugada. Si después de una jugada, los umpires consultan y cambian la decisión tomada, entonces ellos tienen la autoridad para tomar las medidas que, de conformidad con su discreción, estimen necesarias para eliminar los resultados y consecuencias de la decisión inicial que están revocando, incluyendo el colocar los corredores en donde ellos estimen que esos corredores habrían estado después de la jugada, si la última decisión se hubiese tomado como la decisión inicial, ignorando una interferencia u obstrucción que pueda haber ocurrido en la jugada, falla de los corredores en hacer pisa y corre, basado en la decisión inicial en el terreno, corredores que le hayan pasado a otros corredores o que hayan fallado en tocar bases, etc., todo a la discreción de los umpires. No se permitirá a ningún jugador, manager o coach discutir sobre el uso de la discreción de los umpires en la solución de la jugada y cualquier persona que lo discuta estará sujeta a expulsión. A pesar de lo establecido anteriormente, no se permite corregir el conteo bolas o strikes después de que se haya hecho un lanzamiento al siguiente bateador, o en el caso del último bateador de una entrada o del juego, después de que todos los jugadores del cuadro interior del equipo a la defensiva hayan abandonado el territorio de fair.

Comentario de la Regla 8.02(c): Se permite a un manager solicitar de los umpires una explicación de la jugada, y como los umpires ejercieron su discreción para eliminar los resultados y las consecuencias de la decisión inicial que los umpires han revocado. Sin embargo, una vez los umpires expliquen el resultado de la jugada, no se permite a nadie argumentar que los umpires debieron haber ejercido su discreción de forma diferente.

El manager o el catcher pueden solicitar al umpire principal que consulte con su compañero sobre un medio swing, cuando el umpire principal haya cantado bola en un lanzamiento, pero no pueden hacerlo cuando el lanzamiento haya sido cantado "strike". El manager no podrá discutir que el umpire ha tomado una decisión incorrecta, sino solamente que no solicitó ayuda de su compañero. Los umpires de las bases deben estar atentos a la solicitud del umpire principal y responder rápidamente. Los managers no pueden discutir el conteo de bola o strike bajo el pretexto de solicitar información sobre un medio swing.

Las apelaciones sobre un medio swing, sólo podrán hacerse cuando se cante bola, y cuando se le solicite la apelación, el umpire principal deberá consultar con un umpire de base su apreciación del medio swing. Si el umpire de base decide que el lanzamiento fue strike, dicha decisión prevalecerá. Las apelaciones sobre un "medio swing" deberán hacerse antes del próximo lanzamiento, o de cualquier jugada o intento de jugada. Si el "medio swing" ocurriese durante una jugada que concluye

Reglas 8.02(c) a 8.03(a)(6)

una media entrada, la apelación deberá hacerse antes de que todos los jugadores del cuadro interior del equipo a la defensiva abandonen el territorio fair.

Los corredores de bases deberán estar alerta a la posibilidad de que el umpire de base, al ser consultado por el umpire principal, puede cambiar la decisión de bola a strike, en cuyo caso el corredor estará a riesgo de ser puesto out en un tiro del catcher. Así mismo, el catcher debe estar alerta en una situación de robo de base, si la decisión de bola es cambiada a strike por el umpire de base al ser consultado por el umpire principal.

La bola sigue en juego en una apelación de un medio swing.

En un medio swing si el manager sale a discutir con el umpire de primera o tercera base, y luego de ser advertido, insiste en continuar con su discusión, puede ser expulsado ya que estaría discutiendo el conteo de bolas y strikes.

- (d) Ningún umpire podrá ser cambiado durante un juego a menos que él sufra una lesión o se enferme.

Si solamente hay un umpire, éste tendrá completa jurisdicción para aplicar las reglas. Podrá colocarse en cualquier posición en el terreno de juego que le permita cumplir con sus funciones (por lo general detrás del catcher, pero algunas veces detrás del pitcher si hay corredores en base). Se le considerará el umpire principal.

- (e) Si hay dos o más umpires, uno de ellos será designado umpire principal y los demás serán umpires de base.

8.03 Posición del Umpire

- (a) El umpire principal se colocará detrás del catcher. (Normalmente se le llama umpire de home). Sus deberes serán los siguientes:

- (1) Asumir la dirección total, y ser responsable por la conducción correcta del juego;
- (2) Cantar y llevar el conteo de bolas y strikes;
- (3) Cantar y declarar batazos fair y foul excepto aquellos que normalmente son responsabilidad de los umpires de bases;
- (4) Tomar todas las decisiones relacionadas con el bateador;
- (5) Tomar todas las decisiones, excepto aquellas normalmente son responsabilidad de los umpires de bases;
- (6) Decidir cuándo un juego debe ser forfiteado;

Reglas 8.03(a)(7) a 8.04(b)

- (7) Si se ha fijado un límite de tiempo, debe anunciar tal decisión y el tiempo fijado antes de comenzar el juego;
- (8) Informar al anotador oficial, al así ser solicitado, el orden al bate oficial y cualquier cambio en la alineación y en el orden de bateo;
- (9) Anunciar, a su discreción, cualquier regla especial de terreno.
- (b) Un umpire de bases podrá colocarse en cualquier posición en el terreno de juego que el estime la mejor para tomar las decisiones inminentes en las bases. Sus deberes serán los siguientes:

 - (1) Tomar todas las decisiones en las bases excepto aquellas reservadas específicamente al umpire principal;
 - (2) Asumir jurisdicción juntamente con el umpire principal para pedir “tiempo”, decretar balk, lanzamientos ilegales, deformación o decoloración de la bola por cualquier jugador.
 - (3) Ayudar al umpire principal, por todos los medios, en la aplicación de las reglas, y tendrá la misma autoridad junto con el umpire principal para aplicar y hacer cumplir las reglas y mantener disciplina, exceptuando la potestad para forfitear un juego.
- (c) Si diferentes umpires tomarán decisiones diferentes sobre una jugada, el umpire principal llamará a consulta a todos los umpires sin la presencia de managers o jugadores. Después de la consulta, el umpire en principal (a menos que la Oficina de la Presidencia haya designado otro umpire) determinará cuál decisión prevalecerá basándose en cuál de los umpires estaba en mejor posición y cuál decisión era probablemente la más correcta. El juego continuará como si sólo se hubiese tomado la última decisión.

8.04 Presentación de Informes

- (a) El umpire informará a la Oficina de la Presidencia, en un plazo de doce horas después de haber finalizado el juego, todas las violaciones a las reglas y otros incidentes que estime conveniente comentar, incluyendo la expulsión de cualquier entrenador, manager, coach o jugador y las razones que hubo para ello.
- (b) Cuando cualquier entrenador deportivo, manager, coach o jugador sea expulsado por una ofensa flagrante, tales como el uso de lenguaje obsceno o indecente, o por agresión a un umpire, entrenador deportivo, manager, coach o jugador, el umpire deberá informar a la Oficina de la Presidencia todos los detalles de lo ocurrido, en un lapso de cuatro horas después de finalizado el juego.

Reglas 8.04(c)

- (c)** Una vez recibido el informe del umpire que un entrenador deportivo, manager, coach o jugador ha sido expulsado, la Oficina de la Presidencia impondrá la sanción que el estime justa, y notificará a la persona sancionada y al manager del equipo al cual pertenece la persona sancionada. Si la sanción contempla una multa, la persona sancionada pagará a la Liga la cantidad de la multa en un plazo de cinco días después de haber recibido la notificación de la misma. El dejar de pagar dicha multa, en el plazo de cinco días, ocasionará que el ofensor no puede participar en ningún juego ni podrá sentarse en el dugout durante cualquier juego, hasta tanto la multa sea pagada.

MEMB

Instrucciones Generales para Umpires

INSTRUCCIONES GENERALES PARA UMPIRES

Los umpires no deben entablar conversaciones con los jugadores en el campo de juego. Manténgase alejado de la caja de coach y no converse con el coach en funciones.

Mantenga su uniforme en buenas condiciones. Este alerta y activo en el terreno de juego.

Sea siempre cortés con los directivos de los equipos, evite visitar las oficinas de los equipos y familiarizarse innecesariamente con los directivos o empleados de los equipos.

Cuando usted entre a un estadio, su única función es la de actuar como umpire del juego como representante del beisbol.

No permita que las críticas le impidan estudiar cuidadosamente las situaciones complejas. Lleve siempre consigo el libro de reglas. Es mejor consultar las reglas y detener el juego por diez minutos para resolver un problema difícil que perder un juego por una protesta y que tenga que volverse a jugar.

Haga que el juego sea dinámico. A menudo el juego de beisbol se favorece por el trabajo enérgico y diligente de los umpires.

Usted es el único representante oficial del beisbol en el campo de juego. Frecuentemente es una posición exigente que requiere mucha paciencia y buen juicio, pero no olvide que el elemento esencial para resolver una situación difícil es controlar su temperamento y el autocontrol.

Seguramente cometerá errores, pero nunca trate “compensar” después de haber cometido un error. Tome las decisiones tal y como las vea y olvídense de cuál es el equipo local o el visitante.

Mantenga siempre su vista sobre la bola mientras esté en juego. Es más importante saber dónde cayó un elevado, o hasta donde llegó una bola tirada, que si un corredor falló o no en tocar una base. No cante las jugadas apresuradamente, ni se vire muy rápidamente cuando un fildeador esté realizando un tiro para completar un doble play. Tenga cuidado con las bolas que se caen en el suelo luego de haber declarado out a un corredor.

No corra hacia una jugada con el brazo levantado o abajo señalando “out” o “safe”. Espere a que termine la jugada antes de realizar cualquier movimiento con los brazos.

Cada equipo de umpires debe desarrollar unas señas simples, de manera que el umpire indicado pueda corregir una decisión claramente equivocada una vez esté convencido de que ha cometido un error. Si está seguro de haber decidido la jugada

Instrucciones Generales para Umpires

correctamente, no se deje presionar por las insistencias de los jugadores en que “pregunte a otro umpire”. Si no está seguro, pregunte a uno de sus compañeros. No lleve esto a los extremos, manténganse alerta y cante las jugadas que le pertenecen. ¡Pero recuerde! El requisito principal es tomar las decisiones correctas. En caso de duda no vacile en consultar con su compañero. La dignidad del umpire es importante, pero nunca tan importante como “estar en lo correcto”.

La regla más importante para los umpires es siempre **“ESTAR EN POSICIÓN PARA VER CADA JUGADA”**. Aun cuando su decisión sea 100% correcta, los jugadores la objetarán si creen que no estaba bien colocado para poder ver la jugada con claridad y exactitud.

Finalmente, sea cortés, imparcial y firme, y de esa forma se ganará el respeto de todos.

Regla 9.01(a)

LAS REGLAS DE ANOTACIÓN

Índice

Anotador oficial: 9.01	Juego protestado: 9.01(b)(3)
Apelación de una decisión: 9.01(a)	Juego suspendido: 9.01(b)(3), 9.23(d)
Asistencias: 9.10	Juegos forfiteados: 9.03(e)
Atrapando robando: 9.07(h)	Juegos salvados por pitcher de relevo: 9:19
Base por bolas: 9.14	Juego declarado terminado: 9.03(e)
Bases robadas: 9.07	Jugada de selección (fielder's choice): definiciones 9.12(f)(2)
Bateando fuera de turno: 9.01(b)(4), 9.03(d)	Outs realizados: 9.09
Blanqueadas: 9.18	Pasarse Barriéndose: Definición de términos
Box score: 9.02, 9.03(b)	Passed balls: 9.13
Box score como se comprueban: 9.03(c)	Pitcher ganador y perdedor: 9.17
Carreras limpias: 9.16	Ponches: 9.15
Carreras permitidas: 9.16	Porcentajes, como se determinan: 9:21
Carreras producidas: 9.04	Rachas, como se determinan: 9:22
Como determinar campeonatos individuales: 9.22	Registro de rendimiento acumulado: 9.23
Determinando el valor de los hits: 9.06	Reportes: 9.02. 9.03
Dobles play: 9.11	Sacrificios: 9.08
Errores: 9.12	Sustitutos: 9.03(b)
Esfuerzo ordinario: Definición de términos	Triple play: 9.11
Estadísticas: 9.20	Wild pitches: 9.13
Hits: 9.05, 9.06	
Hits con los que terminan los juegos: 9.06(f) y (g)	
Indiferencia defensiva: 9.07(g)	

9.00— EL ANOTADOR OFICIAL.

9.01 El anotador oficial (Reglas Generales)

- (a) La Oficina del Comisionado, para los juegos de Ligas Mayores, y la Oficina de la Presidencia en las Ligas Menores designará un anotador oficial para cada juego del campeonato de la Liga, de postemporada o de juegos de estrellas. El anotador oficial presenciara el juego desde un lugar en el palco de prensa, en un asiento asignado permanentemente por el club local, en un asiento adyacente a la oficina de recolección de datos de la Liga. El anotador oficial tendrá la autoridad exclusiva para tomar todas las decisiones concernientes a la regla 9 que apliquen su propio juicio, tales como si el avance de un bateador a primera base en el resultado de un hit o de un error. El anotador oficial comunicará tales decisiones primero al personal de recolección de datos de la Liga, y segundo a personal de medios al palco de la prensa y a las casetas de transmisión, por medio de señales con las manos o a través de la caseta de sistema de sonido del palco de prensa, e informará de tales decisiones al sonido local, si le son solicitadas. Todas las personas, incluyendo los funcionarios del Club y jugadores del equipo, tienen prohibido hablar con el anotador oficial o al personal de recolección de datos oficiales de la Liga con respecto a dichas decisiones.

Regla 9.01(a)

El anotador oficial deberá tomar todas las decisiones de juicio. Al finalizar cualquier evento en el campo que requiera el juicio de su juicio, el anotador oficial primero tomará una decisión de a juicio "preliminar", en general, hará lo posible de lograrlo de manera oportuna, acorde al ritmo de la siguiente aparición en el home. Dentro de las 24 horas después que un juego haya concluido o haya sido suspendido, el anotador oficial, a su juicio, declarará tales decisiones preliminares como "finales" o revisará la decisión de a juicio inicial para convertirla en la decisión final. Un jugador o equipo puede solicitar a la Oficina de la Presidencia que revise una decisión de apreciación de un anotador oficial tomada en un juego en que el jugador o el equipo participaron, y notifique por escrito o por algún medio electrónico aprobado a la oficina de la Presidencia, dentro de las 72 horas posteriores a que la decisión se haya declarado final. La Oficina de la Presidencia podrá acceder a todos los vídeos disponibles y pertinentes y, después de considerar cualquier evidencia que desee, puede ordenar que se cambie una decisión de apreciación final si determina que la decisión final del anotador oficial fue claramente errónea. Después de esto, no se puede cambiar ninguna decisión de a juicio. Si el director ejecutivo de beisbol determina que un jugador o un equipo han abusado del proceso de apelaciones al presentar apelaciones frívolas continuamente, o al actuar de mala fe, puede imponer sanciones razonables al equipo o al jugador, después de dar una advertencia. Un jugador o un equipo de Ligas Menores pueden solicitar a la Oficina de la Presidencia que revise una decisión de a juicio de un anotador oficial de acuerdo con las reglas de la Liga.

Después de cada juego, incluyendo los forfiteados y los declarados terminados, el anotador oficial preparará un informe, en el formato estipulado por la Oficina del Comisionado, sobre los juegos de Ligas Mayores y la Oficina de la Presidencia, debe presentar un informe sobre los juegos de las Ligas Menores, tal informe debe incluir la fecha del juego, lugar donde se jugó, los nombres de los equipos que compitieron y de los umpires, la anotación completa del juego, y todos los récords individuales de los jugadores, compilados de acuerdo al sistema especificado en esta regla 9. Tan pronto como sea posible después de un juego, el anotador oficial deberá enviar los informes sobre los juegos de Ligas Mayores a la Oficina del Comisionado y los informes de juegos de Ligas Menores a la Oficina de la Presidencia. El anotador oficial enviará el informe de cualquier juego suspendido tan pronto sea posible después de completado el juego, o después que se convierta en un juego declarado terminado porque no pudo ser completado, conforme lo dispone la regla 7.02.

Comentario de la Regla 9.01(a): El anotador oficial debe enviar el informe oficial de anotación al compilador oficial de la Liga, si así lo requiera la Oficina de la Presidencia. En la eventualidad de que exista alguna discrepancia entre los registros del compilador de la Liga y las decisiones de un anotador oficial, el informe de dicho anotador oficial prevalecerá. Los compiladores y anotadores oficiales de la Liga, deben cooperar entre sí para resolver cualquier discrepancia.

Regla 9.01(b)(1) a 9.01(c)

- (b) (1)** En todos los casos, el anotador oficial no tomará una decisión anotación que este en conflicto con la regla 9 o cualquier regla oficial del beisbol. El anotador oficial se regirá estrictamente por las reglas de anotación establecidas en esta regla 9. El anotador oficial no tomará ninguna decisión que esté en conflicto con la decisión del umpire. El anotador oficial tendrá la autoridad para decidir sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto en estas reglas. La Oficina del Comisionado, con respecto a los anotadores de las Ligas Mayores, La Oficina de la Presidencia, con respecto a los anotadores de Ligas Menores, deben ordenar el cambio de cualquier decisión de un anotador oficial que esté en contra de las reglas de anotación establecidas en esta regla 9 y deben tomar cualquier medida correctiva que sea necesaria para corregir cualquier estadística que deba ser corregida como resultado de tal error en la decisión de anotación.
- (2)** Si los equipos cambian de posición antes de que tres hombres sean puestos “out”, el anotador oficial debe informar inmediatamente al umpire principal sobre este error.
- (3)** Si el juego es protestado o suspendido, el anotador oficial debe tomar nota de la situación exacta en el momento de la protesta o suspensión, incluyendo la anotación, el número de “outs”, la posición de los corredores, conteo de bolas y “strikes” del bateador, el line up (orden al bat) de cada equipo y los jugadores que hayan sido sustituidos del juego para cada equipo.

Comentario de la Regla 9.01(b)(3): Es importante que un juego suspendido se reanude exactamente en la misma situación que existía en el momento de la suspensión. Si se ordena que un juego protestado se vuelva a jugar a partir del momento de la protesta, el juego deberá reanudarse exactamente con la situación que existía justamente antes de la jugada protestada.

- (4)** El anotador oficial no llamará la atención del umpire ni de ningún miembro de cualquiera de los equipos, sobre el hecho de que un bateador este bateando fuera de turno.
- (c)** El anotador oficial es un representante oficial de la Liga, que merece el respeto y dignidad que su cargo le otorga, y se le proveerá protección por parte de la Oficina del Comisionado, con respecto a los anotadores de las Ligas Mayores, y la Oficina de la Presidencia, con respecto a los anotadores de Ligas Menores. El anotador oficial informará al oficial de la Liga correspondiente cualquier expresión indigna dicha por un manager, jugador, empleado o ejecutivo del equipo, o empleados de los medios, durante o como resultado del cumplimiento de sus obligaciones como Anotador oficial.

Regla 9.02 a 9.02 (a)(15)

9.02 Informe del Anotador Oficial

El informe oficial de anotación, elaborado por el anotador oficial, debe tener el formato prescrito por la Liga y deberá incluir:

- (a)** Los siguientes récords de cada bateador y corredor:
 - (1)** Número de veces que ha bateado, pero no se debe cargar un turno al bat cuando un jugador.
 - (A)** Batea un toque de sacrificio o elevado de sacrificio;
 - (B)** Se le concede la primera base por cuatro bolas;
 - (C)** Es golpeado por un lanzamiento; o
 - (D)** Se le concede la primera base por interferencia u obstrucción;
 - (2)** Número de carreras anotadas;
 - (3)** Número de sencillos (hits) conectados;
 - (4)** Número de carreras impulsadas;
 - (5)** Batazos de dos bases (dobles);
 - (6)** Batazos de tres bases (triples);
 - (7)** Home runs;
 - (8)** Total de bases en sencillos (hits) conectados;
 - (9)** Bases robadas;
 - (10)** Toques de sacrificios;
 - (11)** Elevados de sacrificios;
 - (12)** Número total de bases por bolas;
 - (13)** Lista por separado de bases por bolas Intencionales;
 - (14)** Número de veces que fue golpeado por un lanzamiento;
 - (15)** Número de veces que se ha otorgado primera base por interferencia u obstrucción;

Regla 9.02(a)(16) a 9.02(c)(5)

(16) Ponches;

(17) Número de veces que dio rola para doble play forzadas y doble play inverso;

Comentario de la Regla 9.02(a)(17): El anotador oficial no deberá anotar que un bateador ha bateado para un doble play, si el bateador-corredor es declarado “out” por la interferencia de un corredor precedente.

