



REGLAS OFICIALES DE BEISBOL

2012

Calle 51 Este y Manuel María Icaza
Edificio **MAGNA CORP.**
Piso No. 5 – Oficina No. 508

(507) 203 3075 - (507) 203 3076

copabe@ibafamerica.net

www.ibafamerica.net

TABLA DE CONTENIDO

CAMBIOS INTRODUCIDOS EN LA PRESENTE EDICIÓN.....	5
1.00 – OBJETIVOS DEL JUEGO	7
DIAGRAMA N° 1 – TRAZADO DEL TERRENO DE BÉISBOL.....	9
DIAGRAMA N° 2 – TRAZADO DE BASES, MONTICLULO, CAJON DE BATEADOR Y RECEPTOR	10
DIAGRAMA N° 3 – SUGERENCIA DE TRAZADO DEL MONTICULO DEL LANZADOR	11
DIAGRAMA N° 4 – EL GUANTE	18
2.00 – DEFINICIONES DE TÉRMINOS	19
3.00 – PRELIMINARES DEL JUEGO.....	32
4.00 – INICIANDO Y TERMINANDO EL JUEGO	39
5.00 – PONIENDO LA PELOTA EN JUEGO. PELOTA VIVA	53
6.00 – EL BATEADOR	57
7.00 – EL CORREDOR.....	73
8.00 – EL LANZADOR	87
9.00 – EL ÁRBITRO	97
10.00 – EL ANOTADOR OFICIAL.....	103
INSTRUCCIONES GENERALES PARA LOS ÁRBITROS.....	139
LAS REGLAS DE ANOTACIÓN	141
ÍNDICE.....	143

CAMBIOS INTRODUCIDOS EN LA PRESENTE EDICIÓN

En la presente edición 2011 y 2012 de las Reglas Oficiales de Béisbol se han introducido cambios en las siguientes reglas:

- 1.04
- 1.06
- Diagrama 1
- 1.10(a)
- 1.10(b)
- 1.10 (c) Comentario
- 3.03 y 3.03 Comentario
- 3.10(a)
- 4.01
- 2.00 (Interferencia(c)), 2.00 (Interferencia(c)) Comentario, 5.09(b) y 5.09(b) Comentario
- 5.09(f)
- 6.05(g) y 6.05(h)
- 6.10(b)(1), 6.10(b)(1) Comentario y 6.10(b)(11)
- 6.10(b)(14)
- 6.10(b)(15)
- 7.04(e)
- 7.08(e)
- 8.02(a)(1)
- 9.02(c) y 9.02(c) Comentario

1.00 – OBJETIVOS DEL JUEGO

- 1.01 El béisbol es un juego entre dos equipos de nueve jugadores cada uno, dirigidos por un entrenador, jugado en un terreno cerrado de acuerdo con estas reglas, bajo la jurisdicción de uno o más árbitros.
- 1.02 El objetivo de cada equipo es ganar anotando más carreras que su oponente.
- 1.03 El ganador del juego será aquel equipo que haya anotado, de acuerdo con estas reglas, el mayor número de carreras al término de un partido reglamentario.
- 1.04 EL TERRENO DE JUEGO. El campo será diseñado de acuerdo con las instrucciones más abajo señaladas, suplementadas por los Diagramas N° 1, 2 y 3 en las páginas inmediatas.

El cuadro (INFIELD) será un cuadrado de 90 pies (27,43m) de lado. Los exteriores (OUTFIELD) serán el área entre las dos líneas de FOUL formadas por la extensión de los dos lados del cuadrado según el Diagrama N° 1. La distancia mínima desde el HOME a la valla más próxima, grada u otro impedimento en terreno bueno será de 250 pies (76.20m). La distancia mínima recomendable será de 320 pies (97.54m) en las líneas de FOUL y 400 pies (121.92m) en el exterior central (CENTER FIELD). El cuadro estará nivelado de tal modo que las bases y el HOME estén al mismo nivel. La goma de lanzar estará a 10 pulgadas (25,4cm) sobre el nivel del HOME. El grado de declive desde un punto de 6 pulgadas (15,24cm) enfrente de la goma de lanzar hasta un punto de 6 pies (1,83m) hacia el HOME, será de una pulgada (2,54cm) por pie (30,48cm), y tal grado de declive será uniforme. El cuadro (INFIELD) y los exteriores (OUTFIELD), incluyendo las líneas limítrofes, son terreno bueno y cualquier otra zona es terreno FOUL.

Es conveniente que la línea desde el HOME a través de la goma de lanzar hasta la segunda base sea en dirección Este-Noreste.

Se recomienda que la distancia mínima desde el HOME hasta el BACK STOP, y desde las líneas de bases hasta la valla más próxima, grada u otro impedimento en territorio FOUL sea de 60 pies (18,29m). Ver Diagrama N° 1.

Una vez determinada la posición del HOME, con una cinta métrica se miden 127 pies y $3^{3/8}$ pulgadas (38,80m) en la dirección deseada para fijar la segunda base. Desde el HOME, se miden 90 pies (27,43m) en dirección a primera base; desde segunda base se miden 90 pies (27,43m) en dirección a primera base; la intersección de estas líneas establece la primera base. Desde el HOME se miden 90 pies (27,43m) en dirección a tercera base; desde segunda base, se miden 90 pies (27,43m) en dirección a tercera base; la intersección de estas líneas establece la tercera base. La distancia entre primera y tercera base es de 127 pies y $3^{3/8}$ pulgadas (38,80 m). Todas las medidas desde el HOME serán tomadas desde el punto donde las líneas de primera y tercera base se cruzan.

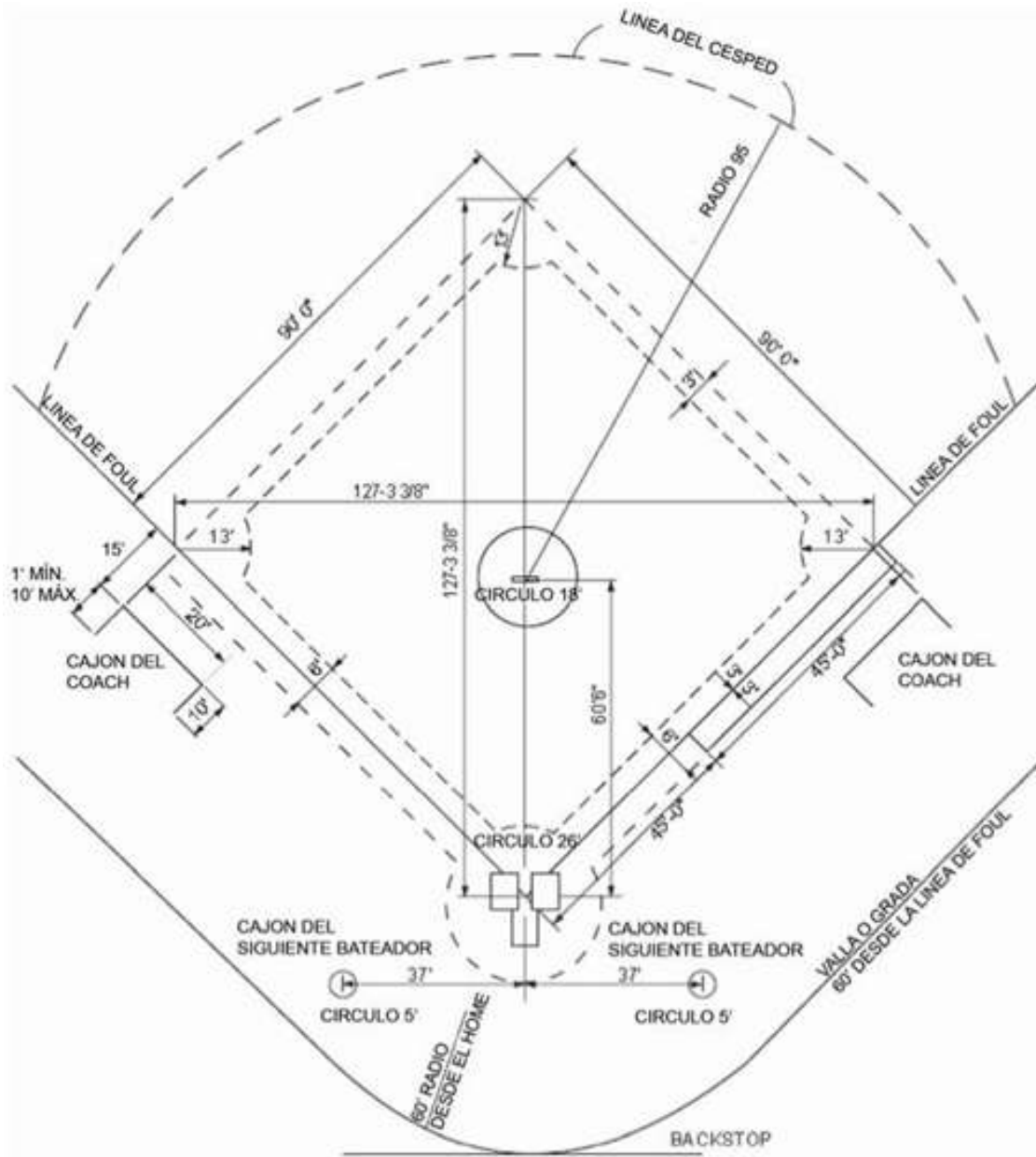
El cajón del receptor, los cajones de los bateadores, los cajones de los guías de bases (COACHES), las líneas de 3 pies (0,91m) de primera base y los círculos de espera del bateador, serán trazadas como se indican en los Diagramas N° 1 y 2.

Las líneas de FOUL y todas las otras líneas de juego indicadas en los diagramas por líneas más oscuras, serán marcadas con pintura o cal no tóxica ni abrasiva u otro material blanco.

La línea del césped y sus dimensiones, indicadas en los diagramas, son aquellas que se usan en muchos terrenos, pero no son de obligatorio cumplimiento y cada equipo determinará el tamaño y la forma de las áreas cubiertas de césped de su terreno de juego.

- 1.05 El HOME estará marcado por una plancha de caucho blanco de cinco lados. Éste será un cuadrado de 17 pulgadas (43,2cm) con dos de las esquinas aumentadas de modo que un borde sea de 17 pulgadas (43,2cm) de largo, dos lados adyacentes sean de $8^{1/2}$ pulgadas (21,6cm) y los restantes de 12 pulgadas (30,48cm) y fijados a un ángulo que forme un punto. Estará colocado en el terreno con el punto de intersección de las líneas extendiéndose desde el HOME a primera base y a tercera base; con el borde de 17 pulgadas (43,2cm) de frente a la goma de lanzar y los dos bordes de 12 pulgadas (30,48cm) coincidiendo con las líneas de primera y tercera base. Los bordes superiores del HOME serán biselados y la parte inferior estará colocada debajo del nivel del terreno con respecto a la superficie del mismo. (Ver dibujo D, en el Diagrama N° 2).

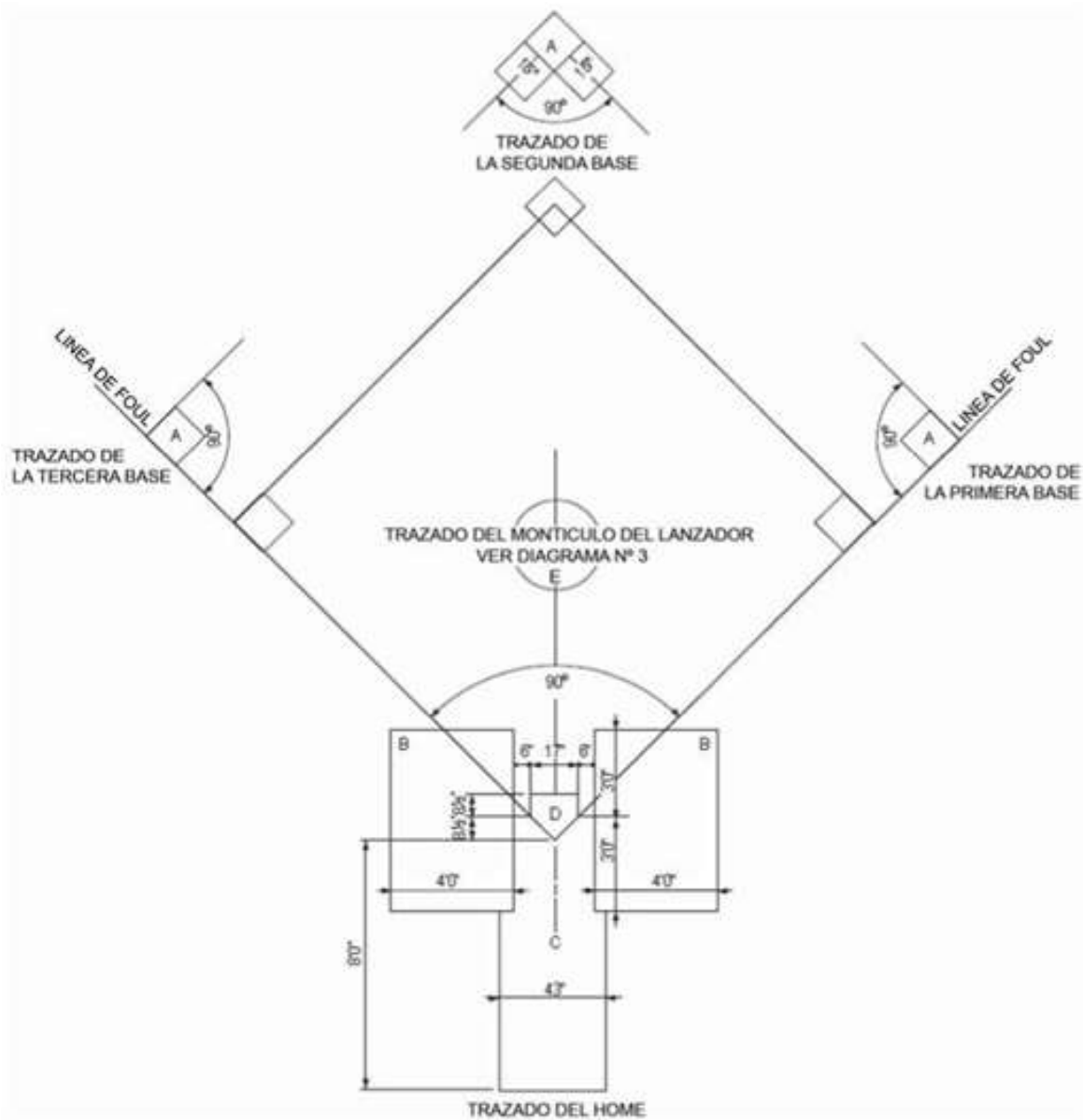
DIAGRAMA N° 1 – TRAZADO DEL TERRENO DE BÉISBOL



LEYENDA

- CAJON DE BATEO
- CAJON DEL RECEPTOR, LINEA DE FOUL
- GOMA DE LANZAR, CAJON DEL COACH
- CAJON DEL SIGUIENTE BATEADOR
- - - LINEAS DE BASES
- - - LINEAS DEL CESPED

DIAGRAMA N° 2 – TRAZADO DE BASES, MONTICULO, CAJON DE BATEADOR Y RECEPTOR

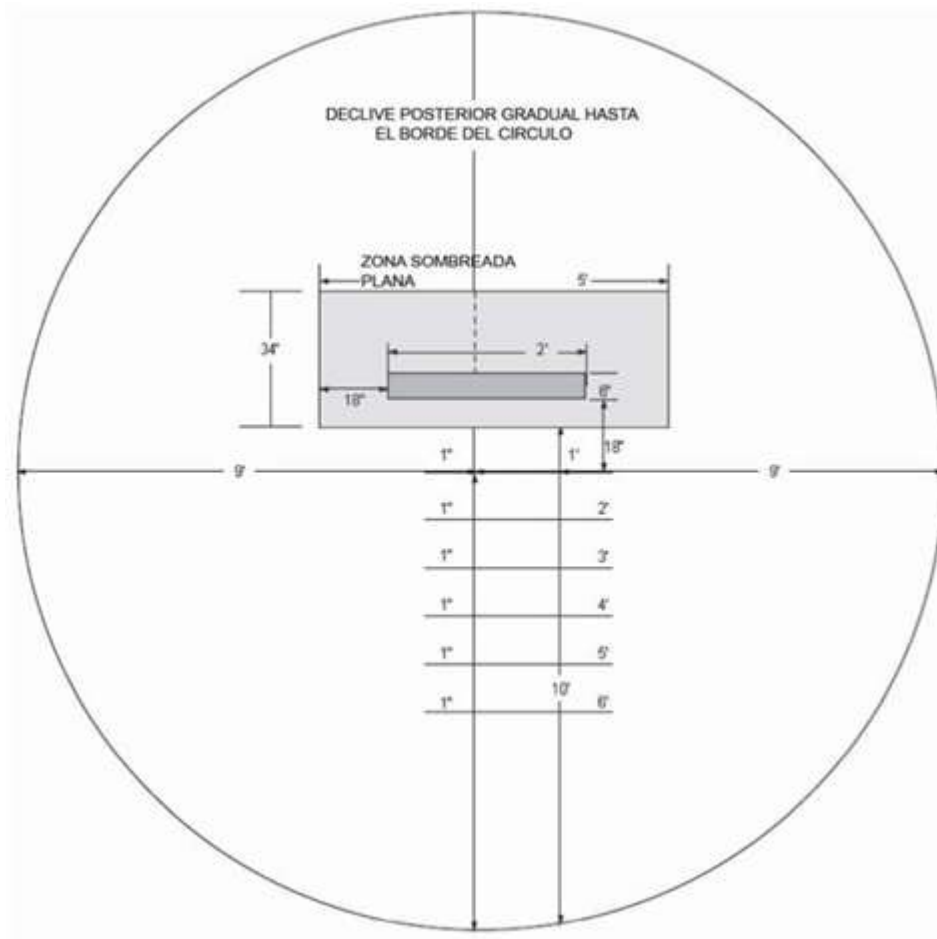


Leyenda

- A- 1^{ra}, 2^{da} y 3^{ra} base
- B- Cajón del Bateador
- C- Cajón del Receptor
- D- Home
- E- Goma de Lanzar

DIAGRAMA N° 3 – SUGERENCIA DE TRAZADO DEL MONTICULO DEL LANZADOR

El Diagrama N° 3 suplementa y, en caso de diferencia, reemplaza al Diagrama N° 2.



EL MONTÍCULO DEL LANZADOR:

El un círculo de 18' de diámetro, cuyo centro esta a una distancia de 59' de la parte posterior del HOME. Situar el borde delantero de la goma de lanzar a una distancia de 18" por detrás del centro del montículo. Desde el borde delantero de la goma de lanzar a la parte posterior del HOME hay una distancia de 60' 6". La caída se inicia a una distancia de 6" por delante del borde delantero de la goma de lanzar. El declive desde el punto inicial de 6" delante de la goma de lanzar hasta un punto 6' hacia el HOME será de 1" por 1', y este declive debe ser uniforme. La parte plana alrededor de la goma de lanzar será de 6" por delante de la goma, 18" por cada lado y 22" por detrás de la goma. El total será un área de 5" x 34".

- 1.06 Las bases de primera, segunda y tercera estarán marcadas por almohadillas de lona o caucho blanco, firmemente aseguradas al terreno como se indica en el Diagrama N° 2. Las almohadillas de primera y tercera base estarán totalmente dentro del cuadro. La almohadilla de segunda base estará colocada en el centro sobre la segunda base. Las almohadillas serán un cuadrado de 15 pulgadas (38,1cm) por cada lado y no menor de 3 pulgadas (7,35cm), ni mayor de 5 pulgadas (12,25cm) de grueso, y rellenas con material suave.
- 1.07 La goma de lanzar será una plancha rectangular de caucho blanco, de 24 pulgadas (60,96cm) por 6 pulgadas (15,2cm). Estará colocada en el terreno como se indica en los Diagramas N° 1 y 2, de manera que la distancia entre la goma de lanzar y el HOME (el punto posterior del HOME) sea de 60 pies y 6 pulgadas (18,44m).
- 1.08 El equipo local proporcionará bancos para los jugadores, uno para el equipo local y otro para el equipo visitante. Tales bancos no estarán a menos de 25 pies (7,62m) de las líneas de bases. Estarán techados y serán cerrados por la parte de atrás y por los extremos.
- 1.09 La pelota 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 de caballo blanca o piel de vaca, firmemente cosidas entre sí. No pesará menos de cinco onzas (141,75gr) ni más de $5^{1/4}$ onzas (148,84gr), y no medirá menos de 9 pulgadas (22,86cm) ni más de $9^{1/4}$ pulgadas (23,495cm) de circunferencia.
- 1.10
- (a) El bate será una pieza de madera lisa y redonda de no más de 2.61 pulgadas (6,6cm) de diámetro en su parte más gruesa y no más de 42 pulgadas (106,68cm) de largo. El bate será una pieza de madera sólida.

NOTA: Ningún bate laminado o experimental será usado en un partido oficial (ni en la temporada de competición o en partidos de exhibición) hasta que el fabricante haya obtenido la aprobación del Comité Técnico de la LIGA de su diseño y método de fabricación.

- (b) Bates ahuecados. Está permitida una hendidura al final del bate de hasta de 1 pulgada (2,54cm) de profundidad y no más ancha de 2 pulgadas (5,08cm) ni menos de 1 pulgada (2,54cm) de diámetro. La hendidura estará libre de cantos vivos y no se puede agregar ninguna sustancia extraña.
- (c) El mango del bate, a una distancia no mayor a 18 pulgadas (45,7cm) desde su extremo, puede ser cubierto o protegido con cualquier material o sustancia para mejorar el agarre. Cualquier material o sustancia que se prolongue más allá de las 18 pulgadas de limitación dará lugar a que el bate sea retirado del juego.

NOTA: Si el árbitro descubre que un bate no concuerda con el apartado (c) arriba mencionado hasta después de que el bate haya sido usado en el juego, no será motivo para declarar al bateador eliminado o para expulsarlo del partido.

Regla 1.10(c) Comentario: Si cualquier sustancia material para mejorar el agarre se prolonga más allá de las 18 pulgadas (45,7cm) de limitación, el árbitro, por su propia iniciativa o advertido por el equipo contrario, deberá ordenar al bateador que use un bate diferente. El bateador podrá usar posteriormente el bate en el mismo partido si el exceso de material o sustancia ha sido eliminado. Si no se ha realizado ninguna objeción antes de que el bate sea usado, la violación de la Regla 1.10(c) no anulará cualquier acción o jugada que se haya producido y no se aceptarán protestas sobre tal cuestión.

- (d) Ningún bate coloreado puede ser usado en un partido oficial a menos que sea aprobado por el Comité Técnico de la LIGA.

1.11

- (a) (1) Todos los jugadores de un equipo usarán uniformes idénticos en color, corte y estilo y a todos los uniformes de los jugadores se les incluirá en sus espaldas números con un mínimo de 6 pulgadas (15,2cm) de altura.
(2) Cualquier parte de una camiseta expuesta a la vista será de un color único y uniforme para todos los jugadores del equipo. Cualquier jugador que no sea el lanzador puede tener números, letras e insignias pegadas a la manga de la camiseta.
(3) Ningún jugador cuyo uniforme no sea semejante al de sus compañeros de equipo le será permitido participar en un partido.

- (b) La LIGA puede estipular que en una determinada competición:
 - (1) Cada equipo pueda usar un uniforme característico para todas las ocasiones.
 - (2) Que cada equipo tenga dos juegos de uniformes, blanco para los partidos en que actúa como local y de un color diferente para los partidos en que actúa como visitante.
 - (c) (1) La extensión de las mangas puede variar según el jugador, pero las dos mangas de cada jugador serán aproximadamente del mismo largo.
 - (2) Ningún jugador podrá usar mangas desiguales, deshilachadas o cortadas a lo largo en tiras o jirones.
 - (d) Ningún jugador podrá adherir o pegar a su uniforme esparadrapo, cintas u otro material de un color diferente al de su uniforme.
 - (e) Ninguna parte del uniforme podrá incluir un dibujo que imite o simule la forma de una pelota de béisbol.
 - (f) Los botones de cristal y de metal pulido no podrán utilizarse en el uniforme.
 - (g) Ningún jugador podrá fijar al talón o puntera de sus zapatos nada que no sea uno de los protectores ordinarios o punteras de metal. Los zapatos con SPIKES puntiagudos similares a los de golf o de atletismo, no podrán ser usados.
 - (h) Ninguna parte del uniforme podrá incluir parches o emblemas relativos a anuncios comerciales. Esta regla es solo válida para las Ligas de carácter profesional.
 - (i) La LIGA puede estipular que los uniformes de los equipos que participen en una competición incluyan los nombres de sus jugadores en la espalda. Cualquier otro nombre que no sea el apellido del jugador debe ser aprobado por el Comité Técnico de la LIGA. Si se adopta esta norma, todos los uniformes de un equipo deberán tener los nombres de sus jugadores.
- 1.12 El receptor puede usar una mascota de cuero que no sea mayor de 38 pulgadas (96,5cm) de circunferencia ni mayor de 15^{1/2} pulgadas (39cm) desde el extremo superior hasta la parte inferior. Dichos límites incluirán los cordones y cualquier banda o refuerzo de cuero sujeto al borde exterior de la mascota. El espacio entre la sección del pulgar y la sección de los dedos de la mascota no excederá 6 pulgadas (15,2cm) en el extremo superior de la mascota y 4 pulgadas (10,2cm) en el punto que divide la base

del pulgar. La bolsa no medirá más de 7 pulgadas (17,78cm) a través de la parte superior o más de 6 pulgadas (15,2cm) desde el extremo superior hasta la base del pulgar. La bolsa puede ser un cordón que se enlaza pasando a través de perforaciones en el cuero, o una pieza de cuero en el centro, la cual puede ser una extensión de la palma de la mano unida a la mascota con cordones y construida de una manera que no exceda las medidas arriba mencionadas.

- 1.13 El primera base puede usar un guante o mascotín de cuero que no sea mayor de 12 pulgadas (30,4cm) de largo desde su extremo superior hasta la parte inferior y no más de 8 pulgadas (20,3cm) de ancho a través de la palma de la mano, medidas desde el punto que divide la base del dedo pulgar hasta el borde exterior del mascotín. El espacio entre la sección del pulgar y la sección de los dedos del mascotín no excederán de cuatro pulgadas (10,2cm) en el extremo superior del mascotín y $3^{1/2}$ pulgadas (8,9cm) en el punto que divide la base del pulgar. El mascotín será construido de manera que ese espacio esté permanentemente determinado y no pueda ser aumentando, extendido, ensanchado, o ahuecado por el uso de algunos materiales o cualquier proceso. La bolsa del mascotín no medirá más de 5 pulgadas (12,7cm) desde su extremo superior al punto que divide que la base del pulgar. La bolsa puede ser un cordón que se enlaza pasando a través de perforaciones en el cuero, o una pieza de cuero al centro la cual puede ser una extensión de la palma de la mano unidas al mascotín con cordones y construida de manera que no exceda las medidas más arriba mencionadas. La bolsa del guante no podrá estar hecha de cordones enrollados o entrelazados o ahuecados que constituyan un TIPO de red en forma de trampa. El mascotín puede tener cualquier peso.
- 1.14 Cada defensor, otro que no sea la primera base o el receptor, puede usar o llevar un guante de cuero. Las medidas del guante se harán por el lado donde se recibe la pelota. La cinta para medir se situará en contacto con la superficie y siguiendo todos los contornos en el proceso de medición. El guante no medirá más de 12 pulgadas (30,5cm) desde la punta de cualquiera de los cuatro dedos, a través de la cavidad donde se recibe la pelota, hasta el borde inferior del guante. El guante no medirá más de $7^{3/4}$ pulgadas (19,7cm) de ancho, medidas desde la costura interior de la base del primer dedo a lo largo de la base de los otros dedos hasta el borde exterior del dedo pequeño del guante. El espacio o área entre el pulgar y el primer dedo, llamado bolsa, puede ser cubierto con malla o cintas de cuero. La bolsa puede estar hecha por dos

capas de cuero estándar para cubrir el área completamente o puede ser por una serie de perforaciones hechas de cuero, o una serie de paneles de cuero, o de tiras de cuero atadas. La bolsa no podrá estar hecha de cordones enrollados o entrelazados que constituyan un TIPO de red en forma de trampa. Cuando el tejido está cubriendo completamente el área, ésta puede estar hecha de manera que permitan hundimientos producidos por curvaturas de la sección de los bordes. La bolsa se ajustará a la medida del área abierta. El área abierta no medirá más de $4^{1/2}$ pulgadas (11,4cm) en su extremo superior, ni más de $5^{3/4}$ pulgadas (14,5cm) de profundidad, y tendrá $3^{1/2}$ pulgadas (8,9cm) de ancho en su parte inferior. La abertura de la trabilla no podrá tener más de $4^{1/2}$ pulgadas (11,4cm) desde arriba hasta abajo, en cualquier punto. La bolsa estará asegurada a cada lado y en el borde superior e inferior de la trabilla. La unión puede hacerse con cordones de cuero, estas uniones deberán ser seguras. Si se estiran o tienden a desprenderse, serán ajustadas de nuevo. El guante puede tener cualquier peso. (Ver Diagrama N° 4).

1.15

- (a) El guante del lanzador no podrá, a excepción de las costuras, ser blanco o gris, ni, a juicio del árbitro, distraer de cualquier modo.
- (b) Ningún lanzador podrá adherir o pegar a su guante cualquier material extraño de un color diferente al de su guante.
- (c) El árbitro principal hará que el guante que infringe las Reglas 1.15(a) o 1.15(b) sea retirado del juego, ya sea por su propia iniciativa, por la recomendación de otro árbitro o ante la protesta del entrenador oponente que el árbitro principal considere fundada.

1.16 La LIGA ha adoptado la siguiente regla concerniente al uso de cascos:

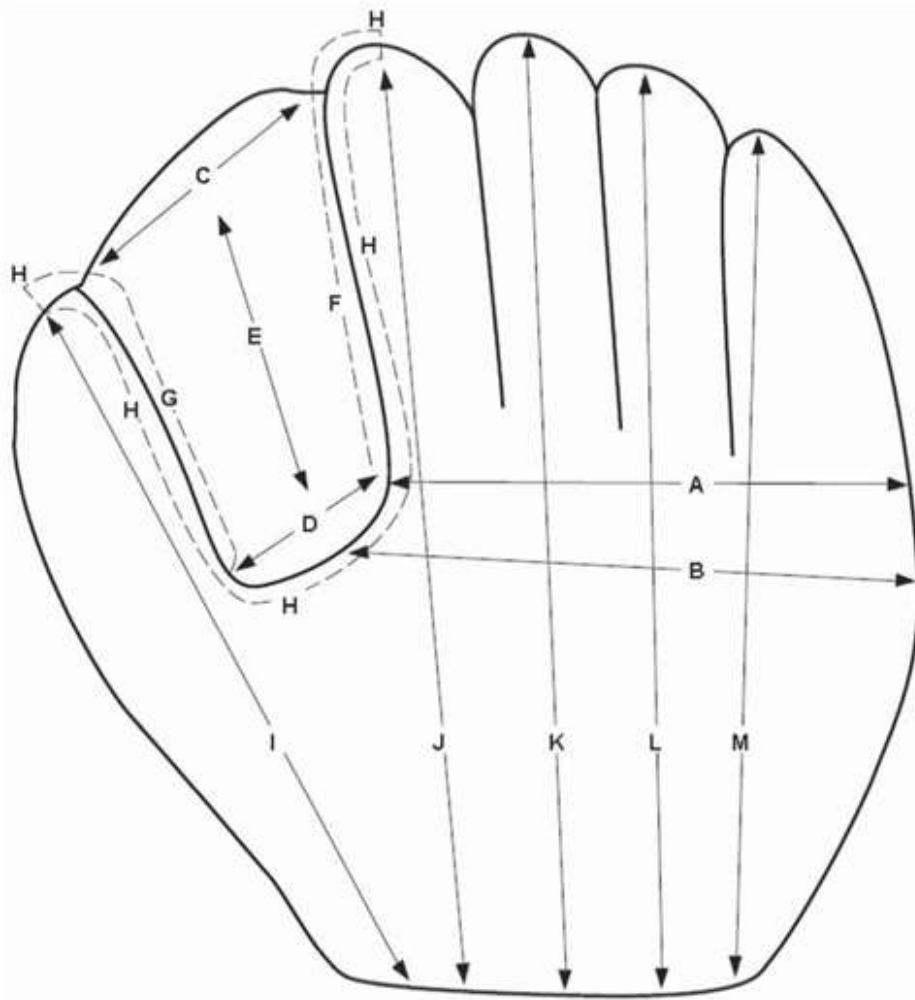
- (a) Todos los jugadores deberán usar casco con doble orejera mientras estén al ataque.
- (b) Todos los receptores usarán un casco protector para receptores, mientras se encuentren ocupando su posición.
- (c) Todos niños/as carga bates/recogepelotas (BAT BOYS/GIRLS) usarán un casco protector con doble orejera mientras desempeñan sus obligaciones.