(18) Número de veces que fue atrapado robando.

(b) Las siguientes estadísticas para cada jugador a la defensiva:

(1) Número de “outs” realizados;

(2) Número de asistencias;

(3) Número de errores;

(4) Número de doble plays en las que ha participado; y

(5) Número de triple plays en las que ha participado.

(c) Las siguientes estadísticas para cada pitcher.

(1) Número de entradas lanzadas;

Comentario de la Regla 9.02(c)(1): Para calcular las entradas lanzadas, el anotador oficial deberá contar cada “out” realizado como un tercio ($\frac{1}{3}$) de entrada. **Por ejemplo**, si un pitcher abridor es relevado en la sexta entrada con un “out”, el anotador oficial acreditará $5\frac{1}{3}$ de entradas a ese pitcher. Si un pitcher abridor es relevado en la sexta entrada sin “outs”, el anotador oficial acreditará 5 entradas a ese pitcher e indicará que ese pitcher se enfrentó a tantos bateadores en la sexta entrada, anotando el número de bateadores enfrentados. Si un pitcher en relevo retira dos bateadores y es relevado, el anotador oficial acreditará a ese pitcher $\frac{2}{3}$ de entradas lanzadas. Si un pitcher relevista entra a juego y su equipo hace una apelación sobre una jugada que resulta en un “out”, el anotador oficial acreditará a dicho pitcher relevista, un tercio ($\frac{1}{3}$) de entrada lanzada.

(2) Número total de bateadores enfrentados;

(3) Número de bateadores que oficialmente fueron a batear contra el pitcher, computando de acuerdo con la regla 9.02(a)(1);

(4) Número de sencillos (hits) que permitió;

(5) Número de carreras permitidas;

Regla 9.02(c)(6) a 9.02(h)

- (6)** Número de carreras limpias permitidas;
 - (7)** Número de home runs permitidos;
 - (8)** Número de toques de sacrificio permitidos;
 - (9)** Número de elevados de sacrificio permitidos;
 - (10)** Número total de bases por bolas permitidas;
 - (11)** Lista por separado de cualquier base por bolas intencionales permitidas;
 - (12)** Número de bateadores golpeados por lanzamientos;
 - (13)** Número de ponches (strikeouts);
 - (14)** Número de lanzamientos salvajes (wild pitches); y
 - (15)** Número de “balks”.
- (d)** La siguiente información adicional:
- (1)** Nombre del pitcher ganador;
 - (2)** Nombre del pitcher perdedor;
 - (3)** Nombre del pitcher inicialista y del pitcher que termina el juego por cada equipo; y
 - (4)** Nombre del pitcher a quien se le acredita el juego salvado, si hubiese.
- (e)** Número de lanzamientos que se le escaparon (passed balls) a cada catcher.
- (f)** Nombre de jugadores que participaron en dobles plays y en triple plays.
- Comentario de la Regla 9.02(f):** Por ejemplo, el anotador oficial anotaría: “Doble play: González, Pérez y Hernández (2). Triple play: González y Hernández”.
- (g)** Número de corredores dejados en base por cada equipo. Este total incluirá a todos los corredores que se embasan por cualquier razón, y que no anotaron y no fueron puestos “out”. El anotador oficial incluirá en este total a un bateador-corredor cuya bola bateada dio como resultado que otro corredor fuera retirado para el tercer “out”.
 - (h)** Los nombres de los bateadores que conectaron home runs con las bases llenas.

Regla 9.02(i) a 9.03(b)

- (i) Número de “outs” que había cuando se anotó la carrera del gane, si el juego fue ganado en la última media entrada.
- (j) La anotación por entrada de cada equipo.
- (k) Los nombres de los umpires, en el siguiente orden: umpire de home, umpire de primera base, umpire de segunda base, umpire de tercera base, umpire jardín izquierdo (si hubiere) y umpire jardín derecho (si hubiera).
- (l) Tiempo requerido para jugar el juego, deduciendo los retrasos por razón del clima, falla en el alumbrado o alguna falla tecnológica no relacionada con la acción del juego.

Comentario de la Regla 9.02(l): Un retraso para atender una lesión de un jugador, manager, “coach”, o umpire se contarán el tiempo del cómputo del juego.

- (m) Asistencia oficial, según suministrada por el equipo local.

9.03 Informe Oficial de Anotación (Reglas Adicionales)

- (a) En la compilación del informe oficial de anotación, el anotador oficial registrará el nombre de cada jugador y su posición o posiciones en el terreno, en el orden en que el jugador bateó, o hubiese bateado si el juego terminó antes del jugador consumir su turno al bat.

Comentario de la Regla 9.03(a): Cuando un jugador no cambia posiciones con otro jugador, pero es únicamente es colocado en un lugar diferente para un determinado bateador (**Por ejemplo**, si el segunda base se mueve a los jardines para tener cuatro jardineros, o si él tercera base se mueve a una posición entre el short stop y el segunda base), el anotador oficial no lo registrará como una nueva posición.

- (b) Cualquier jugador que entre al juego como bateador o corredor sustituto, ya sea que después tal jugador continúe o no en el juego, el anotador oficial deberá identificar en el informe de anotación oficial después de eso, será identificarlo en el line up (orden al bat) oficial con un símbolo especial, el cual hará referencia a un registro por separado de bateadores y corredores sustitutos. El registro de bateadores sustitutos explicará lo que el bateador sustituto realizó. El registro de los bateadores y corredores sustitutos deberán incluir el nombre de cualquier sustituto cuyo nombre se anunció pero que fue removido por otro sustituto antes de entrar realmente al juego. El segundo sustituto deberá ser registrado como bateando o corriendo en lugar del primer sustituto anunciado.

Comentario de la Regla 9.03(b): Se recomienda las letras minúsculas como símbolo para bateadores sustitutos y se recomiendan números como símbolos para corredores substitutos. **Por Ejemplo:** El informe oficial de anotación puede incluir la siguiente información: “a-Bateó sencillo por Abel en la tercera entrada; b-Bateó

Regla 9.03(b) a 9.03(e)(2)

elevado de “out” por Benítez en la sexta entrada; c-Bateó por Cuevas para jugada forzada en la séptima entrada; d-Por Daniel, “out” en batazo de rola al cuadro interior en la novena entrada; 1-Corrió por Echevarría en la novena entrada”. Si se anuncia el nombre de un sustituto, pero el sustituto es removido por otro sustituto antes de entrar realmente al juego, el informe del anotador oficial registrará el sustituto, **por ejemplo**, de la siguiente manera: “e-Anunciado como sustituto por Fernández en la séptima entrada”.

(c) Como Comprobar el Registro de un Box Score.

El registro de box score deberá cuadrar (o está comprobado) cuando el total de las veces al bate de un equipo, bases por bolas recibidas, los bateadores golpeados, los toques de sacrificio, los elevados de sacrificio y los bateadores que se les concedió primera base como resultado de interferencia u obstrucción, sea igual al total de las carreras anotadas, jugadores dejados en base por ese equipo y outs realizados por el equipo contrario.

(d) Cuando un Jugador Batea Fuera de Turno.

Cuando un jugador batea fuera de turno y es puesto out, y el bateador debido es declarado out antes que se le haga un lanzamiento al próximo bateador, el anotador oficial cargará al bateador debido un turno al bat y anotará el out realizado y cualquier asistencia, lo mismo que si se hubiera seguido el line up (orden al bat) correcto. Si un bateador indebido se convierte en corredor y el bateador debido es declarado out por haber perdido su turno al bat, el anotador oficial le cargará al bateador debido un turno al bat, acreditará al catcher el out realizado y hará caso omiso de todo lo relacionado a la llegada a base a salvo del bateador indebido. Si más de un bateador batea fuera de turno en forma consecutiva, el anotador oficial anotará todas las jugadas tal y como ocurran, pasando por alto el turno al bat del jugador o jugadores que primero dejaron de batear en el debido orden.

(e) Juegos declarados terminados y decididos por forfait.

(1) Si un juego reglamentario (oficial) es declarado terminado, el anotador oficial incluirá las estadísticas de todas las actuaciones individuales y de los equipos hasta el momento en que termine el juego, según se define en las reglas 7.01. Si es un juego empatado, el anotador oficial no debe anotar el pitcher ganador o perdedor.

(2) Si un juego reglamentario (oficial) se define por (forfeit), el anotador oficial incluirá todas las estadísticas de todas las actuaciones individuales y de los equipos hasta el momento del (forfeit). Si el equipo ganador por el (forfeit), está arriba en el momento del (forfeit), el anotador oficial anotará como pitchers ganador y perdedor los jugadores que habrían calificado como pitchers ganador y perdedor si el juego hubiera sido declarado terminado al momento del (forfeit). Si el equipo ganador por (forfeit), está

Regla 9.03(e)(2) a 9.04(c)

perdiendo o si el juego está empatado al momento del (forfeit) el anotador oficial no anotará pitcher ganador o perdedor. Si un juego es (forfeit) antes de que se convierta en juego reglamentario (oficial), el anotador oficial no incluirá ninguna estadística, solo informará el hecho del forfeit.

Comentario de la Regla 9.03(e): El anotador oficial deberá hacer caso omiso a que, por regla, la anotación de un juego forfiteado es 9 a 0 (véase regla definiciones de términos (juego forfiteado)), sin importar los resultados en el campo al momento en que el juego fue forfiteado.

9.04 Carreras Impulsadas

La carrera impulsada es una estadística que se acredita al bateador cuya acción al bat hace posible que anoten una o más carreras, según dispone esta regla 9.04.

- (a)** El anotador oficial acreditará al bateador con una carrera impulsada por cada carrera anotada.
 - (1)** Sin la ayuda de un error y como parte de una jugada iniciada por un hit del bateador (incluyendo home run del bateador), toque de sacrificio, fly de sacrificio, batazo de out en el cuadro interior o una jugada de selección, (fielder's choice), a menos que aplique la regla 9.04(b);
 - (2)** Por la razón de que el bateador se convirtió en corredor con las bases llenas (por una base por bolas, o una concesión de la primera base, por haber sido golpeado por un lanzamiento, o por interferencia u obstrucción); o
 - (3)** Cuando, antes de dos outs, se comete un error sobre una jugada en la que un corredor normalmente habría anotado desde la tercera base.
- (b)** El anotador oficial no acreditará una carrera impulsada cuando:
 - (1)** El bateador conecta un rodado para un doble play forzado o un doble play en reversa; o
 - (2)** Un jugador a la defensiva se le carga un error por no haber retenido un tiro a primera base con el cual habría completado un doble play forzado.
- (c)** El juicio del anotador oficial debe determinar si se acreditará una carrera impulsada por aquella carrera que anota cuando un jugador defensivo retiene la bola o tira a una base equivocada. Por lo general, si el corredor sigue avanzando, el anotador oficial acreditará una carrera impulsada; si el corredor se detiene y reinicia su avance cuando se da cuenta del error, el anotador oficial acreditará carrera anotada en jugada de selección (fielder's choice).

Regla 9.05 a 9.05(b)

9.05 Hits

Un hit es una estadística que se acredita a un bateador cuando dicho bateador llega safe a la primera base, según lo dispone en la regla 9.05.

(a) El anotador oficial debe acreditar un hit al bateador cuando:

- (1) El bateador llega safe a la primera base (o cualquier base siguiente) en un batazo de fair que queda sobre el campo, o da contra la barda antes de ser tocada por un jugador a la defensiva, o que pasa sobre la barda;
- (2) El bateador llega safe a primera base en un batazo de fair con tanta fuerza, o tan lento, que cualquier jugador a la defensiva que intenta realizar una jugada sobre la bola no tiene la oportunidad de hacerlo;

Comentario de la Regla 9.05(a)(2): El anotador oficial acreditará un hit si el jugador a la defensiva que intenta atrapar la bola no puede efectuar la jugada, aun cuando tal jugador a la defensiva desvíe la bola de su curso y corta frente a otro jugador a la defensiva que hubiese podido poner out a un corredor.

- (3) El bateador llegue safe a primera base al batear una bola de fair, que rebota fuera de lo común (mal bote) en tal forma que un jugador a la defensiva no pueda fildearla con un esfuerzo ordinario, o que toque la placa de pitcheo o con cualquier base (incluido la base de home) antes de ser tocada por un jugador a la defensiva y rebota en forma tal que un jugador a la defensiva no pueda manejarla con un esfuerzo ordinario;
- (4) El bateador llegue safe a primera base en una bola bateada de fair que no ha sido tocada por un jugador a la defensiva y la cual está en territorio fair cuando llega al outfield, a menos que a juicio del anotador oficial pudo haber sido fildeada mediante un esfuerzo ordinario;
- (5) Una bola bateada fair que no ha sido tocada por un jugador a la defensiva toca a un corredor o a un umpire, a menos que el corredor haya sido declarado out por haber sido tocado por un "infield fly", en cuyo caso el anotador oficial no acreditará el hit; o
- (6) Un jugador a la defensiva intenta sin éxito, poner out a un corredor precedente y, a juicio del anotador oficial, el bateador-corredor no hubiese sido puesto out en primera base con un esfuerzo ordinario.

Comentario de la Regla 9.05(a): Al aplicar la regla 9.05(a), el anotador oficial debe siempre conceder al bateador el beneficio de la duda. Un método seguro que puede seguir el anotador oficial, es anotar un hit cuando un fildeo excepcionalmente bueno de una bola no tiene éxito en lograr un out.

(b) El anotador oficial no debe acreditar un hit cuando:

Regla 9.05(b)(1) a 9.06(b)

- (1) Un corredor es forzado de out por una bola bateada, o podía haber sido forzado out de no cometerse un error de fildeo;
- (2) Un bateador aparentemente batea un y un corredor que es forzado a avanzar porque el bateador se convierte en corredor y deja de pisar la siguiente base, y es declarado out en apelación. El anotador oficial acreditará al bateador con una vez al bat, pero no debe anotar un hit;
- (3) Un pitcher, el catcher o cualquier jugador a la defensiva del cuadro interior, fildea una bola bateada y pone out a un corredor precedente que está tratando de avanzar una base o regresar a su base original, o con un esfuerzo ordinario pudo haber puesto out a dicho corredor de no haberse cometido un error al fildear. El anotador oficial acreditará al bateador con una vez al bat, pero no debe anotar un hit;
- (4) Un jugador a la defensiva falla en su intento de poner out a un corredor precedente y en el juicio del anotador oficial, el bateador-corredor pudo haber sido puesto out en primera base; o

Comentario de la Regla 9.05(b): La regla 9.05(b) no se aplicará si el jugador a la defensiva simplemente mira o amaga hacia otra base, antes de intentar realizar el out en la primera base.

- (5) Un corredor es declarado out por interferencia con un jugador a la defensiva que trata de fildear una bola bateada, a menos que, a juicio del anotador oficial el bateador-corredor hubiera sido safe de no haber ocurrido la interferencia.

9.06 Como Determinar el Valor de los Hits

El anotador oficial anotará un batazo de hit, como hit de una base, hit de dos bases, hit de tres bases o home run, cuando no haya resultados de un error o en un out, de la siguiente manera:

- (a) Sujeto a lo establecido en las reglas 9.06(b) y 9.06(c), es un hit sencillo si el bateador se detiene en la primera base; es un hit de dos bases si el bateador se detiene en la 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 intenta poner out a un corredor precedente, el anotador oficial determinará, si el bateador logró legítimamente un hit doble o un hit triple o si él bateador-corredor avanzó más allá de la primera base en jugada de selección (fielder's choice).

Comentario de la Regla 9.06: El anotador oficial no acreditará al bateador con un "hit" triple cuando un corredor precedente es puesto out en home, o hubiese sido

Regla 9.06(b) a 9.06(d)

puesto out de no ser por un error. El anotador oficial no acreditará al bateador con un hit doble cuando un corredor precedente, intentando avanzar desde primera, es puesto out en tercera base, o hubiese sido puesto out de no ser por un error. Sin embargo, con la excepción anterior, el anotador oficial no determinará el valor de los hits por el número de bases que avanzó un corredor precedente. Un bateador puede merecer un hit doble, aun cuando el corredor precedente avance una o ninguna base; puede que el bateador merezca solo un hit sencillo, aunque alcance la segunda base y el corredor precedente avance dos bases. **Por ejemplo:**

- (1) Corredor en primera, el bateador conecta hit sencillo al jardín derecho, quien tira a tercera base en un intento fallido de poner out al corredor. El bateador llega a la segunda. El anotador oficial acreditará un “hit” sencillo al bateador.
- (2) Corredor en segunda base, el bateador da un elevado en territorio fair. El corredor se detiene para ver si la bola es atrapada, La bola cae en territorio fair, y el corredor avanza solamente a tercera, mientras que el bateador-corredor llega a segunda. El anotador oficial acreditará un hit doble al bateador.
- (3) Corredor en tercera. El bateador conecta un elevado alto en territorio fair. El corredor se adelanta, luego regresa para el pisa y corre, pensando que la bola va a ser atrapada. La bola cae en territorio fair, pero el corredor no puede anotar, mientras que el bateador-corredor llega a segunda. El anotador oficial acreditará un hit doble al bateador.

- (c) Cuando el bateador, barriéndose intenta convertir un batazo en un hit doble o un hit triple debe retener la última base a la cual avanza. Si él bateador-corredor al barrerse se pasa y es tocado de out antes de regresar a salvo a la base, se le acreditarán solamente tantas bases como haya alcanzado a salvo. Si un bateador-corredor al barrerse se pasa de la segunda base y es tocado de out, el anotador oficial le acreditará un hit sencillo; si al barrerse se pasa de la tercera base y es tocado de out, el anotador oficial le acreditará un hit doble.

Comentario de la Regla 9.06(c): Si el bateador-corredor al barrerse se pasa de la segunda o tercera base y es tocado out tratando de regresar, el anotador oficial acreditará al bateador-corredor la última base tocada por él. Si el bateador-corredor pasa la segunda base corriendo luego de llegar a esa base de pie, intenta regresar y es tocado de out, el anotador oficial acreditará un hit doble al bateador. Si el bateador-corredor pasa la tercera base corriendo luego de llegar a esa base de pie, intenta regresar y es tocado de out, el anotador oficial acreditará un hit triple al bateador.

- (d) Cuando el bateador después de conectar un hit, es declarado out por haber dejado de pisar una base, la última base que pisó a salvo determinará si debe acreditársele hit de una base, de dos bases, o de tres bases. Si el bateador-corredor es declarado out al no pisar home plate, el anotador le acreditará un

Regla 9.06(d) a 9.07(a)

hit de tres bases. Si el bateador-corredor es declarado out al no pisar la tercera base, el anotador oficial le acreditará un hit de dos bases. Si el bateador-corredor es declarado out por no pisar la segunda base, el anotador oficial le acreditará un hit de una base. Si el bateador-corredor es declarado out al no pisar la primera base, el anotador oficial le debe cargar una vez al bat, pero no un hit.

- (e) Cuando al bateador-corredor se le concede dos bases, tres bases o un home run, según las disposiciones de las reglas 5.06(b)(4) o 6.01(h), el anotador oficial le acreditará con un doble, un triple o home run, según sea el caso.
- (f) Sujeto a las disposiciones de la regla 9.06(g), cuando el bateador termina un juego con un hit, que empuja tantas carreras como sean necesarias para darle a su equipo la ventaja, el anotador oficial acreditará a dicho bateador solo las bases avanzadas por el corredor que anotó la carrera de la victoria, y esto solo si el bateador recorre de tantas bases como las que haya avanzado el corredor que anotó la carrera del gane.

Comentario de la Regla 9.06(f): El anotador oficial aplicará esta regla aun cuando el bateador en teoría tenga derecho a más bases a causa de habersele concedido un batazo de extrabases “automático”, conforme a las diversas disposiciones en las reglas 5.05 y 5.06(b)(4).

El anotador oficial acreditará al bateador con una base tocada durante el curso normal de la jugada, incluso si la carrera ganadora se haya anotado momentos antes de misma jugada. **Por ejemplo**, el marcador está empatado en la parte baja de la novena entrada con corredor en segunda base y el bateador conecta un hit a los jardines. El corredor anota después que el bateador ha tocado la primera base y continua hacia la segunda base, pero poco antes de que el bateador-corredor llegue a la segunda base. Si el bateador-corredor llega a la segunda base, el anotador oficial acreditará un hit doble al bateador.

- (g) Cuando el bateador termina un juego, conectando un home run fuera del campo de juego, el bateador y los corredores en base tienen derecho a anotar.

9.07 Bases Robadas y Atrapado Robando

El anotador oficial acreditará a un corredor siempre con una base robada cuando el corredor adelante una base sin la ayuda de un hit, de un out, de un error, de un out forzado, de una jugada de selección (fielder's choice), de un lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball), de un lanzamiento salvaje (wild pitch), o un balk, sujeto a lo siguiente:

- (a) Cuando un corredor sale hacia la siguiente base antes de que el pitcher lance la bola y el lanzamiento resulte en lo que comúnmente se anota como un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento se le escapa al catcher (passed ball), el anotador oficial acreditará al corredor con una base robada

Regla 9.07(a) a 9.07(g)

y no cargue la jugada fallada, a menos que, como resultado del error, el corredor que salió al robo, avanza una base más, u otros corredores también avanzan, en cuyo caso el anotador oficial anotará el lanzamiento salvaje (wild pitch) o el lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball), así como la base robada.

- (b)** Cuando un corredor está tratando de robar una base, y el catcher, tras de recibir el lanzamiento, hace un mal tiro tratando de evitar el robo, el anotador oficial acreditará al corredor con una base robada. El anotador oficial no cargará un error, a menos que ese mal tiro permita al corredor que trata de robar que avance una o más bases extras, o permite a otro corredor avanzar, en cuyo caso el anotador oficial acreditará al corredor con la base robada y cárguese un error al catcher.
- (c)** Cuando un corredor, está intentando robar una base, o que es atrapado fuera de su base, evita ser puesto out en una jugada de tira-tira y avanza a la siguiente base, sin la ayuda de un error, el anotador oficial acreditará al corredor con una base robada. Si otro corredor también avanza en la jugada, acredítese a ambos corredores con bases robadas. Si un corredor avanza, mientras que otro corredor que intenta el robo, evita el ser puesto out en una jugada de tira-tira y regresa a salvo, sin la ayuda de un error, en la base que originalmente ocupaba, el anotador oficial le acreditará una base robada al corredor que avanzó.
- (d)** Cuando se intenta un doble o triple robo y uno de los corredores es out en un tiro, antes de llegar y retener la base que él intentó robar, ningún otro corredor será acreditado con una base robada.
- (e)** Cuando un corredor es tocado para el out después de barrerse y pasarse sobre una base y mientras intenta o bien regresa a esa base, o avanza a la siguiente base, el anotador oficial no le acreditará al corredor una base robada.
- (f)** Cuando a juicio del anotador un corredor que está intentando robar, queda a salvo porque ha dejado escapar o dejado caer un tiro, el anotador oficial no acreditará una base robada. El anotador oficial acreditará una asistencia al jugador a la defensiva que hizo el tiro, cárguese un error al jugador a la defensiva que dejó pasar o caer el tiro, y cárguese al corredor con una anotación de “atrapado robando”.
- (g)** El anotador oficial no anotará una base robada cuando un corredor solamente avance debido a la indiferencia del equipo defensivo hacia sus avances. El anotador oficial anotará como jugada de selección (fielder’s choice).

Comentario de la Regla 9.07(g): El anotador oficial deberá juzgar si el equipo a la defensiva ha sido indiferente al avance del corredor, el anotador oficial deberá tomar en consideración la totalidad de las circunstancias, incluyendo la entrada y la anotación del juego, si el equipo a la defensiva mantuvo al corredor en base, si el

Regla 9.07(g) a 9.08(a)

pitcher ha hecho intentos de revirada sobre ese corredor antes del avance del mismo, si el jugador a la defensiva que normalmente cubra la base a la que avanzó el corredor, hizo un movimiento para cubrir tal base, ya sea que el equipo a la defensiva tenía un motivo estratégico legítimo para no desafiar el movimiento del corredor, o si el equipo a la defensiva está tratando ilegalmente de quitarle el crédito al corredor por la base robada. **Por ejemplo**, con corredores en primera y tercera base, el anotador oficial deberá acreditarle ordinariamente la base robada cuando el corredor avanza de primera a segunda, si, a juicio del anotador oficial, el equipo a la defensiva tiene un motivo estratégico legítimo para no desafiar el avance del corredor a segunda base para evitar que el corredor de tercera anote en el tiro a segunda base. El anotador oficial puede asumir que el equipo a la defensiva trata ilegalmente de quitarle crédito por la base robada al corredor si, **por ejemplo**, el equipo a la defensiva falla al defender el avance del corredor que se aproxima a un romper un récord de Liga o a un récord de su carrera o un título estadístico de la Liga.

- (h) El anotador oficial le anotará a un corredor en la anotación como “atrapado robando” si es puesto out, o si hubiera sido puesto out, de no haberse cometido un error, cuando dicho corredor:
- (1) Intenta robar;
 - (2) Es sorprendido fuera de base y trata de avanzar (cualquier movimiento hacia la próxima base deberá ser considerado un intento de avanzar); o
 - (3) Se pasa de la base al barrerse mientras está robando.

Comentario de la Regla 9.07(h): En aquellas ocasiones en que un lanzamiento se le escapa al catcher y el corredor es puesto out mientras intenta avanzar, el anotador oficial no acreditará “atrapado robando”. El anotador oficial no acreditará ningún “atrapado robando” cuando se le concede una base al corredor debido a una obstrucción o cuando se declara out al corredor por interferencia del bateador. El anotador oficial no cargará a un corredor con haber sido “atrapado robando”, si a dicho corredor no se le hubiese acreditado una base robada si el corredor hubiese llegado a salvo (**por ejemplo**: cuando el catcher pone out al corredor luego que éste intenta avanzar después el lanzamiento que se le había escapado al catcher).

9.08 Sacrificios

El anotador oficial deberá:

- (a) Anotar un toque de sacrificio cuando, con menos de dos outs, el bateador adelanta a uno o más corredores con un toque de bola y es puesto out en primera base, o hubiese sido out, de no haberse cometido un error de fildeo, a menos que, a juicio del anotador oficial el bateador estaba tocando la bola exclusivamente para lograr un hit se y no estaba sacrificando su oportunidad de alcanzar la primera base con el propósito de avanzar al corredor o

Regla 9.08(a) a 9.09(a)(1)

corredores, en tal caso el anotador oficial cargará al bateador un turno al bat.

Comentario de la Regla 9.08(a): Al determinar si el bateador estaba sacrificando su oportunidad alcanzar la primera base con el propósito de avanzar a un corredor, el anotador oficial le dará al bateador el beneficio de la duda. El anotador oficial deberá considerar la totalidad de las circunstancias del turno al bat, incluyendo la entrada, el número de outs y la anotación.

- (b)** Anotar un toque de sacrificio cuando, con menos de dos outs, los fildeadores manejan un toque de bola sin cometer error y hacen un intento que resulte infructuoso para poner out a un corredor precedente que avanza una sola base, a menos que se falle en el intento por retirar a un corredor precedente en un toque de bola y a juicio del anotador oficial un esfuerzo ordinario no hubiera puesto out, en primera base al bateador, en cuyo caso se le acreditará al bateador un hit y no un sacrificio.
- (c)** No anotará un toque de sacrificio cuando cualquier corredor es puesto out al tratar de avanzar una base con un toque de bola, o hubiese sido puesto out, de no haberse cometido un error de fildeo, en cuyo caso el anotador oficial cargará al bateador con una vez al bat.
- (d)** Anotará un elevado de sacrificio cuando, con menos de dos outs, el bateador conecta un elevado o una línea manejada por un jardinero o por un jugador de cuadro interior que está buscando colocarse en el jardín en territorio de fair o foul, que:
 - (1)** Es atrapado, y un corredor anota después de la atrapada;
 - (2)** Es dejado caer, y un corredor anota si a juicio del anotador oficial el corredor podía haber anotado después de la atrapada si el elevado hubiera sido atrapado.

Comentario de la Regla 9.08(d): El anotador oficial anotará un elevado de sacrificio de acuerdo con la regla 9.08(d)(2), aun cuando otro corredor sea puesto out en jugada forzada, debido a que el bateador se convirtió en corredor.

9.09 Outs Realizados

Un out realizado es una estadística que se acredita a un jugador a la defensiva, cuya acción causa que un bateador-corredor o un corredor sean puestos out, conforme a lo dispuesto en esta regla 9.09.

- (a)** El anotador oficial acreditará un out realizado a cada jugador de la defensiva que:
 - (1)** Atrapa una bola en vuelo, sea fair o foul;

Regla 9.09(a)(2) a 9.09(c)(2)

- (2)** Atrapa una bola bateada o tirada y toca una base para poner out a un bateador o corredor; o

Comentario de la Regla 9.09(a)(2): El anotador oficial acreditará a un jugador de la defensiva con un out realizado si dicho jugador de la defensiva atrapa un tiro y toca la base para poner un out en una jugada de apelación.

- (3)** Toca a un corredor cuando el corredor está fuera de la base a la cual tiene derecho.
- (b)** El anotador oficial acreditará al catcher con un out realizado automático cuando un:
- (1)** Bateador es declarado out por strikes;
 - (2)** Bateador es declarado out por una bola bateada ilegalmente;
 - (3)** Bateador es declarado out por un toque de foul para el tercer strike.

Comentario de la Regla 9.09(b)(3): Tenga en cuenta la excepción en la regla 9.15(a)(4).

- (4)** Bateador es declarado out por haber sido tocado por su propia bola bateada;
- (5)** Bateador es declarado out por haber interferido con el catcher;
- (6)** Bateador es declarado out por no batear en su propio turno;

Comentario de la Regla 9.09(b)(6): Véase la regla 9.03(d).

- (7)** Bateador es declarado out por rehusarse a tocar la primera base después de recibir una base por bolas, después de haber sido golpeado por un lanzamiento o después de la interferencia del catcher;
 - (8)** Corredor es declarado out por rehusarse a avanzar desde tercera hasta home.
- (c)** El anotador oficial acreditará outs realizados automáticos como sigue (y no se acreditará asistencias en estas jugadas, excepto según esté especificado):
- (1)** Cuando el bateador es declarado out en un elevado al cuadro (infield fly) que no es atrapado, el anotador oficial acreditará el out realizado al jugador a la defensiva que a juicio del anotador oficial pudo haber realizado la atrapada.
 - (2)** Cuando un corredor es declarado out por haber sido tocado por una bola

Regla 9.09(c)(2) a 9.10(a)(1)

bateada de fair (incluyendo un elevado al cuadro (infield fly)), el anotador oficial acreditará el out realizado al jugador a la defensiva más cercano a la bola;

- (3)** Cuando un corredor es declarado out por correr fuera de la línea de (3 pies), para evitar ser tocado, el anotador oficial acreditará el out realizado al jugador a la defensiva que el corredor evadió;
- (4)** Cuando un corredor es declarado out por pasar a otro corredor, el anotador oficial acreditará el out realizado al jugador defensivo más cercano del punto donde se registró rebasamiento;
- (5)** Cuando un corredor es declarado out por correr las bases en sentido inverso, el anotador oficial acreditará el out realizado al jugador defensivo que cubría la base que dejó el corredor al iniciar su recorrido a la inversa.
- (6)** Cuando un corredor es declarado out por haber interferido con un jugador defensivo, el anotador oficial acreditará el out realizado al jugador a la defensiva con el cual el corredor interfirió, a menos que este jugador defensivo haya estado en el acto de tirar la bola, cuando la interferencia ocurrió, en cuyo caso el anotador oficial acreditará el out al jugador a quien se le iba a hacer el tiro y acreditará una asistencia al jugador a la defensiva cuyo tiro fue interferido con; o
- (7)** Cuando el bateador-corredor es declarado out por la interferencia de un corredor precedente, como está previsto en la regla 6.01(a)(5). El anotador oficial acreditará el out realizado al primera base. Si el jugador a la defensiva interferido estaba en el acto de tirar la bola, el anotador oficial acreditará a dicho jugador a la defensiva una asistencia, pero acreditará solamente una asistencia sobre cualquier jugada de conformidad con lo previsto en la regla 9.09(c)(6) y 9.09(c)(7).

9.10 Asistencias

Una asistencia es una estadística acreditada a un jugador a la defensiva, cuya acción contribuye a que un bateador-corredor o corredor sean puestos out, conforme a lo que se dispone en esta regla 9.10.

- (a)** El anotador oficial acreditará una asistencia a cada jugador defensivo que:
 - (1)** Tira o desvía una bola bateada o tirada, en tal forma que se produzca un out realizado, o que habría ocasionado de no haberse cometido posteriormente un error por cualquier jugador a la defensiva. Se acreditará solo una asistencia y nada más a cada jugador a la defensiva que tire o desvíe la bola en una jugada de tira-tira, que ocasiona un out realizado, o que habría resultado un out realizado de no haberse cometido posteriormente un error; o

Regla 9.10(a)(1) a 9.11

Comentario de la Regla 9.10(a)(1): Un mero contacto ineficaz con la bola no deberá ser considerado como una asistencia. “desviar” significa, disminuir la velocidad o cambiar el curso de la bola y así contribuir eficazmente con poner out a un bateador o corredor. Si durante el curso natural de la jugada, una jugada de apelación ocasiona un out realizado, el anotador oficial acreditará una asistencia a cada jugador a la defensiva, excepto al jugador de la defensiva que realiza el out, cuya acción ocasionó el out realizado. Si un out realizado es ocasionado por una jugada de apelación iniciada por el pitcher en un tiro hacia un jugador a la defensiva, luego de haber concluido la jugada anterior, el anotador oficial acreditará al pitcher (solo al pitcher), con una asistencia.

- (2) Tira o desvía la bola durante una jugada que haga que un corredor sea declarado out por interferencia, o por correr fuera de la línea.
- (b) El anotador oficial no acreditará una asistencia:
- (1) Al pitcher por un ponche (strikeout), a menos que el pitcher fildee un tercer strike no atrapado (por el catcher) y realice un tiro que resulte en un out realizado;
 - (2) Al pitcher cuando, como resultado de un lanzamiento legal recibido por el catcher, un corredor es puesto out, como cuando el catcher sorprende a un corredor fuera de base, un corredor es puesto out en intento de robo o cuando toca a un corredor que intenta anotar; o
 - (3) A un jugador a la defensiva cuyo tiro descontrolado permite a un corredor avanzar, aun cuando posteriormente ese corredor sea puesto out como resultado de la continuación la jugada que sigue a una mala jugada (sea esta mala jugada un error o no) es una nueva jugada, y el jugador que comete la mala jugada no tiene derecho a que se le acredite una asistencia, a menos que tome parte en la nueva jugada.

9.11 Doble y Triple Plays

El anotador oficial acreditará la participación en un doble o triple play, a cada jugador a la defensiva que ejecute un out realizado o una asistencia cuando dos o tres jugadores sean puesto out entre el tiempo en que un lanzamiento del pitcher es enviado y el momento en que la bola queda muerta o en posesión del pitcher en posición de lanzar, a menos que ocurra un error, o una mala jugada entre los outs realizados.

Comentario de la Regla 9.11: El anotador oficial también acreditará el doble play o triple play si, luego de que la bola está en posesión del pitcher, una jugada de apelación resulta en un “out” realizado adicional.

Regla 9.12 a 9.12(a)(1)

9.12 Errores

Un error es una estadística cargada a un jugador a la defensiva cuya acción ha beneficiado al equipo a la ofensiva, conforme se dispone en esta regla 9.12.

- (a) El anotador oficial cargará un error en contra de cualquier jugador a la defensiva:
 - (1) Cuya mala jugada (dejar caer la bola, dejarla escapar o hacer un tiro malo) que prolongue el turno al bat de un bateador, que prolongue la presencia de un corredor en las bases, o permita a un corredor avanzar una o más bases, a menos que, a juicio del anotador oficial, dicho jugador a la defensiva permite deliberadamente que una bola de foul caiga, con un corredor en tercera base con menos de dos outs, para que el corredor de la tercera no anote después de la atrapada.

Comentario de la Regla 9.12(a)(1): El fildeo lento de la bola que no implica una mala mecánica en la jugada no se interpretará como un error. **Por ejemplo**, el anotador oficial no cargará un error a un jugador a la defensiva, si dicho jugador fildea limpiamente un batazo de rola por el cuadro, pero no tira a tiempo a primera base para retirar al bateador. No es necesario que el jugador a la defensiva toque la bola para que se le cargue un error. Si un batazo de rola por el cuadro interior pasa entre las piernas de un jugador a la defensiva o elevado cae sin ser tocado y, a juicio del anotador oficial, el jugador a la defensiva podía haber manejado la bola con un esfuerzo ordinario, el anotador oficial le cargará un error a dicho jugador de la defensiva. **Por ejemplo**, el anotador oficial le cargará un error al jugador del cuadro interior cuando un batazo de rola pasa por cualquier lado del jugador del cuadro interior si, a juicio del anotador oficial, un jugador a la defensiva en esa posición haciendo un esfuerzo ordinario, habría fildeado la bola y retirado a un corredor. El anotador oficial cargará un error a un jardinero si tal jugador permite que un elevado caiga al suelo si, a juicio del anotador oficial, un jardinero en esa posición haciendo un esfuerzo ordinario habría atrapado la bola. Si un tiro es bajo, alto o abierto o pega en el suelo, y un corredor alcanza la base, que de otra manera hubiese sido puesto out por tal tiro, el anotador oficial le cargará un error al jugador que realizó el tiro.

El anotador oficial no anotará como errores, los errores mentales o equivocaciones a menos que una regla específica determine lo contrario. Un error mental de un jugador a la defensiva que causa una mala jugada tal como tirar la bola a las gradas o tirar la bola hacia el montículo, creyendo erróneamente que hay tres outs, y permitiendo así a un corredor o corredores avancen, no será considerado como un error mental para fines de esta de regla y el anotador oficial cargará un error al jugador a la defensiva que comete tal equivocación. El anotador oficial no cargará un error si el pitcher falla en cubrir la primera base, permitiendo así que el bateador-corredor llegue al salvo a primera base. El anotador oficial no cargará un error a un jugador a la defensiva que en una jugada tire incorrectamente a una base equivocada. El anotador oficial cargará un error al jugador a la defensiva que cause que otro jugador a la defensiva falle en una jugada sobre una bola, **por ejemplo**, al

Regla 9.12(a)(1) a 9.12(b)

hacer que la bola caiga del guante de otro jugador a la defensiva. En tal jugada, cuando el anotador oficial le carga un error al jugador a la defensiva que interfiere, el anotador oficial no cargará un error al jugador a la defensiva que fue interferido.

- (2) Cuando dicho jugador a la defensiva falla en atrapar un elevado de foul que prolongue el turno al bat de un bateador, ya sea que posteriormente el bateador alcanza la primera base o sea puesto out;
- (3) Cuando dicho jugador a la defensiva atrape una bola tirada o una bola bateada a tiempo para poner out al bateador-corredor y no toca la primera base o al bateador-corredor;
- (4) Cuando dicho jugador a la defensiva atrape una bola tirada o una bola bateada a tiempo para poner out a cualquier corredor en una jugada forzada y no toca la base o al corredor;
- (5) Cuyo mal tiro permita a un corredor llegar safe a una base, cuando a juicio del anotador oficial un buen tiro hubiera puesto out al corredor, a menos si el mal tiro es realizado tratando de evitar una base robada;
- (6) Cuyo mal tiro en intento de evitar el avance del corredor, permita que ese corredor o cualquier otro corredor avance una o más bases más allá de la base que hubiera alcanzado, si el mal tiro no hubiera sido malo;
- (7) Cuyo tiro tiene un rebote irregular, toque una base, o la placa del pitcher, o toque a un corredor, a un jugador a la defensiva, a un umpire, permitiendo así el avance cualquier corredor; o

Comentario de la Regla 9.12(a)(7): El Anotador oficial aplicará esta regla cuando aparentemente sea injusta para un jugador a la defensiva cuyo tiro fue bueno uno preciso. **Por ejemplo**, el Anotador oficial anotará un error a un jardinero que su tiro fue preciso a la segunda base, pero su tiro pega en la base y rebota hacia los jardines, permitiendo así el avance de un corredor o corredores, ya que cada base que avance un corredor debe ser justificada.

- (8) Cuyo error en detener, o intentar detener un tiro preciso permite al corredor avanzar, siempre y cuando haya habido razón para hacer el tiro. Si dicho tiro es hecho a segunda base, el anotador oficial determinará si le correspondía detener la bola al segunda base o short stop, y se cargará un error al jugador a la defensiva negligente.