Regla 1.16 Comentario: Si el árbitro observa cualquier violación de estas reglas, ordenará que la violación sea rectificada. Si la violación no es rectificada dentro de un tiempo razonable a juicio de árbitro, el árbitro expulsará del partido al infractor, y se recomendará un procedimiento disciplinario acorde con la infracción.

- 1.17 El material de juego, incluyendo pero no limitado a las bases, goma de lanzar, pelotas, bates, uniformes, mascotas, mascotines, guantes y cascos protectores, como se detallan en esta regla, no incluirán ninguna publicidad indebida del producto. Las inscripciones del fabricante sobre cualquiera de tales equipos deberán ser de buen gusto en cuanto al tamaño y diseño del logotipo del modelo o la marca de fábrica del producto.

NOTA: Los fabricantes que proyecten cambios o innovaciones en el material de béisbol deberán someter los mismos al Comité Técnico de la LIGA antes de su producción.

DIAGRAMA N° 4 – EL GUANTE



- A- Ancho de la palma del guante 7 $\frac{3}{4}$ "
- B- Ancho de la palma del guante 8"
- C- Apertura de la parte superior de la bolsa 4 $\frac{1}{2}$ " (la apertura no excederá de 4 $\frac{1}{2}$ " de ancho en ningún punto).
- D- Apertura de la parte inferior de la bolsa 3 $\frac{1}{2}$ "
- E- De la parte superior a la parte inferior 5 $\frac{3}{4}$ "
- F- Desde la costura que divide el primer dedo 5 $\frac{1}{2}$ "
- G- Desde la costura que divide el pulgar 5 $\frac{1}{2}$ "

- H- Desde la división de la costura 13 $\frac{3}{4}$ "
- I- Desde la parte superior del pulgar al borde inferior 7 $\frac{3}{4}$ "
- J- Desde la parte superior del primer dedo al borde inferior 12"
- K- Desde la parte superior del segundo dedo al borde inferior 11 $\frac{3}{4}$ "
- L- Desde la parte superior del tercer dedo al borde inferior 10 $\frac{3}{4}$ "
- M- Desde la parte superior del cuarto dedo al borde inferior 9"
- N- Desde la parte superior del primer dedo al borde inferior 12"

2.00 – DEFINICIONES DE TÉRMINOS

(Todas las definiciones de la regla 2.00 están por orden alfabético)

A RIESGO es un término que indica que la pelota está en juego y que un jugador a la ofensiva puede ser eliminado.

ANOTADOR OFICIAL. Véase Regla 10.00.

Una APELACIÓN es el acto que hace un defensor al reclamar la violación de las reglas por el equipo de la ofensiva.

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

El BANCO O DUGOUT es el asiento reservado para los jugadores, sustitutos y otros miembros del equipo en uniforme cuando no están activamente ocupados en el terreno de juego.

Una BASE es uno de los cuatro puntos que deben ser tocados por un corredor para anotar una carrera, más usualmente aplicado a las almohadillas y a la placa de goma, los cuales marcan los puntos de las bases.

Una BASE POR BOLAS es la adjudicación de la primera base concedida a un bateador que, durante su turno al bate, recibe cuatro lanzamientos fuera de la Zona de STRIKE.

Un BATAZO DE FLY (FLY BALL) es una pelota bateada que toma altura en su trayectoria por el aire.

Un BATAZO DE ROLLING es una pelota bateada que rueda o va dando saltos sobre el terreno.

Un BATEADOR es un jugador a la ofensiva que ocupa su posición en el cajón de bateo.

Un BATEADOR-CORREDOR es un término que identifica al jugador de la ofensiva que acaba de terminar su turno al bate hasta que es eliminado o hasta que la jugada en la cual se convirtió en corredor finaliza.

Una BOLA es un lanzamiento que no pasa por la Zona de STRIKE en su trayectoria por el aire y al cual el bateador no intenta batear.

Regla 2.00 (Bola) Comentario: Si el lanzamiento toca el terreno y de rebote pasa a través de la zona de STRIKE es una "bola". Si dicho lanzamiento le pega al bateador, se le adjudicará la primera base. Si el bateador le intenta batear a dicho lanzamiento después de dos STRIKES, la pelota no puede considerarse cogida conforme a lo que determinan las Reglas 6.05(c) y 6.09(b). Si el bateador conecta dicho lanzamiento, la acción posterior será la misma como si conectara la pelota en su trayectoria por el aire.

El CAJÓN DEL BATEADOR (CAJÓN DE BATEO) es el área dentro de la cual el bateador debe colocarse durante su turno al bate.

El CAJÓN DEL RECEPTOR es el área dentro de la cual el receptor debe colocarse hasta que el lanzador ejecute el lanzamiento de la pelota.

Una CARRERA o ANOTACIÓN es la anotación hecha por un jugador a la ofensiva que progresa de bateador a corredor y toca primera, segunda, tercera y HOME en ese orden.

El CLUB es una persona o grupo de personas responsables de reunir el personal del equipo, proporcionar el terreno de juego y las instalaciones requeridas, y representar al equipo en relación con la LIGA.

Una COGIDA es el acto de un defensor de atrapar en su mano o guante un batazo de FLY y retenerlo firmemente, con tal que no use su gorra, protector, bolsillo o cualquier otra parte de su uniforme para obtener la posesión de la pelota. No es una cogida, sin embargo, si simultáneamente o inmediatamente a continuación de su contacto con la pelota, choca con un jugador, con una pared, o cae al suelo, y como resultado de tal choque o caída, se le cae la pelota. No es una cogida si un defensor toca una pelota de FLY la cual después golpea a un miembro del equipo a la ofensiva o a un árbitro y a continuación es cogida por otro defensor. Si el defensor ha realizado la cogida y se le cae la pelota durante la acción de hacer un tiro a continuación de la cogida, el árbitro decidirá a su juicio, si la pelota ha sido cogida. Para establecer la validez de la cogida, el defensor deberá retener la pelota el tiempo suficiente para probar que tiene el control completo de la pelota y que su acción de soltarla es voluntaria e intencional.

Regla 2.00 (Cogida) Comentario: Una cogida es legal si la pelota es finalmente sostenida por cualquier defensor, aun cuando ésta estuviese en el aire cierto tiempo en actividad, TIPO malabarista, por parte de uno o más jugadores de la defensiva, antes de que toque el suelo. Los corredores pueden salir de sus bases desde el instante en que el primer defensor toque la pelota. Un defensor puede extenderse sobre una valla, pared, baranda, cuerda o cualquier otra línea de demarcación a fin de realizar una cogida. Podrá saltar y montarse sobre una baranda o lona que pueda encontrarse en

territorio FOUL. No podrá existir interferencia cuando un defensor se extiende sobre una valla, baranda o tribuna para atrapar una pelota, lo hace a su propio riesgo.

Si un defensor, al intentar hacer una cogida en el borde de un DUGOUT, es sostenido, impidiendo una aparente caída, por uno o varios jugadores de cualquiera de los dos equipos y logra efectuar la cogida, ésta se considera como válida.

Un CORRE-CORRE (RUN-DOWN) es el acto de la defensiva en un intento de eliminar a un corredor entre bases.

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

DECISIÓN es una sentencia en firme dictada a juicio del árbitro.

La DEFENSA O DEFENSIVA es el equipo, o cualquier jugador del equipo, en el campo.

Un DEFENSOR (FIELDER) es cualquier jugador a la defensiva.

Una DOBLE JUEGO son dos partidos reglamentariamente programados, o vueltos a programar, jugados uno después del otro de modo inmediato entre los dos mismos equipos.

Un DOBLE PLAY es una jugada realizada por la defensa en la cual dos jugadores de la ofensiva son eliminados como resultado de una acción continuada, siempre que no haya error entre las dos eliminaciones.

- (a) Un DOBLE PLAY forzado es aquél en el cual ambos eliminados son jugadas forzadas.
- (b) Un DOBLE PLAY forzado a la inversa es aquél en el cual el primer eliminado es una jugada forzada y el segundo eliminado se realiza sobre un corredor para quien la jugada forzada está eliminada en razón del primer eliminado.

EJEMPLOS DE JUGADAS FORZADAS A LA INVERSA: Corredor en primera base, un OUT, el bateador conecta un ROLLING por primera, cuyo defensor pisa la almohadilla (un eliminado) y tira a la segunda base o al SHORT STOP para que realice el segundo eliminado. (En esta jugada hay que tocar al corredor).

OTRO EJEMPLO: Bases llenas sin ningún OUT; el bateador conecta un ROLLING por tercera base y el defensor pisa la almohadilla (un eliminado) y después tira al receptor para que realice el segundo eliminado (en esta jugada hay que tocar al corredor).

DUGOUT Véase definición de Banco.

Un ELIMINADO (OUT) es una de las tres acciones de juego necesarias para terminar el turno al bate del equipo a la ofensiva.

Una ENTRADA (INNING) es la porción de un partido dentro de la cual los equipos se alternan a la ofensiva y defensiva y en la cual hay tres eliminados realizados por cada equipo. El turno al bate de cada uno de los equipos constituye una media entrada.

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

- (a) El club comunicará el nombre del entrenador al árbitro principal con no menos de treinta minutos de antelación a la hora programada de comienzo del partido.
- (b) El entrenador puede notificar al árbitro que ha delegado las obligaciones específicas prescritas por las reglas en un jugador o COACH y cualquier acción de dicho representante designado será oficial. El entrenador será siempre responsable de la conducta de su equipo, del cumplimiento de las reglas oficiales, y del respeto a los árbitros.
- (c) Si un entrenador abandona el terreno de juego, designará a un jugador o COACH como su sustituto, y dicho entrenador sustituto tendrá las obligaciones, derechos y responsabilidades del entrenador. Si un entrenador omite o rehúsa designar a su sustituto antes de salir del terreno de juego, el árbitro principal designará a un miembro del equipo como entrenador sustituto.

ESFUERZO ORDINARIO es el esfuerzo que un defensor con unas habilidades estándar para posición en esa liga o competición, debería mostrar en una jugada, teniendo en consideración tanto las condiciones del terreno de juego como de la climatología.

Regla 2.00 (Esfuerzo Ordinario) Comentario: Este estándar, mencionado en varias ocasiones en la Regla de Anotación Oficial (ej. Reglas 10.05(a)(3), 10.05(a)(6), 10.05(b)(3) (Batazo válido), 10.08(b) (Sacrificio), 10.12(a)(1) Comentario, 10.12(d)(2) (Error), y 10.13(b) (“WILD PITCH” y “PASSED BALL”) y en el Reglamento Oficial de Béisbol (ej. Regla 2.00 (INFIELD FLY)), es un criterio estándar objetivo que se refiere a cualquier defensor. En otras palabras, aún cuando el defensor haga su mejor esfuerzo, pero su esfuerzo resulta ser menor que el que un defensor de habilidad estándar en esa posición en la misma competición habría hecho en una situación similar, el anotador oficial debe anotar a ese defensor un error.

El EQUIPO LOCAL (HOME CLUB) es el equipo en cuyo terreno se celebra el partido, o si el partido se celebra en un terreno neutral, el equipo local será designado según las indicaciones dadas por la LIGA.

Un EXTERIOR (OUTFIELDER) es un defensor que ocupa una posición en el exterior (OUTFIELD), que es el área del terreno de juego más distante del HOME.

Un FOUL TIP es una pelota bateada que va directamente desde el bate a las manos del receptor y es legalmente cogida. No es FOUL TIP a menos que sea cogido y cualquier FOUL TIP que sea cogido es un STRIKE y la pelota está en juego. No es una cogida si es de rebote, a menos que la pelota haya tocado primero la mascota o la mano del receptor.

Un GUÍA (COACH) es un miembro del equipo en uniforme nombrado por el entrenador para desempeñar aquellas obligaciones que el entrenador pueda designarle como tal, pero no limitada a actuar como guía de base (COACH).

Un GUÍA DE BASES (BASE COACH) es un miembro del equipo en uniforme que está estacionado en el cajón del COACH de primera o tercera base para dirigir al bateador y a los corredores.

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

Un INFIELD FLY es un batazo bueno de FLY (no se incluye un batazo de línea ni un intento de toque de bola) el cual puede ser cogido por un jugador del cuadro con un esfuerzo ordinario, cuando primera y segunda, o primera, segunda y tercera base están ocupadas, con menos de dos OUTS. El lanzador, el receptor y cualquier exterior que se sitúe dentro del cuadro en la jugada será considerado como jugador de cuadro para el propósito de esta regla.

Cuando aparentemente un batazo pueda ser un INFIELD FLY, el árbitro declarará inmediatamente “INFIELD FLY” para el beneficio de los corredores. Si la pelota está cerca de las líneas de bases, el árbitro declarará “INFIELD FLY si es Buena (FAIR)”.

La pelota está viva, y los corredores pueden avanzar a riesgo de que la pelota sea cogida, o retocar y avanzar después de que la pelota sea tocada, lo mismo que en cualquier batazo de FLY. Si el batazo se convierte en una pelota de FOUL, se tratará lo mismo que cualquier FOUL.

Si un INFIELD FLY declarado se deja caer al suelo sin ser tocado y rueda a FOUL antes de pasar la primera o tercera base, es una pelota de FOUL. Si un INFIELD FLY declarado cae al suelo fuera de la línea de bases sin ser tocado y rueda a terreno bueno antes de pasar la primera o tercera base, es un INFIELD FLY.

Regla 2.00 (INFIELD FLY) Comentario: En la regla del INFIELD FLY el árbitro tiene que decidir si la pelota podía haber sido cogida normalmente por un jugador del cuadro, no por algunas limitaciones arbitrarias tales como la hierba o las líneas de bases. El árbitro también debe decidir que una pelota es un INFIELD FLY aún cuando sea cogida por un exterior, si a su juicio, un jugador del cuadro podía haber cogido la pelota con la misma facilidad. El INFIELD FLY en ningún sentido tiene que ser considerado una jugada de apelación. El juicio del árbitro debe regir, y la decisión debe efectuarse inmediatamente.

Cuando se aplique la regla del INFIELD FLY, los corredores pueden avanzar a su propio riesgo. Si en un INFIELD FLY declarado el jugador del cuadro deja caer intencionalmente la pelota, la pelota permanece en juego a pesar de las disposiciones 6.05(l). La regla del INFIELD FLY es prioritaria.

INTERFERENCIA:

- (a) Interferencia ofensiva es una acción del equipo al bate en la cual interfiere, obstruye, impide, estorba o confunde a cualquier defensor que intenta realizar una jugada. Si el árbitro declara al bateador, al bateador-corredor o a un corredor eliminado por interferencia, todos los otros corredores retornarán a la última base que, a juicio del árbitro, fue legalmente tocada en el momento de la interferencia, a menos que otra cosa esté prevista por estas reglas.

Regla 2.00 (Interferencia(a)) Comentario: En caso de que el bateador-corredor no haya alcanzado la primera base, todos los corredores retornarán a la última base que habían ocupado en el momento del lanzamiento.

- (b) Interferencia defensiva es un acto realizado por un defensor mediante el cual estorba o impide al bateador que le pegue a la pelota lanzada.
- (c) Interferencia del árbitro ocurre (1) cuando un árbitro obstruye, impide o estorba el tiro de un receptor que intenta evitar un robo de bases o intenta eliminar a un corredor en una jugada de PICK-OFF, o (2) cuando un batazo bueno toca a un árbitro sobre terreno bueno antes de pasar a un defensor.

Regla 2.00 (Interferencia (c)) Comentario: La interferencia del árbitro puede también ocurrir cuando un árbitro interfiere con el receptor al retornar éste la pelota al lanzador.

- (d) Interferencia del espectador ocurre cuando un espectador se extiende fuera de la gradería, o va sobre el terreno de juego, y (1) toca una pelota viva, o (2) toca a un defensor, impidiendo el intento de realizar una jugada sobre una pelota viva.

En cualquier interferencia la pelota queda muerta.

“JUEGO” (“PLAY”) es la orden del árbitro para comenzar el juego o para reanudar la acción siguiente a cualquier pelota muerta.

JUGADA DE ELECCIÓN (FIELDER'S CHOICE) es el acto de un defensor que coge un batazo bueno, y en vez de tirar a primera base para eliminar al bateador-corredor, tira a otra base en un intento de eliminar a un corredor precedente. El término se usa también por los anotadores;

- a. para justificar el avance del bateador-corredor que alcanza una o más bases extras cuando el defensor que coge su batazo bueno intenta eliminar a un corredor precedente (avance por tiro);
- b. para justificar el avance de un corredor (otro que no sea por base robada o por error) mientras un defensor está intentando eliminar a otro corredor; y
- c. para justificar el avance de un corredor hecho únicamente a causa de la indiferencia del equipo a la defensiva (robo no defendido).

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

Regla 2.00 (Jugada Forzada) Comentario: La confusión con respecto a esta jugada se elimina al recordar que frecuentemente la situación de ‘forzado’ desaparece durante la jugada. Ejemplo: hombre en primera, un OUT, la pelota bateada va directamente a las manos del primera base que pisa la almohadilla y el bateador-corredor es eliminado. La jugada forzada desaparece en ese momento y el corredor que avanza hacia segunda

debe ser tocado. Si hubiera habido un corredor en tercera o segunda, y cualquiera de esos corredores anota antes de que sea tocado el corredor en segunda, la carrera es válida. Si el primera base hubiera tirado a segunda y luego la pelota hubiera sido devuelta a primera, la jugada en segunda era forzada, completando el segundo eliminado, y la devolución a primera antes de llegar el corredor completarían los tres eliminados. En este caso, ninguna carrera se anotaría.

EJEMPLO: No es una jugada forzada. Corredores en primera y tercera. Un OUT. El bateador es eliminado en un FLY. Dos OUTS. El corredor de tercera anota en pisa y corre. El corredor de primera trata de retocar antes que el tiro del defensor llegue a manos del primera base, pero no consigue retornar a tiempo y es eliminado. Tres OUTS. Si a juicio del árbitro, el corredor de tercera tocó el HOME antes que la pelota fuera cogida en primera base, la carrera tiene validez.

Un JUGADOR DE CUADRO (INFIELDER) es un defensor que ocupa una posición en el cuadro (INFIELDER).

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

UN LANZAMIENTO es una pelota lanzada al bateador por el lanzador.

Regla 2.00 (Lanzamiento) Comentario: Todos los otros movimientos de la pelota realizados entre un jugador y otro son tiros.

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

Un LANZAMIENTO DE RÁPIDO RETORNO es aquél que se hace con el evidente propósito de coger a un bateador fuera de balance. Éste es un lanzamiento ilegal.

LEGAL o LEGALMENTE es lo que está de conformidad con estas reglas.

Una LÍNEA (LINE DRIVE) es una pelota bateada la cual va fuerte y directa desde el bate a un defensor sin que toque el suelo.

OBSTRUCCIÓN es el acto de un defensor que, mientras no está en posesión de la pelota, ni en el acto de recibirla, impide el avance de cualquier corredor.

Regla 2.00 (Obstrucción) Comentario: Si un defensor está a punto de recibir una pelota tirada y la pelota está en el aire y lo suficientemente cerca del defensor de modo que deba ocupar su posición para recibir el tiro, puede ser considerado "en el acto de recibir la pelota". Enteramente es a juicio del árbitro decidir cuál es el momento en que un defensor está en el acto de recibir una pelota. Después que un defensor ha hecho un intento de coger una pelota y ha fallado en la ejecución, ya no puede estar en el "acto de recibir" esa pelota. Por Ejemplo: un jugador del cuadro se tira de cabeza para coger

un batazo de ROLLING y la pelota le pasa y el defensor continúa estirado sobre el terreno y demora el avance de un corredor, es muy probable que haya obstruido dicho corredor.

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

Un PARTIDO EMPATADO es un partido reglamentario que es declarado terminado cuando cada equipo tiene el mismo número de carreras.

Un PARTIDO PERDIDO POR INFRACCIÓN (PARTIDO FORFEIT) es un partido declarado concluido por el árbitro principal a favor del equipo no infractor con la anotación de 9 a 0, por violación de las reglas.

Un PARTIDO REGLAMENTARIO. Ver reglas 4.10 y 4.11.

Un PARTIDO SUSPENDIDO es un partido declarado terminado que debe ser completado en una fecha posterior.

Un PARTIDO TERMINADO es un partido que, por cualquier razón, el árbitro principal declara terminado.

PASARSE AL DESLIZARSE es la acción de un jugador a la ofensiva cuando su deslizamiento en una base, otra que no sea cuando avanza desde el HOME a primera base, es con tal impulso que pierde contacto con la base.

Una PELOTA BUENA (FAIR BALL) es una pelota bateada que se queda sobre el terreno bueno entre el HOME y la primera o entre el HOME y la tercera base, o que está en o sobre el terreno bueno cuando salta hacia los exteriores pasando más allá de la primera o tercera base, o que toca primera, segunda o tercera base, o que primero caiga sobre el territorio bueno en o más allá de primera base o tercera base, o que, mientras está en o sobre terreno bueno, toca la persona de un árbitro o jugador o que, mientras está sobre territorio bueno, pasa de aire hacia fuera del terreno de juego.

Un FLY será decidido bueno o FOUL de acuerdo con la posición relativa de la pelota y la línea de FOUL, incluyendo los postes de FOUL, y no por el hecho de que el defensor esté sobre terreno bueno o FOUL en el momento que toque la pelota.

Regla 2.00 (Pelota Buena) Comentario: Si un batazo de FLY cae dentro del cuadro entre el HOME y la primera base, o entre el HOME y la tercera base, y luego rebota hacia terreno FOUL sin tocar a un jugador o árbitro y antes de que pase la primera o tercera base, es una pelota de FOUL; o si la pelota se queda sobre terreno FOUL o es tocada por un jugador sobre el terreno FOUL, es una pelota de FOUL. Si un batazo de FLY cae sobre o más allá de primera o tercera base y luego rebota hacia terreno FOUL, es una pelota buena.

Los equipos están incrementando la construcción de los postes de las líneas de FOUL en la valla con una malla de alambre que se extiende a lo largo del poste sobre terreno bueno encima de la valla, para permitir a los árbitros una mayor precisión al decidir las pelotas buenas y de FOUL.

Una PELOTA DE FOUL (FOUL BALL) es una pelota bateada que se queda sobre territorio FOUL entre el HOME y la primera base, o entre el HOME y la tercera base, o que de rebote pasa por la primera o tercera base en o sobre territorio FOUL, o que primero cae sobre territorio FOUL detrás de primera o tercera base, o que mientras está en o sobre terreno FOUL, toca la persona de un árbitro o jugador, o cualquier objeto extraño a lo natural del terreno.

Un FLY de FOUL será decidido de acuerdo con la posición relativa de la pelota y la línea de FOUL, incluyendo los postes de FOUL, y no por el hecho de que el defensor esté sobre territorio FOUL o bueno en el momento que toque la pelota.

Regla 2.00 (Pelota de FOUL) Comentario: Sin tocar a un defensor, una pelota bateada da contra la goma del lanzador y rebota hacia territorio FOUL entre HOME y primera, o entre HOME y tercera, es una pelota de FOUL.

Una PELOTA MUERTA es una pelota fuera de juego a causa de una suspensión temporal del juego producida legalmente.

Una PELOTA VIVA es una pelota que está en juego.

La PERSONA de un jugador o un árbitro es cualquier parte de su cuerpo, sus ropas o su equipo.

El PIE DE PIVOTE del lanzador es el pie que está en contacto con la goma del lanzador cuando realiza el lanzamiento.

POSICIÓN DE FRENTE (WINDUP POSITION) es una de las dos posiciones legales para lanzar.

POSICIÓN DE LADO (SET POSITION) es una de las dos posiciones legales para lanzar.

“QUIETO” (“SAFE”) es una declaración hecha por el árbitro que le concede a un corredor el derecho a la base que estaba tratando de obtener.

El RECEPTOR es el defensor que ocupa su posición detrás del HOME.

RETOCAR es el acto de un corredor de retornar a una base como legalmente se requiere.

Una SANCIÓN (PENALTY) es la aplicación de estas reglas como resultado de un acto ilegal.

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

- (a) El bateador intenta batear y falla.
- (b) El bateador no intenta batear, con tal que alguna parte de la pelota pase a través de cualquier parte de la zona de STRIKE.
- (c) El bateador conecta de FOUL, cuando tiene menos de dos STRIKES.
- (d) El bateador toca la pelota de FOUL.
- (e) Toca el bateador cuando lo intenta batear.
- (f) Toca el bateador en su trayectoria por el aire dentro de la zona de STRIKE.
- (g) Se convierte un FOUL TIP.

SQUEEZE PLAY es un término para designar una jugada cuando un equipo, con un corredor en tercera base, intenta que ese corredor anote mediante un toque de bola.

TERRENO BUENO (TERRENO FAIR) es aquella parte dentro del terreno de juego, incluyendo las líneas de primera base y tercera base, desde el HOME hasta el fondo de la valla del terreno de juego y perpendicularmente hacia arriba. Todas las líneas de FOUL están en terreno bueno.

TERRENO FOUL es aquella parte del terreno de juego fuera de las líneas de primera y tercera base prolongadas hasta la valla y perpendicularmente hacia arriba.

“TIEMPO” (“TIME”) es el anuncio hecho por un árbitro de una interrupción legal del juego, durante el cual la pelota está muerta.

Un TIRO es el acto de impulsar la pelota con la mano y el brazo hacia un objetivo dado, y debe ser distinguido, siempre, de un lanzamiento hecho por el lanzador.

TOCAR a un jugador o árbitro es hacer contacto con cualquier parte de su cuerpo, sus ropas o su equipo.

Un TOQUE (TAG) es la acción de un defensor al tocar una base con su cuerpo, mientras retiene la pelota con seguridad y firmeza en su mano o guante; o tocando a un corredor con la pelota, o con su mano o guante sosteniendo la pelota, en tanto que mantiene la pelota con seguridad y firmeza en su mano o guante.

Un TOQUE DE BOLA (BUNT) es una pelota bateada a la que no se le ha golpeado fuerte, sino que intencionalmente se le ha tocado con el bate y empujado suavemente hacia dentro del cuadro.

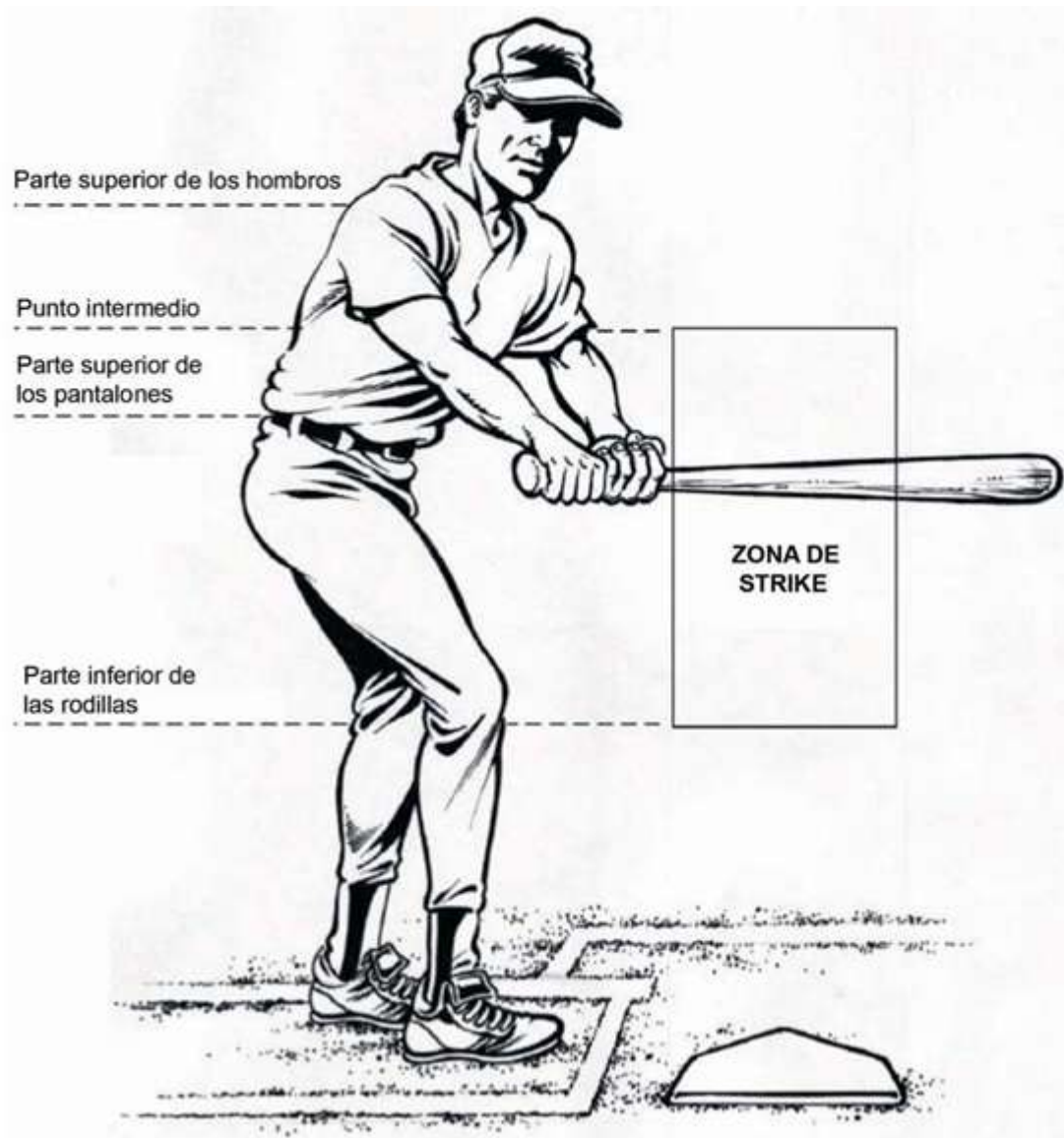
TRAYECTORIA POR EL AIRE es la que describe una pelota bateada, tirada o lanzada, la cual no ha tocado todavía el terreno o algún objeto a no ser el defensor.

Un TRIPLE PLAY es una jugada de la defensiva en la cual tres jugadores a la ofensiva son eliminados como resultado de una acción continuada, con tal que no haya error entre los OUTS realizados.

Un WILD PITCH es un lanzamiento tan alto, tan bajo, o tan afuera del HOME, que no puede ser cogida por el receptor con un esfuerzo ordinario.

La ZONA DE STRIKE es aquella área sobre el HOME, que tiene como límite superior 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 está limitado por una línea horizontal en la parte inferior de las rodillas. La Zona de STRIKE será determinada desde la posición de batear en el momento que el bateador está preparado para batear una pelota lanzada. (Ver diagrama de la ZONA DE STRIKE).

Cualquier referencia hecha en estas Reglas Oficiales del Béisbol a “él”, “ellos” o a cualquier persona en género masculino, se entenderá como “ella”, “ellas” o a cualquier persona en género femenino en cada caso, cuando la persona sea una mujer.