Comentario de la Regla 9.12(a)(8): Si, a juicio del anotador oficial, no había motivo para el tiro, el anotador oficial cargará con un error al jugador a la defensiva que tiró la bola.

- (b) El anotador oficial cargará solamente un error en un tiro malo, sin importar el número de bases avanzadas por uno o más corredores.

Regla 9.12(c) a 9.12(e)

- (c) Cuando un umpire concede al bateador o cualquier corredor o corredores una o más bases como resultado de interferencia u obstrucción, el anotador oficial le cargará con un error al jugador a la defensiva que cometió la interferencia u obstrucción, sin importar cuantas bases el bateador, o corredor o corredores, hayan avanzado.

Comentario de la Regla 9.12(c): El anotador oficial no cargará un error si en su opinión la obstrucción no cambia el resultado de la jugada.

- (d) El anotador oficial no cargará un error en contra de:
- (1) El catcher, luego de recibir el lanzamiento del pitcher, realiza un mal tiro tratando de evitar una base robada, a menos que éste mal tiro permita al corredor que intenta robar, avance una o más bases o permita que otro corredor o corredores avancen una o más bases;
 - (2) Cualquier jugador a la defensiva que realiza un mal tiro si en el juicio del anotador oficial, el corredor no hubiera sido puesto out mediante el esfuerzo ordinario de un buen tiro, a menos que tal mal tiro permita a cualquier corredor avanzar más allá de la base que hubiera alcanzado si el tiro no hubiera sido malo;
 - (3) Cualquier jugador a la defensiva que realiza un mal tiro con la intención de completar un doble play o triple play, a menos que dicho mal tiro permita a cualquier corredor avanzar más allá de la base que hubiera alcanzado si el tiro no hubiera sido malo;

Comentario de la Regla 9.12(d): Cuando un jugador a la defensiva no retiene un tiro que, de haberlo retenido, hubiera completado un doble play o triple play, el anotador oficial cargará un error al fildeador que deja caer la bola y acreditará una asistencia al jugador a la defensiva que hizo el tiro.

- (4) Cualquier jugador a la defensiva cuando, después de no retener una bola bateada de rodado, se le cae un elevado, una línea a las manos, o una bola tirada y recupera la bola a tiempo de forzar out a un corredor en cualquier base; o
 - (5) Cualquier jugador a la defensiva cuando se anota un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball).
- (e) El anotador oficial no cargará un error cuando el bateador se le concede la primera base por cuatro bolas marcadas, cuando el bateador se le concede primera base cuando es golpeado por un lanzamiento o cuando el bateador llegue a primera base como resultado de un lanzamiento salvaje (wild pitch) o lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball).

Regla 9.12(e) a 9.13(a)

Comentario de la Regla 9.12(e): Véase la regla 9.13 para conocer las reglas de anotaciones adicionales relacionadas con lanzamientos salvajes (wild pitch) y lanzamientos que se le escapan al catcher (passed ball).

- (f) El anotador oficial no cargará un error cuando un corredor o corredores avancen como resultado de un lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball), o un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un balk.
 - (1) Cuando la cuarta bola cantada es un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball), y como resultado.
 - (A) El bateador-corredor avanza a una base más allá de la primera base;
 - (B) Cualquier corredor forzado a avanzar por la base por bolas, avanza más de una base;
 - (C) Cualquier corredor, que no está forzado a avanzar, avanza una o más bases, el anotador oficial anotará la base por bolas y también el lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball), tal vez según sea el caso.
 - (2) Cuando el catcher recupera la bola después de un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball), en un tercer strike, y pone out al bateador-corredor en primera base o toca para el out al bateador-corredor, pero otro corredor o corredores avanzan, el anotador oficial anotará el tercer strike, el out y asistencias, en caso de que las haya habido y acredítese el avance del otro corredor o corredores como si hubieran sido hechos en una jugada de selección (fielder's choice).

Comentario de la Regla 9.12(f): Véase la regla 9:13 para conocer reglas de anotación adicionales relacionadas con lanzamientos salvajes a (wild pitch) o lanzamientos que se le escapan al catcher (passed ball).

9.13 Wild Pitch y Passed Ball

Un lanzamiento salvaje (wild pitch) se define en las definiciones de términos (lanzamiento salvaje) (wild pitch)). Un lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball), es una estadística que se le carga catcher cuya acción ha permitido que un corredor o corredores avancen, según lo que se dispone en esta regla 9.13.

- (a) El anotador oficial cargará un lanzamiento salvaje (wild pitch) al pitcher cuando un lanzamiento legalmente es tan alto, muy abierto, o tan bajo que el catcher no detiene ni controla la bola con un esfuerzo ordinario, y permite así el avance de un corredor o corredores. El anotador oficial cargará un lanzamiento salvaje

Regla 9.13(a) a 9.14(a)

(wild pitch) al pitcher cuando un lanzamiento legal toca el suelo o el home plate antes de llegar al catcher y no puede ser manejada por catcher, permitiendo el avance de un corredor o corredores. Cuando el tercer strike es un lanzamiento salvaje (wild pitch), permitiendo así que el bateador-corredor alcance la primera base, el anotador oficial anotará un ponche y un lanzamiento salvaje (wild pitch).

- (b) El anotador oficial cargará un lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball), cuando no pueda atrapar o controlar, un lanzamiento legal que debió ser atrapado y retenido con un esfuerzo ordinario, permitiendo de esta manera el avance de un corredor o corredores. Cuando el tercer strike es un lanzamiento que se le escapa al catcher es un (passed ball), permitiendo al bateador-corredor llegar a primera base, el anotador oficial anotará un ponche y un lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball).

Comentario de la Regla 9.13: El anotador oficial no le cargará un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball) si el equipo a la defensiva realiza un out antes de que cualquier corredor avance. **Por ejemplo**, si un lanzamiento toca el suelo y se le escapa al catcher con corredor en primera, pero el catcher recupera la bola y tira a segunda justo a tiempo para retirar al corredor, el anotador oficial no deberá cargarle al pitcher un lanzamiento salvaje (wild pitch). El anotador oficial deberá acreditar como una jugada de selección (fielder's choice) el avance de cualquier corredor en la jugada. Si, **por ejemplo**, un catcher suelta un lanzamiento con corredor en primera base, pero el catcher logra recuperar la bola y tirar a segunda justo a tiempo para retirar al corredor, el anotador oficial no deberá cargar al catcher con un lanzamiento que se le escapa al catcher (passed ball). El anotador oficial acreditará el avance de cualquier otro corredor en como una jugada de selección (fielder's choice).

Véase las Reglas 9.07(a), 9.12(e) y 9.12(f) para conocer reglas de anotación adicionales relacionadas con lanzamientos salvajes (wild pitch) o lanzamientos que se le escapan al catcher (passed ball).

9.14 Base por Bolas

La base por bolas se define en las Definiciones de Términos (Base por Bolas).

- (a) El anotador oficial anotará una base por bolas siempre que a un bateador se le otorga la primera base debido a que se le han lanzado cuatro bolas fuera de la zona de strike, pero cuando la cuarta bola le pegue al bateador deberá anotarse como "bateador golpeado".

Comentario de la Regla 9.14(a): Véase la regla 9.16(h) para conocer el procedimiento a seguir cuando esté involucrado más de un pitcher en la base por bolas. Véase también la regla 9.15, que trata situaciones en las cuales un bateador emergente recibe la base por bolas.

Regla 9.14(b) a 9.16

- (b)** El anotador oficial deberá anotar una base por bolas intencional cuando el pitcher no hace ningún intento de lanzar el último envío al bateador dentro de la zona de strike, sino que deliberadamente hace un lanzamiento abierto al catcher fuera de la caja del catcher.
- (c)** Si un bateador a quien se le ha otorgado una base por bolas es puesto out por rehusarse a avanzar hasta la primera base, el anotador oficial no le acreditará la base por bolas y anotará un turno al bat.
- (d)** El anotador oficial debe anotar una base por bolas intencional cuando a un bateador se le otorgue la primera base porque al manager a la defensiva informa al umpire la intención del equipo de darle la base por bolas.

9.15 Ponches

Un ponche es una estadística acreditada al pitcher y se carga al bateador cuando el umpire decreta tres strikes a un bateador, según lo especifica la regla 9.15.

- (a)** El anotador oficial anotará un ponche cada vez que un bateador:
 - (1)** Es puesto out por un tercer strike atrapado por el catcher;
 - (2)** Es puesto out por un tercer strike no atrapado cuando está un corredor en primera base, con menos de dos outs;
 - (3)** Se convierte en corredor porque un tercer strike no es atrapado; o
 - (4)** Toca de foul en un tercer strike, a menos que dicho toque en el tercer strike resulta un elevado de foul que atrape cualquier jugador a la defensiva, en cuyo caso el anotador oficial no anotará como ponche y debe acreditar un out realizado al jugador a la defensiva que atrapa el elevado de foul.
- (b)** Cuando un bateador sale del juego con dos strikes en su cuenta y el bateador emergente completa el ponche, el anotador oficial cargará el ponche y el turno al bat al primer bateador. Si el bateador emergente completa el turno al bat de alguna otra forma, incluida una base por bolas, el anotador oficial anotará la acción como si hubiera sido realizada por el bateador emergente.

9.16 Carreras Limpias y Carreras Permitidas

Una carrera limpia es una carrera por la cual se responsabiliza el pitcher. Para determinar carreras limpias, el anotador oficial debe reconstruir la entrada sin los errores (que excluyen la interferencia del catcher) y sin los lanzamientos que se le escapan al catcher (passed balls), y siempre debe dar el beneficio de la duda al pitcher para determinar cuántas bases hubieran avanzado los corredores, si el juego no hubiese tenido errores. Para determinar las carreras limpias, una base por bolas

Regla 9.16 a 9.16(a)(3)

intencional será interpretada de la misma manera que cualquier otra base por bolas, sin importar las circunstancias.

- (a) El anotador oficial cargará una carrera limpia al pitcher siempre que un corredor llegue a home con la ayuda de hits, toques de sacrificio, elevados de sacrificio, bases robadas, outs realizados, jugadas de selección (fielder's choices), bases por bolas, bateadores golpeados por lanzamientos, balks, o lanzamientos salvajes (wild pitches) (incluyendo un lanzamiento salvaje wild pitch en un tercer strike que permita al bateador llegar a primera base) antes de que se hayan presentado oportunidades de fildeo para retirar al equipo a la ofensiva. Para los fines de esta regla, un castigo por interferencia defensiva será considerada como una oportunidad de fildeo. Un lanzamiento salvaje (wild pitch), es una falla solamente del pitcher y contribuirá a una carrera limpia como una base por bolas o un balk.

Comentario de la Regla 9.16(a): Los siguientes son ejemplos de carreras limpias cargadas al pitcher:

- (1) Pedro lanza y retira a Abel y José, los dos primeros bateadores de la entrada. Carlos llega a primera base en un error cargado a un jugador a la defensiva. Daniel pega un home run. Eduardo pega un home run. Pedro retira a Francisco para terminar la entrada. Se anotaron tres carreras, pero ninguna carrera limpia se le carga a Pedro, debido a que Carlos debió ser el tercer out de la entrada si se reconstruye esta entrada sin el error.
- (2) Pedro lanza y retira a Abel. José pega un triple. Mientras le lanza a Carlos, Pedro hace un lanzamiento salvaje (wild pitch) lo que permite que José anote. Pedro retira a Daniel y a Eduardo. Una carrera se anotó, la cual se le carga a Pedro como carrera limpia, debido a que el lanzamiento salvaje (wild pitch) contribuyó con la carrera limpia.

En una entrada en la que un bateador-corredor alcanza la primera base mediante una interferencia del catcher, tal bateador-corredor no deberá contar como carrera limpia si anota posteriormente. Sin embargo, el anotador oficial no deberá suponer, que tal bateador hubiera realizado un out sin la interferencia del catcher (a diferencia de, **por ejemplo**, de situaciones en que un bateador-corredor llega safe a primera base debido a una mala jugada de un jugador a la defensiva para un error). Porque a que dicho bateador nunca tuvo oportunidad de completar su turno al bat, se desconoce qué hubiese pasado con el bateador de no haber ocurrido la interferencia del catcher. Compare los siguientes ejemplos:

- (3) Con dos outs, Abel llega a primera base en un error del short stop al fallar un batazo de rola. Baker pega un home run. Carlos es ponchado. Se anotan dos carreras, pero ninguna carrera es limpia debido a que en su

Regla 9.16(a)(3) a 9.16(g)

turno al bat, Abel debió ser el tercer out de la entrada, si se reconstruye esta entrada sin el error.

- (4) Con dos outs, Abel llega a primera base en interferencia del catcher. Baker pega un home run. Carlos se poncha. Se anotaron dos carreras, pero solo una (la de Baker) es limpia, debido a que el anotador oficial no puede asumir que Abel hubiera sido out para terminar la entrada de no haber ocurrido la interferencia del catcher.
- (b) No será una carrera limpia si es anotada por un corredor que alcanza la primera base:

 - (1) En un hit o de alguna otra forma, después que su turno al bat ha sido prolongado por un elevado de foul dejado caer;
 - (2) Por interferencia u obstrucción; o
 - (3) Por cualquier error de fildeo.
- (c) Ninguna carrera será limpia cuando sea anotada por un corredor cuya presencia en las bases es prolongada por un error, si dicho corredor hubiera sido puesto out por una jugada sin error.
- (d) Ninguna carrera será una limpia cuando el avance del corredor que la anota ha sido ayudado por un error, un lanzamiento que se le escapa al catcher passed ball, o una interferencia defensiva u obstrucción si, a juicio del anotador oficial, esa carrera no hubiera sido anotada sin la ayuda de dicha mala jugada.
- (e) Un error del pitcher será tratado exactamente igual que un error por cualquier jugador a la defensiva al calcular las carreras limpias.
- (f) Cuando ocurre un error de fildeo, se le dará el beneficio de la duda al pitcher, al determinar a cuáles bases habrían avanzado los corredores si el fildeo del equipo a la defensiva hubiese sido sin errores.
- (g) Cuando los pitchers son sustituidos durante una entrada, el anotador oficial no cargará al pitcher relevista ninguna carrera (limpia o sucia) anotada por un corredor que estaba en base al momento que dicho relevista entró al juego, ni por las carreras anotadas por cualquier corredor que llega a base en jugada de selección (fielder's choice) que pone out a un corredor dejado en base por el pitcher anterior.

Comentario de la Regla 9.16(g): La intención de la regla 9.16(g) es para cargar a cada pitcher el número de corredores que embasó, en lugar de cargarle cada corredor individualmente. Cuando un pitcher embasa a un corredor y es relevado, será responsable de todas las carreras sucesivas anotadas hasta el número de corredores que dejó en base cuando salió del juego, a menos que esos corredores

Regla 9.16(g) a 9.16(h)

sean outs mediante jugadas en que no intervenga la acción del bateador, **(por ejemplo**, atrapado robando bases, sorprendido fuera de bases en revirada, o declarado out por interferencia cuando un bateador-corredor no llega a la primera base en la jugada). **Por ejemplo:**

- (1) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas, Rodrigo releva a Pedro. Baker conectó rodado y es out llegando Abel a la segunda base. Carlos es out en elevado. Daniel conecta hit sencillo, anotando Abel. La carrera de Abel será cargada a Pedro.
 - (2) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker forza Abel en segunda base. Carlos da una rola para out, avanzando Baker a segunda base. Daniel pega hit anotando Baker. La carrera de Baker es cargada a Pedro.
 - (3) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker pega hit sencillo, enviando Abel a tercera base. Carlos roletea por el short stop, Abel es "out" en home plate y Baker pasa a la segunda en la jugada, Daniel pega un elevado para out. Eduardo pega hit sencillo, y anota Baker. La carrera de Baker es cargada a Pedro.
 - (4) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker recibe base por bolas. Carlos conecta elevado para el out. Abel es puesto out en segunda base en jugada de revirada. Daniel conecta hit doble, anotando Baker desde primera base. La carrera de Baker es cargada a Rodrigo.
 - (5) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker recibe base por bolas. Sierra releva a Rodrigo. Carlos forza Abel en tercera base. Daniel forza en tercera a Baker. Eduardo conecta home run, y anota tres carreras. El anotador oficial cargará una carrera a Pedro, una a Rodrigo, y una a Sierra.
 - (6) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker recibe base por bolas. Carlos conecta hit sencillo, llenándose las bases. Daniel forza Abel en home plate. Eduardo conecta hit sencillo, anotando Baker y Carlos. El anotador oficial cargará una carrera a Pedro y otra a Rodrigo.
 - (7) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker pega hit sencillo, pero Abel es out tratando de llegar a tercera base y, en el tiro Baker avanza a segunda. Carlos da hit y Baker anota. La carrera de Baker será cargada a Rodrigo.
- (h) Un pitcher de relevo no será responsable cuando el primer bateador a quien le lanza llega a primera base por cuatro bolas malas cantadas si dicho

Regla 9.16(h) a 9.16(i)

bateador tiene una clara ventaja en el conteo de bolas y strikes cuando se cambian los pitchers.

(1) Si, cuando se cambian los pitchers, el conteo es:

2 bolas, y 0 strike,

2 bolas, y 1 strike,

3 bolas, y 0 strike,

3 bolas, y 1 strike,

3 bolas, y 2 strikes,

y el bateador recibe la base por bolas, el anotador oficial cargará la base por bolas al pitcher anterior y no al pitcher relevista.

(2) Cualquier otra acción realizada por dicho bateador, tal como alcanzar una base por hit, un error, una jugada de selección (fielder's choice), un "out" forzado, o un golpeado por el pitcher, hace que dicho bateador sea cargado al pitcher de relevo.

Comentario de la Regla 9.16(h): Las disposiciones de la regla 9.16(h)(2) no se interpretarán como que afectan, o están en conflicto con las disposiciones de la regla 9.16(g).

(3) Si, cuando se cambian los pitchers, el conteo es:

2 bolas, y 2 strikes,

1 bola, y 2 strikes,

1 bola, y 1 strike,

1 bola, y 0 strike,

0 bolas, y 2 strike,

0 bola, y 1 strike,

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

(i) Cuando se cambian los pitchers durante una entrada, el pitcher relevista no tendrá el beneficio de oportunidades anteriores de outs que no fueron aceptados al determinar las carreras limpias.

Regla 9.16(i) a 9.17(a)(1)

Comentario de la Regla 9.16(i): La intención de esta regla 9.16(i) es cargarle a un pitcher de relevo las carreras limpias por las cuales ese pitcher de relevo es el único responsable. En algunas situaciones, las carreras cargadas como limpias contra el pitcher relevista, pueden ser cargadas como sucias contra el equipo. **Por ejemplo:**

- (1) Con dos outs, Pedro lanzando. Abel llega a primera base en base por bolas. Baker llega a primera base en un error. Rodrigo releva a Pedro. Carlos pega un home run, produciendo tres carreras. El anotador oficial cargará dos carreras sucias a Pedro, una limpia a Rodrigo y tres carreras sucias al equipo (debido a que la entrada debió haber terminado con el tercer out cuando Baker bateo y se cometió un error).
- (2) Con dos outs, Pedro lanzando. Abel y Baker llegan cada a primera base por una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Carlos llega a primera base en un error. Daniel pega home run produciendo cuatro carreras. El anotador oficial cargará dos carreras sucias a Pedro y dos carreras sucias a Rodrigo (porque la entrada debería haber terminado con el tercer out cuando Carlos bateo y un error fue cometido).
- (3) Sin “outs”, Pedro lanzando. Abel llega a primera base en base por bolas. Baker llega a primera base en un error. Rodrigo releva a Pedro. Carlos pega un home run, produciendo tres carreras. Daniel y Ernesto son ponchados. Francisco llega a primera base en un error. Guillermo pega home run, produciendo dos carreras. El anotador oficial cargará dos carreras a Pedro, una de ellas limpia, y cargue tres carreras a Rodrigo, una de ellas limpia, y cinco carreras al equipo, dos de ellas limpias (debido a que, al reconstruirse la entrada, únicamente Abel y Carlos pudieron anotar sin errores).

9.17 Pitcher Ganador y Perdedor

- (a) El anotador oficial deberá acreditar como pitcher ganador, aquel pitcher cuyo equipo asume la delantera mientras ese pitcher está en el juego, o durante la entrada a la ofensiva en que dicho pitcher es removido del juego y no pierde la ventaja, a menos que:
 - (1) Tal pitcher sea un pitcher abridor y se aplica la regla 9.17(b); o (2) se aplica la regla 9.17(c).

Comentario de la Regla 9.17(a): Siempre que la anotación está empatada, el juego se convierte en una nueva competencia en lo que respecta para el pitcher ganador. Una vez que el equipo contrario asume la delantera, todos los pitchers que hayan lanzado hasta ese momento y han sido sustituidos quedan excluidos de ser acreditados con la victoria. Si el pitcher contra cuyos lanzamientos el equipo contrario tomó la delantera y continúa lanzando hasta que su equipo recobre la delantera la cual mantiene hasta la terminación del juego. Ese pitcher será el pitcher ganador.

Regla 9.17(b) a 9.17(e)

- (b) Si el pitcher cuyo equipo toma la delantera mientras tal pitcher está en el juego o durante la entrada a la ofensiva en la que el pitcher fue sustituido del juego y no pierde esa ventaja, es un pitcher abridor que no ha completado
- (1) Cinco entradas de un juego que dura seis o más entradas en la defensa; o
 - (2) Cuatro entradas de un juego que dura cinco entradas a la defensiva, entonces el anotador oficial acreditará al pitcher de relevo como el pitcher ganador, si hay un solo pitcher de relevo, o si hay más de un pitcher de relevo, al pitcher de relevo que a juicio del anotador oficial haya sido el más efectivo.

Comentario de la Regla 9.17(b): La intención de la regla 9.17(b) es que para poder acreditar como pitcher ganador a un pitcher de relevo este debe lanzar al menos una entrada o lanzar cuando se hace un out fundamental, dentro del contexto del juego (incluyendo la anotación). Si el primer pitcher de relevo lanza efectivamente, el anotador oficial no le acreditará presumiblemente la victoria a ese pitcher, debido a que la regla requiere que se acredite la victoria al pitcher que fue el más efectivo, y un pitcher de relevo posterior podría haber sido más efectivo. El anotador oficial, al determinar cuál pitcher de relevo fue el más efectivo, deberá considerar el número de carreras anotadas, carreras limpias, y la cantidad de corredores que llegaron a base por cada relevista, y la situación del juego al momento en que se presentó cada relevista. Si dos o más pitchers de relevo han sido igual de efectivos, el anotador oficial dará el beneficio al primer pitcher como el pitcher ganador.

- (c) El anotador oficial no deberá acreditar como pitcher ganador a un pitcher de relevo que es inefectivo en una breve aparición, cuando al menos uno de los relevistas siguiente lanza de forma efectiva ayudando a su equipo a mantener su ventaja. En tal caso el anotador oficial acreditará como pitcher ganador al relevista siguiente que, a juicio del anotador oficial, haya sido más efectivo.

Comentario de la Regla 9.17(c): Por lo general el anotador oficial debería, pero no le es requerido, considerar una inefectiva y breve la participación de un pitcher de relevo si dicho pitcher de relevo lanza menos de una entrada y permite que anoten dos o más carreras limpias (aunque las carreras sean cargadas al pitcher anterior). El comentario a la regla 9.17(b) brinda orientación sobre la elección del pitcher ganador entre varios pitchers relevistas sucesivos.

- (d) Un pitcher perdedor es aquel pitcher responsable por la carrera que le da al equipo ganador una ventaja que el equipo ganador no pierde.

Comentario de la Regla 9.17(d): Cuando la anotación esté empatada, el juego se convierte en una nueva competencia en lo que respecta al pitcher perdedor.

- (e) Una Liga puede designar un juego que no sea de campeonato (**por ejemplo**, el juego de estrellas de Ligas Mayores) para qué las reglas 9.17(a) y 9.17(b)

Regla 9.17(e) a 9.19(d)(3)

no se aplican en tales juegos, el anotador oficial acreditará como pitcher ganador aquel pitcher cuyo equipo toma la ventaja mientras ese pitcher está en el juego, o durante la entrada a la ofensiva en que dicho pitcher es sustituido del juego, y no pierde esa ventaja, a menos que ese pitcher sea “explotado” después del equipo ganador haber tomado una ventaja decisiva y el anotador oficial determina que pitcher subsiguiente tiene derecho a que lo acredite como el pitcher ganador.

9.18 Blanqueadas

Una blanqueada (shutout) es una estadística acreditada a un pitcher que no permite carreras en un juego. No se acreditará una blanqueada (shutout) a ningún pitcher a menos que haya lanzado un juego completo, o a menos que entre al juego sin haber outs antes de que el equipo contrario haya anotado en la primera entrada, cierra la entrada sin carreras y lanza el resto del juego sin permitir carreras. Cuando dos o más pitchers se combinan para lanzar una blanqueada (shutout), el compilador de la Liga deberá hacer una anotación al efecto en los registros oficiales de lanzamientos de la Liga.

9.19 Juegos Salvados para Pitchers de Relevó

Un “juego salvado” es una estadística acreditada a un pitcher de relevó, según se establece en esta regla 9.19.

El anotador oficial acreditará con un juego salvado cuando tal pitcher cumpla con las cuatro condiciones siguientes:

- (a)** Sea el pitcher que haya terminado el juego ganado por su equipo;
- (b)** No sea el pitcher ganador;
- (c)** Se le acredite al menos $\frac{1}{3}$ de entrada lanzada; y
- (d)** Cumpla con una de las siguientes condiciones:
 - (1)** Entre al juego con una ventaja de no más de tres carreras y lance por lo menos una entrada;
 - (2)** Entre al juego, sin importar el conteo, con la posible carrera del empate en base, o al bat, o en el círculo de espera (es decir, que la posible carrera del empate ya se encuentra en base o sea uno de los dos primeros bateadores a los que se enfrente); o
 - (3)** Lance al menos durante tres entradas.

Regla 9.20 a 9.21(b)

9.20 Estadísticas

La Oficina de la Presidencia designará un compilador oficial. El compilador mantendrá un registro acumulativo de todos los récords de bateo, fildeo, corrido de bases y de lanzamientos según especificados en la regla 9.02 para cada jugador que participa en un juego de campeonato de la Liga o en juego de postemporada.

El compilador preparará al final de la temporada un informe tabulado que incluya todos los récords individuales y de equipo por cada juego de campeonato, y someterá este informe a la Oficina de la Presidencia. Este informe identificará a cada jugador por su nombre y apellido e indicará si el bateador batea a la derecha, o la zurda o ambidiestros, y sobre cada jugador a la defensiva y pitcher si tira con la mano derecha o la izquierda.

Cuando un jugador incluido en el line up (orden al bat) inicial es sustituido antes de que juegue a la defensiva, no recibirá crédito en las estadísticas defensivas (fildeo), a menos que él realmente juegue en esa posición durante el juego. A todos estos jugadores les será acreditado con un juego jugado (en las estadísticas de bateo) siempre y cuando hayan sido anunciados en el juego o incluidos en el line up (orden al bat) oficial.

Comentario de la Regla 9.20: El anotador oficial deberá acreditarle a un jugador como que ha jugado a la defensiva si tal jugador ha estado en el terreno al menos un lanzamiento o jugada. Si un juego es terminado (**por ejemplo**, debido a la lluvia) después que un jugador sustituto entra al juego, pero antes de que se haga un lanzamiento o que se realice una jugada, el anotador oficial le acreditará a ese jugador con un juego jugado en las estadísticas de bateo, pero no debe recibir acreditación en ninguna de las estadísticas a la defensiva. Si un juego es terminado (**por ejemplo**, debido a la lluvia) después de que un pitcher de relevo entra al juego, pero antes de que haga un lanzamiento o se realice una jugada, el anotador oficial deberá acreditar a tal pitcher con un juego jugado con las estadísticas de bateo, pero no se le acreditará a ese pitcher con un juego lanzado o con ninguna estadística defensiva.

Cualquier juego celebrado para romper un empate divisional serán incluidos en las estadísticas para el campeonato de esa temporada.

9.21 Determinando los Porcentajes

Para calcular:

- (a) El porcentaje de juegos ganados y perdidos, divídase el número de juegos ganados entre el total de juegos ganados y perdidos;
- (b) El promedio de bateo, divídase el total de hits (no el total de bases alcanzadas mediante los hits) entre el total de veces al bat, según está definido en la regla 9.02(a);

Regla 9.21(c) a 9.22(a)

- (c) El porcentaje de bases alcanzadas (slugging), divídase el total de bases alcanzadas con los hits entre el total de veces al bat, según está definido en la regla 9.02(a).
- (d) El promedio de fildeo, divídase el total de outs realizados y asistencias entre el total de outs realizados, asistencias y errores (que se denominarán como oportunidades).
- (e) El promedio de carreras permitidas por un pitcher (efectividad) multiplique por 9 el total de carreras limpias cargadas a ese pitcher, y divida el resultado entre el total de entradas lanzadas por él, incluyendo las fracciones de entradas; y

Comentario de la Regla 9.21(e): **Por ejemplo**, $9\frac{1}{3}$ de entradas lanzadas y 3 carreras limpias admitidas dan un promedio de 2.89 de carreras permitidas (3 carreras limpias multiplicadas por 9 y dividido entre $9\frac{1}{3}$ es igual a 2.89).

- (f) El porcentaje de embasado (on-base) divídase el total de hits, bases por bolas, y la cantidad de golpes por lanzamientos entre el total de turnos al bat, las bases por bolas, la cantidad golpes por lanzamientos y los elevados de sacrificio.

Comentario de la Regla 9.21(f): Para propósito de calcular el porcentaje de embasado (on-base) no tome en cuenta las veces que un bateador se le ha otorgado la primera base por interferencia u obstrucción.

9.22 Requisitos Mínimos para Campeonatos Individuales

Para asegurar la uniformidad al establecer los campeonatos de bateo, pitcheo y fildeo de Ligas profesionales, dicho campeonato deberá cumplir los siguientes requisitos mínimos de actuación.

- (a) El campeón individual de bateo, de bases alcanzadas (slugging) o de porcentaje de embasado será el jugador con el promedio más alto de bateo, de bases alcanzadas (slugging), o de porcentaje de embasado, según sea el caso, con tal que al jugador se le acrediten tantas o más apariciones al “home plate” en juegos de campeonato de Liga como el número de juegos programados para cada equipo en esa Liga, multiplicado por 3.1 en el caso de un jugador de Ligas Mayores y por 2.7 en el caso de un jugador de la Ligas Menores. El total de apariciones al home deberá incluir los turnos oficiales al bat, más las bases por bolas, veces que ha sido golpeado por un lanzamiento, los toques de sacrificio, elevados de sacrificio y el número de veces que le han otorgado la primera base por interferencia u obstrucción. No obstante, los requisitos anteriores de apariciones mínimas al home, cualquier jugador con menos del número requerido de apariciones al home cuyo promedio sería el más alto, si le fueran acreditados el número requerido de apariciones al home, se le otorgará el campeonato de bateo, de bases alcanzadas (slugging), o de porcentaje de embasado, según sea el caso.

Regla 9.22(a) a 9.22(c)(1)

Comentario de la Regla 9.22(a): Por ejemplo, si un calendario de Ligas Mayores tiene 162 juegos para cada equipo, 502 apariciones en el home (162 veces por 3.1 es igual a 502) califica para el campeonato de bateo, de bases alcanzadas o de por ciento de embasado. Si un calendario de Ligas Menores tiene 140 juegos para cada equipo, se requiere 378 apariciones en el home (140 veces por 2.7 es igual a 378). Califica para el campeonato de bateo, de bases alcanzadas o de por ciento de embasado. Las fracciones de apariciones al home plate deberán ser redondeadas hacia arriba o hacia abajo al número más entero cercano. Por ejemplo, 162 por 3.1 es igual a 502.2, el cual se redondea hacia abajo al requisito de 502.

Si, por ejemplo, Abel tiene el promedio de bateo más alto con un promedio .362 (181 hits en 500 turnos al bat) entre aquellos con 502 apariciones en el home en Ligas Mayores y Benítez tiene 490 apariciones al home plate, 440 turnos al bat y 165 hits para un promedio de bateo de .375, Benítez será el campeón de bateo, porque al añadir 12 turnos al bat al récord de Benítez todavía le daría a Benítez un promedio de bateo más alto que el de Abel: .365 (165 hits en 452 veces al bat) contra .362 de Abel

- (b) El pitcher campeón individual en Ligas Mayores será el pitcher con el promedio más bajo de carreras permitidas (efectividad), siempre que el pitcher haya lanzado al menos tantas entradas, en juegos de campeonato de la Liga, como número de juegos programados esa temporada para cada equipo en la Liga. El pitcher campeón individual en Ligas Menores será el pitcher con el promedio más bajo de carreras permitidas (efectividad), siempre que el pitcher haya lanzado al menos tantas entradas, en los juegos del campeonato de la temporada, como el 80% del número de juegos programados para cada equipo en la Liga del pitcher.

Comentario de la Regla 9.22 (b): **Por ejemplo**, si las Ligas Mayores programa 162 juegos para cada equipo, 162 entradas califican a un pitcher para un campeonato de pitcheo. Un pitcher con $161 \frac{2}{3}$ entradas no calificaría. Si Ligas Menores programa 140 juegos para cada equipo, 112 entradas califican a un pitcher para un campeonato de pitcheo. Las fracciones de entradas para el número de entradas requeridas deberán redondearse al tercio de entrada más cercano. **Por ejemplo**, el 80% de 144 juegos es de 115.2 entonces $115 \frac{1}{3}$ de entradas será el mínimo requerido para el campeonato de pitcheo en Ligas Menores con 144 juegos programados. El 80% de 76 juegos son 60.8, así que se requerirá un mínimo de $60 \frac{2}{3}$ de entradas para un campeonato de pitcheo en Ligas Menores con 76 juegos programados.

- (c) Los campeones individuales de fildeo serán los jugadores a la defensiva con el promedio más alto de fildeo en cada posición, siempre que:
- (1) Un catcher, debe haber participado como catcher al menos la mitad del número de juegos programados en esa temporada para cada equipo en su Liga.

Regla 9.22(c)(2) a 9.23(d)

- (2)** Un jugador de cuadro interior o un jardinero deben haber participado en su posición al menos en las dos terceras partes del número de juegos programados en esa temporada para cada equipo en su Liga.
- (3)** Un pitcher debe haber lanzado al menos tantas entradas como número de juegos programados en esa temporada para cada equipo en el calendario de su Liga, a menos que otro pitcher tenga un promedio de fildeo igual o más alto, y ha manejado la bola en un mayor número de oportunidades en menor cantidad de entradas, en cuyo caso ese otro pitcher será el campeón de fildeo.

9.23 Pautas para el Registro de Rendimiento Acumulado

(a) Racha de Hits Consecutivos

Una racha de bateo de hits consecutivos no se terminará si la aparición del bateador al home plate resulta en una base por bolas, bateador golpeado por el pitcher, interferencia defensiva u obstrucción o toque de sacrificio. Un elevado de sacrificio terminará la racha.

(b) Racha de Juegos Consecutivos Conectando de Hit

Una racha de juegos consecutivos bateando de hit no terminará si todas las apariciones del jugador al home plate (una o más) en un juego resultan en una base por bolas, bateador golpeado por el pitcher, interferencia defensiva o toque de sacrificio. La racha terminará si el jugador conecta un elevado de sacrificio y no un hit.

La racha individual de juegos consecutivos bateando de hit de un jugador se determinará por los juegos consecutivos en que participe este jugador y no por los juegos de su equipo.

(c) Racha de Juegos Consecutivos Jugando

Una racha de juegos consecutivos jugando se extenderá si un jugador juega media entrada a la defensiva, o si el jugador completa un turno al bat alcanzando una base o siendo puesto out. Una aparición solamente como corredor emergente no extenderá la racha. Si un jugador es expulsado de un juego por el umpire, antes de que pueda cumplir con los requisitos de esta regla 9.23(c), la racha de ese jugador continuará.

(d) Juegos Suspendidos

Para el propósito esta Regla 9.23, todas las actuaciones para completar un juego suspendido se considerarán como si hubiesen ocurrido en la fecha original del juego.

Definiciones de Términos

DEFINICIONES DE TÉRMINOS

(Todas las definiciones se indican en orden alfabético)

A JUICIO es una decisión basada en el juicio del umpire.

ANOTADOR OFICIAL véase la regla 9.00

APELACIÓN es la acción de un jugador a la defensiva de reclamar una violación a las reglas por el equipo a la ofensiva.

A RIESGO es un término indicando que la bola está en juego y un jugador de la ofensiva puede ser puesto out.

ATRAPADA 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, bolsa o cualquier otra parte de su uniforme. Sin embargo, no se considera que es una atrapada si simultánea o inmediatamente después de hacer contacto con la bola, este choca con otro jugador, con una pared o barda, 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 umpire 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.

Comentario (Atrapada): 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 barda, pared, pasamanos, cuerda o cualquier otra línea de demarcación para realizar una atrapada. Podrá saltar encima de un pasamanos o lona ubicada territorio foul. No se considerará interferencia cuando un jugador a la defensiva se extienda sobre una barda, pasamanos, cuerda o hacia las tribunas para atrapar una bola. Esto lo hace a su propio riesgo.

Se permite que un jugador a la defensiva, al intentar hacer una atrapada en la orilla de un dugout, "sea ayudado" y detenido, por uno o varios jugadores de cualquiera de los equipos, para evitar una caída, y este logra efectuar la atrapada.

BALK es un acto ilegal del pitcher con un corredor o corredores en las bases, que da derecho a todos los corredores a avanzar una base.

Definiciones de Términos

BANCO (DUGOUT) es el asiento con facilidades, reservado para jugadores, sustitutos y otros miembros uniformados del equipo, cuando no están tomando parte activa en el campo de juego.

BASE es uno de los cuatro puntos que deben ser tocados por un corredor para anotar una carrera; término comúnmente aplicado a las bases de lona y al plato de caucho de home, que marcan los puntos de colocación de las bases.

BASE POR BOLAS es el derecho a la primera base concedida a un bateador que, durante su turno al bat, reciba cuatro lanzamientos fuera de la zona de strike o que se otorga después de que el manager del equipo a la defensiva informa al umpire con una señal que dé a entender que tiene la intención de darle la base por bolas de manera intencional al bateador. Si el manager informa al umpire de esta intención, el umpire deberá otorgarle al bateador la primera base igual que si hubiera recibido cuatro lanzamientos fuera de la zona de strike.

BATAZO DE LINEA es una bola bateada la cual va fuerte y directamente desde el bat hasta un jugador a la defensiva sin tocar el suelo.

BATAZO DE ROLA (GROUND BALL) es una bola bateada que rueda o rebota cerca del suelo.

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

BATEADOR-CORREDOR es el término que identifica al jugador a la ofensiva que recientemente acaba de terminar su turno al bat hasta que es puesto out o hasta que termine la jugada en la cual se convirtió en corredor.

BATERIA es el pitcher y el catcher.

BOLA es un lanzamiento que en su vuelo no entra en la zona de strike y a la que el bateador no le tira. Si la bola lanzada toca el suelo y en el rebote pasa por la zona de strike es una bola.

BOLA FAIR es una bola bateada que reposa en territorio fair entre home y primera base o entre home y tercera base, o que está en o sobre territorio fair cuando rebota hacia los jardines pasando por 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 está en o sobre territorio fair, toca la persona de un umpire o jugador o que, mientras está sobre territorio fair, sale de aire fuera del campo de juego.

Un elevado fair deberá ser 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 él tocar la bola.

Definiciones de Términos

Comentario (Bola fair): Si un elevado cae en el cuadro interior (infield) entre la base de home y la primera base, o entre el home y la tercera base y en seguida rebota a terreno de foul sin tocar a un jugador o a un umpire y antes de que pase de primera a tercera o tercera base, será foul; si la bola se detiene en terreno de foul o es tocada por un jugador en terreno de foul, esto es un foul. Si una bola bateada de aire cae en o más allá de primera o tercera bases y en seguida rebota en territorio de foul, será un fair.

Una bola bateada que no es tocada por un jugador a la defensiva, toca la placa de pitcheo y rebota a territorio foul, entre el home y la primera base o entre el home y la tercera base, es una bola foul.

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

BOLA FOUL es una bola legalmente bateada que repose en territorio foul entre el home y primera base, o entre el home 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 umpire o jugador, o cualquier objeto extraño al terreno.