3.00 – PRELIMINARES DEL JUEGO

3.01 Antes de comenzar un partido el árbitro deberá:

- (a) Requerir el cumplimiento de todas las reglas que rigen para las instalaciones, el material de juego y el equipamiento de los jugadores.
- (b) Estar seguro que todas las líneas del campo de juego (las líneas más oscuras que se observan en los Diagramas N° 1 y 2) estén marcada con cal, yeso u otro material blanco que se pueda distinguir fácilmente de la tierra o del césped.
- (c) Recibir del equipo local el suministro de pelotas reglamentarias suficientes. El árbitro será el único juez para determinar que las pelotas que van a ser usadas en el partido son adecuadas.
- (d) Asegurarse que el equipo local tiene, por lo menos, en su reserva una docena de pelotas reglamentarias a disposición para ser usadas inmediatamente si fuera necesario.
- (e) Tener en su poder, al menos, dos pelotas para alternar, debiendo requerir el reabastecimiento de dichas pelotas para alternarlas tantas veces como sea necesario en el transcurso del partido. Tales pelotas para alternar se pondrán en juego cuando:
 - (1) Una pelota haya sido bateada fuera del terreno de juego o dentro del área de los espectadores.
 - (2) Una pelota se torne descolorida o no apta para ser utilizada.
 - (3) El lanzador solicite que le cambien la pelota.

Regla 3.01(e) Comentario: El árbitro no le entregará al lanzador una pelota para alternar hasta que la jugada haya terminado y la pelota que previamente se estaba usando esté muerta. Después que una pelota tirada o bateada salga fuera del terreno, el juego no será reanudado con una pelota nueva hasta que los corredores hayan llegado a las bases a las cuales tienen derecho. Después de un HOME RUN el árbitro no le enviará una nueva pelota al lanzador o al receptor hasta que el jugador que conectó el HOME RUN haya cruzado HOME.

- (f) Antes del inicio del partido, asegurarse de que se coloca en el suelo, detrás de la goma de lanzar, una bolsa resina reglamentaria.

- 3.02 Intencionalmente jugador le quitará el color o dañará la pelota frotándola con tierra, resina, parafina, papel de lija, tela esmeril u otras sustancias extrañas.

SANCIÓN: El árbitro solicitará la pelota y expulsará del partido al infractor. Además, el infractor será sancionado por un periodo de tiempo o un número de partidos según la normativa de la LIGA. Para ver las reglas referentes al lanzador que altera la pelota, ver las Reglas 8.02(a) del (2) al (6).

- 3.03 Un jugador, o jugadores, pueden ser sustituidos durante un partido en cualquier momento en que la pelota esté muerta. Un jugador sustituto deberá tomar la posición del jugador reemplazado en el orden al bate del equipo. Una vez que un jugador haya sido retirado del partido no podrá participar más en ese partido. Si un jugador que ha sido sustituido intenta reingresar, o reingresa, en el juego, el árbitro principal indicará al entrenador del jugador que éste debe ser retirado del partido inmediatamente una vez se haya percatado de la presencia del mismo o haya sido advertido de tal presencia por otro árbitro o entrenador. Se la indicación de retirar al jugador se produce antes de que se reinicie el juego, el jugador sustituido podrá continuar en el partido, mientras que si tal indicación se produce una vez que el juego se ha reiniciado, entonces el jugador sustituido no podrá volver a participar en el partido. Si un sustituto entra en el partido en lugar de un entrenador-jugador, dicho entrenador puede continuar actuando como tal a su discreción. Cuando dos o más jugadores sustitutos del equipo de la defensiva entren en el partido al mismo tiempo, el entrenador deberá, inmediatamente antes de que ocupen sus posiciones en el campo, indicar al árbitro principal las posiciones de dichos jugadores en el orden al bate del equipo y el árbitro principal a su vez se lo notificará al anotador oficial. Si esta información no es dada inmediatamente al árbitro principal, él tendrá la autoridad para disponer el turno que han de ocupar dichos sustitutos en el orden al bate de su equipo.

Regla 3.03 Comentario: Un lanzador puede cambiar a otra posición solamente una vez durante la misma entrada: por ejemplo al lanzador no le será permitido asumir otra posición que no sea la que él desempeña más de una vez en la misma entrada.

A cualquier jugador otro que no sea un lanzador, que sustituya a un jugador lesionado le será permitido realizar cinco tiros de calentamiento. (Ver Regla 8.03 para los lanzadores).

Cualquier jugada que se produzca mientras un jugador está en el campo después de haber sido sustituido, es válida. Si, a juicio del árbitro, el jugador reingresa en el partido sabiendo que había sido sustituido, el árbitro deberá expulsar al entrenador de su equipo.

- 3.04 Un jugador cuyo nombre esté en el orden de bateo de su equipo no podrá convertirse en corredor sustituto de otro miembro del equipo.

Regla 3.04 Comentario: Esta regla tiene la finalidad de eliminar la práctica de los llamados corredores de cortesía. A ningún jugador en el partido le será permitido actuar como corredor de cortesía por un compañero del equipo. Ningún jugador que haya estado en el partido y haya sido sustituido podrá retornar como un corredor de cortesía. Cualquier jugador que no esté en la alineación, si es usado como corredor, se le considerará como un jugador sustituto.

3.05

- (a) El lanzador designado en el orden al bate entregado al árbitro principal como está previsto en las Reglas 4.01(a) y 4.01(b), deberá lanzar al primer bateador o a cualquier bateador sustituto, hasta que dicho bateador sea eliminado o llegue a primera base, a menos que el lanzador sufra una lesión o enfermedad la cual, a juicio del árbitro principal, le incapacite para seguir actuando como lanzador.
- (b) Si el lanzador es reemplazado, el lanzador sustituto le lanzará al bateador que se encuentre al bate o a cualquier bateador sustituto, hasta que dicho bateador sea eliminado o llegue a primera base o termine la entrada, a menos de que el lanzador sustituto sufra una lesión o enfermedad la cual, a juicio del árbitro principal, le incapacite para seguir actuando como lanzador.
- (c) Si se hace una sustitución irregular del lanzador, el árbitro ordenará el retorno al partido del lanzador regular hasta que lo dispuesto en esta regla sea cumplimentado. Si al lanzador irregular le es permitido lanzar, cualquier jugada que resulte es legal. El lanzador irregular se convierte en el lanzador regular tan pronto como realice su primer lanzamiento al bateador, o tan pronto como cualquier corredor sea eliminado.

Regla 3.05(c) Comentario: Si un entrenador pretende sustituir a un lanzador infringiendo la Regla 3.05(c), el árbitro notificará al entrenador del equipo infractor que eso no se puede hacer. Si, por casualidad, el árbitro principal a causa de un descuido, ha anunciado la entrada del lanzador irregular, puede, a pesar de ello, rectificar la situación antes de que el lanzador irregular realice un lanzamiento. Tan pronto como el lanzador irregular realice un lanzamiento se convierte en el lanzador regular.

- 3.06 El entrenador deberá notificar inmediatamente cualquier sustitución al árbitro principal y le indicará el lugar que ocuparán los sustitutos en el orden al bate.

Regla 3.06(c) Comentario: Los jugadores que hayan sido sustituidos pueden permanecer con su equipo en el banco o pueden “calentar” a los lanzadores. Si un entrenador se sustituye a sí mismo por otro jugador, puede continuar dirigiendo a su equipo desde el banco o desde el cajón del COACH. Los árbitros no permitirán a los jugadores que han sido sustituidos, y que pueden permanecer en el banco, dirigirse en forma incorrecta a cualquier jugador o al entrenador de equipo contrario, o a los árbitros.

- 3.07 El árbitro principal, después que le haya sido comunicada, debe inmediatamente anunciar, o hacer que sea anunciada, cada sustitución.

3.08

- (a) Si no se hiciera el anuncio de una sustitución, el sustituto se considerará que ha entrado al juego cuando:
- (1) Si es un lanzador, ocupe su posición en la goma de lanzar.
 - (2) Si es un bateador, ocupe su posición en el cajón de bateo.
 - (3) Si es un defensor, ocupe la posición usualmente ocupada por el defensor que ha reemplazado, y el juego sea reanudado.
 - (4) Si es un corredor, cuando tome la posición del corredor a quien ha sustituido.
- (b) Cualquier jugada realizada por, o sobre, cualquiera de los antes mencionados sustitutos no anunciados, será legal.

- 3.09 Los jugadores en uniforme no se dirigirán ni se mezclarán con los espectadores, ni se sentarán en las gradas antes, durante, o después del partido. Ningún entrenador, COACH o jugador se dirigirá a ningún espectador antes o durante el partido. Los jugadores de los equipos no podrán fraternizar en ningún momento mientras estén uniformados.

3.10

- (a) El equipo local será el único juez para decidir si un partido no se puede comenzar debido al mal tiempo o a las malas condiciones del terreno de juego, excepto cuando se trate del segundo partido de un doble juego. EXCEPCIÓN: Esta regla será de aplicación en las Ligas Nacionales de Béisbol.

En los Campeonatos Estatales por Concentración será el Comisario Técnico del partido, quien deberá de tomar la decisión de si un partido puede comenzar, según lo referido a esta regla.

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

3.11 Entre los partidos de un doble juego, o en cualquier momento en que un partido sea suspendido a causa del mal estado del terreno de juego, el árbitro principal tendrá el control de los cuidadores del terreno, con el propósito de poner el terreno de juego en condiciones para jugar.

SANCIÓN: Por violación de esta regla, el árbitro principal puede declarar el juego FORFEIT a favor del equipo visitante.

3.12 Cuando el árbitro suspenda el juego dirá "Tiempo" ("TIME"). Y cuando diga "Juego" ("PLAY BALL"), la suspensión quedará sin efecto y el juego se reanuda. Entre la llamada de "Tiempo" y "Juego" la pelota está muerta.

3.13 El entrenador del equipo local presentará al árbitro principal y al entrenador contrario cualquiera de las reglas del terreno que considere necesaria debido a las medidas del mismo, a la presencia de espectadores sobre el terreno de juego, las pelotas bateadas o tiradas dentro de dichos espectadores, o cualquier otra contingencia. Si estas reglas son aceptadas por el entrenador adversario, serán legales. Si éstas no son aceptadas por el entrenador adversario, el árbitro principal dispondrá y hará cumplir cualquier regla especial de terreno que crea que se hace necesaria debido a las condiciones del terreno, las cuales no estarán en conflicto con las reglas oficiales.

3.14 Los miembros del equipo a la ofensiva deberán llevar dentro del DUGOUT todos los guantes y otros materiales que estén en el terreno. Ningún material del juego podrá dejarse sobre el terreno, ni en territorio bueno o FOUL.

3.15 A ninguna persona se le permitirá permanecer en el terreno de juego durante el partido, con excepción de los jugadores y COACHES uniformados, entrenadores, fotógrafos autorizados por el equipo local, árbitros, agentes del orden uniformado, vigilante u otros empleados del equipo local. En el caso de que cualquier persona de las aquí autorizadas para permanecer en el terreno de juego cometiera una

interferencia no intencional sobre una jugada (excepto los miembros del equipo a la ofensiva que participan en el juego, un COACH dentro de su cajón o un árbitro) la pelota estará viva en juego. Si la interferencia es intencional la pelota quedará muerta en el momento de la interferencia y el árbitro impondrá aquellas sanciones que, a su juicio, anulen el acto de la interferencia.

NOTA: Para las personas no indicadas arriba, ver la Regla 7.11 y la Regla 7.08(b).

Regla 3.15 Comentario: La duda de la interferencia intencional o no intencional será decidida sobre la base de la acción de la persona. Por ejemplo: un BAT BOY, recogepelotas, policía, etc., que trate de evitar el ser tocado por una pelota tirada o bateada pero a pesar de eso es tocado por dicha pelota, estaría realizando una interferencia no intencional. Sin embargo, si patea la pelota o la empuja o la coge de alguna forma, eso se considera una interferencia intencional, sin tener en cuenta cuáles pueden haber sido sus intenciones.

JUGADA: El bateador conecta un batazo por el SHORT STOP, que coge la pelota pero tira mal a primera base. El COACH de primera base, tratando de evitar ser tocado por la pelota tirada, se cae sobre el terreno, el defensor de primera base en su recorrido para recuperar la pelota, tropieza con el COACH; finalmente el bateador-corredor se detiene en tercera base. El interrogante que se plantea es si el árbitro debe declarar interferencia por parte del COACH. Esta decisión sería a juicio del árbitro y si considera que el COACH hizo todo lo que pudo para evitar interferir en la jugada, no debe declarar la interferencia. Si cree que el COACH sólo estaba aparentando que trataba de no interferir, debe declarar la interferencia.

- 3.16 Cuando haya una interferencia de un espectador con cualquier pelota tirada o bateada, la pelota será muerta en el momento de la interferencia y el árbitro impondrá aquellas sanciones que, a su juicio, anulen el acto de la interferencia.

REGLA APROBADA: Si la interferencia del espectador claramente impide que un defensor pueda coger un batazo de FLY, el árbitro declarará eliminado al bateador.

Regla 3.16 Comentario: Hay una diferencia entre una pelota que ha sido tirada o bateada dentro de las gradas, que toca a un espectador y desde ese momento la pelota está fuera del juego aun cuando rebote hacia dentro del terreno, y un espectador que entra dentro del terreno de juego o rebasa por encima, por debajo o a través de una barrera, valla o cerca y toca una pelota en juego, o haciendo contacto o de otra manera, interfiere a un jugador. El segundo de los casos es evidentemente intencional y será tratado como una interferencia intencional conforme a la Regla 3.15. El bateador y los corredores serán situados donde a juicio del árbitro habrían estado de no haber ocurrido la interferencia.

No será declarada interferencia cuando un defensor se estira sobre una valla, una baranda, cuerda o dentro de una tribuna para coger una pelota. Esto lo hace a su propio riesgo. Sin embargo, en el caso de que un espectador se estire hacia el lado del terreno de juego de tales vallas, barandas o cuerdas, y claramente impida al defensor que coja

la pelota, deberá entonces declarar eliminado al bateador debido a la interferencia del espectador.

EJEMPLO: Corredor en tercera base, un OUT y el bateador conecta un batazo de FLY profundo al exterior (buena o de FOUL). El espectador interfiere claramente con el exterior que trata de coger el FLY. El árbitro decreta eliminado al bateador por la interferencia del espectador y la pelota está muerta desde ese momento. El árbitro decide que debido a la distancia a la que fue bateada la pelota, el corredor de tercera habría anotado después de la cogida si el defensor hubiera cogido la pelota; por lo tanto, al corredor se le permitirá anotar la carrera. Éste no sería el caso si dicha interferencia se hubiese producido a corta distancia del HOME.

- 3.17 Los jugadores y sustitutos de ambos equipos permanecerán en sus respectivos bancos a menos que estén participando en el juego o preparándose para entrar en el mismo, o actuando como COACH en primera o tercera base. Nadie excepto los jugadores sustitutos, entrenadores, COACHES, asistentes, fisioterapeutas y BAT BOYS ocuparán el banco durante el juego.

SANCIÓN: Por violación de esta regla, el árbitro puede, después de advertirlo, expulsar del terreno al infractor.

Regla 3.17 Comentario: A los jugadores de un equipo no incluidos en la lista de participantes les está permitido participar en las actividades antes del partido y sentarse en el banco durante el encuentro, pero no podrán tomar parte en ninguna actividad durante el mismo, tales como calentar a los lanzadores, etc. A esos jugadores no les está permitido entrar a la superficie de juego en ningún momento.

- 3.18 El equipo local deberá de ofrecer un servicio de orden público suficiente para conservar el orden en el campo. Si una persona, o personas, penetran en el terreno durante un partido e interfiere en cualquier forma con el desarrollo del mismo, el equipo visitante puede rehusar seguir jugando hasta que el terreno sea despejado.

SANCIÓN: Si el terreno no fuera despejado en un periodo de tiempo razonable, el cual en ningún caso será menor de quince minutos después de que el equipo visitante haya rehusado continuar jugando, el árbitro puede declarar el juego FORFEIT a favor del equipo visitante.

4.00 – INICIANDO Y TERMINANDO EL JUEGO

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

- (a) Primero, el entrenador del equipo local, o la persona designada para ello, dará su orden al bate al árbitro principal, por duplicado.
- (b) Seguidamente, el entrenador del equipo visitante, o la persona designada para ello, dará su orden al bate al árbitro principal, por duplicado.
- (c) Como cortesía, cada orden al bate que se presenta al árbitro principal deberá indicar la posición a la defensiva que ocupará cada jugador. Si existe bateador designado, el orden al bate deberá indicar que bateador es el bateador designado. Ver Regla 6.10(b). Como cortesía, los posibles jugadores sustitutos figurarán también en la lista, pero el hecho de no aparecer en la misma no impedirá que puedan participar en el partido.
- (d) El árbitro principal se asegurará de que el original y la copia de las respectivas órdenes al bate sean idénticas, y después dará una copia de cada orden al bate al entrenador contrario. La copia que conservará el árbitro será el orden al bate oficial. La entrega del orden al bate por el árbitro oficializará tales documentos y desde ese momento los entrenadores no podrán realizar ninguna sustitución a excepción de los casos previstos en este reglamento. El árbitro principal “NO TERMINARA” el juego antes de 30 minutos después de haber suspendido la misma. El árbitro principal puede continuar la suspensión las veces que crea que existe la posibilidad de reanudar el juego.
- (e) Tan pronto como el orden al bate del equipo local sea entregado al árbitro principal, los árbitros son los encargados del terreno de juego y desde ese momento el árbitro principal será el único juez que tendrá la autoridad para determinar cuando un partido debe ser terminado, suspendido o reanudado debido a las condiciones meteorológicas o al estado del terreno de juego. El árbitro principal no dará por terminado un partido antes de que, como mínimo, hayan transcurrido 30 minutos desde la suspensión del juego. El árbitro principal puede mantener el partido suspendido tanto tiempo como sea necesario mientras crea que existe alguna

posibilidad de poder reanudar el mismo.

Regla 4.01 Comentario: Los errores palpables en el orden al bate que sean observados por el árbitro principal antes de declarar "juego" para iniciar el partido, deben ser advertidos al entrenador del equipo que cometió el error, de manera que la corrección pueda ser hecha antes del inicio del partido. Por ejemplo: si un entrenador, sin darse cuenta, ha puesto solamente a ocho hombres en el orden al bate o ha colocado a dos jugadores con el mismo apellido pero sin una identificación inicial y los errores son observados por el árbitro antes de declarar "juego", hará que dicho error o errores sean subsanados antes de dar la orden de comenzar el partido. Los equipos no deberán de verse en problemas posteriormente por alguna equivocación que evidentemente pasó inadvertida y que pudo ser enmendada antes del inicio del partido.

El árbitro principal tratará en todo momento de completar un partido. Su autoridad para reanudar el juego a continuación de una o más suspensiones de treinta minutos cada una, será absoluta y terminará un partido solamente cuando haya evidencias de no existir posibilidades de completarlo.

- 4.02 Los jugadores del equipo local ocuparán sus posiciones defensivas, el primer bateador del equipo visitante ocupará su posición en el cajón de bateo, el árbitro ordenará "juego" y el partido comenzará.
- 4.03 Cuando la pelota es puesta en juego al comienzo o durante un partido, todos los defensores excepto el receptor, estarán en territorio bueno.
- (a) El receptor se colocará directamente detrás del HOME. Puede abandonar su posición en cualquier momento para recibir un lanzamiento o realizar una jugada, excepto cuando el bateador está recibiendo una base por bolas intencional, caso en el que el receptor debe estar con ambos pies dentro de las líneas del cajón del receptor hasta que la pelota abandone la mano del lanzador.

SANCIÓN: BALK.

- (b) El lanzador, mientras está realizando el lanzamiento de la pelota al bateador, debe ocupar su posición legal.
- (c) Excepto el lanzador y el receptor, cualquier defensor puede colocarse en cualquier lugar del territorio bueno.
- 4.04 El orden al bate será seguido durante todo el partido a menos de que un jugador sea sustituido por otro. En ese caso el sustituto ocupará el lugar del jugador reemplazado en el orden al bate.

4.05

- (a) El equipo a la ofensiva deberá situar dos guías de bases (COACHES) en el campo durante su turno al bate, uno cerca de la primera base y otro cerca de la tercera base.
- (b) Los COACHES serán dos y estarán (1) con el uniforme del equipo, y (2) permanecerán dentro del cajón del COACH en todo momento.

SANCIÓN: El COACH infractor será expulsado del partido, y tendrá que abandonar el terreno de juego.

Regla 4.05 Comentario: Ha sido una práctica común durante muchos años de algunos COACHES el poner un pie fuera del cajón o pararse a horcadas ligeramente fuera de las líneas del cajón. Al COACH no le será permitido salirse de su cajón para acercarse al HOME o hacia el terreno bueno hasta que no sea superado por una pelota bateada. El COACH no será considerado fuera del cajón a menos que el entrenador del equipo contrario proteste, y entonces el árbitro hará cumplir estrictamente la regla y obligará a todos los COACHES (de ambos equipos) que permanezcan dentro del cajón del COACH en todo momento.

También es una práctica común que un COACH que tiene una jugada en su base, salga del cajón para indicarle al jugador que se deslice, que avance o regrese a una base. Esto se puede permitir si el COACH no interfiere en modo alguno con la jugada.

4.06

- (a) Ningún entrenador, jugador, sustituto, COACH, auxiliar o BAT BOY podrá en ningún momento, ya sea desde el banco, del cajón del COACH, del terreno de juego, o en cualquier otra parte:
 - (1) Incitar, o tratar de incitar, con palabras o señas, demostraciones de los espectadores.
 - (2) Usar lenguaje que se refiera directa o indirectamente a un jugador contrario, un árbitro o cualquier espectador.
 - (3) Pedir "Tiempo", o emplear cualquier palabra o frase, o cometer cualquier acto mientras la pelota esté viva y en juego con el evidente propósito de tratar que el lanzador cometa un BALK.
 - (4) Entrar intencionalmente en contacto físico con un árbitro.

- (b) Ningún defensor podrá situarse en la línea de visión del bateador y, con el deliberado propósito antideportivo, actuar en forma alguna que distraiga al bateador.

SANCIÓN: El infractor será expulsado del partido y tendrá que abandonar el terreno de juego, y si un BALK es cometido, éste debe ser anulado.

- 4.07 Cuando un entrenador, jugador, COACH o auxiliar sea expulsado de un partido, abandonará el terreno inmediatamente y no podrá volver a tomar parte en el partido. Deberá permanecer en el vestuario o se pondrá la ropa de calle y una de dos, o sale del recinto deportivo o se sienta en las gradas bien distante del banco o del BULLPEN de su equipo.

Regla 4.07 Comentario: Si un entrenador, COACH o jugador está sancionado, no puede estar en el DUGOUT ni en la zona reservada a la prensa, durante el transcurso de un partido.

- 4.08 Cuando los ocupantes del banco de jugadores desapruében violentamente la decisión de un árbitro, el árbitro primero advertirá de que dicha actitud debe cesar. Si tal conducta continúa:

SANCIÓN: El árbitro ordenará al infractor o infractores que salgan del banco y se dirijan al vestuario. Si no tiene la posibilidad de descubrir al infractor o infractores, puede ordenar que todos los sustitutos vayan al vestuario. El entrenador del equipo infractor tendrá el derecho de llamar solamente a aquellos jugadores que necesite para realizar una sustitución.

4.09 COMO UN EQUIPO ANOTA

- (a) Una carrera será anotada cada vez que un corredor avance legalmente y toque primera, segunda, tercera y HOME, antes de que tres jugadores sean eliminados y finalice la entrada. EXCEPCIÓN: Una carrera no es anotada si el corredor avanza a HOME durante una jugada en la cual el tercer OUT es realizado (1) sobre el bateador-corredor antes de que toque la primera base; (2) sobre cualquier corredor que haya sido eliminado en una jugada forzada (3) sobre un corredor precedente que sea declarado eliminado por causa de haber dejado de tocar una de las bases.

- (b) Cuando la carrera del triunfo (carrera del gane) sea anotada en la segunda mitad de la última entrada de un partido reglamentario, o en la última mitad de una entrada extra, como resultado de una base por bolas, golpeado el bateador por el lanzamiento o cualquier otra jugada con las bases llenas que obligue al corredor de tercera a avanzar, el árbitro no declarará el partido terminado hasta que el corredor que está obligado a avanzar desde tercera haya tocado el HOME y el bateador--corredor haya tocado la primera base.

Regla 4.09(b) Comentario: Será una excepción si los aficionados se precipitan dentro del terreno y físicamente impiden que el corredor pise el HOME o que el bateador llegue a primera base. En tales casos el árbitro concederá la base al corredor debido a la obstrucción de los aficionados.

SANCIÓN: Si el corredor de tercera rehúsa avanzar y tocar HOME en un tiempo razonable, el árbitro no admitirá la carrera, declarando OUT al jugador y ordenará que el juego continúe. Si, con dos OUTS, el bateador-corredor rehúsa avanzar y tocar la primera base, el árbitro no admitirá la carrera, declarando OUT al infractor, y ordenando que el juego continúe. Si con menos de dos OUTS el bateador-corredor rehúsa avanzar y tocar la primera base, la carrera tendrá validez, pero el bateador será declarado OUT.

Regla 4.09 Comentario: REGLA APROBADA: Ninguna carrera se anotará durante una jugada en la cual el tercer OUT se hace sobre el bateador-corredor antes de que toque la primera base. Ejemplo: Con un OUT, Cuevas está en segunda y González en primera. El bateador Linares conecta un HIT claro. Cuevas anota. González es eliminado con un tiro al HOME. Dos OUTS. Pero Linares deja de pisar la primera base. Tiran la pelota a primera base, y se hace una apelación, y Linares es declarado OUT. Tres OUTS. Puesto que Cuevas llegó a HOME durante una jugada en la cual el tercer eliminado fue hecho sobre el bateador-corredor antes de que llegara a primera base, la carrera de Cuevas no es válida.

REGLA APROBADA: Los corredores siguientes no están afectados por un acto de un corredor precedente a menos de que haya dos OUTS.

EJEMPLO: Con un OUT, Cuevas está en segunda, González en primera, y el bateador Linares conecta un HOME RUN dentro del terreno. Cuevas deja de pisar la tercera base, en su recorrido hacia el HOME. González y Linares anotan. El equipo a la defensiva pide la pelota y pisa la tercera base, apelando al árbitro y Cuevas es declarado OUT. Las carreras anotadas por González y Linares son válidas.

REGLA APROBADA: Con dos OUT, Cuevas está en segunda, González en primera, y el bateador Linares conecta un HOME RUN dentro del terreno. Los tres corredores llegan a HOME. Pero Cuevas deja de pisar la tercera base y bajo apelación es declarado OUT. Tres OUTS. Las carreras de González y Linares son anuladas. No hay anotación en la jugada.

REGLA APROBADA: Un OUT, Cuevas en tercera, González en segunda. Linares conecta FLY al exterior central y es eliminado. Dos OUTS. Cuevas anota después de la cogida y González anota por un tiro malo a HOME. Pero Cuevas, es eliminado en apelación por dejar la tercera base antes de la cogida. Tres OUTS. Ninguna carrera es anotada.

REGLA APROBADA: Con dos OUTS y las bases llenas, el bateador conecta un HOME RUN fuera del campo. El bateador, en apelación, es eliminado por dejar de pisar la primera base. Tres OUTS. Ninguna carrera es válida.

He aquí una exposición general que se aplica:

Cuando un corredor deja de pisar una base y un defensor sostiene la pelota sobre la base que se ha dejado de pisar, o sobre la base originalmente ocupada por el corredor si un batazo de FLY es cogido, y se apela al árbitro, el corredor es eliminado cuando el árbitro acepta la apelación; todos los corredores pueden anotar, excepto que con dos OUTS el corredor es eliminado en el momento que deja de pisar la base y si la apelación se realiza, también es aplicable a los corredores siguientes.

REGLA APROBADA: Un OUT, Cuevas está en tercera, González en primera, y Linares es eliminado en un FLY al exterior derecho. Dos OUT. Cuevas hace el pisa y corre y anota después de la cogida. González trata de retornar a primera pero el tiro del exterior derecho lo elimina en esa base. Tres OUTS. Sin embargo Cuevas había anotado antes del tiro que eliminó a González en primera base, por consiguiente la carrera de Cuevas es válida. No hubo jugada forzada.

4.10

- (a) Un partido reglamentario consta de nueve entradas, a menos que sea prolongado a causa de un empate en la anotación, o abreviado (1) a causa de que el equipo local no necesite su mitad de la novena entrada o solamente una fracción de ella, o (2) a causa de que el árbitro lo declare terminado.

EXCEPCIÓN: La LIGA puede adoptar una regla que estipule que uno o ambos partidos de un doble juego tengan una duración de siete entradas. En tales partidos, cualquiera de estas reglas aplicadas a la novena entrada se aplicará a la séptima entrada.

- (b) Si la anotación está empatada después de nueve entradas completas, el partido continuará hasta (1) que el equipo visitante haya anotado en total mayor número de carreras que el equipo local al finalizar un entrada completa, o (2) cuando el equipo local anote la carrera del triunfo (carrera del gane) en una entrada incompleta.
- (c) Si un partido es declarado terminado, es un partido reglamentario si:
 - (1) Se han completado cinco entradas.
 - (2) El equipo local en cuatro entradas o sin haber completado su mitad de la quinta entrada, ha anotado más carreras que las que haya anotado el equipo visitante una vez completadas sus cinco entradas.
 - (3) El equipo local anota una o más carreras en su mitad de la quinta entrada para empatar la anotación.
- (d) Si un partido reglamentario se declarara terminado con el resultado empatado, éste se convertirá en un partido suspendido. Ver Regla 4.12.
- (e) Si un partido es declarado terminado antes de que se convierta en un partido reglamentario, el árbitro lo declarará "partido no válido".
- (f) Las entradas al estadio no serán reembolsados en cualquier partido reglamentario o suspendido que haya progresado o ido más allá del punto que se describen en la Regla 4.10(c).

4.11 La anotación de un partido reglamentario es el número total de carreras anotadas por cada equipo en el momento en que el partido finaliza.

- (a) El partido finaliza cuando el equipo visitante completa su mitad de la novena entrada, si el equipo local está delante en la anotación.
- (b) El partido finaliza cuando la novena entrada sea completada si el equipo visitante se encuentra delante en la anotación.
- (c) Si el equipo local anota la carrera del triunfo (carrera del gane) en su mitad de la novena entrada (o en su mitad de una entrada extra después de un empate), el partido finaliza inmediatamente cuando la carrera del triunfo se haya anotado.

EXCEPCIÓN: Si el último bateador de un partido conecta un HOME RUN fuera del terreno de juego, al bateador-corredor y a todos los corredores en base les será permitido anotar, de conformidad con las reglas que hacen referencia a los corredores, y el partido finaliza cuando el bateador-corredor toque el HOME.

REGLA APROBADA: El bateador conecta un HOME RUN fuera del terreno de juego para ganar el encuentro en la última mitad de la novena entrada o en una entrada extra, pero es eliminado por pasar al corredor precedente. El juego finaliza inmediatamente cuando la carrera del triunfo sea anotada, a menos que haya dos eliminados y que el corredor que debe anotar la carrera del gane no haya pisado el HOME cuando el bateador supera al corredor, en ese caso la entrada está terminada y solo son válidas las carreras que se hayan anotado antes del adelantamiento.

- (d) Un partido declarado terminado finaliza en el momento en que el árbitro pone fin al juego, a menos que se convierta en un partido suspendido según la Regla 4.12(a).

4.12 PARTIDOS SUSPENDIDOS

- (a) Un partido se convertirá en un partido suspendido, que deberá de ser completado en una fecha posterior, si el partido es terminado por alguna de las siguientes razones:

- (1) Un toque de queda impuesto por la Ley.

- (2) Límite de tiempo previsto por los reglamentos de la LIGA.

- (3) Fallo en el alumbrado o mal funcionamiento de un equipo mecánico del terreno de juego bajo el control del club local. (El equipo mecánico incluye lonas impermeables automáticas o equipos de bombeo de agua).