Un elevado de foul será juzgado de acuerdo 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 esté sobre territorio foul o fair al momento de él tocar la bola.

Comentario (Bola foul): Una bola bateada que no es tocada por un jugador a la defensiva, pega en la placa del pitcher y rebota hacia territorio de foul, entre home y primera base o entre home y tercera base, es un foul.

Si un elevado cae en el cuadro interior entre la base de home y la primera base, o entre el home y la tercera base y en seguida rebota a terreno de foul sin tocar a un jugador o a un umpire y antes de que pase de primera a tercera o tercera base, será foul; si la bola se detiene en terreno de foul o es tocada por un jugador en terreno de foul, es una bola de foul. Si una bola bateada de aire cae en o más allá de primera o tercera bases y en seguida rebota en territorio de foul, será un fair.

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

BOLA VIVA es una bola que está en juego.

CAJA DEL BATEADOR es el área dentro de la cual el bateador debe pararse durante su turno al bat.

Definiciones de Términos

CAJA DEL CATCHER es el área dentro de la cual el catcher debe colocarse hasta que el pitcher lance la bola.

CARRERA (ANOTACIÓN) es la anotación que realiza un jugador a la ofensiva que pasa de ser bateador en corredor y toca primera, segunda, tercera y el home en ese orden.

CASTIGO es la aplicación de estas reglas a consecuencia de un acto ilegal.

CATCHER es un jugador a la defensiva que ocupa su posición atrás de home

CLUB es una persona o grupo de personas responsables para reunir el personal del equipo, proporcionando el campo de juego y las facilidades requeridas y representando al equipo en sus relaciones con la Liga.

CLUB DE LIGAS MENORES se referirá a cualquier club de béisbol profesional que sea parte de un acuerdo de Licencia de Desarrollo de Jugadores (PDL).

COACH es un miembro uniformado del equipo, nombrado por el manager, para desempeñar aquellas obligaciones que el manager pueda designarle como tal, pero no limitado a actuar como coach de bases.

COACH DE BASES es un miembro uniformado del equipo, que ocupa la caja del coach en primera o tercera base para dirigir al bateador y a los corredores.

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

DEFENSA es el equipo, o cualquier jugador del equipo, en el campo de juego.

DOBLE JUEGO son dos juegos regulares programados o reprogramados que se juegan en inmediata sucesión.

DUGOUT (Véase definición de banco)

ELEVADO es una bola bateada que toma altura y se eleva en el aire.

ENTRADA 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 bat de cada equipo es una media entrada.

EN VUELO describe una bola bateada, tirada o lanzada, la cual aún no haya tocado el terreno o algún otro objeto que no sea un jugador a la defensiva.

EQUIPO A LA OFENSIVA es el equipo, o cualquier jugador del equipo que esta al bat.

Definiciones de Términos

EQUIPO LOCAL es el equipo en cuyo terreno se celebra el juego o si el juego se celebra en un campo neutral, el equipo local será designado por mutuo acuerdo.

ESFUERZO ORDINARIO es el esfuerzo que un jugador a la defensiva de habilidad promedio en una posición de esa Liga o clasificación de Ligas, debe demostrar en una jugada tomando en consideración las condiciones del terreno de juego y el estado del tiempo.

Comentario (Esfuerzo Ordinario): Esta clasificación, mencionada en varias ocasiones en las reglas oficiales de anotación. (**por ejemplo:** las reglas 9.05(a)(3), 9.05(a)(4), 9.05(a)(6), 9.05(b)(3) (hits); 9.08(b)(sacrificios); Comentario de la regla 9.12(a)(1), 9.12(d)(2) (errores); y 9.13(a), 9.13(b) (lanzamientos salvajes (wild pitches) y lanzamientos que se le escapan al catcher (passed balls)) y en las reglas oficiales de béisbol (**por ejemplo:** Definiciones de Términos infield fly (elevado al cuadro)), es una norma objetiva en relación con cualquier jugador a la defensiva. En otras palabras, incluso si un jugador a la defensiva realiza su mayor esfuerzo, si tal esfuerzo es por debajo de lo que un jugador a la defensiva promedio de esa posición y en esa Liga hubiese hecho en esa situación, el anotador oficial debe anotarle un error a ese jugador a la defensiva.

FOUL TIP es una bola bateada que sale rápida y directa del bat al catcher 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.

ILEGAL es aquella que va en contra de estas reglas.

INFIELD FLY (ELEVADO AL CUADRO) es un elevado en territorio fair (sin incluir un batazo de línea, ni un intento de toque) el cual puede ser atrapado por un jugador del cuadro interior mediante un esfuerzo ordinario, cuando la primera y segunda, o la primera, segunda y tercera base están ocupadas, con menos de dos out. El pitcher, el catcher y cualquier jardinero que se coloque dentro del cuadro interior para la jugada serán considerados como jugador del cuadro interior para el propósito de esta regla.

Cuando sea evidente que una bola bateada pueda ser un infield fly (elevado al cuadro), el umpire deberá declarar inmediatamente infield fly (elevado al cuadro) para beneficio de los corredores. Si la bola está cerca de las líneas de foul, el umpire declarará "infield fly si es fair".

La bola está en juego y los corredores podrán avanzar a su propio riesgo de que la bola sea atrapada o pueden volver a retocar y avanzar después que la bola es tocada, igual que en caso de cualquier otro elevado. Si el batazo se convierte en foul, se procede lo mismo que en cualquier otro foul.

Si se permite que un infield fly (elevado al cuadro) declarado caiga al suelo sin haber sido tocado y rebota a territorio foul antes de pasar la primera o tercera base, es un foul. Si un Infield fly (elevado al cuadro) declarado cae al suelo fuera de la línea de

Definiciones de Términos

base, sin ser tocado, y rebota a territorio “fair”, antes de pasar la primera o tercera base, es un infield fly (elevado al cuadro).

Comentario Infield Fly (elevado al cuadro)): Con respecto a la regla del infield fly (elevado al cuadro), el umpire debe determinar si un jugador del cuadro interior podría haber atrapado la bola con un esfuerzo ordinario, en lugar de regirse por alguna limitación arbitraria tal como la grama, o las líneas de bases. El umpire también debe determinar que un elevado es un Infield fly aun cuando sea fildeada por un jardinero, si a su juicio, la bola podía haber sido fildeada con la misma facilidad por un jugador del cuadro interior. El infield fly (elevado al cuadro) por ninguna causa, puede considerarse como una jugada de apelación. El juicio del umpire debe regir, y la decisión debe tomarse inmediatamente.

Cuando se aplica la regla del infield fly (elevado al cuadro) los corredores podrán avanzar a su propio riesgo. Si en un infield fly (elevado al cuadro), el jugador del cuadro interior deja caer intencionalmente una bola fair, la bola permanece en juego a pesar de las disposiciones de la regla 5.09(a)(12). La regla del Infield fly (elevado al cuadro) tiene precedencia.

Si se marca una interferencia durante un infield fly (elevado al cuadro), la bola permanece viva y en juego hasta que se determine si la bola es fair o foul. Si es fair, tanto el corredor que interfirió con el jugador a la defensiva como el bateador son out. Si es foul, aunque el elevado sea atrapado, el corredor es out y el bateador regresa a batear.

INTERFERENCIA

- (a) Interferencia ofensiva es una acción del equipo al bat la cual interfiera con, obstruya, impida, estorbe o confunda a cualquier jugador a la defensiva que intenta realizar una jugada.
- (b) Interferencia de la defensiva es un acto de un jugador a la defensiva, que estorbe o impida al bateador pegarle a un lanzamiento.
- (c) Interferencia por parte de un umpire ocurre **(1)** cuando el umpire de home obstruye, impide o estorba el tiro del catcher que está tratando de impedir una base robada, o retirar a un corredor en una jugada de revirada, o **(2)** cuando una bola bateada de fair toque a un umpire en territorio de fair, antes de pasar a un jugador a la defensiva.
- (d) Interferencia de un aficionado ocurre cuando un aficionado, (o un objeto tirado por el aficionado) dificulta el intento de un jugador de realizar una jugada sobre una bola que esté en juego al ingresar al terreno de juego o extenderse sobre las gradas hacia el terreno de juego.

JARDINERO (OUTFIELDER) es un jugador a la defensiva que ocupa una posición en los jardines, que es el área de juego del campo más distante a la base de home.

Definiciones de Términos

JUEGO REGLAMENTARIO véase la regla 7.01.

JUGADA DE SELECCIÓN (FIELDER'S CHOICE) es la acción de un jugador a la defensiva que maneja una bola de fair y en lugar de tirar a la primera base para poner out al bateador-corredor, tira a otra base en un intento de poner out a un corredor más adelantado. El término también es usado por los anotadores **(a)**: Para anotar el avance de un bateador-corredor que toma una o más bases extras cuando el jugador a la defensiva que manejó su hit intenta retirar a un corredor más adelantado; **(b)**: Para anotar el avance de un corredor (que no sea por una base robada o un error) mientras un jugador a la defensiva está intentando poner out a otro corredor; y **(c)**: Para anotar el avance de un corredor logrado únicamente por la indiferencia del equipo a la defensiva (robo no defendido).

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

- (a)** Un doble play forzado es aquella en la cual ambos outs realizados son jugadas forzadas.
- (b)** Un doble play forzado en reversa, es uno en el cual el primer out es un out forzado y el segundo out es hecho en un corredor a quien le es removido el forzamiento, por causa del primer out. **Ejemplo:** corredor en primera base, un out el bateador roletea a primera base, quien pisa la primera base (un out) y tira al segunda base o short stop para el segundo out (hay que tocar al corredor). **Otro ejemplo:** Las bases llenas sin outs; el bateador roletea a tercera base, quien pisa tercera base (un out); y tira al catcher para el segundo out (hay que tocar al corredor)

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.

Comentario (jugada forzada): Se elimina la confusión con respecto a esta jugada es 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 la primera base quien pisa la base 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 cuenta. 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. Un out. El bateador conecta un elevado 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

Definiciones de Términos

que el tiro del jugador defensivo llegue al primera base, pero no regresa a tiempo y es out. Tres outs. Si a juicio del umpire, el corredor de tercera tocó el home antes que la bola fuera recibida en primera base, la carrera cuenta.

JUGADOR A LA DEFENSIVA (FIELDERS) es cualquier jugador de la defensiva.

JUGADOR DEL CUADRO INTERIOR (INFIELDERS) es un jugador a la defensiva que ocupa una posición en el cuadro interior.

JUEGO DECLARADO TERMINADO es un juego el cual, por cualquier razón, el umpire principal lo declara terminado.

JUEGO EMPATADO es un juego reglamentario, que se declara terminado, cuando ambos equipos tienen el mismo número de carreras.

JUEGO FORFITEADO es un juego declarado terminado por el umpire principal, con la anotación de 9 a 0, a favor del equipo agraviado, por violación de las reglas.

JUEGO SUSPENDIDO es un juego declarado terminado, el cual debe ser completado en una fecha posterior.

LANZAMIENTO es una bola lanzada al bateador por parte del pitcher.

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

LANZAMIENTO DE RETORNO RÁPIDO (QUICK PITCH) es un lanzamiento que se hace con la clara intención de sorprender a un bateador fuera de balance. Esto es un lanzamiento ilegal.

LANZAMIENTO ILEGAL es **(1)** un lanzamiento hecho al bateador cuando el pitcher no tenga su pie pivote en contacto con la placa del pitcher; **(2)** un lanzamiento de retorno rápido. Un lanzamiento ilegal con corredores en bases en un balk.

LANZAMIENTO SALVAJE (WILD PITCH) es un lanzamiento tan alto, tan bajo o tan lejos del home de manera que no puede ser atrapado por el catcher mediante un esfuerzo ordinario.

LA LIGA es un grupo de Clubes cuyos equipos juegan entre sí de acuerdo con un programa de juegos previamente programados y bajo estas reglas por el campeonato de la Liga

LEGAL es lo que está de acuerdo con estas reglas.

LIGAS MENORES se refiere a cualquier Liga dentro del sistema profesional de desarrollo profesional operada por las Ligas Mayores de Béisbol en el cual los Clubes de Ligas Menores son asignados para competir.

Definiciones de Términos

MANAGER es la persona designada por el club para responsabilizarse de las acciones del equipo en el campo de juego y para representar al equipo en sus comunicaciones con el umpire y con el equipo rival. Un jugador puede ser nombrado manager.

OBSTRUCCIÓN 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.

OUT es uno de los tres requerimientos que se necesitan para retirar al equipo a la ofensiva durante su turno al bat.

PASARSE DE LA BASE (OVERSLIDING) es el acto de un jugador a la ofensiva cuando al barrerse en una base, que no sea cuando avanza del home a la primera base, lo hace con tal impulso que pierde el contacto con la base.

PERSONA de un jugador o de un umpire, es cualquier parte de su cuerpo, su indumentaria o su equipo.

PIE PIVOTE del pitcher es el pie que está en contacto con la placa del pitcher mientras realiza el lanzamiento.

PITCHER es el jugador designado para realizar lanzamientos al bateador.

PLAY (JUEGO) es la orden del umpire para comenzar el juego o para reanudar la acción después de que la bola haya quedado muerta.

POSICIÓN DE FRENTE (WINDUP) es una de las dos posiciones legales para lanzar.

POSICIÓN DE LADO (SET) es una de las dos posiciones legales para lanzar.

RETOQUE es el acto de un corredor de regresar a una base, según lo requieran las reglas.

SAFE es una declaración hecha por el umpire por la cual el corredor tiene derecho a la base que estaba tratando de alcanzar.

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

STRIKE es un lanzamiento legal cuando ha sido marcado por el umpire, en los siguientes casos:

- (a) El bateador le tira y falla;

Definiciones de Términos

- (b) El bateador no le tira, y cualquier 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) Cuando el bateador le tira y es tocado por la bola;
- (f) Cuando toca al bateador en vuelo en la zona de strike; o
- (g) Cuando se convierte en foul tip.

LA ZONA DE STRIKE es aquella área sobre el home cuyo límite superior es una línea horizontal en el punto medio entre la parte superior de los hombros y la parte superior del pantalón del uniforme, y el nivel inferior es una línea en la parte hueca debajo de las rodillas. La zona de strike será determinada desde la posición del bateador al momento que este está preparado para hacerle swing a un lanzamiento. (Para ver el diagrama de la ZONA DE STRIKE, véase el anexo 5).

TERRITORIO DE FOUL es aquella parte del campo de juego fuera de las líneas de primera y tercera bases que se extiende hasta la barda y perpendicularmente hacia arriba.

TERRITORIO FAIR es aquella parte del campo de juego, dentro de, e incluyendo las líneas de primera base y tercera base, desde la base del home hasta la parte de abajo de la barda del campo de juego y perpendicularmente hacia arriba. Todas las líneas de foul son en territorio de fair.

TIEMPO es el aviso hecho por el umpire, de una interrupción legal del juego, durante la cual la bola queda muerta.

TIRA-TIRA es el acto de la defensiva en un intento de poner out a un corredor entre bases.

TIRO es la acción 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 pitcher.

TOCAR a un jugador o umpire es hacer contacto con cualquier parte de su cuerpo, del uniforme o equipo usado por él (pero no las joyas (**ejemplo**, collares, brazaletes, etc.) que use un jugador).

Comentario (Tocar): Se debe considerar que un jugador o umpire usan su equipamiento si está en contacto con el lugar apropiado en la persona del jugador o del umpire.

Definiciones de Términos

TOCAR (TAG) es la acción en la que un jugador a la defensiva toca una base con su cuerpo mientras sostiene la bola firme y seguramente en su mano o el guante; o tocando a un corredor con la bola, o con su mano o guante que tiene la bola, (excepto cuando solo lo toca con los cordones que cuelgan), mientras sostiene la bola firme y seguramente con su mano o guante. Sin embargo, no se considera una tocada (tag) si simultánea o inmediatamente después de tocar la base o tocar a un corredor, el jugador a la defensiva deja caer la bola. Para establecer la validez de una tocada (tag), el jugador a la defensiva deberá retener la bola el tiempo suficiente para demostrar que tiene control total de la bola. Si un jugador a la defensiva toca (tag) a un corredor o una base y deja caer la bola mientras está en el acto de hacer un tiro luego de la tocada (tag), se considerará la tocada como realizada. Para el propósito de esta definición, ninguna joyería que sea usada por un jugador (**ejemplo.** collares, brazaletes, etc.) no constituirá parte del cuerpo del jugador.

TOQUE DE BOLA es una bola que no se batea por medio de un swing, sino que intencionalmente se toca ligeramente con el bate hacia dentro del cuadro interior.

TRIPLE PLAY es una jugada hecha por la defensa en la cual tres jugadores de la ofensiva son puestos out como resultado de una acción continua, siempre que no se produzca error entre los outs realizados.

NOTA: Cualquier referencia en estas reglas oficiales del beisbol a “el”, o “de él”, se entenderá que también se refiere a “ella” o “de ella” según sea el caso, cuando la persona sea una mujer.

Anexo 1

Diagrama 1
Diagrama del campo de juego

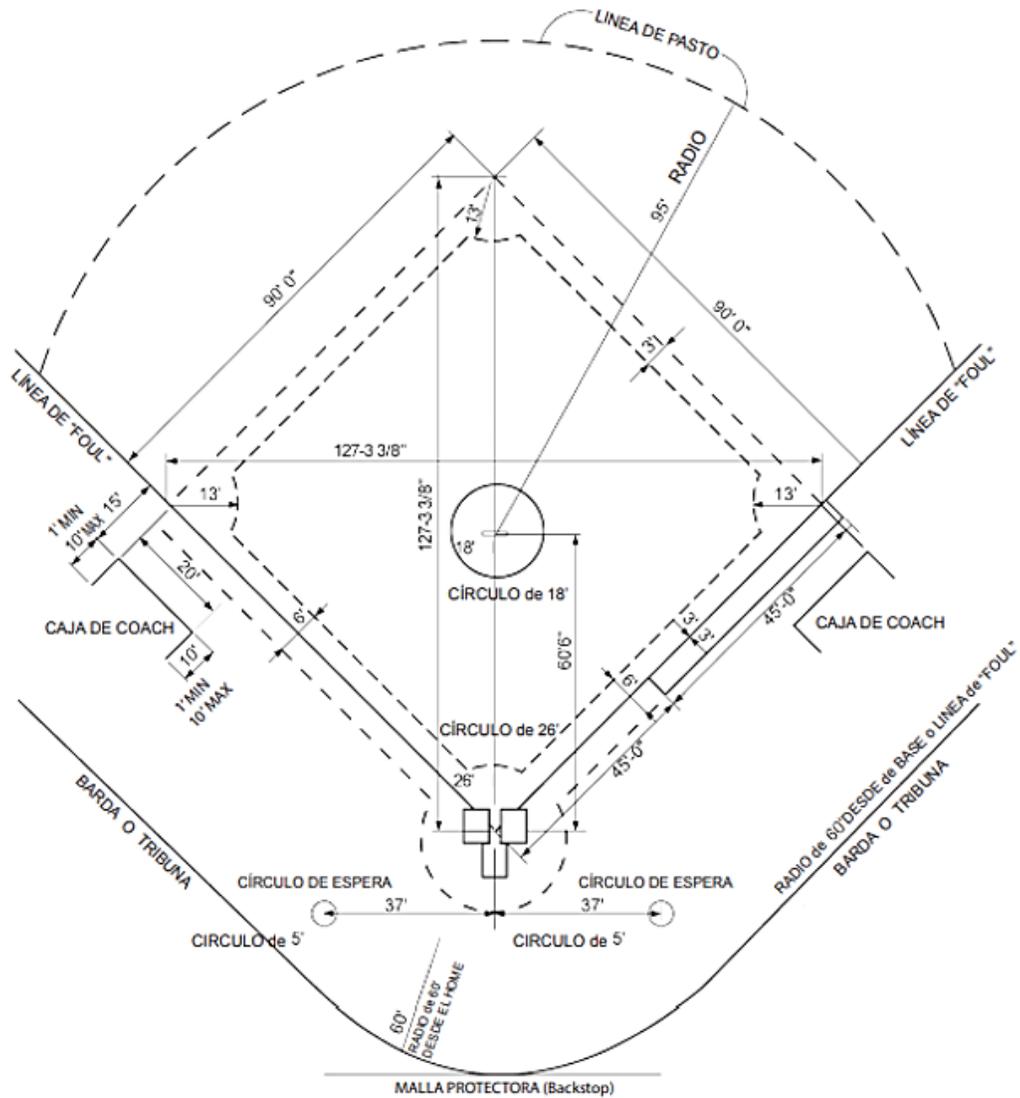


DIAGRAMA No. 1

GUÍAS

- CAJA DEL BATEADOR, CAJA DEL CATCHER, LINEA DE FOUL, PLATO DEL PITCHER Y CAJA DEL COACH
- CÍRCULO DE ESPERA DEL SIGUIENTE BATEADOR
- LÍNEAS DE BASES
- - - - - LÍNEAS DEL PASTO