- (4) Por oscuridad o cuando a causa de cualquier ley las luces no pueden ser encendidas.

- (5) El estado del tiempo si el partido reglamentario es declarado terminado mientras una entrada está en progreso y antes de que sea completada y el equipo visitante ha anotado una o más carreras para tomar la delantera, y el equipo local no recobra la ventaja.

- (6) Un partido reglamentario es declarado terminado con la anotación empatada.

Ningún partido terminado por un toque de queda (Regla 4.12(a)(1)), el estado del tiempo (Regla 4.12(a)(5)), o por límite de tiempo (Regla 4.12(a)(2)) o con el resultado empatado (Regla 4.12(a)(6)) será un partido suspendido a menos que haya progresado lo suficiente para ser un partido reglamentario de acuerdo con

la Regla 4.10(c). Un partido terminado según las Reglas 4.12(a)(3) o 4.12(a)(4) será un partido suspendido en cualquier momento después de su inicio.

NOTA: Las condiciones atmosféricas y similares – Reglas del 4.12(a)(1) al 4.12(a)(5) – deberán de prevalecer para determinar cuando un partido terminado debe ser suspendido. Si un partido se termina por las condiciones del tiempo, y a continuación hay un fallo del alumbrado, un toque de queda, o el límite de tiempo impide continuar el partido, éste no será considerado un partido suspendido. Si un partido es terminado por falta de luz y las condiciones atmosféricas o el estado del terreno impiden su continuación, el partido no será un partido suspendido. Un partido será considerado partido suspendido si se termina por uno de los motivos especificados en la Regla 4.12(a).

- (b) Un partido suspendido será reanudado y completado de acuerdo con los reglamentos vigentes de la LIGA y siempre antes de la celebración del siguiente partido programado entre ambos equipos en el mismo campo.
- (c) Un partido suspendido será reanudado en el punto exacto de la suspensión del partido original. La conclusión de un partido suspendido es la continuación del partido original. La alineación y el orden al bate de ambos equipos será exactamente la misma que la alineación y el orden al bate en el momento de la suspensión, sujeto a las reglas que hacen referencia a las sustituciones. Cualquier jugador puede ser reemplazado por un jugador que no había estado en el partido antes de la suspensión. Ningún jugador sustituido antes de la suspensión puede ser restituido a la alineación.

Regla 4.12(c) Comentario: Si inmediatamente antes de la decisión de que se suspenda un partido, un lanzador sustituto ha sido anunciado pero no ha llegado a relevar al lanzador o lanzado hasta que el bateador se haya convertido en corredor, dicho lanzador, cuando el partido suspendido sea reanudado posteriormente puede, pero no está obligado, iniciar la parte de dicho partido que se reanuda. Sin embargo, si él no inicia, será considerado como si hubiera sido sustituido y no puede ser utilizado en ese juego.

4.13 REGLAS QUE GOBIERNAN LOS DOBLES JUEGOS

- (a) (1) Solamente dos partidos de una competición serán jugados en una misma fecha. La conclusión de un partido suspendido no violará esta regla.

- (2) Si, debido a alguna modificación, se deben disputar dos partidos en el mismo día, el primero de ellos será el que estaba regularmente programado para aquella jornada.
- (b) Después del comienzo del primer partido de un doble juego, ese partido será completado antes de que el segundo partido del doble juego pueda comenzar.
 - (c) El segundo partido de un doble juego comenzará veinte minutos después que el primer partido sea completado, a menos de que un intervalo más largo (que no exceda treinta minutos) sea declarado por el árbitro principal y anunciado a los entrenadores al término del primer partido. EXCEPCIÓN: Si la LIGA, por un motivo especial, ha aprobado una solicitud del equipo local para que haya un intervalo más largo entre los partidos, el árbitro principal deberá comunicarlo al entrenador del equipo visitante. El árbitro principal del primer partido será el que controle el tiempo del intervalo entre los partidos.
 - (d) El árbitro comenzará el segundo partido de un doble juego, si existe la mínima posibilidad de hacerlo, y el partido continuará tanto tiempo como las condiciones del terreno, limitaciones locales de horario o el estado del tiempo, lo permitan.
 - (e) Cuando por cualquier causa se retrase el inicio de un doble juego, el partido que debe de ser comenzado primero será el primer partido del doble juego.
 - (f) Cuando se vuelva a programar un partido que forme parte de un doble juego, el partido que se ha vuelto a programar será el segundo partido, mientras que el primer partido será aquel reglamentariamente programado para esa fecha.
- 4.14 El árbitro principal ordenará que las luces del terreno de juego sean encendidas cuando en su opinión la oscuridad haga peligroso llevar adelante el juego con la luz natural.
- 4.15 Un partido puede ser declarado FORFEIT a favor del equipo contrario cuando un equipo:
- (a) No se presenta en el terreno, o estando en él, rehúsa comenzar el partido dentro de los cinco minutos después que el árbitro haya ordenado "Juego" a la hora señalada para el comienzo del partido, a menos que tal demora, a juicio del árbitro, sea debida a una causa de fuerza mayor.

- (b) Emplea tácticas palpablemente destinadas a demorar o acortar el partido.
 - (c) Rehúsa continuar jugando durante un partido, a menos que el partido haya sido suspendido o terminado por el árbitro.
 - (d) No continúa el partido después de una suspensión dentro de un minuto después que el árbitro haya ordenado "Juego".
 - (e) Después de ser advertido por el árbitro, con toda intención y persistentemente, viola cualquiera de las reglas de juego.
 - (f) Dentro de un tiempo razonable, deja de obedecer la orden del árbitro de retirar a un jugador que ha sido expulsado del terreno de juego.
 - (g) No se presenta al segundo partido de un doble juego dentro de los veinte minutos después de la finalización del primer partido, a menos que el árbitro principal del primer partido haya alargado el intervalo.
- 4.16 Un partido será declarado FORFEIT a favor del equipo visitante si, después que ha sido suspendido, las órdenes del árbitro a los cuidadores del terreno no son cumplidas respecto de la preparación del campo para la continuación del juego.
- 4.17 Un partido será declarado FORFEIT a favor del equipo contrario cuando un equipo no puede o rehúsa colocar nueve jugadores en el terreno.
- 4.18 Si el árbitro declara un partido FORFEIT, deberá enviar un informe escrito a la LIGA dentro de las veinticuatro horas siguientes al partido, pero la falta de tal envío no afectará la validez del FORFEIT.
- 4.19 **PARTIDOS PROTESTADOS** La LIGA establecerá las reglas que rigen el procedimiento para protestar un partido cuando un entrenador reclame que la decisión de un árbitro es una violación de estas reglas. Ninguna protesta será jamás permitida sobre las decisiones de apreciación. En todos los partidos protestados, la decisión de la LIGA será final.

Aunque se mantenga que la decisión protestada infringe las reglas, ninguna repetición del partido será ordenada a menos que, en la opinión de la LIGA, tal decisión afecte directamente las oportunidades de ganar el partido del equipo que protesta.

Regla 4.19 Comentario: Siempre que un entrenador proteste un partido a causa de haber alegado mala aplicación de las reglas, la protesta no será admitida a menos que los árbitros sean notificados en el momento en que ocurra la jugada bajo protesta y antes que sea realizado el próximo lanzamiento, jugada o intento de jugada. Cuando un entrenador quiera realizar una protesta sobre una jugada con la cual finaliza el partido, éste deberá de comunicar al árbitro la intención de hacer la protesta antes de que abandone el terreno de juego, y deberá presentársela al mismo árbitro dentro de la media hora siguiente a la finalización de partido.

5.00 – PONIENDO LA PELOTA EN JUEGO. PELOTA VIVA

- 5.01 A la hora señalada para comenzar el partido el árbitro ordenará “Juego”.
- 5.02 Después de que el árbitro ordene “Juego” la pelota estará viva y en juego y permanecerá viva y en juego hasta que por algún motivo previsto en este reglamento o porque el árbitro declare “Tiempo” suspendiendo el juego, la pelota se convierte en muerta. Mientras la pelota está muerta ningún jugador puede ser eliminado, no se puede avanzar en las bases y ninguna carrera puede ser anotada, excepto que los corredores puedan avanzar una o más bases como resultado de actos que ocurrieron mientras la pelota estaba viva (tales como, pero no limitados a, un BALK, un mal tiro, una interferencia, o un HOME RUN u otro batazo bueno que salga fuera del terreno de juego).

Regla 5.02 Comentario: Si una pelota se partiera parcialmente durante una jugada, está en juego hasta que la jugada se complete.

- 5.03 El lanzador enviará el lanzamiento al bateador el cual puede elegir batear la pelota o dejarla pasar, según prefiera.
- 5.04 El objetivo del equipo a la ofensiva es procurar que su bateador se convierta en corredor, y que sus corredores avancen.
- 5.05 El objetivo del equipo a la defensiva es evitar que los jugadores a la ofensiva se conviertan en corredores y evitar su avance en las bases.
- 5.06 Cuando un bateador se convierte en corredor y toca todas las bases legalmente, anotará una carrera para su equipo.

Regla 5.06 Comentario: Una carrera legalmente anotada no puede ser anulada por la acción posterior del corredor, tales como, pero no limitadas a, un esfuerzo de retornar a tercera base en creencia que había abandonado la base antes que un batazo de FLY haya sido cogido.

- 5.07 Cuando tres jugadores de la ofensiva sean eliminados, ese equipo ocupará el campo (pasará a la defensiva) y el equipo contrario se convierte en el equipo a la ofensiva.
- 5.08 Si una pelota tirada accidentalmente toca a un guía de bases (COACH), o una pelota lanzada o tirada toca a un árbitro, la pelota está viva y en juego. Sin embargo, si el COACH interfiere con una pelota tirada, el corredor es eliminado.

5.09 La pelota se convierte en muerta y los corredores avanzan una base, o regresan a sus respectivas bases, sin riesgo de ser eliminados, cuando:

- (a) Una pelota lanzada le pega a un bateador, o a su ropa, mientras está en su posición legal de batear; los corredores, si están forzados, avanzan.
- (b) Si el árbitro de HOME interfiere con el tiro del receptor intentando evitar el robo de una base o de eliminar a un corredor en una jugada de pick off; los corredores no podrán avanzar.

NOTA: La interferencia será ignorada si el tiro del receptor elimina al corredor.

Regla 5.09(b) Comentario: La interferencia del árbitro puede también ocurrir cuando un árbitro interfiere con el receptor al retornar éste la pelota al lanzador.

- (c) Se comete un BALK; los corredores avanzan. (Ver Sanción 8.05).
- (d) Una pelota es ilegalmente bateada; los corredores regresan.
- (e) Una pelota de FOUL no es cogida; los corredores regresan. El árbitro no pondrá la pelota en juego hasta que todos los corredores hayan retocado sus respectivas bases.
- (f) Una pelota bateada toca a un corredor o a un árbitro en territorio bueno antes de que toque a un jugador de cuadro incluyendo al lanzador, o toca a un árbitro antes de que haya pasado a un jugador de cuadro, otro que no sea el lanzador; los corredores avanzan si están forzados.

Si un batazo bueno pasa a través o por el lado de un jugador de cuadro, y ningún otro jugador de cuadro tiene oportunidad de realizar una jugada sobre la pelota, y toca a un corredor inmediatamente detrás de él, la pelota está en juego y el árbitro no declarará OUT al corredor. Si un batazo bueno toca a un corredor después de haber sido desviada por un jugador de cuadro, la pelota está en juego y el árbitro no declarará OUT al corredor.

Regla 5.09 Comentario: Si batazo bueno toca a un árbitro que está colocado por dentro del cuadro después que haya pasado al lanzador por encima o por al lado, es una pelota muerta. Si una pelota bateada es desviada por un defensor en territorio FAIR y golpea a un corredor o a un árbitro mientras permanece en el aire y después es cogida por un jugador del cuadro, no será una cogida válida, pero la pelota permanecerá en juego.

- (g) Una pelota lanzada se incrusta en la máscara del árbitro o del receptor o en su equipación y queda fuera del juego, los corredores avanzarán una base.

Regla 5.09 Comentario: Si un FOUL TIP golpea al árbitro y es cogido por un defensor en el rebote, la pelota es muerta y el bateador no podrá ser declarado OUT. Lo mismo se aplicará en los casos en que dicho FOUL TIP se aloje en la careta del árbitro o en otra parte de su equipo.

Si un tercer STRIKE (que no sea un FOUL TIP) pasa al receptor y golpea a un árbitro, la pelota está en juego. Si dicha pelota rebota y es cogida por un defensor antes de que toque el suelo, el bateador no es OUT por la cogida, pero la pelota permanece en juego y el bateador puede ser eliminado en primera base, o al ser tocado con la pelota.

Si un lanzamiento se incrusta en la máscara del árbitro o del receptor o en su equipación, y queda fuera de juego, sobre el tercer STRIKE o cuarta bola, al bateador se le concederá la primera base y todos los otros corredores avanzarán una base. Si el conteo sobre el bateador es de menos de tres bolas, los corredores avanzarán una base.

- (h) Cualquier lanzamiento legal toca a un corredor tratando de anotar; los corredores avanzan.

5.10 La pelota se convierte en muerta cuando un árbitro declara “Tiempo”. El árbitro principal declarará “Tiempo”:

- (a) Cuando a su juicio el estado del tiempo, la oscuridad o condiciones similares hagan imposible continuar el partido.
- (b) Cuando el fallo del alumbrado dificulte o imposibilite a los árbitros seguir la jugada.
- (c) Cuando un accidente incapacite a un jugador o a un árbitro:
 - (1) Si un accidente a un corredor es tal como para impedir que pueda proseguir a la base a la cual tiene derecho, como en un HOME RUN conectado fuera del terreno de juego o en la concesión de una o más base, será permitido que un corredor sustituto pueda completar la jugada.
- (d) Cuando un entrenador solicite “Tiempo” para una sustitución o para una reunión con uno de sus jugadores.
- (e) Cuando el árbitro desee examinar la pelota, consultar con uno u otro entrenador, o por cualquier otra causa similar;

- (f) Cuando un defensor, después de coger un batazo de FLY, cae dentro del DUGOUT o gradería, o se cae encima de los espectadores que están sobre el terreno. En lo referente a los corredores, prevalecerá lo establecido en la Regla 7.04(c).

Si un defensor después de realizar una cogida da unos pasos dentro del DUGOUT, pero no se cae, la pelota está en juego y los corredores pueden avanzar a su propio riesgo.

- (g) Cuando un árbitro expulsa a un jugador o a cualquier otra persona del terreno de juego.

- (h) Excepto en los casos establecidos en los párrafos (b) y (c)(1) de esta regla, ningún árbitro declarará “Tiempo” mientras una jugada esté en progreso.

5.11 Cuando la pelota queda muerta, el juego será reanudado cuando el lanzador ocupe su posición sobre la goma de lanzar con una pelota nueva o la misma pelota en su poder, y el árbitro de HOME ordene “Juego”. El árbitro de HOME ordenará “Juego” tan pronto como el lanzador ocupe su lugar sobre la goma con la pelota en su poder.

6.00 – EL BATEADOR

6.01

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

6.02

- (a) El bateador ocupará inmediatamente su posición en el cajón de bateo cuando sea su turno al bate.
- (b) El bateador no abandonará su posición en el cajón de bateo después que el lanzador llegue a la “SET POSITION” o haya iniciado su movimiento.

SANCIÓN: Si el lanzador lanza, el árbitro deberá cantar “Bola” o “STRIKE” según sea el lanzamiento.

Regla 6.02 Comentario: El bateador sale del cajón de bateo a riesgo de que se efectuó el lanzamiento y cantado un STRIKE, a menos que solicite al árbitro “Tiempo”. El bateador no está en libertad de entrar y salir del cajón de bateo a su voluntad.

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

El árbitro no declarará “Tiempo” a solicitud del bateador o cualquier otro miembro de su equipo, una vez que el lanzador haya iniciado su movimiento o haya llegado a la “SET POSITION” aún cuando el bateador reclame que le ha caído “polvo en sus ojos”, “gafas empañadas”, “no he cogido las señas”, o por cualquier otra causa.

Los árbitros pueden conceder “Tiempo” a solicitud del bateador una vez que esté en la cajón de bateo, pero el árbitro debe impedir que los bateadores salgan caminando del cajón sin razón. Si los árbitros no son indulgentes, los bateadores comprenderán que ellos están dentro del cajón de bateo y que deben permanecer allí hasta que la pelota sea lanzada. Ver Regla 6.02(d).

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

Si después que el lanzador inicia su movimiento o llega a la “SET POSITION” con corredores en bases, no completa su lanzamiento porque el bateador se salió del cajón de bateo, no se le cantará BALK. Si la salida de su cajón por parte del bateador viola la Regla 6.02(d)(1) y ninguna de las excepciones contempladas puede ser aplicada, el árbitro declarará STRIKE automáticamente al bateador.

- (c) Si el bateador rehúsa ocupar su posición en el cajón de bateo durante su turno al bate, el árbitro cantará STRIKE al bateador. La pelota queda muerta y los corredores no podrán avanzar. Después de la sanción el bateador podrá ocupar su posición y el conteo de bolas y STRIKES continuará. Si no ocupa su posición antes que tres STRIKES sean cantados, el bateador será declarado OUT.

Regla 6.02(c) Comentario: El árbitro concederá un tiempo razonable para que el bateador ocupe su posición en el cajón después que el árbitro haya cantado STRIKE siguiendo la Regla 6.02(c) y antes que cante un siguiente STRIKE de acuerdo con la misma regla.

- (d) (1) El bateador debe tener por lo menos un pie dentro del cajón de bateo durante su turno al bate, a menos que se pueda aplicar una de las siguientes excepciones, en cuyo caso el bateador puede salir del cajón de bateo pero no de la zona de tierra que rodea el HOME:
- (i) El bateador intenta batear el lanzamiento.
 - (ii) El bateador es obligado a salir del cajón debido al lanzamiento.
 - (iii) Un miembro de cualquier equipo solicita y es concedido “Tiempo”.
 - (iv) Un defensor intenta hacer una jugada con un corredor en cualquier base.
 - (v) El bateador finta un toque.
 - (vi) Existe un WILD PITCH o un PASSED BALL.
 - (vii) El lanzador sale de la zona de tierra alrededor del montículo después de recibir la pelota.
 - (viii) El receptor se aleja del cajón del receptor para dar señales defensivas.

Si el bateador se aleja del cajón intencionalmente y retrasa el juego, y ninguna de las excepciones enumeradas en la Regla 6.02 (d)(1) de la (i) a la (viii) puede ser aplicada, el árbitro debe conceder STRIKE sin necesidad de que el lanzador efectúe el lanzamiento. La pelota está muerta y ningún corredor puede avanzar. Si el

bateador continúa fuera del cajón y sigue retrasando el juego, el árbitro debe conceder STRIKES adicionales, sin que el lanzador deba de realizar el lanzamiento.

Regla 6.02(d)(1) Comentario: El árbitro tiene la facultad de advertir al bateador antes de cantar un STRIKE automático por la primera violación del bateador a la Regla 6.02(d)(1) en el partido, tanto en cuanto que la violación del bateador sea breve e involuntaria. El árbitro concederá un tiempo razonable para que el bateador ocupe su posición en el cajón después que el árbitro haya cantado STRIKE siguiendo la Regla 6.02(d)(1) y antes que cante un siguiente STRIKE de acuerdo con la misma regla.

(2) El bateador puede alejarse del cajón del bateador y de la zona de tierra que rodea el HOME cuando se conceda “Tiempo” con el propósito de:

- (i) hacer una sustitución.
- (ii) cualquiera de los dos equipos realice una conferencia.

Regla 6.02(d) Comentario: El árbitro deberá animar al bateador siguiente a tomar rápidamente su posición en el cajón del bateador inmediatamente después que bateador anterior llegue a la base o sea eliminado.

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

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

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

6.05 Un bateador es eliminado cuando:

- (a) Su batazo de FLY FAIR o FOUL (otro que no sea un FOUL TIP) es legalmente cogido por un defensor.

Regla 6.05(a) Comentario: Un defensor puede penetrar, pero no pisar, el DUGOUT para hacer una cogida, y si sostiene la pelota, la cogida será válida. Un defensor, para hacer una cogida de una pelota FOUL cerca del DUGOUT u otra área fuera del terreno de juego (como la grada), debe tener uno o los dos pies sobre o encima del la superficie de juego (incluyendo el borde del DUGOUT) y ningún pie sobre la parte interior del DUGOUT o cualquier otra área fuera del terreno de juego. La pelota está en juego, a menos que el defensor, después de hacer la cogida legal, se caiga dentro del DUGOUT o cualquier otra área fuera del terreno de juego, en tal caso la pelota está muerta. La situación del corredor se describe en la Regla 7.04(c) Comentario.

- (b) Un tercer STRIKE es legalmente cogido por el receptor.

Regla 6.05(b) Comentario: “Legalmente cogido” significa que la pelota va al guante del receptor antes de que la pelota toque el terreno. No es una cogida legal si la pelota se aloja en sus ropas o protecciones; o si toca al árbitro y es cogida de rebote por el receptor.

Si un FOUL TIP hace contacto primero con el guante del receptor y después es cogida contra el cuerpo o protector con ambas manos, antes de que la pelota toque el terreno, es un STRIKE, y si fuera el tercero, el bateador es eliminado. Si retiene la pelota contra su cuerpo o protector, es una cogida válida siempre que la pelota haga contacto primero con el guante o con la mano del receptor.

- (c) Un tercer STRIKE no es cogido por el receptor, cuando la primera base esté ocupada con menos de dos OUTS.
- (d) Hace un toque de pelota de FOUL sobre el tercer STRIKE.
- (e) Un INFIELD FLY es declarado.
- (f) Intente batear un tercer STRIKE y la pelota le golpea.
- (g) Su batazo bueno le toca a él antes de que sea tocado por un defensor. Si el bateador se encuentra en posición legal dentro del cajón del bateador, ver Regla 6.03, y, a juicio del árbitro, no hubo intención de interferir con la trayectoria de la pelota, la pelota bateada que golpea al bateador o a su bate será declarada FOUL BALL.
- (h) Después de batear o tocar una pelota de FAIR, su bate golpea la pelota por segunda vez en territorio bueno. La pelota es muerta y ningún corredor puede avanzar. Si el bateador-corredor deja caer su bate y la pelota rueda contra el bate en territorio bueno, y a juicio del árbitro no hubo intención de interferir con el curso de la pelota, la pelota está viva y en juego. Si el bateador se encuentra en posición legal dentro del cajón del bateador, ver Regla 6.03, y, a juicio del árbitro, no hubo intención de interferir con la trayectoria de la pelota, la pelota bateada que golpea al bateador o a su bate será declarada FOUL BALL.

Regla 6.05(h) Comentario: Si un bate se parte y un pedazo del mismo queda dentro del terreno bueno y hace contacto con una pelota bateada o parte de dicho bate golpea a un corredor o a un defensor, la jugada continuará y ninguna interferencia será declarada. Si la pelota bateada hace contacto con un pedazo de bate partido en territorio FOUL, es una pelota de FOUL.

Si un bate entero es tirado dentro del territorio bueno e interfiere a un defensor que trata de realizar una jugada, será declarada interferencia, sea ésta intencional o no.

En los casos en que un casco protector accidentalmente haga contacto con una pelota bateada en territorio bueno o una pelota tirada, la pelota permanece en juego lo mismo que si no hubiera chocado con el casco.

Si una pelota bateada hace contacto con un casco protector o con cualquier otro objeto extraño al terreno mientras que está en territorio FOUL, es una pelota de FOUL y la pelota es muerta.

Si, a juicio del árbitro, hay un intento por parte del corredor de interferir con una pelota bateada o tirada, dejando caer el casco o tirándoselo a la pelota, entonces dicho corredor será OUT, la pelota es muerta y los demás corredores regresarán a la última base legalmente tocada.

- (i) Después de batear o tocar una pelota de FOUL, intencionalmente desvía el curso de la pelota en cualquier forma mientras corre hacia primera base, la pelota es muerta y ningún corredor puede avanzar.
- (j) Después de un tercer STRIKE o después de conectar un batazo bueno, él o la primera base son tocadas antes que él toque dicha base.
- (k) Al correr la última mitad de la distancia entre el HOME y la primera base, mientras la pelota está siendo cogida en primera base, corre por fuera (hacia la derecha) de la línea de tres pies (91.4 cm), o por dentro (hacia la izquierda) de la línea de FOUL, y a juicio del árbitro al hacer eso interfiere con el defensor que está recibiendo el tiro en primera base, en dicho caso la pelota es muerta; excepto que corra por fuera (hacia la derecha) de la línea de tres pies o por dentro (hacia la izquierda) de la línea de FOUL para evitar a un defensor que trata de coger una pelota bateada.

Regla 6.05(k) Comentario: Las líneas que delimitan la “línea de tres pies” son parte de ella misma y el bateador-corredor debe de tener los dos pies dentro de “la línea de tres pies” o de las líneas que la delimitan. Al bateador-corredor se le permite salir de “la línea de tres pies” por efecto de un salto, zancada, rebasando o deslizándose cuando esté inmediatamente cerca de la primera base con el solo propósito de tocarla.

- (l) Un jugador de cuadro deja caer intencionalmente un FLY FAIR o un batazo de línea, con la primera, primera y segunda, primera y tercera o primera, segunda y tercera base ocupada, con menos de dos OUTS. La pelota es muerta y el corredor o corredores retornarán a su base o sus bases originales.

REGLA APROBADA: En esta situación, el bateador no es eliminado si el jugador de cuadro permite que la pelota caiga al suelo sin ser tocada, excepto cuando se aplique la regla del INFIELD FLY.

- (m) Un corredor precedente, a juicio del árbitro, interfiere intencionalmente a un defensor que está tratando de coger una pelota tirada o tirando una pelota, en un intento de completar cualquier jugada.

Regla 6.05(m) Comentario: El objetivo de esta regla es penalizar el equipo de la ofensiva por la deliberada e injustificada acción antideportiva del corredor al salirse de la línea de base con el evidente propósito de chocar con el jugador que pivotea en un DOBLE PLAY, en lugar de intentar llegar a la base. Evidentemente ésta es una jugada de apreciación del árbitro.

- (n) Con dos OUTS, un corredor en tercera base y dos STRIKES sobre el bateador, el corredor intenta el robo el HOME en un lanzamiento legal y la pelota toca al corredor en la zona de STRIKE del bateador. El árbitro declarará el “STRIKE Tres”, el bateador es eliminado y la carrera no contará; con menos de dos OUTS, el árbitro declarará el “STRIKE Tres”, la pelota es muerta y la carrera es válida.

6.06 Un bateador es eliminado por una acción ilegal, cuando:

- (a) Conecta la pelota con uno o ambos pies sobre el terreno completamente fuera del cajón del bateador

Regla 6.06(a) Comentario: Si un bateador conecta una pelota FAIR o FOUL mientras está fuera del cajón de batear, será declarado OUT. Los árbitros deben prestar particular atención a la posición de los pies del bateador si intenta conectar la pelota mientras se le está concediendo una base por bolas intencionada. Un bateador no puede saltar o salirse del cajón del bateador y conectar la pelota.

- (b) Se cambia de un cajón de bateo hacia el otro mientras el lanzador está en posición preparado para lanzar.
- (c) Interfiere la cogida o el tiro del receptor saliéndose del cajón de bateo o haciendo cualquier otro movimiento que impida la jugada del receptor en HOME. EXCEPCIÓN: El bateador no es eliminado si cualquier corredor tratando de avanzar es eliminado, o si el corredor tratando de anotar es declarado OUT por la interferencia del bateador.

Regla 6.06(c) Comentario: Si un bateador interfiere al receptor, el árbitro de HOME declarará “interferencia”. El bateador es OUT y la pelota es muerta. Ningún corredor puede avanzar en dicha interferencia (interferencia ofensiva), y todos los corredores deben regresar a la última base que, a juicio del árbitro, fue legalmente tocada en el momento de la interferencia.

Sin embargo, si el receptor realiza una jugada y un corredor tratando de avanzar es eliminado, tiene que suponerse que en realidad no hubo interferencia y que dicho corredor es OUT y no el bateador. Todos los demás corredores pueden avanzar ya que en realidad no hay interferencia si un corredor es eliminado. En ese caso la jugada prosigue exactamente como si no hubiera sido declarada la infracción.

Si un bateador intenta batear un lanzamiento y falla y el SWING es tan duro que le hace llevar el bate alrededor en todo su recorrido y, a juicio del árbitro, sin intención golpea al receptor o hace contacto con la pelota por detrás de él antes de que el receptor la haya asegurado en sus manos, será declarado únicamente STRIKE (no interferencia). Sin embargo la pelota estará muerta y ningún corredor avanzará en la jugada.

- (d) Emplea o intenta utilizar un bate que, a juicio del árbitro, ha sido alterado con el propósito específico de aumentar el factor de distancia o que cause una reacción extraña en la pelota. Esto incluye bates que sean rellenados, de superficie aplanada, bates claveteados, con la madera hundida, con ranuras o injertados, o cubiertos con sustancias tales como parafina, cera, etc.

No será permitido ningún avance en las bases y cualquier OUT u OUTS realizados durante una jugada se mantendrán.

Además de ser declarado OUT, el jugador será expulsado del partido y puede estar sujeto a sanciones adicionales previstas por la LIGA.

Regla 6.06(d) Comentario: Se considerará que el bateador ha usado o ha intentado usar un bate ilegal en el momento en que lo lleva al cajón de bateo.

6.07 BATEANDO FUERA DE TURNO

- (a) Un bateador será eliminado, en apelación, cuando deje de batear en su propio turno, y otro bateador complete su turno al bate en su lugar.

(1) El bateador propio puede ocupar su lugar en el cajón de bateo en cualquier momento antes de que el bateador impropio se convierta en corredor o sea eliminado, con el conteo de bolas y STRIKES que tuviese en ese momento el bateador impropio.

- (b) Cuando un bateador impropio se convierte en corredor o es eliminado, y el equipo a la defensiva apela al árbitro antes del primer lanzamiento al siguiente bateador de uno u otro equipo, o antes de cualquier jugada o intento de jugada, el árbitro declarará (1) OUT al bateador propio; y (2) anulará cualquier avance o anotación hecha a causa de una pelota bateada por el bateador impropio o a causa del avance del bateador impropio a primera base por un hit, un error, una base por bolas, golpeado por un lanzamiento o de cualquier otro modo.

NOTA: Si un corredor avanza, mientras el bateador impropio está al bate, por un robo de bases, BALK, WILD PITCH, o PASSED BALL, tal avance es legal.

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

(d) (1) Cuando el bateador propio es eliminado a causa de que ha dejado de batear en su turno, el próximo bateador será el bateador cuyo nombre siga al del bateador propio declarado OUT.

(2) Cuando un bateador impropio se convierte en bateador propio a causa de que no se ha hecho ninguna apelación antes del próximo lanzamiento, el próximo bateador será el bateador cuyo nombre siga al del bateador impropio de ese modo legalizado. Desde el instante que las acciones del bateador impropio son legalizadas, el orden al bate continúa con el nombre siguiente al del bateador impropio legalizado.

Regla 6.07 Comentario: El árbitro no llamará la atención a ninguna persona del hecho de la presencia en el cajón de bateo de un bateador impropio. Esta regla obliga a la constante vigilancia de los jugadores y entrenadores de ambos equipos.

Hay que tener en cuenta dos principios básicos: cuando un bateador batea fuera de turno, el bateador propio es el jugador que es eliminado. Si un bateador impropio batea y alcanza una base o es eliminado, y no se hace ninguna apelación antes de un lanzamiento al próximo bateador, o antes de cualquier jugada o intento de jugada, se considera que ese bateador impropio ha bateado en su propio turno y establece el orden que se tiene que seguir.

REGLAS APROBADAS

Para ilustrar las distintas situaciones que surgen al batear fuera de turno, vamos a suponer que en la primera entrada el orden al bate es como sigue:

González – Linares - Hernández - Cuevas - Echevarría - Valdés - García - Rodríguez - Guerra.

JUGADA (1): Linares al bate. Con la cuenta de 2 bolas y 1 STRIKE, (a) el equipo a la ofensiva descubre el error o (b) el equipo a la defensiva apela. REGLA: en uno u otro caso, González reemplaza a Linares, con la cuenta de 2 bolas y 1 STRIKE.

JUGADA (2): Linares conecta un doble. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) después de un lanzamiento a Hernández. REGLA: (a) González

es declarado OUT y Linares es el bateador propio; (b) Linares permanece en segunda y Hernández es el bateador propio.

JUGADA (3): González recibe una base por bolas. Linares también recibe la base por bolas. Hernández batea y Linares es eliminado en segunda base. Echevarría batea en el turno de Cuevas. Mientras Echevarría está al bate, González anota y Hernández va a segunda por un WILD PITCH. Echevarría batea un ROLLING y es eliminado, enviando a Hernández a tercera. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) después de un lanzamiento a Cuevas. REGLA: (a) la carrera de González es válida y Hernández tiene derecho a la segunda base ya que esos avances no fueron hechos a causa de un batazo del bateador impropio o en su avance hacia primera base. Hernández debe retornar a segunda base a causa de que su avance a tercera fue como resultado de la pelota bateada por el bateador impropio. Cuevas es declarado OUT, y Echevarría es el bateador propio; (b) la carrera de González es válida y Hernández permanece en tercera. El bateador propio es Valdés.

JUGADA (4): Bases llenas y dos OUTS. Rodríguez batea en el turno de Valdés y conecta un triple, impulsando tres carreras. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente, o (b) después de un lanzamiento a García. REGLA: (a) Valdés es declarado OUT y ninguna carrera es válida. García es el bateador propio para iniciar la siguiente entrada; (b) Rodríguez permanece en tercera y las tres carreras son válidas. Guerra es el bateador propio.

JUGADA (5): Después de la jugada (4)(b) más arriba mencionada, García continúa al bate. (a) Rodríguez es sorprendido en tercera para el tercer OUT, o (b) García batea de FLY y es eliminado, y no se hizo ninguna apelación. ¿Quién es el bateador propio para iniciar la siguiente entrada? REGLA: (a) Guerra, que se convirtió en el bateador propio tan pronto como el primer lanzamiento a García legalizó el triple de Rodríguez; (b) Rodríguez. Cuando no se hizo ninguna apelación, el lanzamiento al bateador que abrió la entrada del equipo contrario legalizó el turno al bate de García.

JUGADA (6): Cuevas recibe una base por bolas y González va a batear. Cuevas era un bateador impropio, y si se hace una apelación antes del primer lanzamiento a González, González es eliminado, Cuevas es retirado de la base y Linares es el bateador propio. No hay apelación y se hizo un lanzamiento a González. La base por bolas a Cuevas se legaliza ahora y Echevarría de ese modo se convierte en el bateador propio. Echevarría puede reemplazar a González en cualquier momento antes de que González sea eliminado o se convierta en corredor. Él no hace esto, González conecta un FLY y es eliminado, y Linares viene a batear. González era un bateador impropio, y si se hace una apelación antes del primer lanzamiento a Linares, Echevarría es eliminado, y el bateador propio es Valdés. No hay apelación, y se le hace un lanzamiento a Linares. El OUT de González está legalizado ahora y el bateador propio es Linares. Linares recibe una base por bolas. Hernández es el bateador propio. Hernández conecta un FLY y es eliminado. Ahora Cuevas es el bateador propio, pero él está en segunda base. ¿Quién es el bateador propio? REGLA: El bateador propio es Echevarría. Cuando el bateador propio está en bases, se salta y el siguiente bateador se convierte en el bateador propio.

- 6.08 El bateador se convierte en corredor y adquiere el derecho a la primera base sin riesgo de ser eliminado (con tal que avance y toque la primera base), cuando:

- (a) Cuatro “bolas” hayan sido declaradas por el árbitro.

Regla 6.08(a) Comentarios: Un bateador que tiene derecho a la primera base en razón de una base por bolas, debe ir a primera base y pisar la almohadilla antes que los otros corredores estén forzados a avanzar. Esto se aplica cuando las bases están llenas y cuando un corredor sustituto entra en juego.

Si durante ese avance, el corredor piensa que hay una jugada y se desliza pasándose de la almohadilla antes o después de pisarla, puede ser eliminado si un defensor lo toca. Si deja de pisar la base a la cual tiene derecho e intenta avanzar más allá de esa base podrá ser eliminado si él o la base que ha dejado de pisar es tocada por un defensor.

- (b) Es tocado por un lanzamiento al cual no intenta batear a menos que (1) la pelota esté en la zona de STRIKE cuando toca al bateador; o (2) el bateador no hace intento para evitar ser tocado por la pelota.

Si la pelota está en la zona de STRIKE cuando golpea al bateador, ésta será declarada STRIKE, a pesar de que el bateador haga intento o no para evitar ser tocado por la pelota. Si la pelota se encuentra fuera de la zona de STRIKE cuando toca al bateador, ésta será declarada bola si él no hace intento para evitar ser tocado.

REGLA APROBADA: Cuando el bateador es tocado por un lanzamiento el cual no le concede el derecho a la primera base, la pelota es muerta y ningún corredor puede avanzar.

- (c) El receptor o cualquier defensor interfiere con él. Si una jugada sigue a la interferencia, el entrenador del equipo a la ofensiva puede notificar al árbitro de HOME que elige renunciar a la sanción de la interferencia y acepta la jugada. Dicha elección será 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, golpeado por el lanzamiento, o de otro modo, y todos los otros corredores avanzan por lo menos una base, la jugada prosigue sin tener en cuenta la interferencia.

Regla 6.08(c) Comentario: Si una interferencia del receptor es declarada durante una jugada en progreso, el árbitro permitirá que la jugada continúe porque el entrenador puede elegir el aceptar dicha jugada. Si el bateador-corredor deja de tocar la primera base, o un corredor no pisa la siguiente base a la que avanza, será considerado como el haber alcanzado dicha base, según lo establecido en la Nota de la Regla 7.04(d).

Ejemplos de jugadas en las que el entrenador podrá elegir:

1. Corredor en tercera, un OUT, el bateador conecta un batazo de FLY al exterior

sobre el cual el corredor de tercera anota, pero fue declarada una interferencia del receptor. El entrenador del equipo a la ofensiva puede escoger el aceptar la carrera y permitir que el bateador sea eliminado o dejar que el corredor permanezca en tercera y se le conceda la primera base al bateador por la interferencia.

2. Corredor en segunda base. El receptor interfiere al bateador cuando toca la pelota correctamente enviando a tercera base al corredor de segunda. El entrenador del equipo en vez de tener un corredor en tercera con un OUT en la jugada, puede elegir para tener corredores en primera y segunda sin OUTS.

Si un corredor intenta anotar robando o por medio de un "SQUEEZE" desde tercera base, ver las sanciones adicionales estipuladas en la Regla 7.07.

Si el receptor interfiere al bateador antes de que el lanzador realice su lanzamiento, no será considerado interferencia sobre el bateador de acuerdo con la Regla 6.08(c). En tales casos el árbitro cantará "Tiempo" y el lanzador y el bateador comenzarán nuevamente desde el inicio.

- (d) Un batazo bueno toca a un árbitro o a un corredor en territorio bueno antes de ser tocada por un defensor.

Si un batazo bueno toca a un árbitro después de haber pasado a un defensor otro que no sea el al lanzador, o después de haber tocado a un defensor, incluyendo el lanzador, la pelota está en juego.

6.09 El bateador se convierte en corredor cuando:

- (a) Conecta un batazo válido (HIT).
- (b) El tercer STRIKE declarado por el árbitro no es cogido, con tal que (1) la primera base esté desocupada, o (2) la primera base esté ocupada con dos OUTS.

Regla 6.09(b) Comentario: Cuando un bateador se convierte en corredor por un tercer STRIKE no cogido por el receptor y no intenta ir hacia la primera base, será eliminado en el momento en que abandone la zona de tierra roja que circunda el HOME.

- (c) Un batazo bueno, después que haya pasado a un defensor otro que no sea el lanzador, o después de haber sido tocada por un defensor, incluyendo el lanzador, toca a un árbitro o un corredor en territorio bueno.
- (d) Un batazo bueno de FLY sale del terreno de juego a una distancia mínima de HOME de 250 pies (76,20m). Tal batazo le concede el derecho al bateador a un HOME RUN cuando haya tocado legalmente todas las bases. Un batazo bueno de FLY que salga del terreno de juego a una distancia menor de 250 pies (76,20m) del HOME, le dará derecho al bateador de avanzar hasta la segunda base solamente.

- (e) Un batazo bueno, después de haber tocado el terreno, rebota hacia dentro de las gradas, o pasa a través, sobre o por debajo de una valla, o a través o por debajo de una pizarra de anotación, o a través o por debajo de arbustos o enredaderas en la valla, en cuyo caso al bateador y a los corredores les serán concedidas dos bases.
- (f) Cualquier batazo bueno, ya sea antes o después de haber tocado el terreno, pase a través o por debajo de una valla, o a través o por debajo de una pizarra de anotación, o a través de cualquier abertura en la valla o pizarra de anotación, o a través o por debajo de arbustos o enredaderas en la valla, o que se incruste en la valla o pizarra de anotación, en cuyo caso al bateador y a los corredores les será concedidas dos bases.
- (g) Cualquier batazo bueno que después de rebotar en el terreno sea desviada por un defensor hacia las gradas, o sobre o por debajo de una valla en territorio bueno o FOUL, en cuyo caso al bateador y a todos los corredores les será concedido el derecho de avanzar dos bases.
- (h) Cualquier batazo bueno de FLY que sea desviada por un defensor hacia dentro de las gradas, o sobre la valla hacia territorio FOUL, en cuyo caso al bateador le será concedido el derecho de avanzar a segunda base; pero si es desviada hacia dentro de las gradas o sobre la valla, en territorio bueno, al bateador le será concedido un HOME RUN. Sin embargo, si dicho batazo bueno de FLY ha sido desviado a una distancia inferior a 250 pies (76,20m) del HOME, el bateador tendrá derecho a dos bases solamente.

6.10 La LIGA podrá establecer el uso de la Regla del Bateador Designado.

- (a) La LIGA regulará el uso del Bateador Designado en las distintas competiciones de su jurisdicción.
- (b) La regla del Bateador Designado prevé lo siguiente:
 - (1) En cualquier partido, un bateador puede ser designado para batear por el lanzador abridor y todos los lanzadores subsiguientes sin que por lo demás afecte la función relativa al lanzador o lanzadores en el partido. Un Bateador Designado por el lanzador debe ser seleccionado antes del partido y tiene que ser incluido en el orden al bate que se entrega al árbitro principal. Si un entrenador pone en el orden al bate a 10 jugadores en su equipo, pero no

indica cuál de ellos es el Bateador Designado, y un árbitro o un entrenador (o la persona indicada por éste para entregar su orden al bate) se dan cuenta del error antes de que el árbitro principal ordene el inicio del juego, el árbitro principal indicará al entrenador que ha hecho la omisión, que debe de señalar cuál de los nueve jugadores, otros que el lanzador, será el Bateador designado.

Regla 6.10(b)(1) Comentario: La corrección del error de no indicar al Bateador Designado cuando hay 10 jugadores en el orden al bate es un error "obvio" y tiene que ser corregido antes del inicio del partido. Ver Regla 4.01 Comentario.

- (2) El Bateador Designado incluido en el orden al bate inicial deberá ir a batear por lo menos una vez, a menos que el equipo contrario cambie al lanzador.
- (3) No es obligatorio para un equipo designar un bateador por el lanzador, pero al dejar de hacerlo antes del inicio del partido excluye el uso del Bateador Designado para ese partido.
- (4) Se pueden utilizar bateadores emergentes por un Bateador Designado. Cualquier bateador que sustituya a un Bateador Designado se convierte en el propio Bateador Designado. Un Bateador Designado que sea sustituido no podrá entrar de nuevo al partido para realizar ningún tipo de función.
- (5) El Bateador Designado puede ser utilizado defensivamente, y continuar bateando en el mismo turno del orden al bate, pero entonces el lanzador tiene que batear en el lugar del defensor sustituido, a menos de que se haga más de una sustitución, y entonces el entrenador del equipo tendrá que señalar sus lugares correspondientes en el orden al bate.
- (6) Un corredor emergente puede sustituir al Bateador Designado y dicho corredor asume el carácter del Bateador Designado. Un Bateador Designado no puede ser utilizado como corredor emergente.
- (7) Un Bateador Designado está "fijo" en el orden al bate. No se pueden realizar sustituciones múltiples, que puedan alterar la rotación en el bateo del Bateador Designado.
- (8) Una vez que el lanzador del juego sea cambiado desde el montículo a una posición defensiva, finalizará con la posibilidad de uso del Bateador Designado para el resto del partido.

- (9) Una vez que un bateador emergente batee por cualquier jugador del orden al bate y después entre al juego como lanzador, finalizará con la posibilidad de uso del Bateador Designado para el resto del partido.
- (10) Una vez que el lanzador del juego batea por el Bateador Designado, finalizará con la posibilidad de uso del Bateador Designado por el resto del partido. El lanzador del juego puede ser usado como bateador emergente únicamente para el Bateador Designado.
- (11) Cuando el entrenador pone a 10 jugadores en el orden al bate, pero no indica cuál de ellos es el Bateador Designado, y el entrenador del equipo contrario indica a árbitro principal el error de no señalar al Bateador Designado una vez el juego a dado comienzo, entonces
 - (i) el lanzador deberá batear en el lugar al orden al bate que corresponde al jugador que figura en él y que no ha asumido ninguna posición a la defensiva, si el equipo ha estado en el campo a la defensa, o
 - (ii) si el equipo aún no ha estado en el campo a la defensa, el lanzador será colocado en el orden al bate en el lugar de cualquier jugador, según la elección del entrenador del equipo.

En ambos casos, el jugador al que reemplaza el lanzador en el orden al bate deberá ser considerado como que ha sido sustituido y no podrá participar en el partido y el papel de Bateador Designado se dará por finalizado para el resto del partido. Cualquier jugada que suceda antes que la violación se ha puesto en conocimiento del árbitro principal es válida, sujeta a la Regla 6.07 (Bateando fuera de turno).

- (12) Una vez que un Bateador Designado asume una posición defensiva, finalizará con la posibilidad de uso del Bateador Designado por el resto del partido. Un sustituto del Bateador Designado no necesita ser anunciado hasta que le corresponda el turno al bate a dicho Bateador Designado.
- (13) Una sustitución del Bateador Designado no necesita ser anunciada hasta que el Bateador Designado ocupa su turno al bate.

- (14) Si un jugador que está a la defensa va al montículo (es decir, sustituye al lanzador), este cambio finalizará con la posibilidad de uso del Bateador Designado para ese equipo para el resto del partido.
- (15) El Bateador Designado no podrá permanecer sentado en el BULLPEN a menos que esté haciendo las funciones de receptor de BULLPEN.

7.00 – EL CORREDOR

7.01 Un corredor adquiere el derecho a una base desocupada cuando la toca antes de que sea eliminado. Entonces el corredor tiene derecho a la base hasta que sea eliminado o forzado a dejarla vacía por otro corredor que legalmente tiene derecho a esa base.

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

7.02 Al avanzar, un corredor tocará la primera, segunda, tercera y el HOME en su orden. Si es forzado a retornar, deberá retocar todas las bases en orden inverso a menos que la pelota esté muerta bajo cualquiera de las previsiones de la Regla 5.09. En tales casos, el corredor puede ir directamente a su base original.

7.03

- (a) Dos corredores no pueden ocupar una base, pero si, mientras la pelota está viva, dos jugadores están tocando una base, el corredor siguiente será eliminado cuando sea tocado con la pelota. El corredor precedente tiene derecho a la base a menos que se aplique la Regla 7.03(b).
- (b) Si un corredor es obligado a avanzar por razón de que el bateador se convierta en corredor y dos corredores están tocando la base en el cual el siguiente corredor es obligado, el corredor siguiente tiene derecho a la base y el corredor anterior estará eliminado cuando lo toquen con la pelota o cuando un defensor en posesión de la pelota, toque la base a la cual él estaba forzado a avanzar.

7.04 Cada corredor, con excepción del bateador, puede sin riesgo de ser eliminado, avanzar una base cuando:

- (a) Haya un BALK.
- (b) El avance del bateador, sin riesgo de ser eliminado, obligue al corredor a dejar vacía su base, o cuando el bateador conecte un batazo bueno y la pelota toque a otro corredor o al árbitro, antes de que dicha pelota haya sido tocada por, o haya pasado a un defensor, si el corredor está forzado a avanzar.

Regla 7.04(b) Comentario: Un corredor forzado a avanzar sin riesgo de ser eliminado puede avanzar más allá de la base a la cual tiene derecho únicamente a su riesgo. Si dicho corredor, forzado a avanzar, es eliminado y significa el tercer OUT antes que un corredor precedente también forzado a avanzar toque el HOME, la carrera será válida.

JUGADA: Dos OUTS, bases llenas, el bateador obtiene la primera por base por bolas, pero el corredor de segunda por exceso de agresividad corre y pasa la tercera base hacia el HOME y es eliminado por el tiro del receptor. Aún cuando hay dos OUTS, la carrera sería válida, sobre la teoría de que dicha carrera estaba forzada en HOME por la base por bolas y todo lo que necesitaban hacer los corredores era avanzar y pisar la siguiente base.

- (c) Un defensor, después coger un batazo de FLY, se cae dentro del banco o grada, o se cae encima del público cuando está sobre el terreno de juego.

Regla 7.04(c) Comentario: Si el defensor, después de haber hecho una cogida legal, se cae dentro de la grada o entre los espectadores o dentro del banco o en cualquier otra zona fuera del terreno, mientras está en posesión de la pelota después de la cogida, o sea cae mientras está dentro del banco después de realizar la cogida, la pelota es muerta y los corredores avanzan una base sin riesgo de ser eliminados desde la última base tocada legalmente en el momento que el defensor se cayó.

- (d) Mientras el corredor está intentando el robo de una base, el bateador es interferido por el receptor o por cualquier otro defensor.

NOTA: Cuando un corredor adquiere el derecho a una base sin riesgo de ser eliminado mientras la pelota esté en juego, o bajo cualquier regla en la cual la pelota esté en juego después que el corredor llega a la base a la cual tiene derecho, y el corredor deja de tocar la base a la cual adquirió el derecho antes de intentar avanzar a la siguiente base, el corredor perderá su inmunidad en el riesgo de ser eliminado y puede ser eliminado tocando la base o tocando el corredor antes de que regrese a la base que ha dejado de tocar.

- (g) Un defensor deliberadamente toca una pelota lanzada con su gorra, máscara o cualquier otra parte de su uniforme fuera del lugar o uso que le corresponde. La pelota permanece en juego, y la concesión de la base se realiza en función de la posición del corredor en el momento en que la pelota fue tocada.

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

- (a) A HOME, anotando una carrera, si un batazo bueno sale de aire fuera del terreno y el corredor toca legalmente todas las bases; o si un batazo bueno el cual, a juicio del árbitro, hubiera salido de aire fuera del terreno, es desviada por un defensor al tirarle su guante, la gorra o cualquier parte de su uniforme.
- (b) Tres bases si un defensor deliberadamente toca a un batazo bueno con su gorra, careta o con cualquier parte de su uniforme fuera del lugar o uso que le corresponde. La pelota está en juego y el bateador puede avanzar hasta HOME a su riesgo.
- (c) Tres bases si un defensor deliberadamente le tira su guante y toca un batazo bueno. La pelota está en juego y el bateador puede avanzar hasta HOME, a su riesgo.
- (d) Dos bases si un defensor deliberadamente toca una pelota tirada con su gorra, careta o con cualquier parte de su uniforme fuera del lugar o uso que le corresponde. La pelota está en juego.
- (e) Dos bases si un defensor deliberadamente tira su guante y toca una pelota tirada. La pelota está en juego.

Regla 7.05(b) hasta 7.05(e) Comentario: Al aplicarse (b-c-d-e) de esta regla, el árbitro debe tener en cuenta que el guante, la careta, o la gorra, separada de su propio lugar, tocan la pelota. No hay sanción si la pelota no es tocada.

En los puntos (c-e) esta sanción no será aplicada a un defensor cuyo guante sale de su mano por la fuerza de una pelota bateada o tirada, o cuando su guante se sale de la mano cuando hace un esfuerzo evidente para realizar una cogida.

- (f) Dos bases si un batazo bueno salta o es desviada hacia dentro de las gradas por fuera de las líneas de FOUL de primera y tercera base, o si pasa a través o por debajo de la valla o si pasa a través o por debajo de una pizarra de anotación, o a través o por debajo de arbustos o enredaderas en la valla, o si se incrusta en dicha valla, pizarra de anotación, arbustos o enredaderas.
- (g) Dos bases cuando, sin espectadores dentro del terreno de juego, una pelota tirada cae dentro de las gradas, o dentro del banco de los jugadores (ya sea que la pelota rebote o no dentro del terreno), o sobre o por debajo, o a través de una valla del terreno, o en la parte sesgada de la malla sobre el BACKSTOP, o que se quede en la malla que protege a los espectadores. La pelota es muerta. Cuando ese mal tiro

es la primera jugada realizada por un jugador del cuadro, el árbitro, al conceder las bases que correspondan, se regirá por la posición de los corredores en el momento del lanzamiento; en todos los otros casos el árbitro se regirá por la posición de los corredores en el momento en que fue hecho el tiro malo.

REGLA APROBADA: Si todos los corredores, incluyendo al bateador-corredor, han avanzado por lo menos una base cuando un jugador de cuadro realiza un tiro malo en la primera jugada después del lanzamiento, la concesión bases se hará teniendo en cuenta la posición de los corredores cuando fue hecho el tiro malo.

Regla 7.05(g) Comentario: En ciertas circunstancias es imposible adjudicarle dos bases a un corredor. Ejemplo: Corredor en primera. El bateador conecta un batazo bueno de FLY corto al exterior derecho. El corredor se detiene entre primera y segunda y el bateador que ha doblado por primera se coloca detrás de él. La pelota cae en terreno buena. El defensor, al tirar a primera base, mete la pelota dentro de las gradas.

REGLA APROBADA: Desde el momento que ningún corredor, cuando la pelota está muerta, puede avanzar más allá de la base a la cual tiene derecho, el corredor que estaba originalmente en primera va a tercera base y el bateador se mantiene en segunda base.

El término “cuando se realiza un tiro malo” quiere decir cuando en realidad la pelota sale de la mano del jugador y no cuando la pelota tirada hace contacto con el terreno, pasa al defensor que trata de recibirla o sale fuera del terreno de juego dentro de las gradas.

La posición del bateador-corredor en el momento que el tiro malo sale de las manos del jugador que realiza el tiro es la llave para decidir la concesión de bases. Si el bateador-corredor no ha llegado a primera base, la concesión es de dos bases para todos los corredores a partir del momento en que fue realizado el lanzamiento. La decisión en cuanto a si el bateador-corredor ha llegado a primera base antes del tiro, es una apreciación del árbitro.

Si se produce una jugada poco común donde el primer tiro realizado por un jugador del cuadro cae dentro de las gradas o banco pero el bateador no se ha convertido en corredor (tales como cuando el receptor al realizar un tiro mete la pelota dentro de las gradas en un intento de eliminar a un corredor que trata de anotar por un PASSED BALL o un WILD PITCH), la concesión de dos bases será desde la posición de los corredores en el momento del tiro. (A efectos de la Regla 7.05(g) un receptor se considera como un jugador del cuadro).

JUGADA: Corredor en primera base, el bateador conecta un batazo por el SHORT STOP, que tira demasiado tarde a segunda base para eliminar al corredor de primera y el segunda base tira a primera base después de que el bateador ha pasado más allá de primera. REGLA: El corredor de segunda anota. (En esta jugada únicamente si el bateador-corredor ha pasado de la primera base cuando se realiza el tiro, se le concede la tercera base).

- (h) Una base si la pelota lanzada al bateador, o tirada por el lanzador desde su posición sobre la goma de lanzar a una base para sorprender a un corredor, cae dentro de las gradas o en el banco de los jugadores, o pasa sobre o a través de una valla del terreno o BACKSTOP. La pelota es muerta.

REGLA APROBADA: Cuando un WILD PITCH o PASSED BALL pasa a través o por el lado del receptor, o es desviada por él, y va directamente dentro del banco, grada, o fuera del terreno a través de un agujero en la valla, o cualquier otra área donde la pelota es muerta, se concederá una base. También será concedida una base si el lanzador mientras está en contacto con la goma de lanzar, tira a una base y el tiro va directamente dentro de las gradas o dentro de cualquier área donde la pelota es muerta.

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

- (i) Una base cuando la cuarta bola o el tercer STRIKE se le escapa al receptor y se aloja en la careta del árbitro o en su equipación.

Si el bateador se convierte en corredor por un WILD PITCH que da derecho a los corredores a avanzar una base, el bateador-corredor adquirirá solamente el derecho a la primera base.

Regla 7.05(i) Comentario: El hecho de que a un corredor se le conceda una base o bases sin riesgo de ser eliminado, no lo exonera de la responsabilidad de pisar las bases que le sean concedidas y todas las bases intermedias. Por ejemplo: el bateador conecta un batazo de ROLLING que un jugador del cuadro tira dentro de las gradas, pero el bateador-corredor deja de pisar la primera base. Puede ser eliminado en apelación después que la pelota sea puesta en juego, por haber dejado de pisar la primera base, aún cuando se le haya “concedido” la segunda base.

Si un corredor está forzado a regresar a una base después de una cogida, debe retocar su base original aunque en razón de alguna regla de terreno u otras reglas, le sean concedidas bases adicionales. Puede retocar mientras la pelota está muerta y entonces la concesión se hace desde su base original.

- (j) Una base si un defensor deliberadamente toca un lanzamiento con su gorra, mascara o cualquier parte de su uniforme fuera del lugar o uso que le corresponde. La pelota está en juego y se concederá una base desde la posición del corredor al momento que la pelota fue tocada.

7.06 Cuando ocurre una obstrucción, el árbitro declarará o señalará “Obstrucción”.

- (a) Si una jugada se está realizando sobre el jugador obstruido, o si el bateador-corredor es obstruido antes de que toque la primera base, la pelota es muerta y todos los corredores avanzarán, sin riesgo de ser eliminados, a las bases que habrían alcanzando, a juicio del árbitro, de no haber existida la obstrucción. Al corredor obstruido le será concedida por lo menos una base más allá de la última que legalmente había tocado antes de la obstrucción. Cualquiera de los corredores precedentes, forzados a avanzar por la concesión de bases a causa de la sanción por obstrucción, avanzarán sin riesgo de ser eliminados.

Regla 7.06(a) Comentario: Cuando una jugada está siendo realizada sobre un corredor obstruido, el árbitro señalará la obstrucción de la misma forma en que pide “Tiempo”, con las dos manos más arriba de la cabeza. La pelota queda inmediatamente muerta cuando se hace esta señal; sin embargo en los casos en que una pelota tirada esté en el aire antes que sea declarada la obstrucción, a los corredores les serán concedidas tantas bases por un tiro malo como les habrían sido concedidas de no haber ocurrido la obstrucción. En una jugada donde un corredor fue sorprendido entre segunda y tercera y cuando dicho corredor se dirigía hacia tercera base fue obstruido por el defensor en el momento en que el tiro del SHORT STOP se encontraba en el aire, si dicho tiro se mete dentro del banco se le concede el HOME al corredor obstruido. Cualquiera de los otros corredores que se encuentren en base en esa situación, también se le concederán dos bases a partir de la última base que legalmente pisaron antes de que fuera declarada la obstrucción.

- (b) Si ninguna jugada se está realizando sobre el corredor obstruido, la jugada proseguirá hasta que ninguna otra acción sea posible. El árbitro entonces ordenará “Tiempo” e impondrá las sanciones, si hay alguna, que a su juicio puedan anular el acto de la obstrucción.

Regla 7.06(b) Comentario: Conforme a la 7.06(b) cuando la pelota no está muerta por obstrucción y un corredor obstruido avanza más allá de la base que, a juicio del árbitro, se le habría concedido en razón de haber sido obstruido, lo hace a su propio riesgo y puede ser eliminado. Esta es una decisión de apreciación.

NOTA: El receptor, sin estar en posesión de la pelota, no tiene derecho de bloquear el camino del corredor que intenta anotar. La línea de bases pertenece al corredor y el receptor debe estar allí únicamente cuando esté cogiendo una pelota o cuando ya tiene la pelota en sus manos.

7.07 Si con un corredor en tercera base tratando de anotar por medio de un SQUEEZE PLAY o un robo, el receptor o cualquier otro defensor se adelanta desde su posición o se coloca enfrente del HOME sin estar en posesión de la pelota, o hace contacto con el bateador o con su bate, al lanzador le será cargado un BALK, al bateador le será concedida la primera base por interferencia y la pelota será muerta.

7.08 Cualquier corredor es OUT cuando:

- (a) (1) Para evitar ser tocado, al correr se sale más de 3 pies (91,44cm) de la línea directa entre bases, a menos de que su acción sea para evitar interferir a un defensor que trata de coger una pelota bateada.
- (2) Después de tocar la primera base se sale de la línea de bases, abandonando claramente su esfuerzo de tocar la base siguiente.

Regla 7.08(a) Comentario: Cualquier corredor después de llegar a primera base que salga de la línea de bases y se dirija a su banco o a su posición creyendo que no hay otra jugada, puede ser eliminado si el árbitro juzga que la acción del corredor es considerada como una renuncia a conquistar las otras bases. Aún cuando sea declarado OUT, la pelota permanece en juego para cualquier otro corredor.

Esta regla también incluye las jugadas similares siguientes: Menos de dos OUTS, segunda mitad de la novena entrada, la anotación empatada, corredor en primera, el bateador conecta un batazo fuera del terreno de juego consiguiendo la carrera del triunfo; el corredor de primera pasa por la segunda, y pensando que el HOME RUN automáticamente gana el partido, cruza al otro lado del diamante en dirección a su banco en el momento en que el bateador-corredor recorre las bases. En este caso, el corredor será declarado OUT “por abandonar sus esfuerzos de pisar la próxima base”, y al bateador-corredor se le permitirá continuar su recorrido alrededor de las bases, para hacer válido su HOME RUN. Si hubiera dos OUTS el HOME RUN no se consideraría válido (ver Regla 7.12). Ésta no es una jugada de apelación.

JUGADA: El corredor creyendo haber sido declarado OUT porque lo tocaron en primera o en tercera base, sale hacia el banco y avanza una distancia razonable indicando por sus acciones que se considera eliminado, será declarado OUT por abandonar las bases.

- (b) Intencionalmente interfiere con una pelota tirada, o impide que un defensor intente realizar una jugada sobre una pelota bateada.

Regla 7.08(b) Comentario: Un corredor que, a juicio del árbitro, es responsable de haber estorbado a un defensor que está intentando realizar una jugada sobre una pelota bateada, es eliminado sea o no intencional la interferencia.

Sin embargo, si el corredor está en contacto con una base legalmente ocupada cuando interfiere al defensor, no será declarado OUT a menos que a juicio del árbitro, dicho estorbo sea intencional, ya sea que ello ocurra en territorio bueno o FOUL. Si el árbitro declara la interferencia intencional, será aplicada la siguiente sanción: con menos de dos OUTS, el árbitro declarará eliminados tanto al corredor como al bateador. Con dos OUTS, el árbitro declarará eliminado el bateador.

En caso de un corre-corre entre tercera base y HOME, y el corredor siguiente ha avanzado y está parado sobre la tercera base cuando el corredor sorprendido entre bases es declarado eliminado por interferencia ofensiva, el árbitro enviará de regreso a segunda al corredor que está parado sobre la tercera base. Este mismo principio se aplica si hay un corre-corre entre segunda y tercera base y el corredor siguiente ha llegado a segunda (el razonamiento es que ningún corredor avanzará en una jugada de interferencia y se considera que un corredor ocupa una base hasta que legalmente haya logrado obtener la base siguiente).