Anexo 2

Diagrama 2 Área del Home Plate, Primera, Segunda y Tercera Base

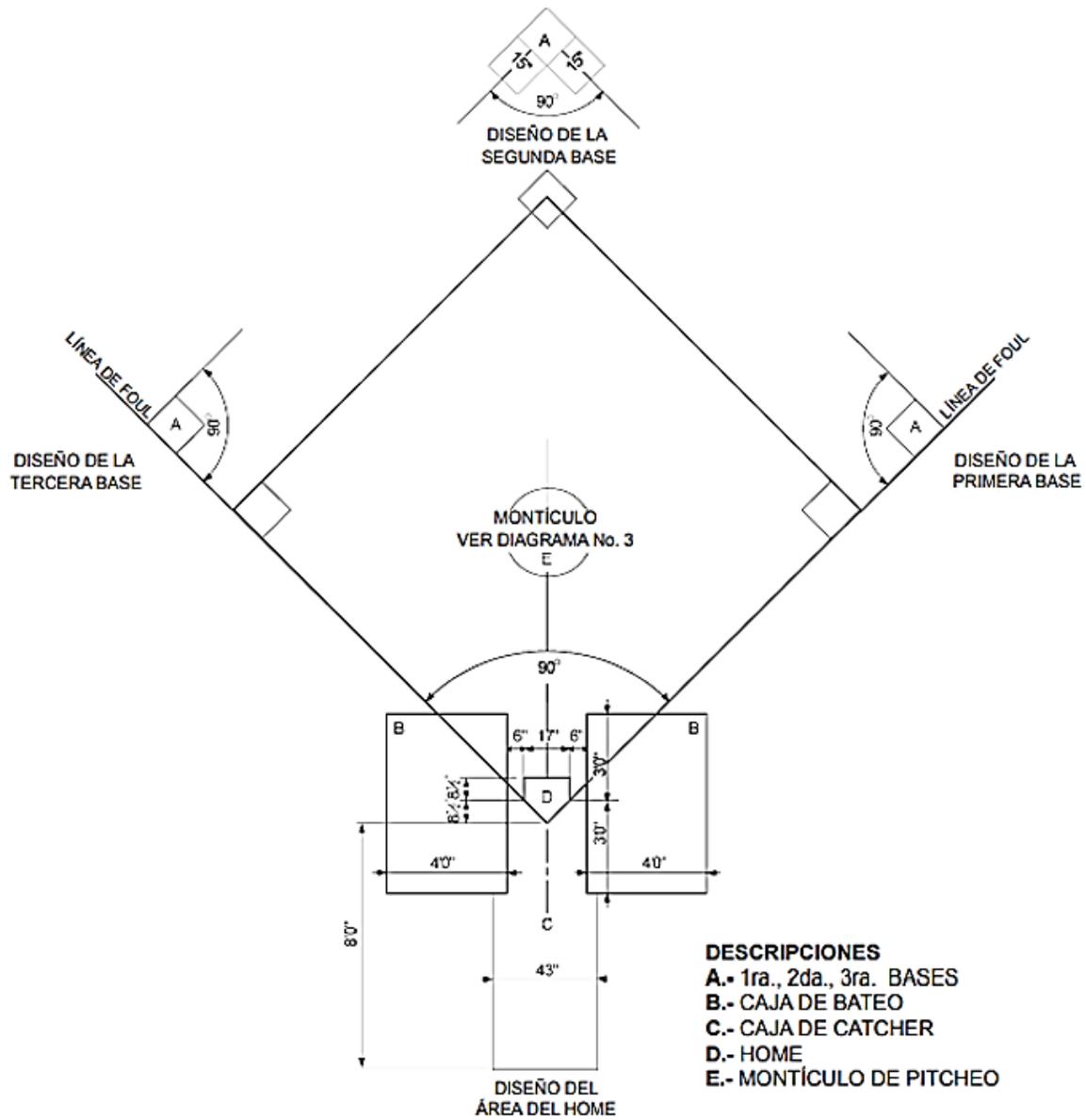
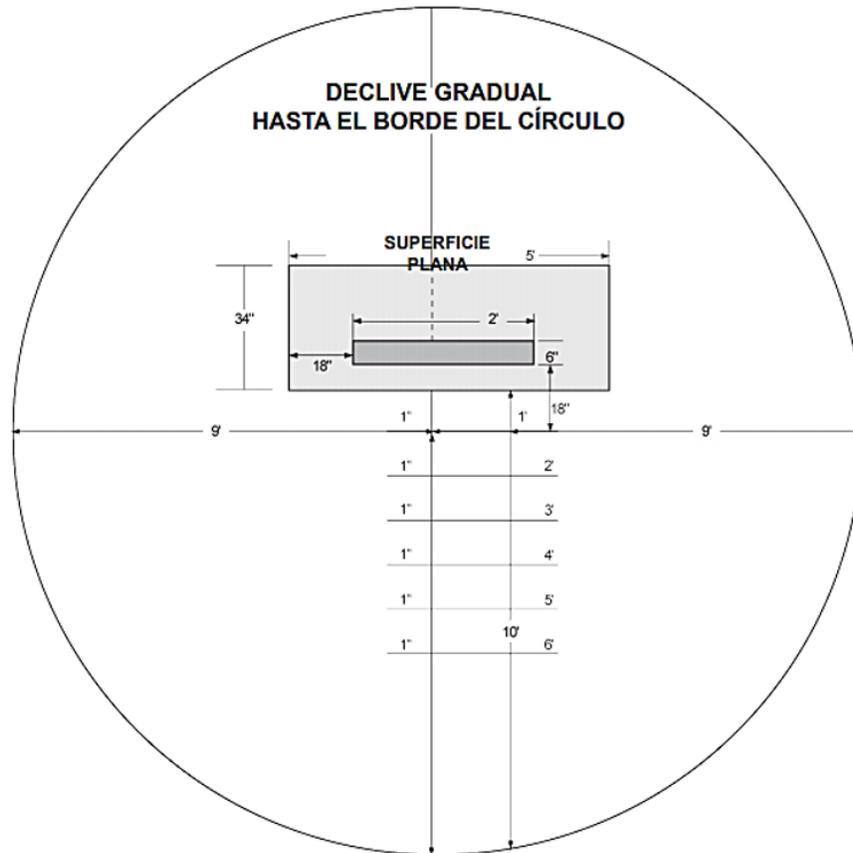


DIAGRAMA No. 2

Anexo 3

Diagrama 3 Diseño del Montículo del Pitcher



Montículo del Pitcher: Será una circunferencia de 18 pies de diámetro, cuyo centro estará a 59 pies de la parte de atrás de la base del home.

Coloque el borde del frente de la placa a 18 pulgadas atrás del centro del montículo.

La distancia desde el borde del frente de la placa de lanzar hasta la parte de atrás de la base de home será de 60 pies 6 pulgadas.

El declive comienza a 6 pulgadas del borde delantero de la placa.

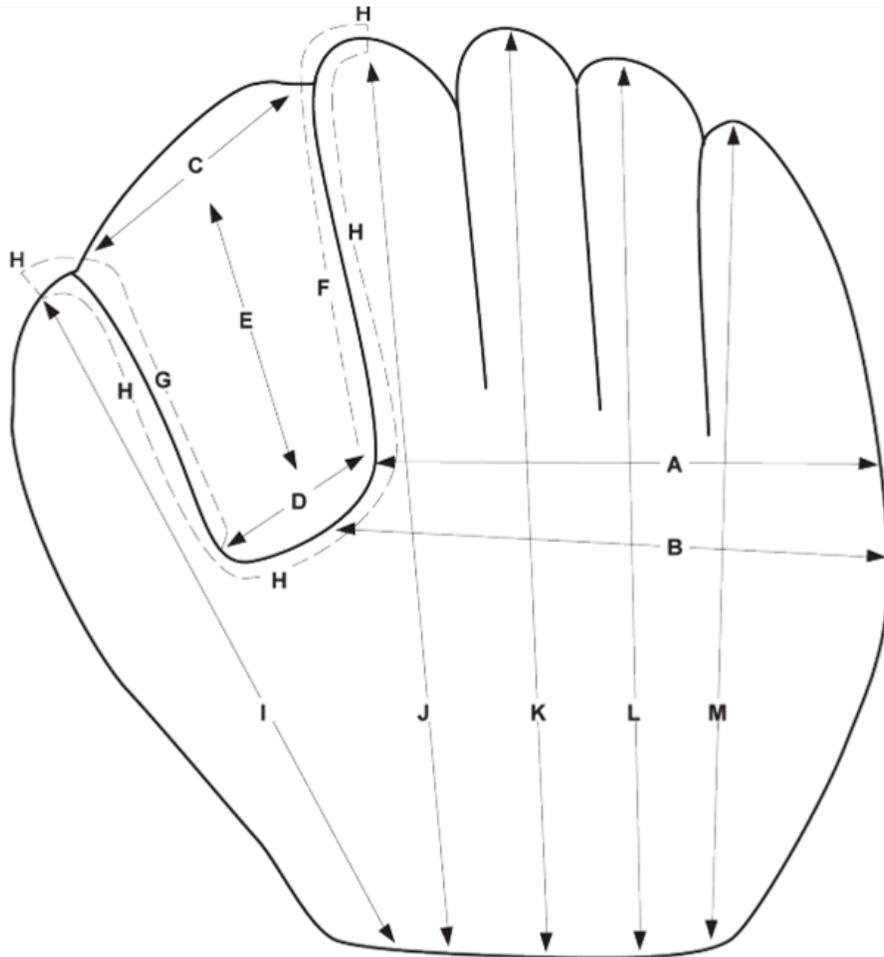
El grado de declive desde un punto de 6 pulgadas, desde el frente de la placa de pitcheo, hasta el punto de 6 pulgadas en dirección a la base de home será de 1 pulgada por cada pie y dicho grado de declive será uniforme.

El área nivelada que rodea la placa de pitcheo será de 6 pulgadas de frente a la placa de pitcheo, 18 pulgadas a cada lado y 22 pulgadas desde la parte posterior de la placa de pitcheo. El área nivelada tendrá una medida total de 5 pies por 34 pulgadas.

DIAGRAMA No. 3

Anexo 4

Dimensiones del Guante de los Jugadores a la Defensiva

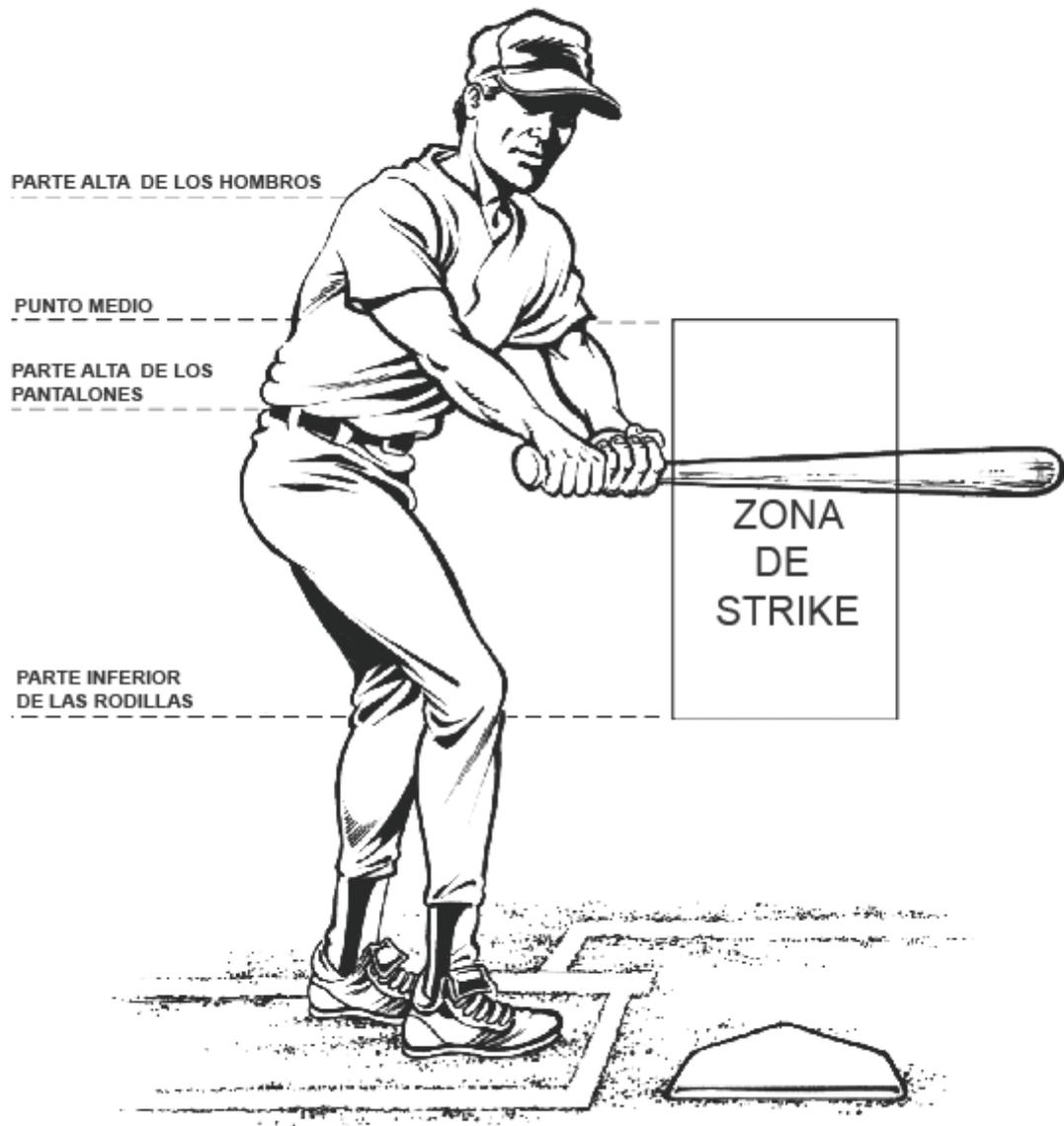


- (A) Ancho de la palma del guante $7\frac{3}{4}$ "
- (B) Ancho de la palma del guante 8"
- (C) Abertura de la parte superior de la malla o trampa $4\frac{1}{2}$ "
- (D) Abertura de la parte inferior $3\frac{1}{2}$ "
- (E) Altura total de la malla o trampa $5\frac{3}{4}$ "
- (F) Costura horquilla dedo índice $5\frac{1}{2}$ "
- (G) Costura horquilla pulgar $5\frac{1}{2}$ "
- (H) Costura horquilla $13\frac{3}{4}$ "
- (I) Largo total pulgar $7\frac{3}{4}$ "
- (J) Largo total del dedo índice 13"
- (K) Largo total del dedo medio $11\frac{3}{4}$ "
- (L) Largo total del dedo anular $10\frac{3}{4}$ "
- (M) Largo total del dedo meñique 9"

DIAGRAMA No. 4

Anexo 5

La zona de strike



Índice

De la Regla 1.00 hasta la 8.00

Nota: Para ver cualquier elemento no incluido en la lista y para información adicional, consulte las anotaciones ordenadas alfabéticamente en definiciones de términos.

Abandonando el esfuerzo para correr las bases: Comentario 5.05(a)(2), 5.05(b) 5.09(b)(2), 5.09(b)(11), 5.09(c)(3).

Accidente a un jugador o umpire: 5.12 (b)(3,8).

Aficionados: 4.05, 4.07, 5.06(b)(3)(C), 5.12(b)(6) 6.04(a)(1-2), 6.04(b), 8.01(e).

Interferencia: Definiciones de términos, Interferencia(d), 6.01(e).

Anotación del Juego: 7.01(g).

Anotador Oficial: 5.10(d), 8.03(a)(8);

Comportamiento hacia 9:01(a);

Anotar una base por bolas intencional con la seña del manager 9:14(d). Véase también definiciones de términos y Regla 9.00.

Anotar Carreras: 1.04, Comentario 5.06(b)(3)(B), 5.08, 5.09(a)(14), 5.09(b)(8), Comentario 5.09(c), 5.09(d), 6.01(g).

Apelación del cuarto "out" 5.09(c).

Aparente Cuarto Out: 5.09(c), 5.09(c)

Apelaciones: 5.06(b)(3)(D)Nota, Comentario, 5.06(b)(4)(I), 5.09(b)(5,11-12), 5.09(c), 6.03(b), 8.02(c).

Apelaciones de check - swing para terminar una entrada Comentario 8.02(c). Limitaciones para solicitar apelaciones de check - swing Comentario 8.02(c)

Atrapada: Definiciones de términos, 5.09(1-2).

Balk: 5.02(a), 6.01(g), y varias infracciones en la Regla 5.07;

Cuando se hace una apelación: Comentario 5.09(c),

Castigo 5.06(b)(3)(A), 5.06(c)(3), 6.02.

Back Swing: (seguir adelante en) una interferencia, 6.03(a)(3) Comentario

Banco (Dugout): 2.05, Definiciones de términos.

Intento de atrapada o de jugada definiciones de términos (Comentario Atrapada), 5.06(b)(3)(C), Comentario, 5.09(a)(1), 5.12(b)(6), 6.01(b). Equipamiento 3.10.

Bola viva desviada: 5.06(b)(4)(H).

Ocupantes Comentarios, 5.10(b), 5.10(k), 6.04(a, c-e) 8.04(c).

Barridas/Regla de Barridas: Comentario 5.05(b)(1).

Comentario 5.09(a)(11), 6.01(i, j) Comentario 6.01(i)(1)

Comentario 6.01(i)(2).

Base: 2.01, 2.02, 2.03. Definiciones de términos (Base); Desprendimiento 5.09(b)(4) Regla aprobada A, B.

Base desprendida: 5.09(b)(4). Regla aprobada A y B

Base o Home no Tocado: Comentario 5.06(b)(4)(1), 5.09(b),(12), 5.09(c)(2-4) Véase también Apelaciones y Corredor (Requerimientos de tocar).

Índice

- Base por Bolas (Automática por la Señal del Manager):** Definiciones de términos (Base por bolas), Comentario 5.05(b)(1). Cómo anota el anotador oficial 9.14(d)
- Bat Boy/Niña:** 3.08(f), 4.07(a), 5.10(k).
- Bats:** 3.02;
Alterado 6.03 (a)(4).
- Bat Ilegal:** 3.02, 6.03(a)(5), Comentario 6.03(a)(5).
- Bateador Designado:** 5.11.
Utilizar bateador emergente o corredor emergente para el Pitcher del juego 5.11(a)(10).
- Bateador Fuera de Turno:** 6.03(b).
- Bateador / Bateador-Corredor:**
Un Back Swing le pega al catcher 6.03(a)(3);
Bateador se convierte en corredor: 5.05;
No logra avanzar a la primera base: 5.05(a)(2), 5.05(b);
Es golpeado por un lanzamiento 5.05(b)(2), 5.06(c)(1), 5.09(a)(6), Definiciones de términos (Bola, Strike);
Acción ilegal: 6.03;
Interferencia por parte de: 5.09(a)(7-9,11), 5.09(b)(8), 6.01(a), 6.03(a)(3-4): 6.03(a)(3 y 4) EXCEPCIÓN y Comentario.
Interferencia con: 5.05(b)(3), 5.06(b)(3)(D);
Interfiere con el catcher después de un tercer strike no atrapado: 6.01(a)(1), Comentario 6.01(a)(1).
Posición de la caja del bateador: Definiciones de términos, 5.04(b), 5.04(b)(4-5), 6.03(a)(1-3).
Golpeado por una bola bateada: Comentario de 5.05(b)(2), 5.06(c)(6)(1), 5.09(a)(7), 6.01(a)(11).
- Bateador o Corredor emergente:** Véase sustituciones
- Bola Fair:** Definiciones de términos.
Rebota fuera del juego 5.05(a)(6-8), 5.06(b)(4)(F).
Desviada fuera del juego 5.05(a)(8-9), 5.06(b)(4)(A, F).
Dejada caer intencionalmente, 5.09(a)(12);
Le pega al corredor o umpire: 5.05(a)(4), 5.05(b)(4), 5.06(b)(3)(B), Comentario 5.06(c)(6), 5.09(b)(7), 6.01(a)(11).
- Bola Incrustada:** 5.05(a)(7), 5.06(b)(4)(F-G, I), 5.06(c)(7), Comentario 5.09(a)(2).
- Bola Bateada Ilegalmente:** 5.06(c)(4), 6.03(a)(1)
- Bola de Beisbol:** 3.01; Deformada 3.01, 6.02(c-d); Bola Oficial del Juego
- Bola de Foul:** Definiciones de términos, 5.06(c)(5), 5.09(a)(7-8).
- Bola Muerta (Tiempo) y Reanudación del Juego:** Definiciones de términos, 5.01(b), Comentario 5.04(b)(2), 5.06(c), 5.12.
- Bola Dejada Caer Intencionalmente:** 5.09(a)(12).
- Bola Tirada Fuera de Juego:** Comentario 4.01(e), 5.06(b)(4)(G-I), 5.07(e).
Apelación, durante: 5.09(c).
Reglas de Terreno: 4.05.
Obstrucción, durante: Comentario 6.01(h)(1).
Interferencia de un aficionado: Comentario de la regla 6.01(e).
- Bolsa de brea:** 4.01(f), Comentario 6.02(d).