- (c) Es tocado fuera de la base cuando la pelota está viva. EXCEPCIÓN: Un bateador-corredor no puede ser tocado para ser eliminado después de haberse pasado de la primera base corriendo o deslizándose si retorna inmediatamente a la base.

REGLA APROBADA: (1) Si el impacto de un corredor desprende una base separándola de su posición, ninguna jugada puede ser realizada sobre ese corredor en dicha base si había llegado “Quieto” (“SAFE”) a la misma.

REGLA APROBADA: (2) Si una base es separada de su posición durante una jugada, cualquier corredor siguiente durante la misma jugada será considerado que está tocando u ocupando la base, si a juicio del árbitro, toca u ocupa el punto marcado donde debía estar la base desprendida.

- (d) Deja de retocar su base después que un batazo bueno o de FOUL haya sido legalmente cogido, antes que él, o su base, sean tocados por un defensor. No será declarado OUT por dejar de retocar su base después del siguiente lanzamiento, jugada o intento de jugada. Ésta es una jugada de apelación.

Regla 7.08(d) Comentario: En un FOUL TIP no es necesario que los corredores retoquen la base y pueden salir al robo a su propio riesgo. Si un aparente FOUL TIP no es cogido, se convierte en un FOUL ordinario y los corredores deben retornar a sus respectivas bases.

- (e) Él o la siguiente base son tocados antes que él toque la siguiente base, después que haya sido forzado a avanzar debido a que el bateador se convierte en corredor. Sin embargo, si el corredor siguiente es eliminado en una jugada forzada, se elimina la jugada forzada y el corredor debe ser tocado para ser eliminado. La jugada forzada desaparece tan pronto como el corredor toque la base a la cual está forzado a avanzar, y si se pasa de la base deslizándose o corriendo, el corredor debe ser tocado para ser eliminado. Sin embargo si el jugador forzado, después de tocar la base a que es forzado avanzar, vuelve por cualquier razón hacia la base que había ocupado anteriormente, la jugada forzada se restablece y puede ser eliminado de nuevo si el equipo a la defensiva toca la base a la cual está forzado a avanzar.

Regla 7.08(e) Comentario: JUGADA. Corredor en primera base y tres bolas para el bateador. Sobre el siguiente lanzamiento, que es la cuarta bola, el corredor sale al robo, pero después de haber pisado la segunda el corredor se pasa de la base deslizándose o corriendo. El tiro del receptor lo captura antes de que pueda regresar a la almohadilla. La decisión es que dicho corredor es OUT. (La jugada forzada había desaparecido).

Pasarse corriendo o al deslizarse son situaciones que suceden en las bases, excepto en la primera. Por ejemplo, con menos de dos OUTS, y corredores en primera y segunda o primera, segunda y tercera, la pelota es bateada y un jugador del cuadro intenta el DOBLE PLAY. El corredor de primera llega a segunda antes que el tiro, pero se pasa de la base al deslizarse. El tiro de relevo se hace a primera base y el bateador-corredor es eliminado. El jugador de primera base, viendo al corredor de segunda está fuera de la almohadilla, realiza un tiro devolviendo la pelota a segunda, y el corredor es tocado fuera de la base. Durante ese tiempo los corredores han llegado al HOME. La pregunta es: ¿Es ésta una jugada forzada? ¿Fue eliminada la jugada forzada cuando el bateador-corredor fue OUT en primera base? ¿Cuentan las carreras que llegaron a HOME durante esta jugada antes de que se realizara el tercer OUT cuando el corredor fue tocado en segunda? Respuesta: Las carreras son válidas. No es una jugada forzada. En esta jugada se debe de tocar al corredor.

- (f) Es golpeado por un batazo bueno, mientras se encuentra en territorio bueno, antes de que la pelota haya tocado o pasado a un jugador de cuadro. La pelota es muerta y ningún corredor puede anotar, ni pueden avanzar los corredores, excepto los corredores que estén forzados a avanzar. EXCEPCIÓN: Si un corredor está tocando su base cuando es golpeado por un INFIELD FLY, dicho corredor no es OUT, sin embargo el bateador si es eliminado.

Regla 7.08(f) Comentario: Si dos corredores son golpeados por el mismo batazo, únicamente el primer corredor es eliminado ya que la pelota es muerta instantáneamente.

Si un corredor es golpeado por un INFIELD FLY cuando no está tocando su base, ambos, el corredor y el bateador, son eliminados.

- (g) Intenta anotar en una jugada en la cual el bateador interfiere con la jugada en HOME con menos de 2 OUTS. Con 2 OUTS, la interferencia elimina al bateador y la carrera no es válida.
- (h) Pasa a un corredor precedente antes que dicho corredor sea eliminado.
- (i) Después de haber adquirido la posesión legal de una base, corre las bases en orden inverso con el propósito de confundir al equipo a la defensiva o realizar una burla del juego. El árbitro cantará inmediatamente “Tiempo” y declarará OUT al corredor.

Regla 7.08(i) Comentario: Si un corredor pisa una base desocupada y después cree que la pelota fue cogida o es engañado para que regrese a la última base que había pisado, puede ser eliminado mientras regresa a dicha base, pero si llega quieto a la que ocupaba con anterioridad, no puede ser eliminado mientras permanezca en contacto con esa base.

- (j) Deja de retornar inmediatamente a primera base después de pasarse corriendo o deslizándose. Si intenta correr a segunda será eliminado cuando sea tocado. Si después de pasarse de la primera base, corriendo o deslizándose, se dirige hacia el banco o hacia su posición, y deja de retornar a primera base inmediatamente, será eliminado en apelación cuando él o la base sean tocados.

Regla 7.08(j) Comentario: El corredor que pisa la primera base y la sobrepasa corriendo, siendo declarado quieto por el árbitro, cumple los propósitos de la Regla 4.09(a) “el haber alcanzado la primera base” y cualquier carrera que se anote en dicha jugada tiene validez, aunque dicho corredor posteriormente se convierta en el tercer eliminado por dejar de regresar inmediatamente como está señalado por la Regla 7.08(j).

- (k) Al correr o deslizarse en HOME, deja de tocar el HOME y no realiza ningún intento de retornar a la base, cuando un defensor sostiene la pelota en sus manos mientras está tocando HOME y apela al árbitro para que decida.

Regla 7.08(k) Comentario: Esta regla se aplica únicamente en casos donde el corredor se dirige hacia el banco y el receptor estaría obligado a perseguirlo. No se aplica en las jugadas ordinarias donde el corredor deja de pisar el HOME e inmediatamente después hace un esfuerzo para pisarlo antes de ser tocado. En ese caso, hay que tocar al corredor.

7.09 Es una interferencia de un bateador o corredor cuando:

- (a) Después del tercer STRIKE estorba al receptor en su intento de coger la pelota.
- (b) Intencionalmente, de cualquier manera, desvía el curso de una pelota de FOUL.
- (c) Con menos de dos OUTS y corredor en tercera base, el bateador impide a un defensor que realice una jugada en HOME. El corredor es eliminado.
- (d) Cualquier miembro o miembros del equipo a la ofensiva se paren o reúnan alrededor de una base a la cual un corredor está avanzado, para confundir, impedir, o aumentar la dificultad de los defensores. Dicho corredor será declarado OUT por la interferencia de su compañero o compañeros del equipo.
- (e) Cualquier bateador o corredor que acaba de ser eliminado o cualquier corredor que acaba de anotar, estorba o impide que se realice otra jugada sobre un corredor. Dicho corredor será declarado OUT por la interferencia de su compañero.

Regla 7.09(e) Comentario: Si un bateador o un corredor continúa avanzando después que haya sido eliminado, no será considerado por ese acto solamente como que está confundiendo, estorbando o creando dificultades a los defensores.

- (f) Si a juicio del árbitro, un corredor intencional y deliberadamente interfiere con una pelota bateada o a un defensor en el acto de coger una pelota bateada, con el propósito evidente de romper un DOBLE PLAY, la pelota es muerta. El árbitro declarará OUT al corredor por interferencia y también declarará OUT al bateador-corredor por la acción de su compañero. En ningún caso los corredores no pueden avanzar en las bases ni anotar carreras como consecuencia de tal acción.
- (g) Si a juicio del árbitro, un bateador-corredor intencional y deliberadamente interfiere con una pelota bateada o con un defensor que se encuentre en el acto de coger una pelota bateada, con el propósito evidente de romper un DOBLE PLAY, la pelota es muerta; el árbitro declarará OUT al bateador-corredor por interferencia y también declarará OUT al corredor más próximo al HOME sin tener en cuenta dónde habría sido posible el DOBLE PLAY. En ningún caso se puede avanzar en las bases a causa de tal interferencia.

- (h) A juicio del árbitro, el COACH de tercera base, o de primera base, tocando o aguantando al corredor, físicamente lo asiste para que retorne o para que salga de tercera o primera base.
- (i) Con corredor en tercera base, el COACH de bases deja su cajón y actúa en cualquier forma para provocar el tiro de un defensor.
- (j) Deje de evitar a un defensor que está tratando de coger una pelota bateada, o intencionalmente interfiere con una pelota tirada. Si dos o más defensores intentan coger una pelota bateada, y el corredor hace contacto con más de uno de ellos, el árbitro determinará cuál defensor tiene derecho a los beneficios de esta regla, y no declarará OUT al corredor por hacer contacto con un defensor que sea otro que aquél que el árbitro determine que está en el derecho a coger dicha pelota.

Regla 7.09(j) Comentario: Cuando un receptor y un bateador-corredor yendo hacia primera base hacen contacto cuando el receptor está intentando coger la pelota, generalmente no hay infracción y no se debe declarar nada. Solo se declarará "obstrucción" de un defensor en casos muy flagrantes y violentos porque el reglamento concede al defensor preferencia, pero esta preferencia no le permite, por ejemplo, a tropezar intencionalmente con un corredor aunque esté en el acto de coger una pelota. Si el receptor está cogiendo la pelota, y el primera base o el lanzador obstruyen a un corredor que va hacia primera base, será declarada una "obstrucción" y a dicho corredor le será concedida la primera base.

- (k) Un batazo bueno le pega en territorio bueno antes de que sea tocada por un defensor. Si el batazo bueno pasa a través, o por un lado de un jugador de cuadro, y le pega a un corredor inmediatamente detrás de él, o le pega al corredor después de haber sido desviada por un defensor, el árbitro no declarará eliminado al corredor por haber sido golpeado por una pelota bateada. Al hacer tal decisión, el árbitro debe estar convencido que la pelota pasó a través o por el lado del jugador de cuadro, y que ningún otro jugador de cuadro tenía la oportunidad de realizar una jugada sobre esa pelota. Si, a juicio del árbitro, el corredor deliberadamente e intencionalmente patea dicha pelota bateada sobre la cual el jugador de cuadro ha dejado de realizar una jugada, el corredor será declarado OUT por interferencia.

SANCIÓN POR INTERFERENCIA: El corredor es OUT y la pelota es muerta.

7.10 Cualquier corredor será eliminado en apelación cuando:

- (a) Después de que un batazo de FLY sea cogido, deja de retocar su base original antes de que él o su base original sean tocados.

Regla 7.10(a) Comentario: “Retocar”, en esta regla, significa salir desde una posición en contacto con la base después que la pelota sea cogida. A un corredor no le está permitido salir corriendo desde una posición situada detrás de su base.

- (b) Con la pelota en juego, mientras está avanzando o retornando a una base, deja de tocar cada base en su orden antes que él o la base que ha dejado de tocar, sean tocados.

REGLA APROBADA: (1) Ningún corredor podrá retornar a retocar una base que ha dejado de tocar después que un corredor siguiente haya anotado. (2) Cuando la pelota es muerta, ningún corredor puede retornar a tocar una base que ha dejado de tocar o de la que ha salido antes de la cogida, después que haya avanzado y tocado una base más adelantada que la base que ha dejado de tocar.

Regla 7.10(b) Comentario: JUGADA. (a) El bateador conecta un HOME RUN fuera del campo o batea un doble por reglas de terreno y deja de pisar la primera base (la pelota está muerta). Puede regresar a primera base para rectificar su error antes de pisar la segunda, pero si pisa la segunda base no puede regresar a primera y si el equipo a la defensiva apela, será declarado eliminado en primera base.

JUGADA: (b) El bateador conecta un batazo por el SHORT STOP que tira mal y mete la pelota dentro de las gradas (la pelota es muerta). El bateador-corredor deja de pisar la primera base, pero se le ha concedido la segunda base por el mal tiro. Aunque el árbitro le haya concedido la segunda base al corredor por el mal tiro, dicho corredor tiene que pisar la primera base antes de proseguir hacia segunda. Estas jugadas son de apelación.

- (c) Se pasa de primera base corriendo o deslizándose y deja de retornar a la base inmediatamente y él o la base sean tocados.
- (d) Deja de tocar el HOME y no hace intento de retornar a esa base, y el HOME es tocado.

Cualquier apelación en relación con esta regla debe ser hecha antes del siguiente lanzamiento, cualquier jugada o intento de jugada. Si la violación ocurre durante una jugada con la cual finaliza la mitad de una entrada, la apelación debe ser hecha antes de que el equipo a la defensiva salga del terreno.

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

Apelaciones sucesivas no podrán hacerse sobre un corredor en la misma base. Si el equipo a la defensiva falla en la primera apelación, una segunda apelación sobre el mismo corredor en la misma base no deberá ser autorizada por el árbitro. (Entiéndase que el significado de la palabra “fallar” es que el equipo a la defensiva

al hacer una apelación, tiró la pelota fuera del terreno de juego. Por ejemplo, si el lanzador tiró a primera base para apelar y la pelota cae dentro de las gradas, no será permitida una segunda apelación).

Las jugadas de apelación pueden requerir que el árbitro reconozca un aparente “cuarto OUT”. Si el tercer OUT se realiza durante una jugada en la cual una jugada de apelación es sustentada sobre otro corredor, la decisión de la jugada de apelación toma precedencia al determinar el OUT. Si hay más de una apelación durante una jugada que finaliza la mitad de una entrada, la defensa puede elegir el eliminado que más le beneficie. En cuanto al objeto de esta regla, el equipo de la defensiva “ha salido del terreno” cuando el lanzador y todos los jugadores del cuadro han salido del territorio bueno en dirección al banco de los jugadores o a los vestuarios.

Regla 7.10 Comentario: Si dos corredores llegan a HOME casi al mismo tiempo, y el primer corredor deja de pisar el HOME, pero el segundo corredor lo pisa legalmente, en apelación el primer corredor será declarado OUT. Si hay dos OUT y si el primer corredor es eliminado en su intento de regresar y pisar el HOME o es declarado OUT en apelación, entonces será considerado como si hubiera sido eliminado antes de que anotara el segundo corredor resultando el tercer eliminado. La carrera del segundo corredor no será válida según lo estipulado en la Regla 7.12.

Si un lanzador comete BALK cuando está haciendo una apelación, dicho acto será una jugada. Una apelación debe ser claramente determinada como una apelación, ya sea una solicitud verbal del jugador o por una acción inconfundible que le indique al árbitro una apelación. Un jugador, que inadvertidamente pisa sobre una base con la pelota en sus manos, no constituye una apelación. No puede haber tiempo cuando se está haciendo una apelación.

- 7.11 Los jugadores, COACHES o cualquier miembro de un equipo a la ofensiva dejarán libre cualquier espacio (incluyendo ambos bancos) que necesite un defensor que está tratando de coger una pelota bateada o tirada.

SANCIÓN: Será declarada interferencia y el bateador o corredor sobre quien se esté realizando la jugada será declarado OUT.

- 7.12 A menos que haya dos OUTS, la situación de un corredor siguiente no estará afectada por el fallo del corredor precedente de tocar o retocar una base. Si, sobre una apelación, el corredor precedente es el tercer eliminado, ninguno de los corredores siguientes a él podrán anotar. Si dicho tercer eliminado es el resultado de una jugada forzada, ni los corredores precedentes ni los corredores siguientes podrán anotar.

8.00 – EL LANZADOR

8.01 Lanzamientos legales. Existen dos posiciones legales para lanzar: la Posición de Frente (WINDUP POSITION) y la Posición de Lado (SET POSITION), pudiéndose utilizar ambas posiciones en cualquier momento.

Los lanzadores tomarán las señas de su receptor mientras estén en contacto con la goma de lanzar.

Regla 8.01 Comentario: Los lanzadores pueden salirse de la goma después de recibir las señas, pero no podrán pisarla de nuevo de forma rápida y lanzar. Esto puede ser considerado por el árbitro como un “LANZAMIENTO RÁPIDO”. Cuando el lanzador sale de la goma, debe dejar caer sus manos a los lados del cuerpo.

No se permitirá que los lanzadores salgan de la goma cada vez que tomen una seña.

- (a) Posición de Frente (WINDUP POSITION). El lanzador se colocará de frente al bateador, con su pie pivote en contacto con la goma de lanzar, y con el otro pie libre. Desde esta posición, cualquier movimiento naturalmente asociado con el lanzamiento de la pelota al bateador, lo obliga a efectuar tal lanzamiento sin interrupción ni alteración. No podrá levantar ninguno de sus pies del terreno excepto en el momento de hacer el lanzamiento al bateador, pudiendo dar un paso hacia atrás y un paso hacia adelante con su pie libre.

Cuando un lanzador sostiene la pelota con ambas manos enfrente de su cuerpo, con su pie pivote en contacto con la goma de lanzar, y su otro pie libre, se le considerará que está en Posición de Frente (WINDUP POSITION).

Regla 8.01(a) Comentario: En la Posición de Frente al lanzador se le permite tener su pie “LIBRE” encima, en frente o detrás de la goma de lanzar, o en el exterior de la misma.

Desde la Posición de Frente el lanzador puede:

- (1) Lanzar la pelota al bateador.
- (2) Dar un paso y tirar a una base en un intento de sorprender y eliminar a un corredor.
- (3) Abandonar el contacto con la goma de lanzar (si lo hace debe dejar caer las manos a sus costados).

En el momento de abandonar el contacto con la goma de lanzar, éste debe sacar primero su pie pivote y no su pie libre. Desde la Posición de Frente no podrá pasar a la Posición de Lado ni realizar un estiramiento. Si lo hace comete BALK.

- (b) Posición de Lado (SET POSITION). La Posición de Lado la definirá el lanzador cuando se pare de frente al bateador con su pie pivote en contacto y con su otro pie enfrente de la goma de lanzar, sosteniendo la pelota con ambas manos frente a su cuerpo y llegando a una parada completa. Desde esta posición de lado podrá lanzar la pelota al bateador, tirar a una base, o abandonar el contacto con la goma de lanzar dando un paso hacia atrás con su pie pivote. Antes de asumir la Posición de Lado el lanzador puede realizar cualquier movimiento preliminar, tal como un estiramiento, pero si así lo hiciera deberá de nuevo asumir la Posición de Lado antes de lanzarle al bateador.

Después de que tome la Posición de Lado cualquier movimiento naturalmente asociado con el lanzamiento de la pelota al bateador, lo obliga a efectuar el lanzamiento sin interrupciones o alteraciones.

Cuando se está preparando para asumir la Posición de Lado, el lanzador debe tener una mano a su lado; desde esta situación pasará a la Posición de Lado, tal como está definida en la Regla 8.01(b), sin interrupción y con un movimiento continuo.

El lanzador, después del estiramiento, deberá (a) sostener la pelota con ambas manos enfrente de su cuerpo y (b) realizar una parada completa. Esto debe hacerse cumplir y los árbitros deben observarlo cuidadosamente, ya que los lanzadores constantemente intentan burlar esta regla en su deseo de mantener a los corredores cerca de sus bases. En el caso de que el lanzador deje de hacer una parada completa, tal y como obliga esta regla, el árbitro debe declarar "BALK".

Regla 8.01(b) Comentario: Sin corredores en bases, el lanzador no está obligado a realizar una parada completa cuando utiliza la posición de lado. Sin embargo, si a juicio del árbitro, el lanzador tira la pelota con la intención deliberada de coger al bateador desprevenido, este lanzamiento será considerado un "LANZAMIENTO RÁPIDO", sancionado con una bola. Véase Regla 8.05(e) Comentario.

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

Regla 8.01(c) Comentario: El lanzador dará un paso antes del tiro. Un tiro sorpresa seguido de un paso hacia la base es un BALK.

- (d) Si el lanzador hace un lanzamiento ilegal sin corredores en base, el árbitro declarará bola, a menos que el bateador alcance la primera base por un batazo válido, un error, una base por bolas, un bateador golpeado o de cualquier otra manera.

Regla 8.01(d) Comentario: Si una pelota se resbala de la mano del lanzador y atraviesa la línea de FOUL, será declarada una bola, en cualquier otro caso no habría lanzamiento. Esto es un BALK con corredores en bases.

- (e) Si el lanzador quita su pie pivote del contacto con la goma de lanzar dando un paso atrás con ese pie, se convierte en un jugador de cuadro, y si hace un mal tiro desde esa posición, dicho tiro se considerará igual que un tiro de cualquier otro jugador de cuadro.

Regla 8.01(e) Comentario: El lanzador mientras no está en contacto con la goma de lanzar puede tirar a cualquier base. Si hace un mal tiro, se considera a este mal tiro como al de cualquier jugador de cuadro y las acciones subsiguientes se regirán por aquellas reglas que cubren los tiros de los jugadores de cuadro.

- (f) Un lanzador debe indicar visualmente al árbitro principal, al bateador y a todos los corredores, la mano con la que tiene intención de lanzar, indicación que debe hacerse usando el guante en la otra mano mientras está en contacto con la goma del lanzador. Al lanzador no le está permitido lanzar con la otra mano hasta que el bateador sea eliminado, se convierta en corredor, termine la entrada, el bateador sea sustituido por un bateador emergente o el lanzador se lesione. Si el lanzador cambia de mano de lanzar durante un turno al bate debido a una lesión, no le estará permitido lanzar con la mano que cambió durante lo que reste de partido. Al lanzador no se le permitirán tiros de calentamiento cuando cambie su mano de lanzar. Cualquier cambio de mano de lanzar deberá de ser indicada al árbitro principal.

8.02 El lanzador no podrá:

- (a) (1) Llevar su mano de lanzar a su boca o labios, mientras se encuentre dentro del círculo de 18 pies (5.48m) que circunda la goma de lanzar, teniendo en cuenta que el lanzador podrá tocarse la boca o los labios en esa área siempre que no esté en contacto con la goma de lanzar y siempre que se seque claramente los dedos de la mano de lanzar antes de entrar en contacto con la goma de lanzar. EXCEPCIÓN: Siempre que exista un acuerdo entre ambos entrenadores, el árbitro, antes de iniciar un partido que se dispute en un ambiente frío, puede permitir a los lanzadores soplar las manos.

SANCIÓN: Por la violación de esta parte de la regla, los árbitros deben declarar inmediatamente bola. Sin embargo, si se hiciera el lanzamiento y el bateador consigue llegar a primera por un batazo válido, por bateador golpeado u otra causa, y ningún otro corredor es eliminado antes de haber avanzado al menos una base, la jugada seguirá sin referencia a la violación. Aquellos jugadores que repetidamente violen esta regla, podrán estar sujetos a un procedimiento disciplinario.

(2) Escupir sobre la pelota, su mano o su guante.

(3) Frotar la pelota en su guante, persona o ropa.

(4) Aplicar sustancias extrañas a la pelota.

(5) Deteriorar la pelota en cualquier forma.

(6) Lanzar una pelota alterada según prescribe la Regla 8.02(a)(2) al (5), o las llamadas pelota pulida, pelota de saliva, pelota de barro o pelota esmerilada. El lanzador podrá frotar la pelota con sus manos limpias.

SANCIÓN: Por la violación de cualquier parte de la Regla 8.02(a)(2) al (6):

(a) El lanzador será expulsado inmediatamente del partido y será sancionado según el Reglamento de Régimen Disciplinario de la LIGA.

(b) Si a la violación declarada por el árbitro le sigue una jugada, el entrenador del equipo a la ofensiva puede comunicar al árbitro que opta por aceptar la jugada. Esta comunicación debe hacerse inmediatamente después de terminar la jugada. No obstante, si el bateador consigue llegar a primera base por un batazo válido, un error, una base por bolas, un bateador golpeado, u otra causa, y ningún otro corredor es eliminado antes de haber avanzado al menos una base, la jugada continúa sin referencia a la violación.

(c) Aun cuando el equipo a la ofensiva opte por aceptar la jugada, se reconocerá la violación y quedarán vigentes las sanciones señaladas en (a).

(d) Si el entrenador del equipo a la ofensiva no opta por aceptar la jugada, el árbitro principal deberá decretar automáticamente una bola y si hay corredores en base, un BALK.

(e) El árbitro será el único juez en determinar si alguna parte de esta regla

fue violada.

Reglas 8.02(a)(2) a la 8.02(a)(6) Comentario: Si un lanzador viola cualquiera de las Reglas 8.02(a)(2) o 8.02(a)(3) y, a juicio del árbitro, la intención del lanzador no fue alterar las características de la pelota lanzada, entonces el árbitro podrá amonestar al lanzador en vez de aplicar las sanciones estipuladas por las Reglas 8.02(a)(2) a la 8.02(a)(6). Sin embargo, si el lanzador persiste en violar cualquiera de esas Reglas, el árbitro deberá aplicar la sanción.

Reglas 8.02(a) Comentario: Si en cualquier momento la pelota golpea la bolsa de resina, la pelota sigue en juego. En el caso de lluvia o de terreno mojado, el árbitro puede ordenarle al lanzador que guarde la bolsa de resina en su bolsillo. El lanzador puede usar la bolsa de resina para aplicarse resina a su mano o manos limpias. Ni el lanzador ni ningún otro jugador puede aplicar la resina de la bolsa a la pelota, ni tampoco se le permite aplicar la resina de la bolsa sobre su guante o en alguna otra parte de su uniforme.

- (b) Tener sobre su persona, o estar en posesión, de cualquier substancia extraña. Por la infracción de esta sección (b) la sanción será la expulsión del lanzador del partido de forma inmediata. Además, será sancionado según lo previsto en el Reglamento de Régimen Disciplinario de la LIGA.
- (c) Demorar intencionalmente el juego tirando la pelota a jugadores distintos al receptor, cuando el bateador se encuentra en su posición de bateo, excepto que se trate de un intento de eliminar a un corredor.

SANCIÓN: Si después de ser advertido por el árbitro, el lanzador repite tales acciones, será expulsado del partido.

- (d) Lanzar intencionalmente la pelota al cuerpo del bateador. Si, a juicio del árbitro, ocurriera esta violación, el árbitro podrá elegir entre las siguientes opciones:
 1. Expulsar del partido al lanzador, o al lanzador y al entrenador.
 2. Amonestar al lanzador y al entrenador de ambos equipos, comunicándoles que la repetición de ese tipo de lanzamiento, significará la inmediata expulsión del lanzador (o su sustituto) y la del entrenador.

Si a juicio del árbitro las circunstancias lo aconsejan, puede advertir oficialmente a ambos equipos, con anterioridad al inicio del partido o en cualquier momento del mismo, que no se tolerarán tales lanzamientos.

(La LIGA puede tomar acciones disciplinarias adicionales bajo la autoridad prevista en la Regla 9.05)

Regla 8.02(d) Comentario: Lanzarle a la cabeza de un bateador es un acto antideportivo y sumamente peligroso. Ello debe ser – y es- condenado por todo el mundo. Los árbitros deben actuar sin vacilación para hacer que esta regla se cumpla.

8.03 Cuando un lanzador toma su posición al comienzo de una entrada o cuando releva a otro, se le permite tirar no más de ocho lanzamientos de calentamiento a su receptor, en cuyo lapso de tiempo el juego debe estar suspendido. La LIGA puede limitar el número de lanzamientos de calentamiento a menos ocho. Los lanzamientos de calentamiento no deberán consumir más de un minuto de tiempo. Si una repentina emergencia causa que el lanzador entre al juego sin haber tenido la oportunidad de calentar el brazo, el árbitro principal le permitirá efectuar tantos lanzamientos de calentamiento como estime oportuno.

8.04 Cuando las bases están desocupadas, el lanzador debe enviar la pelota al bateador dentro de un lapso de 12 segundos a partir de haber recibido la pelota. Cada vez que el lanzador retarde el juego violando esta regla, el árbitro deberá cantarle “Bola”.

Los 12 segundos comienzan a contar desde que el lanzador está en posesión de la pelota y el bateador este en el cajón, atento al lanzador. El tiempo se detiene cuando el lanzador suelta la pelota.

La intención de esta regla es la de evitar retrasos innecesarios del juego. El árbitro debe insistir en que el receptor devuelva la pelota rápidamente al lanzador, y que éste tome su posición en la goma de lanzar sin demora. Las demoras evidentes que realice un lanzador, deben ser penalizadas inmediatamente por el árbitro.

8.05 Si hay un corredor o corredores en base, será BALK cuando:

- (a) El lanzador, mientras está en contacto con la goma de lanzar, realice cualquier movimiento naturalmente asociado a su forma de lanzar, y deje de realizar el lanzamiento.

Regla 8.05(a) Comentario: Si un lanzador zurdo o derecho balancea su pie libre pasándolo más allá del borde posterior de la goma de lanzar, está obligado a efectuar el lanzamiento al bateador, excepto para virarse a la segunda base para sorprender al corredor.

- (b) El lanzador, mientras está en contacto con la goma de lanzar, simula un tiro a primera base sin completar el tiro.
- (c) El lanzador, estando en contacto con la goma de lanzar, deja de dar un paso

directamente hacia una base antes tirar a esa base.

Regla 8.05(c) Comentario: Se requiere que el lanzador, mientras está en contacto con la goma de lanzar, dé un paso hacia la base antes de tirar la pelota hacia dicha base. Si un lanzador se voltea o gira con su pie libre sin dar realmente un paso, sin haberlo separado de su posición o si voltea su cuerpo y tira sin haber dado el paso, se considera que hay BALK.

El lanzador debe dar un paso directamente hacia la base antes de tirar a ella, pero no se requiere que haga el tiro (con excepción de la primera base) por el solo hecho de haber dado el paso. Es permisible, con corredores en primera y tercera, que el lanzador de un paso hacia la tercera y no haga el tiro, con el fin de intimidar al corredor para que regrese a la tercera; entonces al observar al corredor de la primera correr hacia la segunda, dar la vuelta, dar un paso hacia la primera y lanzar hacia ella. Esto es legal. Sin embargo, con corredores en primera y tercera, si el lanzador, mientras está en contacto con la goma de lanzar, da un paso hacia la tercera e inmediatamente y prácticamente con el mismo movimiento gira y tira a primera, es obvio que se intenta engañar al corredor de primera, y en este tipo de movimiento resulta prácticamente imposible dar otro paso directamente hacia la primera antes de tirar a ella, considerándose por tanto que ha ocurrido un BALK. Por supuesto, si el lanzador abandona el contacto con la goma de lanzar y ejecuta el movimiento antes descrito, no será BALK.

- (d) El lanzador, mientras está en contacto con la goma de lanzar, tira o simula un tiro a una base desocupada, excepto cuando está realizando una jugada.
- (e) El lanzador realiza un lanzamiento ilegal.

Regla 8.05(e) Comentario: Un lanzamiento rápido es un lanzamiento ilegal. Los árbitros juzgarán como lanzamiento rápido a aquel que se realice antes de que el bateador esté razonablemente preparado en el cajón de bateo. Con corredores en base la sanción será un BALK, sin corredores en base es una bola. Los lanzamientos rápidos son peligrosos y no deben ser permitidos.

- (f) El lanzador envía la pelota al bateador sin estar de frente a él.
- (g) El lanzador realiza cualquier movimiento naturalmente asociado a su lanzamiento sin estar en contacto con la goma de lanzar.
- (h) El lanzador demora innecesariamente el juego.

Regla 8.05(h) Comentario: La regla 8.05(h) no se debe aplicar cuando se ha dado una advertencia de acuerdo a la Regla 8.02(c) (que prohíbe demoras intencionales del juego tirando a un jugador de cuadro sin intentar sacar a un corredor). Si el lanzador es expulsado de acuerdo a la Regla 8.02(c) por continuar demorando el juego, la sanción prevista en la Regla 8.05(h) también se deberá aplicar. La regla 8.04 (la cual establece un tiempo límite para que lanzador envíe la pelota cuando las bases están desocupadas) se aplica solamente cuando no haya corredores en bases.

- (i) El lanzador, sin tener la pelota en su poder, se para sobre, o con un pie a cada lado

de la goma de lanzar, o mientras no esté en contacto con ella, simula un lanzamiento.

- (j) El lanzador, después de asumir una posición legal para lanzar, separa una mano de la pelota a menos que sea realmente para lanzar o para tirar a una base.
- (k) El lanzador, mientras está en contacto con la goma de lanzar, deja caer la pelota al suelo, sea de forma intencional o accidental.
- (l) El lanzador, mientras está dando una base por bolas intencional, hace un lanzamiento, sin que el receptor se encuentre dentro de su cajón.
- (m) El lanzador ejecuta un lanzamiento desde la Posición de Lado (SET POSITION) sin hacer la parada reglamentaria.

SANCIÓN: La pelota queda muerta, y los corredores pueden avanzar una base, sin riesgo de ser eliminados, a menos de que el bateador llegue a primera base por un batazo válido, un error, una base por bolas, bateador golpeado o cualquier otra causa, y todos los demás corredores hayan avanzado por lo menos una base, en cuyo caso el juego prosigue sin tener en cuenta el BALK.

REGLA APROBADA: En los casos en los que un lanzador comete BALK y tira descontroladamente, sea a una base o al HOME, el corredor o los corredores pueden avanzar más allá de la base a la que tenían derecho, a su propio riesgo.

REGLA APROBADA: Un corredor que deje de pisar la primera base a la que tenga derecho, y que es eliminado en apelación, se le considerará como que ha avanzado una base, para los efectos de esta regla.

Regla 8.05 Comentario: Los árbitros deberán tener en cuenta que el propósito de la regla del BALK es evitar que el lanzador deliberadamente engañe a los corredores de bases. Si el árbitro tiene dudas, la "intención" del lanzador será determinante. No obstante, deberá tener presentes algunos detalles específicos.

- (a) Colocarse con un pie a cada lado de la goma de lanzar sin tener la pelota en su poder debe interpretarse como un intento de engañar y sancionarse como BALK.
- (b) Con un corredor en primera base, el lanzador puede hacer un giro completo, sin vacilar, hacia la primera y tirar a segunda. Esto no debe interpretarse como que ha lanzado a una base desocupada.

8.06 La LIGA adopta la siguiente regla referente a las visitas del entrenador o del COACH al lanzador:

- (a) Esta regla limita el número de veces que un entrenador o COACH pueden visitar a un lanzador durante una entrada.
- (b) Una segunda visita hecha al mismo lanzador en una misma entrada, obligará automáticamente a retirar al lanzador del partido.
- (c) Está prohibido que el entrenador o que el COACH hagan una segunda visita al montículo, mientras esté al bate un mismo bateador, pero
- (d) Si dicho bateador es sustituido por un bateador emergente, el entrenador o COACH pueden hacer una segunda visita al montículo, pero deben retirar al lanzador del partido.

Se considera que un entrenador o COACH ha terminado su visita al montículo cuando sale del círculo de 18 pies (5,48 metros) que rodea la goma de lanzar.

Regla 8.06 Comentario: Si el entrenador o COACH va hacia el receptor o hacia un jugador de cuadro y luego ese jugador va hasta el montículo o el lanzador se acerca a él antes de que se produzca alguna jugada (un lanzamiento u otra jugada), se considerará como si el entrenador o COACH hayan realizado una visita al montículo.

Cualquier intento de evadir o burlar esta regla por parte del entrenador o del COACH, yendo al receptor o a otro jugador de cuadro, que luego va al montículo a hablar con el lanzador, será igualmente considerado como una visita al montículo.

Si un COACH va hasta el montículo y sustituye al lanzador y luego el entrenador va al montículo a hablar con el nuevo lanzador, está realizando una visita al nuevo lanzador en esa entrada.

En el caso de que el entrenador haya hecho una primera visita al montículo y regresa una segunda vez en la misma entrada, estando en el juego el mismo lanzador y el mismo bateador, y después de haber sido advertido por el árbitro que no puede regresar al montículo, el entrenador será expulsado del partido y se obligará al lanzador a lanzarle a dicho bateador hasta que sea eliminado o se convierta en corredor. El lanzador debe ser retirado del partido. Al entrenador le debe de ser anunciado que su lanzador debe ser sustituido después que termine de lanzarle al bateador, de tal forma que pueda calentar un nuevo lanzador.

Al lanzador sustituto le serán permitidos ocho lanzamientos de calentamiento desde el montículo, o más, si a juicio del árbitro, las circunstancias así lo justifican.

9.00 – EL ÁRBITRO

9.01

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

9.02

- (a) Cualquier decisión de los árbitros que sea de apreciación, tales como, pero no limitadas a, si un batazo es bueno o FOUL, si un lanzamiento es STRIKE o bola, o si un corredor es OUT o SAFE, es inapelable. Ningún jugador, entrenador, COACH o sustituto, podrá objetar tales decisiones de apreciación.

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

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

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

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

Las apelaciones que se hagan sobre un medio SWING sólo se podrán hacer cuando se declare el lanzamiento bola, y cuando ello suceda, el árbitro principal consultará al

árbitro de bases para conocer su decisión al respecto. Si el árbitro de bases considera que el lanzamiento fue STRIKE, dicha decisión prevalecerá.

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

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

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

9.03

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

9.04

- (a) El árbitro principal se colocará detrás del receptor (usualmente es conocido como árbitro de HOME). Sus obligaciones serán:
 - (1) Asumir la dirección y ser responsable del correcto desarrollo del juego.
 - (2) Señalar y llevar la cuenta de las bolas y STRIKES.
 - (3) Señalar y decretar las bolas buenas y de FOUL, excepto aquellas que comúnmente están a cargo de los árbitros de bases.
 - (4) Tomar todas las decisiones con respecto al bateador.

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

9.05

- (a) En un plazo de 12 horas después de haber finalizado el partido, el árbitro principal deberá enviar un informe a la LIGA donde hará constar todas las violaciones de las reglas, y otros incidentes que es TIME conveniente comentar, así como las razones que tuvo para expulsar del partido a un entrenador, COACH o jugador.

- (b) Cuando cualquier entrenador, COACH o jugador sea expulsado del partido por una flagrante ofensa, tales como el uso de lenguaje obsceno o indecente, asalto a un árbitro, entrenador, COACH o jugador, el árbitro debe informar a la LIGA, dentro del plazo establecido, de todos los detalles de lo ocurrido.
- (c) Una vez recibido el informe, la LIGA, a través de sus órganos competentes, impondrá las sanciones correspondientes de acuerdo con el Reglamento de Régimen Disciplinario.

10.00 – EL ANOTADOR OFICIAL

10.01 ANOTADOR OFICIAL (REGLAS GENERALES)

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

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

Después de cada partido, incluyendo los FORFEIT y los partidos suspendidos, el anotador preparará un informe (hoja de anotación), en el modelo oficial de la LIGA, donde deberá constar la fecha del partido, lugar donde fue disputado, nombres de los equipos competidores y de los árbitros, la anotación completa del partido y todos los registros individuales de los jugadores, compilados de acuerdo con

sistema especificado en esta Regla 10.00. Una vez finalizado el partido, el anotador oficial enviará este informe a la LIGA en el plazo y modo establecido por la misma federación.

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

(2) Si los equipos cambian de posición antes de que se hayan producido tres eliminados, el anotador deberá informar inmediatamente al árbitro principal del error.

(3) Si el partido es protestado o suspendido, el anotador tomará nota de la situación exacta en el momento de la protesta o suspensión, incluyendo la anotación, el número de OUTS, la posición de todos los corredores, y la cuenta de bolas y STRIKES sobre el bateador, la alineación de cada equipo y los jugadores que hayan sido sustituidos en cada equipo.

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

(4) El anotador no llamará la atención del árbitro o de cualquier miembro de uno u otro equipo, por el hecho de que un jugador esté bateando fuera de turno

- (c) El anotador es un representante oficial de la LIGA y tiene derecho al respeto y a la dignidad de su cargo, y está garantizada su completa protección por la misma LIGA. El anotador deberá informar a la LIGA cualquier ofensa expresada por cualquier entrenador, jugador, directivo o empleado del equipo, en el curso de, o como resultado del desempeño de sus funciones.

10.02 INFORME OFICIAL DE ANOTACIÓN

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

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

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

- (18) Número de veces cogido robando.
- (b) Los siguientes registros para cada defensor.
 - (1) Número de eliminados (OUTS).
 - (2) Número de asistencias.
 - (3) Número de errores.
 - (4) Número de DOBLE PLAYS en que ha tomado parte.
 - (5) Número de TRIPLE PLAYS en que ha tomado parte.
- (c) Los siguientes registros para cada lanzador.
 - (1) Número de entradas lanzadas.

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

- (2) Número total de bateadores a los que se ha enfrentado.
- (3) Número de bateadores que oficialmente han ido a batear en contra del lanzador, calculado de acuerdo con la 10.02(a)(1).
- (4) Número de HITS permitidos.
- (5) Número de carreras permitidas.
- (6) Número de carreras limpias permitidas.
- (7) Número de HOME RUNS permitidos.
- (8) Número de toques de sacrificio permitidos.
- (9) Número de FLIES de sacrificio permitidos.
- (10) Número total de bases por bolas concedidas.
- (11) Lista por separado de todas las bases por bolas intencionales concedidas.
- (12) Número de bateadores golpeados por lanzamientos.

- (13) Número de STRIKEOUTS.
- (14) Número de WILD PITCHES.
- (15) Número de BALKS.
- (d) Los siguientes datos adicionales:
 - (1) Nombre del lanzador ganador.
 - (2) Nombre del lanzador perdedor.
 - (3) Nombre del lanzador inicialista y del lanzador finalista por cada equipo.
 - (4) Nombre del lanzador a quien se le acredita el juego salvado, si existe.
- (e) Número de PASSED BALLS permitidos por cada receptor.
- (f) Nombre de los jugadores participantes en DOBLE y TRIPLE PLAYS.

Regla 10.02(f) Comentario: Por ejemplo, el anotador oficial deberá anotar: “DOBLE PLAYS - González, Pérez y Hernández (2). TRIPLE PLAYS - Linares y Cuevas”.

- (g) Número de corredores dejados en base por cada equipo. Este total incluirá a todos los corredores que se quedaron en bases por cualquier razón y que no anotaron y que no fueron eliminados. El anotador oficial incluirá en este total a un bateador-corredor cuyo batazo dio como resultado que otro corredor fuera eliminado para el tercer OUT.
- (h) Nombres de los bateadores que conecten HOME RUNS con las bases llenas.
- (i) Número de eliminados cuando se anotó la carrera del gane, si el partido fue ganado en la última mitad de la última entrada.
- (j) La anotación de cada equipo por entrada.
- (k) Nombre de los árbitros en este orden: árbitro de HOME, árbitro de primera base, árbitro de segunda base, árbitro de tercera base, árbitro de la línea del LEFT FIELD y árbitro de la línea del RIGHT FIELD.
- (l) Duración del partido, deduciendo las interrupciones a causa del mal tiempo, falta de luz, o fallo técnico no relacionado con las acciones del juego.

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

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

10.03 INFORME OFICIAL DE ANOTACIÓN (REGLAS ADICIONALES)

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

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

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

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

- (c) **CÓMO COMPROBAR UNA HOJA DE ANOTACIÓN (BOX SCORE).** Una hoja de anotación de un partido está correcta (o comprobada) cuando el total de turnos al bate de un equipo, bases por bolas recibidas, bateadores golpeados por un lanzamiento, toques de bola de sacrificio, FLIES de sacrificio y bateadores que se le han adjudicado la primera base a causa de interferencia u obstrucción, es igual al total de las carreras de ese equipo, jugadores dejados en base y los OUTS realizados por el equipo contrario.

- (d) CUANDO UN JUGADOR BATEA FUERA DE TURNO. Cuando un jugador batea fuera de turno y es eliminado, y el bateador propio es declarado OUT antes de que la pelota sea lanzada al siguiente bateador, el anotador oficial acreditará al bateador propio un turno al bate y anotará el OUT realizado y cualquier asistencia, lo mismo que si hubiera seguido el orden al bate correcto. Si un bateador impropio se convierte en corredor y el bateador propio es declarado eliminado por haber perdido su turno al bate, acredite al bateador propio un turno al bate, acredítele el eliminado realizado al receptor, e ignore todo lo concerniente a la llegada del bateador impropio a la base. Si más de un bateador batea fuera de turno sucesivamente, anote todas las jugadas exactamente como ocurran, pasando por alto el turno al bate del jugador o jugadores que anteriormente dejaron de batear en su turno correspondiente.
- (e) PARTIDOS SUSPENDIDOS Y PARTIDOS FORFEIT
- (1) Si un partido reglamentario es suspendido, el anotador oficial debe incluir todos los registros individuales y lo realizado por el equipo hasta el momento en que el partido finaliza, tal y como se define en las Reglas 4.10 y 4.11. Si el partido es un partido empatado, el anotador oficial no deberá indicar lanzador ganador o perdedor.
- (2) Si un partido reglamentario es declarado FORFEIT, el anotador oficial debe incluir todos los registros individuales y los del equipo hasta el momento del FORFEIT. Si el equipo ganador por FORFEIT tiene ventaja en el momento del FORFEIT el anotador oficial acreditará como lanzador ganador y perdedor a los jugadores que habrían sido calificados como ganador y perdedor si el partido hubiera sido suspendido en el momento del FORFEIT. Si el equipo ganador por FORFEIT está perdiendo o si la anotación está empatada en el momento del FORFEIT, el anotador oficial no acreditará lanzador ganador o perdedor. Si un partido es declarado FORFEIT antes de que se convierta en un partido reglamentario el anotador oficial no incluirá ningún registro y deberá informar solamente del motivo del FORFEIT.

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

10.04 CARRERAS IMPULSADAS

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

- (a) La anotadora oficial debe acreditar una carrera impulsada al bateador por cada carrera que anote:
 - (1) Sin ayuda de un error y como parte de una jugada comenzada por un HIT del bateador (incluyendo un HOME RUN), un toque de sacrificio, sacrificio de FLY, eliminados realizados por los defensores del cuadro o jugadas de elección, a menos que aplique la Regla 10.04(b).
 - (2) Debido a que el bateador se convirtió en corredor con las bases llenas (por una base por bolas, o por la adjudicación de la primera base por haber sido tocado por un lanzamiento, o por interferencia u obstrucción).
 - (3) Cuando con menos de dos eliminados, se comete un error sobre una jugada en la cual un corredor en tercera base normalmente hubiera anotado.
- (b) El anotador oficial no debe acreditar una carrera impulsada:
 - (1) Cuando el bateador batea un ROLLING para un DOBLE PLAY forzado o para un DOBLE PLAY forzado al revés.
 - (2) Cuando se acredita un error a un defensor debido a que no consigue retener un tiro a primera base que hubiera completado un DOBLE PLAY forzado.
- (c) El criterio del anotador oficial determinará si se acredita una carrera impulsada cuando una carrera es anotada debido a que un defensor retiene la pelota o la tira a una base equivocada. Normalmente, si el corredor continúa corriendo, el anotador oficial acreditará una carrera impulsada; si el corredor se detiene y reemprende la carrera cuando se da cuenta del error, el anotador oficial acreditará la carrera como anotada por una jugada de elección de la defensa.

10.05 BATAZOS VÁLIDOS (HITS)

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

- (a) El anotador oficial acreditará al bateador con un batazo válido (HIT) cuando:

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

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

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

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

- (b) El anotador oficial no acreditará un batazo válido (HIT) cuando:
 - (1) Un corredor es eliminado en una jugada forzada, o pudo haber sido eliminado en una jugada forzada si no se hubiese producido un error.

- (2) El bateador conecta lo que aparentemente sería un HIT y un corredor que está forzado a avanzar, en razón de que el bateador se ha convertido en corredor, deja de tocar la base a la cual está avanzando y es eliminado en apelación. El anotador oficial deberá acreditar al bateador un turno al bate, pero no un hit.
- (3) El lanzador, el receptor o cualquier jugador del cuadro coge una pelota bateada y elimina a un corredor precedente que está intentando avanzar una base, o retornando a su base original, o pudo haber sido eliminado dicho corredor con un esfuerzo ordinario si no se hubiese producido un error. El anotador oficial deberá acreditar al bateador un turno al bate, pero no un hit.
- (4) Un defensor falla en un intento de eliminar a un corredor precedente y, a juicio del anotador, el bateador-corredor pudo haber sido eliminado en primera base.

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

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

10.06 DETERMINANDO EL VALOR DE LOS BATAZOS VÁLIDOS (HITS)

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

- (a) Sujeto a los requisitos de la Regla 10.06(b) y 10.06(c), es un HIT de una base si el bateador se detiene en primera base; es un HIT de dos bases si el bateador se detiene en segunda base, es un HIT de tres bases si el bateador se detiene en tercera base; es un HOME RUN si el bateador toca todas las bases y anota.
- (b) Cuando, con uno o más corredores en base, el bateador avanza más de una base con un HIT y el equipo a la defensiva hace intento de eliminar a un corredor precedente, el anotador determinará, si el bateador produjo legítimamente un HIT de dos bases o un HIT de tres bases o si avanzó más allá de la primera base en una jugada de elección.

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

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

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

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

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

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

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

10.07 BASES ROBADAS Y COGIDO ROBANDO

El anotador oficial acreditará al corredor una base robada cuando avanza una base sin la ayuda de un batazo válido (HIT), un OUT, un error, un OUT en jugada forzada, una jugada de elección de la defensa, un PASSED BALL, un WILD PITCH o un BALK, sujeto a lo siguiente:

- (a) Cuando un corredor sale hacia la próxima base antes de que el lanzador lance la pelota y el resultado es lo que normalmente se anota como un WILD PITCH o un PASSED BALL, el anotador oficial acreditará al corredor una base robada y no acreditará esa mala jugada, a menos que como resultado de la misma, el corredor que robó avance una base extra, o otro corredor avance, en cuyo caso el anotador oficial deberá anotar el WILD PITCH o el PASSED BALL, así como también la base robada.
- (b) Cuando un corredor está intentando un robo, y el receptor, después de recibir el lanzamiento, realiza un mal tiro tratando de impedir el robo, el anotador oficial acreditará al corredor con una base robada. El anotador oficial no anotará error, a menos que el mal tiro permita que el corredor que salió al robo avance una o más bases extras, o bien que otro corredor avance, en cuyo caso el anotador oficial acreditará al corredor con una base robada y cargará un error al receptor.
- (c) Cuando un corredor que intenta un robo, o después de haber sido sorprendido fuera de la base, evita ser eliminado en una jugada de corre-corre y avanza a la próxima base sin la ayuda de un error, el anotador oficial acreditará al corredor una base robada. Si otro corredor también avanza en la jugada, el anotador oficial acreditará a ambos corredores una base robada. Si un corredor avanza mientras otro corredor que intenta un robo, evita ser eliminado en jugada de corre-corre y retorna, sin la ayuda de un error, a la base que ocupaba originalmente, el anotador oficial acreditará una base robada al corredor que avanzó.
- (d) Cuando se intenta un doble o un triple robo y un corredor es eliminado por un tiro antes de conseguir y retener la base que intentó robar, a ningún otro corredor se le acreditará una base robada (O/2).
- (e) Cuando un corredor es eliminado al ser tocado después de pasarse al deslizarse en una base, ya sea intentando retornar a esa base o avanzar a la siguiente, el anotador oficial no acreditará al corredor una base robada.

- (f) Cuando a juicio del anotador un corredor que intenta robar consigue la base debido a que el defensor falla al coger el tiro, el anotador oficial no acreditará una base robada. El anotador oficial acreditará una asistencia al defensor que hizo el tiro; cargará un error al defensor que dejó escapar el tiro, y anotará al corredor un “cogido robando”.
- (g) No se anotará una base robada cuando un corredor avanza únicamente a causa de la indiferencia del equipo a la defensiva de impedir el avance. El anotador oficial anotará tal jugada como una jugada de elección.

Regla 10.07(g) Comentario: El anotador debe considerar, cuando juzgue si el equipo a la defensiva ha sido indiferente al avance del corredor, la totalidad de las circunstancias, incluyendo la entrada y el resultado del partido, si el equipo a la defensiva mantuvo al corredor en la base, si el lanzador hizo un intento de sorprender al un corredor antes de que el corredor avanzara, si el defensor que se supone debe cubrir la base a la cual el corredor avanzó hizo un movimiento para cubrir tal base, si el equipo a la defensiva tenía algún motivo estratégico para no intentar impedir que el corredor avanzara o si el equipo a la defensiva quiere evitar que se le acredite al corredor una base robada.

POR EJEMPLO; con corredores en primera y tercera base, el anotador oficial normalmente debe acreditar una base robada cuando el corredor de primera avance a segunda, si, a juicio del anotador, el equipo a la defensiva tenía un motivo estratégico - evitando que el corredor de tercera base anote cuando se haga el tiro a segunda base - para no oponerse al avance del corredor a segunda base. El anotador oficial puede llegar a la conclusión de que el equipo a la defensiva está intentando que no se le acredite al corredor una base robada si, por ejemplo, el equipo a la defensiva no intenta evitar el avance de un corredor que está a punto de conseguir un récord o premio estadístico.

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

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

corredor que intentaba avanzar después que se le hubiese escapado al receptor el lanzamiento.

10.08 SACRIFICIOS

El anotador oficial deberá:

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

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

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

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

10.09 ELIMINADOS (OUTS)

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

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

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

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

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

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

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

- (7) El bateador es declarado eliminado al rehusar tocar la primera base después de recibir una base por bolas, después de ser golpeado por un lanzamiento o después de la interferencia del receptor.
 - (8) Un corredor es declarado eliminado al rehusar avanzar desde tercera base a HOME.

- (c) El anotador oficial acreditará automáticamente un eliminado (y no acreditará asistencias en estas jugadas excepto si está especificado) según lo siguiente:
- (1) Cuando el bateador es declarado eliminado en un INFIELD FLY que no es cogido, el anotador oficial acreditará el eliminado al defensor que el anotador crea que pudo haber hecho la cogida.
 - (2) Cuando un corredor es declarado eliminado por haber sido golpeado por un batazo bueno (incluyendo un INFIELD FLY), el anotador oficial acreditará el eliminado al defensor que se encuentre más cerca de la pelota.
 - (3) Cuando un corredor es declarado eliminado por correr fuera de la línea para evitar ser tocado, el anotador oficial acreditará el eliminado al defensor a quien el corredor estaba eludiendo.
 - (4) Cuando un corredor es declarado eliminado por adelantar a otro corredor, el anotador oficial acreditará el eliminado al defensor que se encuentre más cerca del punto donde se produjo el adelantamiento.
 - (5) Cuando un corredor es declarado eliminado por correr las bases en orden inverso, el anotador oficial acreditará el eliminado al defensor que cubría la base que dejó al iniciar su recorrido a la inversa.
 - (6) Cuando un corredor es declarado eliminado por haber interferido a un defensor, el anotador oficial acreditará el eliminado al defensor a quien el corredor interfirió, a menos que el defensor estuviera en el acto de tirar la pelota cuando ocurrió la interferencia, en cuyo caso el anotador oficial acreditará el eliminado al defensor hacia quien iba dirigida el tiro y acreditará una asistencia al defensor cuya tiro fue interferido.
 - (7) Cuando el bateador-corredor es declarado eliminado a causa de la interferencia de un corredor precedente, como se estipula en las Regla 6.05(m), el anotador oficial acreditará el eliminado al primera base. Si el defensor interferido estaba en el acto de tirar la pelota, el anotador oficial acreditará a tal defensor una asistencia, pero acreditará solamente una asistencia por cada una de las jugadas conforme a lo establecido en la Regla 10.09(c)(6) y 10.09(c)(7).

10.10 ASISTENCIAS

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

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

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

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

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

(b) El anotador oficial no acreditará una asistencia:

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

menos que tome parte en la nueva jugada.

10.1 DOBLE PLAYS – TRIPLE PLAYS

El anotador oficial acreditará participación en un DOBLE PLAY o triple play a cada defensor que logre realizar un OUT o una asistencia cuando dos o tres jugadores son eliminados entre el momento en que se realiza un lanzamiento y el momento en que la pelota quede muerta o se encuentre otra vez en posesión del lanzador en su posición de lanzar, a menos que un error o una mala jugada intervenga entre las dos eliminaciones.

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

10.12 ERRORES

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

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

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

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

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

- (2) Cuando deja escapar un FLY de FOUL que prolonga el turno al bate de un bateador, tanto si el bateador posteriormente llega a primera base o es eliminado.
- (3) Cuando coja una pelota tirada o una pelota bateada con tiempo suficiente para eliminar al bateador-corredor y deja de tocar la primera base o al bateador-corredor.
- (4) Cuando coge una pelota tirada o una pelota bateada con tiempo suficiente para eliminar a cualquier corredor en una jugada forzada y deja de tocar la base o al corredor.
- (5) Que realiza un tiro malo que permite a un corredor conseguir una base, cuando a juicio del anotador, un tiro bueno habría eliminado al corredor, a menos que el mal tiro sea hecho para evitar el robo de una base.
- (6) Cuyo mal tiro en un intento de evitar el avance de un corredor, permite que ese corredor, o cualquier otro, avance una o más bases de las que habría alcanzado de no haber sido por el mal tiro.
- (7) Cuyo tiro bota de un modo irregular, toca una base o la goma de lanzar, o toca a un corredor, a un defensor o a un árbitro, y de ese modo permita el avance de cualquier corredor.

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

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

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

(b) El anotador oficial anotará sólo un error en cualquier tiro malo, independientemente del número de bases avanzadas por uno o más corredores.

(c) Cuando un árbitro le adjudica al bateador o a cualquier corredor o corredores una o más bases a causa de una interferencia u obstrucción, el anotador oficial cargará un error al defensor que cometió la interferencia u obstrucción, sin importar cuántas bases el bateador, corredor o corredores puedan haber avanzado.

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

(d) El anotador oficial no acreditará un error:

(1) Al receptor cuando, después de recibir el lanzamiento, realiza un mal tiro intentando evitar un robo de bases, a menos que el mal tiro permita al corredor que estaba robando, avanzar una o más bases extras, o permita a cualquier otro corredor avanzar una o más bases.

(2) A un defensor que realiza un mal tiro, si a juicio del anotador, el corredor no habría sido eliminado con un esfuerzo ordinario con un buen tiro, a menos que dicho mal tiro permita que cualquier corredor avance más allá de la base que habría alcanzado si el tiro no hubiera sido malo.

(3) A un defensor que realiza un mal tiro en un intento de completar un DOBLE o un TRIPLE PLAY, a menos que dicho mal tiro permita que cualquier corredor avance más allá de la base que habría alcanzado si el tiro no hubiera sido.

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

- (4) A cualquier defensor cuando, después de dejar escapar un ROLLING o dejar caer un batazo de FLY o un tiro, recupera la pelota con tiempo para eliminar en una jugada forzada a un corredor en cualquier base.
- (5) A ningún defensor cuando se anote un WILD PITCH o un PASSED BALL.
- (e) El anotador oficial no anotará error cuando al bateador se le conceda la primera base por cuatro bolas, o cuando sea golpeado por un lanzamiento, o cuando llegue a primera base como resultado de un WILD PITCH o PASSED BALL.

Regla 10.12(e) Comentario: Ver Regla 10.13 para reglas adicionales de anotación en relación a WILD PITCHES y PASSED BALLS.

- (f) El anotador oficial no cargará error cuando un corredor o corredores avancen como resultado de un PASSED BALL, un WILD PITCH o un BALK.
 - (1) Cuando la cuarta bola es un WILD PITCH o un PASSED BALL, y como resultado
 - (i) el bateador-corredor avanza más allá de la primera base.
 - (ii) cualquier corredor forzado a avanzar por la base por bolas avanza más de una base.
 - (iii) cualquier corredor, que no está forzado a avanzar, avanza una o más bases, el anotador oficial anotará la base por bolas y también el WILD PITCH o PASSED BALL, según el caso.
 - (2) Cuando el receptor recupera la pelota después de un WILD PITCH o PASSED BALL sobre el tercer STRIKE, y elimine al bateador-corredor tirando a primera base o tocando al bateador-corredor, pero otro corredor o corredores avanzan, el anotador oficial acreditará el STRIKEOUT, el OUT realizado y las asistencias, si hay alguna, y acreditará el avance del otro u otros corredores como jugada de elección de la defensa.

Regla 10.12(f) Comentario: Ver Regla 10.13 para reglas adicionales de anotación en relación a WILD PITCHES y PASSED BALLS.

10.13 WILD PITCHES – PASSED BALLS

Un WILD PITCH está definido en la Regla 2.00 (WILD PITCH). Un PASSED BALL es una estadística cargada en contra del receptor cuya acción permite que un corredor o corredores avancen, tal y como se indica en esta Regla 10.13.

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

Regla 10.13 Comentario: El anotador oficial no anotará un WILD PITCH o PASSED BALL si el equipo a la defensiva hace un OUT antes que ningún corredor avance. Por ejemplo, si un lanzamiento toca el suelo y elude al receptor con corredor en primera base, pero el receptor recupera la pelota y tira a segunda base a tiempo para eliminar al corredor, el anotador oficial no le anotará al lanzador un WILD PITCH. El anotador oficial anotará el avance de cualquier otro corredor como jugada de elección. Si el receptor deja caer un lanzamiento, por ejemplo, con corredor en primera base, pero el receptor recupera la pelota y tira a segunda base a tiempo para eliminar al corredor, el anotador oficial no anotará al receptor un PASSED BALL. El anotador oficial anotará el avance de cualquier otro corredor en la jugada como jugada de elección. Ver Reglas 10.07(a), 10.12(e) y 10.12(f) para reglas de anotación adicionales en relación a WILD PITCHES y PASSED BALLS.

10.14 BASES POR BOLAS

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

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

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

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

10.15 STRIKEOUTS

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

- (a) El anotador oficial anotará un STRIKEOUT siempre que un bateador:
 - (1) Es eliminado por un tercer STRIKE cogido por el receptor.
 - (2) Es eliminado por un tercer STRIKE que no ha sido cogido cuando hay un corredor en primera base con menos de dos OUTS.
 - (3) Se convierte en corredor a causa de que el tercer STRIKE no ha sido cogido.
 - (4) Realiza un toque (BUNT) de FOUL sobre el tercer STRIKE, a menos que dicho toque de bola sobre el tercer STRIKE resulta un FLY de FOUL cogido por cualquier defensor, en cuyo caso el anotador oficial no anotará STRIKEOUT y acreditará al defensor que cogió dicho FLY de FOUL un OUT realizado.

- (b) Cuando un bateador deja el partido con dos STRIKES en su contra, y el bateador sustituto completa el STRIKEOUT, el anotador oficial cargará el STRIKEOUT y el turno al bate al primer bateador. Si el bateador sustituto completa el turno al bate de cualquier otra forma, incluyendo una base por bolas, el anotador oficial anotará la acción como que ha sido realizada por el bateador sustituto.

10.16 CARRERAS LIMPIAS Y CARRERAS PERMITIDAS

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

- (a) El anotador oficial cargará una carrera limpia al lanzador cada vez que un corredor llegue a HOME por la ayuda de HITS, toques de sacrificio, FLIES de sacrificio, bases robadas, OUTS realizados, jugadas de elección, bases por bolas, bateadores golpeados por lanzamientos, BALKS, o WILD PITCHES (incluyendo un WILD PITCH sobre el tercer STRIKE que permita a un bateador llegar a primera base), antes de que el equipo a la defensiva haya tenido la oportunidad de eliminar al equipo a la ofensiva. Para el propósito de esta regla, una interferencia defensiva se interpretará como una oportunidad defensiva. Un WILD PITCH es solo culpa del lanzador y contribuye a una carrera limpia exactamente igual como una base por bolas o un BALK.