Índice

- Catcher:** Interferencia por parte de: Definiciones de Términos, (Interferencia (b)), 5.05(b)(3), 5.06(b)(3)(D), 6.01(c,g).
Interferencia con: Definiciones de Términos, (interferencia (c)), 5.06(c)(2), 5.09(b)(8), 6.03(a)(3).
Lanzamiento Incrustado en su equipo 5.06(b)(4)(I)
Posición. 5.02(a,c), 6.01(a)(12).
- Caja del Bateador:** 2.01, Definiciones de términos 5.04(b), 6.03(a), Anexo 2.
- Caja del Catcher:** 2.01 (Anexo 2), Definición de Términos, 5.02(a), 6.02(a)(12).
- Campo de juego:** 2.01.
- Carreras para Finalizar los Juegos:** 5.08(b), Comentario 5.09(b)(1-2), Comentario 5.09(c), 7.01(g)(3).
- Carril de los tres pies:** 2.01, 5.09(a)(11).
- Casco:** 3.08, Comentario, 5.09(a)(8).
- Check Swing:** Comentario 8.02(c).
- Coach:** Definiciones de términos, 4.02(b), 5.03, 6.01(a)(8-9), 6.01(b), 6.01(d), Comentario 6.01(d), 6.01(f).
- Coaches de Bases:** 5.03,
Casco protectores: 3.08(e).
Interferencia: 6.01(a)(8-9), 6.01(b), 6.01(d), 6.01(f).
Restricciones; 5.03(a-c), 5.03 CASTIGO, 5.10(k), 6.04(a).
- Clima y Condiciones para Jugar:** 4.03(e), Comentario 4.03, 4.04, 4.08(d,g), 5.12(b)(1), Comentario, 5.04 (b)(2),
Excepción 6.02(c)(1), 7.02(a)(5), Excepción 7.02 Nota 7.02(a).
Responsabilidades del club: 4.03(e), 4.04(a).
Condiciones del clima tienen prioridad: Nota 7.02(a).
- Conferencia Pre-Juego:** 4.03
- Confiscado (Forfeit):** 4.07(b),4.08(g),4.07(b), 7.03, 8.03(a)(6), 9.03(e).
- Confraternizar:** 4.06.
- Concesión de Bases:**
Apelación: 5.09(c);
Balk: 5.06(c)(3), 6.01(g);
Interferencia del catcher: 6.01(c);
Reglas de terreno: 4.05;
Obstrucción: Comentario 6.01(a)(10), Comentario 6.01(h)(1)
Tiro a territorio muerto por parte de un jugador a la defensiva: 5.06(b)(4)(G).
Tiro a territorio muerto por un pitcher desde la placa de pitcheo: 5.06(b)(4)(G-1), 5.07(e)
Interferencia de un aficionado: Comentario 6.01(e).j
- Conteo de Bolas y Strikes, Límites para ser Corregido:** 8.02(c).
- Corredor:**
Abandona esfuerzo de correr bases: Comentario 5.05(a)(2), 5.05(b), 5.09(b)(2,11), 5.09(c)(3).
Avanza o retrocede después de ser puesto out: Comentario 6.01(a)(5).
Con derecho a la base: 5.06(a)(1-2), Comentario 6.01(a).
Inicia la carrera cuando hace un pisa y corre: Comentario 5.09(c)(1).
Lesionado: 5.12(b)(3)(A).

Índice

- Choca intencionalmente con el catcher: 6.01(i)(1).
Interfiere intencionalmente con un jugador a la defensiva: Comentario 5.09(a)(13), 5.09(b)(3), 6.01(a)(5-7), 6.01(j).
Interfiere luego de anotar: 6.01(a)(5).
Interfiere mientras está en contacto con la base: Comentario 6.01(a)
Interfiere en una posible jugada de doble play: 6.01(j).
Abandona el carril entre bases para evitar que lo toquen: 5.09(b)(1).
Corredor excesivamente entusiasta: Comentario 5.06(b)(3)(B)
Pasa a un corredor precedente: 5.09(b)(9).
Retocar una base (Pisa y Corre): Requerimientos en Definiciones de términos (infiel fly (elevados al cuadro), Comentario 5.06(b)(4)(1), 5.06(c)(5), 5.09(b)(5), 5.09(c)(1).
Regreso prohibido: Comentario, 5.06(a) y 5.06(c), Comentario, 5.08 (a), Regla aprobada y comentario 5.09(c)(2).
Prohibido correr las bases en orden inverso: 5.09(b)(10).
Golpeado por bola bateada: 5.05(b)(4), 5.06(c)(6), 5.09(b)(7).
Comentario 5.09(b)(7), 6.01(a)(11).
Golpeado por una bola bateada (antes o después de pasar a un jugador a la defensiva): 5.06(c)(6), 5.09(b)(7), Comentario 5.09(b)(7), 6.01(a)(11).
Golpeado por un infield fly (elevado al cuadro) (en base o fuera de base): 5.09(b)(7).
Requisitos de toque: 5.06(b)(1), Regla aprobada (B) 5.09(b)(4).
Tocado por una bola lanzada: 5.06(c)(8), 5.09(a)(14).
Dos corredores golpeados por la misma bola bateada:
Comentario 5.09(b)(7). Véase también Bateador-corredor.
- Corredor Excesivamente Entusiasta:** Comentario 5.06(b)(3)(B).
Cuadrangular (Home Run): 5.05(a),(5-9), 5.06(b)(4)(A).
Demora en el Juego:
Por parte de un bateador: 5.04(b)(3-4);
Por parte de un pitcher: Comentario 5.04(b)(2), 5.07, 6.02(a)(8).
6.02(d)(3).
Forfeit por demora: 7.03(a).
Demora por lluvia: 4.03, Comentario 4.03(e).
Doble Juego: 4.04(a-b), 4.08, 7.02(a)(1), 7.02(b); Periodo de tiempo entre los juegos 4.08(c); Regla Ligas Menores 4.08(a)(1), 7.02(a), Excepción Comentario 7.02 (b).
Dobles Juegos, Periodo de Tiempo entre Juegos: 4.08(c)
Dobles Cambios: 5.10(b), Limitaciones del manager/coach con respecto a los Dobles Cambios: Comentario 5.10(b).
Dugout: Ver banco.
Elegibilidad Fase Comodín/Serie divisional (completar juegos para):
7.02(b)(5).
Elevado al Cuadro (Infield Fly): Definiciones de Términos 5.09(a)(5,12), Excepción 5.09(b)(7): golpea a un corredor (en la base o fuera de base) 5.09(b)(7), excepción 5.09(b)(7).
Encargados del Terreno: 4.03(e), 4.08(g), 7.03(c).

Índice

Equipamiento:

Base: 2.03;
Bolas de beisbol: 3.01;
Bate: 3.02;
Banco: 2.05;
Comercialización: 3.09;
Guante / Mascota: 3.04, 3.05, 3.06, 3.07;
Casco: 3.08;
Base de Home: 2.02;
Placa del Pitcher: 2.01, 2.04;
Uniformes: 3.03.

Equipamiento Fuera de Lugar: 5.06(b)(3)(E), 5.06(b)(4)(A-E).

Equipamiento que Toca Legalmente una Bola Viva: 5.06(b)(3)(E),
5.06(b)(4)(A-E)

Equipamiento en el Campo de Juego: 3:10(a)

Expulsión: 6.04(a, c-e), 8.01, 8.02, 8.04.

Falla en el Alumbrado: 5.12(b), 7.02(a).

Foul Tip: Definiciones de términos, Comentario 5.06(c)(7),
Comentario 5.09(a)(2), Comentario 5.09(b)(5).

Guante / Mascota: 3.04, 3.05, 3.06, 3.07.

Toca ilegalmente una bola viva: 5.06(b)(4)(A, C, E).

Indicadores en el campo de Juego: 3:10(b).

Inicio de la Carrera de un Corredor: Comentario 5.09(c)(1).

Interferencia:

Personal Autorizado en el Campo: 4.07(a);
“Back swing”: Comentario 6.03(a)(3);
Del Bateador 5.09(a)(8), 5.09(b)(8), 6.01(a)(3);
Del Bateador después de un tercer strike con bola no atrapada:
6.01(a)(1), Comentario 6.01(a)(1);
Del Catcher: 5.05(b)(3), 5.06(b)(3)(D, E), 6.01(g);
Del “Coach”: 6.01(a)(8). Comentario 6.01(d), 6.01(f);
Defensiva: Definición de Términos, 5.05(b)(3), 5.06(b)(3), 6.01(d, g).
Intencional (Doble Play): 5.09(a)(13), Comentario 5.09(a)(13),
5.09(b)(3), 6.01(a)(6-7), 6.01(j);
Ofensiva: Definiciones de Términos, 5.05(b)(4), 5.06(c)(6-7),
5.09(a)(8,9,13-15), 5.09(b)(3,7-8,13), 6.01(a-b,d), 6.03(a,3);
Del corredor que es golpeado por una bola bateada: 5.05(a)(4),
5.05(b)(4), 5.06(c)(6), 5.09(b)(7), 6.01(a)(11);
Del Aficionado: Definiciones de Términos, (Interferencia (d)), 6.01(e);
Del Umpire: Definiciones de Términos, 5.05(b)(4), 5.06(c)(2-6);
Mientras está en contacto con la base: Comentario 6.01(a)(1);
véase también Coaches de Base, Bateador y Catcher.

Joyería: Comentario 5.05(b)(2), Definición de Términos (“Tocar”, “Toque”).

Juego Protestado: 7.04, 8.02(b).

Juego Reglamentario: 1.06, 7.01, 7.01(g), 7.02. Juego de 7 entradas 7.01
(Excepción)

Juego Suspendido: 7.01(d), 7.02

Regla de Ligas Menores: 4.08(a)(1), 7.02(a)(1), 7.02(b).

Índice

- Regla de Ligas Menores: (opcional); 7.02(a)(7-9).
- Juego Empatado:** Definiciones de Términos, 7.01(d),7.02.
- Jugada de Selección (Fielder's Choice):** Definiciones de términos 9.12(f)(2).
- Jugada Forzada / Out Forzado:** Definiciones de términos, 5.09(b)(6);
Restablecido 5.09(b)(6).
- Jugador a la Defensiva:**
Especificaciones del guante: 3.04. 3:05. 3.06, 3.07 Anexo 4.
Pisa o cae en un área fuera de juego: 5.06(b)(3)(C),
Comentario 5.09(a)(1), 5.12(b)(6).
Posicionamiento en el campo de juego 5.02.
Mangas: 3.03(e).
Tirar el guante a la bola (equipamiento fuera de lugar);
5.06(b)(3)(E), 5.06(b)(4)(A-E).
- Jugador o Umpire incapacitado:** 5.10(f-g,i), 5.12(b)(3,8).
- Jugadores en la Lista de Incapacitados:** Comentario 5.10(k).
- Jugadores de Doble Uso:** 4.03(c)
- Lanzamiento:**
Bola: Definiciones de Términos
Límite de tiempo para lanzar la bola (5.07(c).
Sale fuera de juego: 5.06(b)(4)(H).
Lanzando intencionalmente al bateador: 6.02(c)(9).
Se incrusta en el equipo del catcher o del umpire
5.06(b)(4)(I), 5.06(c)(7).
Strike: Definiciones de términos.
Toca al bateador: 5.05(b)(2), 5.06(c)(1), 5.09(a)(6) Definiciones
de Términos (Bola, Strike).
Toca a un corredor que intenta anotar: 5.06(c)(8), 5.09(a)(14)
- Lanzamiento de Rebote:** Definiciones de Términos (Bola).
- Lanzamiento Ilegal:** Definiciones de Términos (Lanzamiento Ilegal y Lanzamiento
de Retorno Rápido), Comentario 5.07(a)(2), 6.02(a)(5) y 6.02(b).
- Lanzamiento Intencional al Bateador:** 6.02(c)(9).
- Lanzamientos o Tiros de Calentamiento:** 5.07(b), Comentario 5.10(d).
Comentario 5.10(l)
Jugadores a la defensiva que no sean pitchers: Comentario 5.10(d),
pitchers: 5.07(b), Comentario 5.10(l).
- Límites de las Visitas al Montículo por Juego:** 5.10(m).
- Límites de Tiempo:** 7.02(a)(2), Nota 7.02(a), 8.03(a)(7).
- Line Up:** 4.03, 5.11(a) 1,11).
- Movimiento de "Tercera a Primera":** Comentario 6.02(a)(3).
- No Juego:** 4.04(c), 7.01(e).
- Obscuridad/Alumbrado del Terreno:** 4.01(g), 5.12(b)(1-2), 7.02(a) Nota,
7.12((a)(4)Juego de 7 entradas: Excepción 7.01(a).
- Obstrucción:** Definiciones de Términos, Comentario 6.01(a)(10), 6.01(h).
Por parte de aficionados: Comentario 5.08(b).
- Orden al Bate:** 4.03, 5.04(a), 5.10(a-f, j), 8.03(a)(8).
- Pasar las Bases Corriendo o Barriéndose:** Primera base: 5.09(b)(4,6,11),
5.09(c)(3). Home: 5.09(b)(12), 5.09(c)(4).

Índice

Pisa y Corre (volver a tocar): Definiciones de Términos (Infield Fly (Elevados al cuadro), Retocar), 5.06(b)(4)(I), Comentario 5.06(c)(5), 5.09(b)(5), 5.09(c)/1).

Pisar o Cae en Área fuera de Juego: 5.06(b)(3)(C), 5.09(a)(1), 5.12(b)(6).

Pitcher:

Bola alterada: 3.01, 6.02(c)(2-7).

Ambidiestro: 5.07 (f).

Se convierte en un jugador de cuadro interior 5.07(e).

Cambia a una posición defensiva: Comentario 5.10(d).

Restricciones de lanzamientos: 5.07(a).

Límite de tiempo para lanzar: 5.07(c).

Lesionado: 5.07(b, f), Comentario, 5.10(d), 5.10(f,g).

Lanza intencional al bateador: 6.02(c)(9).

Posición legal: 5.07(a)(1-2).

Periodo de tiempo para lanzamientos de Calentamiento entre entradas: 5.07(b).

Limitaciones en los lanzamientos de calentamiento: 5.07(b).

Cantidad mínima de bateadores que enfrentar: 5.10(g).

Va a su boca en el montículo 6.02(c)(1).

Demoras del pitcher: 5.07(c).

Visita del manager o "coach" al pitcher: 5.10(l).

Pie pivote: Definiciones de términos, 5.07(1-2); Comentario 5.07(a)(2), 5.07(e).

Posesión de una sustancia extraña o un objeto 6.02(c)(7).

Lanzamientos de calentamiento: 5.07(b), Comentario 5.10(l).

Mangas de su uniforme: 3.03(e).

Tiro fuera de juego desde la placa de pitcheo: 5.06(b)(4)(H).

Pitcher Ambidiestro: 5.07(f).

Placa del Pitcheo: 2.01, 2.04.

Posición de Frente (Windup): 5.07(a)(1).

Posición de Lado (Set): 5.07(a)(2)

Protección Policiaca: 4.07(b).

Regla de la Caja del Bateador: 5.04(b). Reglamentación de Ligas Menores: Comentario 5.04(b)(2), Regla 5.04(b)(4).

Reglas Especiales: 4.05, 8.03(a)(9).

Reglas de Anotación (Anotador Oficial): Regla 9.00.

Regla de Choque: 6.01(i).

Responsabilidad de Posponer: 4.04

Restricciones a Jugadores:

Prohibido en las gradas: 4.06;

Restringidos al banco: 5:10(k);

Confraternización: 4.06;

Conducta general: Comentario 5.10(b), 6.04(a, d-e);

Comentario 5.06(c)(7) Colocar la bola dentro del uniforme.

Retorno Rápido: Definiciones de términos (Lanzamiento ilegal y lanzamiento de retorno rápido), 5.07(a)(3), Comentario 6.02(a)(2), 6.02(b).

Índice

- Situaciones de tercer strike:** Definiciones de términos (Bola), 5.05(a)(2), Comentario 5.06(c)(7), 5.09(a)(2-4, 6,10,14), 6.01(a)(1), 6.03(a)(4).
- Strike/Zona de Strike:** Definiciones de Términos: 5.05(b)(2), Anexo 5.
- Sustituciones:** 5.10(a-k), 5.04(a)(2). Dobles Cambios: 5.10(b), Comentario 5.10(b).
- Tercer Strike no Atrapado:** Definiciones de términos (Bola),5.05(a)(2). Comentario, 5.06(c)(7), Comentario 5.09(a)(2), 5.09(a)(3-4,6,10,14), 6.01(a)(1).
- Tiro:** Definiciones de Términos (Comentario de Lanzamiento y Tiro). Pitcher: 5.07(a)(1-2), 6.02(a)(2-4), Regla aprobada 6.02(a), Comentario (B) 6.02(a), 6.02(c)(8). Interferencia con: 5.06(b)(4)(E), 5.06(c)(2), 5.09(a), (8, 11, 13), 5.09(b)(3), 6.01(a)(10), 6.01(b, f), 6.03(a)(3).
- Tocar:** Definiciones de términos (TOQUE, TOCAR) 5.09(b), (4-5). Después de la base concedida (bola viva): Comentario 5.05(b)(1), Comentario 5.06(b)(3)(B). Después de no tocar el home: Comentario 5.09(b)(12). Comentario 5.09(c). Después de pasarse de la primera base corriendo: 5.09(b), (4,11), 5.09(c)(3). Mientras dos corredores tocan la misma base: 5.06(a)(2).
- Toque de queda:** 7.02(a) Nota, 7.02(a)(1). Tres Bateadores como Mínimo: 5.10(g), Comentario 5.10(g), 5.10 (i) Nota, 5.10(m)(4),Comentario 7.02(c).
- Truco de la bola escondida:** 6.02(a)(9).
- Umpire:** 8.00.
Cambio de decisión después de la consulta 8.02(c) Comentario 8.02(c).
Control del personal de mantenimiento 4.08(g).
Alumbrado del terreno de juego 4.01(g), 5.12(b) (1-2).
Incapacitado: 5.12(b) (3, 8).
Determinar las condiciones del juego: 4.03(d), 4.04(b-c), 5.12 (b)(1).
Lanzamiento que se aloja en el cuerpo o equipo, o contra: 5.06(c)(7), Comentario 5.06(c)(7).
Funciones previas al juego: 4.01.
Golpeado por una bola bateada: 5.05(a)(4), 5.05(b)(4), 5.06(b)(3)(B) 5.06(c)(6).
Tocado por un lanzamiento o tiro 5.06(b)(4)(1), 5.06(c)(7).
Comentario 5.09(a)(2), 6.01(f).
Informes escritos para la Oficina de la Presidencia: 7.03(d), 8.04.
- Uniformes:** 3.03, 3.09.
- Visitas al montículo:** 5.10(l), Comentario 5.10(l), 5.10(m).
Excepciones de visitas al montículo: 5.10(m)(2)(A)(G), 5.10(m)(3);
Cumplimiento de las visitas al Montículo: 5.10(m)(4).
Límite de cantidad por juego: 5.10(m)(1).
- Visitas del manager al pitcher:** 5.10(l), Comentario 5.10(m),