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

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

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

- (3) Con dos eliminados, Abel alcanza la primera por un error del SHORT STOP fallando al coger un ROLLING. Blas batea un HOME RUN. Carlos es eliminado por STRIKEOUT. Dos corredores han anotado, pero ninguna carrera es limpia porque Abel era el tercer eliminado de la entrada, si se reconstruye sin el error.
 - (4) Con dos eliminados, Abel alcanza primera por la interferencia del receptor, Blas batea un HOME RUN. Carlos es eliminado por STRIKEOUT. Dos carreras han sido anotadas, pero solo una (Blas) es limpia porque el anotador oficial no puede asumir que Abel hubiera sido el eliminado para terminar la entrada sin la interferencia del receptor.
- (b) Ninguna carrera será limpia cuando sea anotada por un corredor que llegue a primera base:
 - (1) Por un HIT o de otro modo después de que su turno al bate haya sido prolongado por un FLY de FOUL no cogido en un error.
 - (2) A causa de interferencia u obstrucción.
 - (3) A causa de cualquier error de la defensa.
 - (c) Ninguna carrera será limpia cuando sea anotada por un corredor cuya presencia en las bases se prolongó por un error, si dicho corredor pudo haber sido eliminado en una jugada sin error.
 - (d) Ninguna carrera será limpia cuando el avance del corredor ha sido facilitado por error, un PASSED BALL, o una interferencia defensiva u obstrucción, si a juicio del anotador oficial esa carrera no podía haber sido anotada sin la ayuda de dicha mala jugada.
 - (e) Un error del lanzador es tratado exactamente igual que un error de cualquier otro defensor en el cálculo de las carreras limpias.
 - (f) Cuando ocurre un error defensivo, al lanzador se le concederá el beneficio de la duda al determinar a qué base habrían avanzado cualquiera de los corredores si el juego del equipo a la defensiva hubiera sido sin error.

- (g) Cuando los lanzadores son relevados durante una entrada, el anotador oficial no acreditará al lanzador relevo ninguna carrera (sea limpia o sucia) anotada por un corredor que estaba en base en el momento en que entró en el juego, ni las carreras anotadas por cualquier corredor que llegó a una base en una jugada de elección en el cual se eliminó a un corredor dejado en base por el lanzador precedente.

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

- (1) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas es eliminado en un ROLLING, mientras que Abel avanza hasta segunda base. Batazo de FLY de Carlos que es eliminado. Daniel conecta un HIT de una base, Abel anota. La carrera de Abel es cargada a Pedro.
- (2) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas hace que Abel sea eliminado en segunda en una jugada forzada. Carlos es eliminado en un ROLLING, mandando a Blas a segunda base. Daniel conecta un HIT de una base, Blas anota. La carrera de Blas es cargada a Pedro.
- (3) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas conecta un HIT de una base, Abel avanza hasta tercera base. Carlos batea un ROLLING al SHORT STOP, siendo eliminado Abel en HOME, Blas va hasta segunda base. Batazo FLY de Daniel que es eliminado. Eduardo conecta un HIT de una base, Blas anota. La carrera de Blas es cargado a Pedro.
- (4) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas recibe una base por bolas. Carlos es eliminado en un FLY. Abel es eliminado con un PICK-OFF en segunda. Daniel conecta un HIT de dos bases, Blas anota desde la primera. La carrera de Blas es cargada a Rogelio.
- (5) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas recibe una base por bolas. Serafín releva a Rogelio. Carlos fuerza a eliminar a Abel en tercera. Daniel fuerza a eliminar a Blas en tercera. Eduardo batea un HOME RUN, anotando tres carreras. El anotador oficial acreditará una carrera a Pedro, una a Rogelio y una a Serafín.

(6) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas recibe una base por bolas. Carlos conecta un HIT de una base y llena las bases. Daniel fuerza eliminar a Abel en HOME. Eduardo conecta HIT de una base, anotando Blas y Carlos. El anotador oficial cargará una carrera a Pedro y una a Rogelio.

(7) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base por una base por bolas. Rogelio releva a Pedro. Blas conecta un HIT de una base, pero Abel es eliminado al intentar llegar a tercera y Blas consigue la segunda base en el tiro. Carlos conecta HIT de una base, Blas anota. La carrera de Blas se cargará a Rogelio.

(h) Un lanzador relevo no será considerado responsable cuando el primer bateador a quien le lanza llega a primera base por cuatro bolas si dicho bateador tiene una determinada ventaja en la cuenta de bolas y STRIKES cuando los lanzadores son cambiados.

(1) Si, cuando los lanzadores son cambiados, el conteo es:

- 2 bolas, ningún STRIKE
- 2 bolas, 1 STRIKE
- 3 bolas, ningún STRIKE
- 3 bolas, 1 STRIKE
- 3 bolas, 2 STRIKES

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

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

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

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

- 2 bolas, 2 STRIKES
- 1 bola, 2 STRIKES
- 1 bola, 1 STRIKE
- 1 bola, ningún STRIKE
- ninguna bola, 2 STRIKES

- ninguna bola, 1 STRIKE

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

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

Regla 10.16(i) Comentario: La intención de la Regla 10.16(i) es cargar a los lanzadores de relevo con las carreras limpias de las cuales ellos son los únicos responsables. En algunos casos, las carreras cargadas como limpias contra el lanzador de relevo podrán ser cargadas como no limpias contra el equipo. Por ejemplo:

- (1) Con 2 OUTS y Pedro como lanzador, Abel llega a primera por una base por bolas. Blas consigue la primera por un error. Rogelio releva a Pedro. Carlos batea un HOME RUN, anotándose 3 carreras. El anotador oficial cargará 2 carreras sucias a Pedro, 1 carrera limpia a Rogelio y 3 carreras sucias al equipo (porque la entrada hubiese terminado con 3 eliminados cuando Blas bateó y se cometió el error).
- (2) Con 2 OUTS y Pedro como lanzador, Abel y Blas reciben sendas bases por bolas. Rogelio releva a Pedro. Carlos consigue la primera por un error. Daniel batea un HOME RUN, anotándose 4 carreras. El anotador oficial cargará 2 carreras sucias a Pedro, y 2 carreras sucias a Rogelio (porque la entrada hubiera terminado con 3 eliminados cuando Carlos bateó y se cometió un error).
- (3) Ningún OUT y Pedro como lanzador, Abel llega a primera por una base por bolas. Blas consigue la primera base por un error. Rogelio releva a Pedro. Carlos batea un HOME RUN, anotándose 3 carreras. Daniel y Eduardo son eliminados por STRIKEOUT. Francisco llega a primera por un error. Jorge batea un HOME RUN y se anotan 2 carreras. El anotador oficial cargará 2 carreras, una de ellas limpia, a Pedro; 3 carreras, una de ellas limpia, a Rogelio; y 5 carreras, dos de ellas limpias, al equipo (porque sólo Abel y Carlos hubiesen anotado en una entrada reconstruida sin errores).

10.17 LANZADOR GANADOR Y PERDEDOR

- (a) El anotador oficial acreditará como lanzador ganador a aquel lanzador cuyo equipo coge ventaja en el marcador mientras él está lanzando, o durante la entrada a la ofensiva en que fue retirado del partido, y ya no pierde tal ventaja, a menos que:

- (1) Tal lanzador es un lanzador inicialista, en cuyo caso se aplica la Regla 10.17(b).
- (2) Se aplica la Regla 10.17(c).

Regla 10.17(a) Comentario: Siempre que la anotación está empatada, el partido se convierte en un nuevo encuentro en lo que se refiere al lanzador ganador. Una vez que el equipo contrario toma la ventaja, todos los lanzadores que han lanzado hasta ese

momento y han sido reemplazados, están excluidos de ser acreditados con la victoria. Si el lanzador contra cuyos lanzamientos el equipo contrario obtuvo la ventaja continúa lanzando hasta que su equipo recobre la ventaja, y ésta se mantiene hasta el final del partido, ese lanzador será el lanzador ganador.

- (b) Si el lanzador cuyo equipo toma la ventaja cuando está en el partido, o durante la entrada a la ofensiva cuando es retirado del partido, y su equipo no pierde la ventaja, es un lanzador inicialista que no ha completado:

(1) cinco entradas de un partido que dura seis o más entradas en defensa,

(2) cuatro entradas de un partido que dura cinco entradas en defensa,

En estos casos, el anotador oficial acreditará como lanzador ganador al lanzador de relevo, si sólo hay un lanzador de relevo, o al relevo que, a juicio del anotador oficial, ha sido el más efectivo, si ha habido más de un lanzador de relevo.

Regla 10.17(b) Comentario: La intención de la Regla 10.17 es que el lanzador de relevo lance como mínimo una entrada completa, o lance cuando se realiza el eliminado crucial, en el contexto del partido (incluido el resultado), para que sea acreditado como lanzador ganador. Si el primer lanzador de relevo lanza con eficacia, el anotador oficial no deberá presuponer que éste lanzador es el ganador, ya que la regla requiere que la victoria se le conceda al más eficaz y es posible que un lanzador de relevo posterior sea aún más eficaz. El anotador oficial, para determinar qué lanzador de relevo fue el más eficaz, deberá considerar el número de carreras, de carreras limpias y de corredores dejados en base de cada uno de los lanzadores de relevo así como la situación del partido en el momento en que cada lanzador de relevo entró en el partido. Si dos o más lanzadores de relevo tuvieran similar eficacia, el anotador oficial deberá presuponer que el primer lanzador de relevo fue el lanzador ganador.

- (c) El anotador oficial no le anotará la victoria al lanzador de relevo que ha sido inefectivo en una aparición breve, cuando al menos un lanzador de relevo sucesivo ha lanzado de un modo eficaz ayudando a su equipo a mantener la ventaja. En este caso, el anotador oficial acreditará como lanzador ganador al lanzador de relevo sucesivo que fue, a juicio del anotador oficial, más eficaz.

Regla 10.17(c) Comentario: El anotador oficial generalmente deberá, pero no es obligatorio, considerar que la presencia de un lanzador de relevo es ineficaz y breve si el lanzador de relevo lanza menos de una entrada y dos o más carreras limpias sean anotadas (aunque dicha carreras se le anoten al lanzador anterior). El Comentario de la Regla 10.17(b) provee una guía para escoger el lanzador ganador cuando hay varios lanzadores de relevo.

- (d) El lanzador perdedor es un lanzador que es responsable de la carrera que conceda al equipo que gana la ventaja definitiva.

Regla 10.17(d) Comentario: Cada vez que la anotación esté empatada, el partido se convierte en un nuevo encuentro por lo que hace referencia a la determinación del lanzador perdedor.

10.18 SHUTOUTS

Un SHUTOUT es una estadística acreditada a un lanzador que no permite que le anoten ninguna carrera en un partido. No se le debe acreditar a ningún lanzador un SHUTOUT a menos que haya lanzado el partido completo, o a menos que entre en el partido sin ningún eliminado antes que el equipo contrario haya anotado en la primera entrada, sin permitir que anoten ninguna carrera y que lance el resto del partido sin permitir ninguna carrera. Cuando dos o más lanzadores se combinen para lanzar un SHUTOUT, el servicio de estadísticas de la LIGA deberá hacer una anotación que aparecerá en las estadísticas oficiales de lanzadores.

10.19 PARTIDOS SALVADOS PARA LANZADORES DE RELEVO

Un partido salvado es una estadística acreditada a un lanzador de relevo, tal y como establece esta Regla 10.19.

El anotador oficial acreditará a un lanzador con un salvado cuando reúne las cuatro condiciones siguientes:

- (a) Es el lanzador que termina un partido ganado por su equipo.
- (b) No es el lanzador ganador.
- (c) Es acreditado con al menos 1/3 de una entrada lanzada.
- (d) Cumple una de las siguientes condiciones:
 - (1) Entra en el partido con una ventaja de no más de tres carreras y lanza por lo menos una entrada.
 - (2) Entra en el partido, independientemente del resultado, cuando la carrera potencial del empate se encuentra en bases, o al bate, o es el siguiente bateador (es decir, que la carrera potencial del empate ya se encuentra en una de las bases o es uno de los dos primeros bateadores a quien se enfrente).
 - (3) Lanza un mínimo de tres entradas.

10.20 ESTADÍSTICAS

La LIGA designará un servicio de estadísticas oficial. Este servicio mantendrá un registro acumulativo de todos los datos de bateo, defensa, avance de bases y lanzadores especificados en la Regla 10.02 para cada jugador que aparezca en un partido de la competición.

El servicio de estadísticas preparará un informe al final de la competición, incluyendo todas las estadísticas individuales y por equipos de cada partido de la competición, y presentará este informe a la LIGA. Este informe identificará a cada jugador por su nombre y apellido, e indicará en cada bateador si batea a la derecha, a la zurda o de ambas formas, así como para cada defensor y lanzador si tiran a la derecha o a la zurda.

Cuando un jugador que aparece en el orden al bate inicial del equipo visitante es sustituido antes de que haya participado defensivamente, no será acreditado en las estadísticas defensivas, a menos que juegue esa posición durante un partido. Sin embargo, todos los jugadores mencionados serán acreditados con un partido jugado (en las estadísticas de bateo) siempre que sean anunciados dentro del juego o incluidos en el orden al bate oficial.

Regla 10.20 Comentario: El anotador oficial debe acreditar al jugador como que jugó a la defensa si ese jugador está en el campo por lo menos durante un lanzamiento o jugada. Si un partido es suspendido (por ejemplo, debido a la lluvia) después de sustituir un jugador que entra en el campo pero antes que se haga un lanzamiento o una jugada, el anotador oficial le acreditará al jugador con un partido jugado en las estadísticas de bateo pero no le acreditará al jugador ninguna estadística defensiva. Si un partido es suspendido (por ejemplo, debido a la lluvia) después que un lanzador sustituto entra en el campo pero antes que se haga un lanzamiento o una jugada, el anotador oficial debe acreditarle al lanzador con un partido jugado en las estadísticas de bateo pero no le acreditará al lanzador ninguna estadística defensiva o con partido lanzado.

Cualquier partido celebrado para decidir un empate al final de la competición debe ser incluido en las estadísticas de dicha competición.

10.21 DETERMINACIÓN DE LOS PROMEDIOS

Para determinar:

- (a) Porcentaje de partidos ganados y perdidos: divida el número de partidos ganados, entre la suma de partidos ganados y perdidos.

- (b) Promedio de bateo: divida el número total de HITS (no el total de bases obtenidas con los HITS) entre el total de veces al bate (AT BAT), como se define en la Regla 10.02(a).
- (c) Porcentaje de SLUGGING: divida el número total de bases obtenidas en los HITS conectados entre el total de veces al bate (AT BAT), como se define en la Regla 10.02(a).
- (d) Promedio de defensa: divida la suma de OUTS realizados y asistencias entre el total de OUTS realizados, asistencias y errores (total que será llamado oportunidades).
- (e) Promedio de carreras limpias del lanzador: multiplique el total de carreras limpias cargadas en su contra por 9 o por 7 (número de entradas previsto para la competición), y divida el resultado entre el número total de entradas que dicho lanzador ha lanzado, incluyendo las fracciones de entrada.

Regla 10.21(e) Comentario: Por ejemplo $9^{1/3}$ de entradas lanzadas y 3 carreras limpias es un promedio de carreras limpias de 2.89 (9 veces 3 carreras limpias dividido por $9^{1/3}$ es igual a 2.89).

- (f) Porcentaje de llegada a base, divida la suma de HITS, bases por bolas, y veces golpeado por un lanzamiento entre la suma de veces al bate, bases por bolas, veces golpeado por un lanzamiento y FLIES de sacrificio.

Regla 10.21(f) Comentario: A fin de computar el porcentaje de llegada a base, no tenga en cuenta cuando un bateador llega a primera base por interferencia u obstrucción.

10.22 MÍNIMOS PARA PREMIOS INDIVIDUALES

Para asegurar la uniformidad al establecer los trofeos de bateo, lanzadores y defensa de una competición, dichos campeones individuales tendrán que ajustarse a las normas mínimas de actuación siguientes:

- (a) El campeón individual de bateo, de SLUGGING o de llegadas a base, será el jugador con el más alto promedio de bateo, de SLUGGING o de llegadas a base, con tal que esté acreditado con un total de tantos o más turnos al bate (PAB) en los partidos de la competición como el número de partidos programados para cada equipo en dicha competición, multiplicados por 3,1 en el caso de un jugador que participe en una competición que tenga una duración de 100 o más partidos, o multiplicado por 2,7 en el caso de un jugador que participe en un campeonato de menos de 100

partidos. El total de turnos al bate (PAB) incluirá las veces al bate oficiales, más las bases por bolas, las veces golpeado por un lanzamiento, los toques de sacrificio, los FLIES de sacrificio y las veces en que ha conseguido la primera base por interferencia u obstrucción. A pesar del requisito de comparecencias mínimas al bate, si un jugador que tenga un número menor de turnos a las requeridos, pero su promedio sería el mejor si tuviera el mínimo de comparecencias, ese será el campeón de bateo, de SLUGGING o de llegadas a base, según corresponda.

Regla 10.22(a) Comentario: Si una competición tiene programados 162 partidos para cada equipo, se requieren 502 turnos al bate (162 veces por 3.1 igual a 502) para que un jugador pueda ser campeón de bateo, de SLUGGING o de llegadas a base. Si una competición programa 80 partidos para cada equipo, se requieren 216 turnos al bate (80 veces por 2.7 igual a 216) para que un jugador pueda ser campeón de bateo, de SLUGGING o de llegadas a base. Fracciones de turnos al bate deben ser redondeadas por exceso o defecto al número entero más cercano. Por ejemplo, 162 veces por 3.1 equivale a 502.2, el cual es redondeado por defecto a 502.

Si por ejemplo, Abel tiene el promedio de bateo más alto entre los que tuvieron 502 comparecencias, con un promedio de bateo de .362 (181 HITS en 500 turnos al bate), y Blas tiene 490 comparecencias al bate, 440 turnos al bate y 165 HITS con un promedio de bateo de .375, Blas será el campeón de bateo, porque si añadimos 12 turnos más al bate aún poseerá un promedio más alto que Abel: .365 (165 HITS en 452 turnos al bate). Abel tiene .362.

- (b) El campeón individual de los lanzadores será el lanzador con el promedio más bajo de carreras limpias, con tal de que haya lanzado por lo menos tantas entradas como el 80% del número de partidos programados para cada equipo en la competición.

Regla 10.22(b) Comentario: Por ejemplo, si la competición consta de 144 partidos para cada equipo, 112 entradas lanzadas servirían para calificar a un lanzador para el campeonato de lanzadores. Las fracciones de entrada para el número requerido de entradas deben ser redondeadas al tercio más cercano de entrada. Por ejemplo, el 80% de 144 partidos es 115.2, por lo tanto 115^{1/3} entradas sería el mínimo requerido para el campeonato de lanzadores de una competición con 144 partidos programados. En una competición de 76 partidos, el 80% sería 60.8, por tanto 60^{2/3} sería el mínimo requerido para un campeonato de lanzadores en esa competición.

- (c) Los campeones individuales a la defensa serán los defensores con el más alto promedio de defensa en cada posición, con tal de que:
- (1) Un receptor debe haber participado como receptor por lo menos en la mitad del número de partidos programados para cada equipo en la competición.

- (2) Un jugador de cuadro o un exterior debe haber participado en su posición por lo menos en las dos terceras partes del número de partidos programados para cada equipo en la competición.
- (3) Un lanzador debe haber lanzado por lo menos en tantas entradas como el número de partidos programados para cada equipo en la competición, a menos que otro lanzador tenga un promedio a la defensa tan alto o más, y ha tenido un número mayor de oportunidades en menor número de entradas, en ese caso tal lanzador será el campeón a la defensa.

10.23 PAUTAS PARA LOS RECORDS ACUMULATIVOS

- (a) **BATAZOS VÁLIDOS CONSECUTIVOS (RACHA DE HITS).** Una secuencia de batazos válidos (racha de HITS) consecutivos no terminará si la comparecencia al bate tiene como resultado una base por bolas, golpeado por un lanzamiento, interferencia defensiva u obstrucción o toque de sacrificio. Un FLY de sacrificio terminará la secuencia.
- (b) **SUCESIÓN DE BATAZOS VÁLIDOS (RACHA DE HITS) EN PARTIDOS CONSECUTIVOS.** Una sucesión de batazos válidos (racha de HITS) en partidos consecutivos no finalizará si todas las comparecencias al bate (una o más) en un partido tienen como resultado una base por bolas, golpeado por un lanzamiento, una interferencia defensiva u obstrucción o un toque de sacrificio. La secuencia finalizará si el jugador hace un FLY de sacrificio y ningún batazo válido.

La racha individual de un jugador con HITS en partidos consecutivos será determinada por los juegos consecutivos en que el jugador aparezca y no estará determinada por los partidos disputados por su equipo.

- (c) **SUCESIÓN (RACHA) DE PARTIDOS JUGADOS CONSECUTIVOS.** Una sucesión (racha) de partidos jugados consecutivos se prolongará si el jugador juega una mitad de entrada a la defensiva, o si completa un turno al bate alcanzando una base o siendo eliminado. Una comparecencia como corredor sustituto interrumpirá la secuencia. Si un jugador es expulsado de un partido por un árbitro antes de que pueda cumplir con los requisitos de esta Regla 10.23(c), su secuencia continuará.

- (d) JUEGOS SUSPENDIDOS. Para el propósito de esta regla 10.23, todas las actuaciones en la continuación de un partido suspendido serán consideradas como si ocurriera en la fecha original del partido.

INSTRUCCIONES GENERALES PARA LOS ÁRBITROS

- Mientras están en el terreno de juego, los árbitros no deben propiciar conversaciones con los jugadores. Manténgase alejado de los cajones de los COACHES y no hable con los entrenadores.
- Mantenga su uniforme limpio y en buenas condiciones. Esté activo y atento en el terreno.
- Sea siempre cortés con los miembros de los equipos; evite visitar las oficinas de los clubes y la sospecha de amiguismo con los miembros de los equipos participantes.
- Cuando entra en un campo de béisbol su única obligación es actuar como árbitro del partido en representación del béisbol.
- No permita que las críticas o presiones le impidan estudiar detenidamente las situaciones difíciles a que puedan conducirlo las protestas de los partidos. Lleve consigo el Reglamento Oficial. Es mejor detener el partido diez minutos y consultar las reglas, que tener un partido bajo protesta y que tenga que volverse a celebrar.
- Mantenga el partido en movimiento. El trabajo enérgico y diligente de los árbitros ayuda a menudo al desarrollo dinámico del partido.
- Usted es el único representante del béisbol en el terreno de juego. Frecuentemente ésta es una posición difícil que requiere de mucha
- paciencia y buen criterio, pero no olvide que lo más esencial para conducir una mala situación es mantener su propio temperamento y autocontrol. Sin duda va a cometer errores, pero no intente nunca “compensarlos”. Tome todas las decisiones como las vea y olvídense cuál es el equipo
- local y cual el visitante.
- Mantenga siempre la vista sobre la pelota mientras ésta esté en juego. Es más importante saber exactamente dónde cae un FLY, o a donde va a parar un tiro, que si un corredor dejó o no de pisar una base. Tómese su tiempo para decidir y no de la espalda demasiado rápido cuando un defensor está tirando para completar un DOBLE PLAY. Tenga cuidado que no caiga la pelota una vez a declarado a un jugador eliminado.

Instrucciones Generales para los Árbitros

- No haga las señas mientras está corriendo. Espere a que se complete la jugada antes de realizar cualquier movimiento con los brazos.
- Cada grupo de árbitros debe de trabajar con un sistema de señales simples que puedan ayudarle en caso de duda o de error. Si está seguro de haber decidido una jugada correctamente, no se deje impresionar por las protestas de los jugadores que insisten en que consulte a otro árbitro. Si no está seguro, pregúntele a uno de sus compañeros. No lleve esto al extremo, esté alerta y decida sus propias jugadas. ¡Pero recuerde! Que lo más importante es tomar las decisiones correctamente. Si tiene dudas no vacile en consultar a su compañero. La dignidad del árbitro es importante, pero nunca tan importante como “estar en lo cierto”.
- Una de las reglas más importantes para los árbitros es “ESTAR EN BUENA POSICIÓN PARA VER TODAS LAS JUGADAS”. Aunque su decisión pueda ser cien por cien correcta, los jugadores dudarán de ella si creen que usted no estaba en el lugar apropiado para ver la jugada con claridad y exactitud.
- Finalmente, sea amable, imparcial y firme en sus decisiones, y así ganará el respeto de todos.

LAS REGLAS DE ANOTACIÓN

Índice

Anotador Oficial,	10.01	Indiferencia defensiva,	10.07(g)
Apelación de la decisión de un anotador,	10.01(a)	Informes,	10.02, 10.03
Asistencia,.....	10.10	Jugada de elección (FIELDER'S CHOICE),2.00, 1012(f)(2)	
Base robada,.....	10.07	Lanzador ganador y perdedor,	10.17
Base por bolas,	10.14	Partido FORFEIT,.....	10.03(e)
Batazo valido (HIT),	10.05, 10.06	Partido protestado,	10.03(b)(3)
Batazo valido (HIT) determinar el valor,	10.06	Partido suspendido,.....	10.03(e)
Batazo valido (HIT) que determina el partido,10.06(f)(g)		Partido terminado,	10.03(e)
Bateador fuera de turno,	10.01(b)(4), 10.03(c)	Partido SALVADOR para lanzadores de relevo, .	10.19
Carreras permitidas,	10.16	Pasarse al deslizarse (definición),.....	2.00
Carreras impulsadas,.....	10.04	PASSES BALL,	10.13
Carreras limpias,.....	10.16	Porcentajes (como determinarlo),	10.21
Cogido robando,	10.07(h)	Premios individuales (como determinarlos),	10.22
DOBLE PLAY,.....	10.11	Sacrificio,.....	10.08
Eliminado (OUT),	10.09	SHUTOUT,	10.18
Error,	10.12	STRIKEOUT,.....	10.15
Esfuerzo ordinario (definición),	2.00	Sustituciones,	10.03(b)
Estadísticas,.....	10.20	TRIPLE PLAY,.....	10.11
Hoja de anotación,	10.02, 10.03(b)	WILD PITCH,.....	10.17
Hoja de anotación (comprobación),	10.03(c)		

ÍNDICE

Nota: Para cualquier punto no relacionado en esta lista o para otras informaciones, ver las definiciones en orden alfabético de la Regla 2.00.

Abandonar el esfuerzo al correr las bases – 6.05, 6.09(b) Comentario, 7.08(a)(2), 7.08(j), 7.10(c).

Anotador oficial – 3.03, 9.04(a)(8), ver también la Regla 10.00.

Apelación – 6.07, 7.04(d) Nota, 7.05(i) Comentario, 7.08(d, j-k), 7.10, 9.02(c).

Árbitro – 9.00.

Control de los cuidadores del terreno 3.11.

Iluminación artificial 4.14, 5.10(a-b).

Juicio de las condiciones de juego 3.10(b-c), 4.01(d), 5.10(a).

Lesión 5.10(c, h).

Obligaciones antes del partido 3.01.

Redactando los informes del partido 4.18, 9.05.

Tocado por un lanzamiento o un tiro 5.08, 5.09(g), 6.05(b) Comentario, 7.05(i).

BALK – 4.03(a), 7.07, y otras violaciones presentes en la regla 8.00.

Sanción 5.09(c), 7.04(a), 8.05.

Banquillo/DUGOUT – 1.08, 2.00.

Cogida/Intento de jugada 2.00 (“Cogida” Comentario), 5.10(f), 6.05(a), Comentario, 7.04(c), 7.11. Equipación/Material 3.14.

Ocupantes 3.06 Comentario, 3.17, 4.06, 4.07, 4.08, 9.05(c).

Pelota viva desviada dentro 7.05(h).

Base – 1.04, 1.06, 2.00.

Base separada de su posición 7.08(c) Regla Aprobada 1 y 2.

Base o HOME no tocados – 7.05(i) Comentario, 7.08(k), 7.10(b, d).

ver también Apelación y Corredor (obligatoriedad de tocar).

BAT BOY/GIRL – 1.16(e), 3.15, 3.17.

Bate – 1.10. Alterado 6.06(d).

Bate ilegal – 1.10, 6.06(d).

Bateador designado – 6.10.

Bateador/Bateador-Corredor –

Golpeado por un lanzamiento 5.09(a), 6.05(f), 6.08(b), 2.00 (Bola, STRIKE).

Golpeado por una pelota bateada 5.09(f), 6.05(g), 7.09(k).

Interferencia con 6.08(c), 7.04(d).

Interferencia del 6.05(g-i, k), 6.06(c), 7.08(g), 7.09.

No consigue llegar a primera base 6.08, 6.09(b).

Posición en el cajón de batear 2.00, 6.02, 6.03, 6.06.

Bateador emergente – ver sustituciones.

Bateando fuera de turno – 6.07.

Bolsa de Resina – 3.01(f), 8.02(a).

Cajón del bateador – 1.04, 2.00, 6.02, 6.03, 6.06.

Carreras anotadas – 4.09, 5.06, 6.05(n), 7.04(b)

Comentario, 7.07, 7.08(g), 7.10

Comentario, 7.12.

Apelación del “Cuarto Eliminado” 7.10.

Casco – 1.16, 6.05(h) Comentario.

Cogida – 2.00, 6.05(a-b).

Concesión de bases –

Apelación 7.10.

Error de tiro de un jugador de cuadro 7.05(g).

Error de tiro de un lanzador mientras está en contacto con la goma de lanzar 7.05(h), 7.05(g-i), 8.01(e).

Interferencia de un espectador 3.16

Comentario. Obstrucción 7.06(a)

Comentario. Reglas de campo 3.13.

Consulta medio SWING – 9.02(c) Comentario.

Corredor –

Abandona el esfuerzo al correr las bases 6.08, 6.09(b) Comentario, 7.08(a)(2), 7.08(j), 7.10(c). Abandona la línea para evitar ser tocado 7.08(a)(1).

Avanza al corredor precedente 7.08(h).

Derecho a una base 7.01, 7.03, 7.08(b) Comentario.

Golpeado por un lanzamiento 5.09(h), 6.05(n).

Necesidad de retocar (tag up) 2.00, 7.08(d), 7.10(a), 2.00 (INFIELD FLY), 5.09(e), 7.05(1) Comentario. Obligatoriedad de tocar 7.02, 7.08(c) Regla Aprobada 2.

Prohibición de correr las bases en sentido contrario 7.08(i).

Prohibición de volver atrás 5.06 Comentario, 7.01 Comentario, 7.10(b).

Tocado por un lanzamiento 5.09(h), 6.05(n).

Tocado por una pelota bateada 5.09(f), 7.09(k).

ver también Bateador-Corredor.

Corredor emergente – ver sustituciones.

Cuarto eliminado aparente – 7.10.

Defensor –

Cae fuera del terreno de juego 5.10(f), 7.04(c).

Tira el guante a la pelota 7.05(a-e, j).

Demorar el partido –

FORFEIT por demora 4.15.

Por el bateador 6.02(c-d).

Por el lanzador 6.02(b) Comentario, 8.02(c), 8.04, 8.05(h).

Desfigurar, alterar la pelota de juego – 3.02, 8.02(a).

Doble juego – 4.13.

DUGOUT – ver Banquillo.

Equipación/Material –

Banquillo 1.08. Base 1.06. Bate 1.10. Casco 1.16.

Goma del HOME 1.05.

Goma de lanzar 1.04, 1.07.

Guante 1.12, 1.13, 1.14, 1.15.

Pelota 1.09. Publicidad 1.17.

Uniformes 1.11.

Espectadores – 3.09, 3.13, 3.15, 3.18, 4.06(a)(1-2), 5.10(f), 7.04(c), 9.01(e)(2).

Interferencia 2.00 (Interferencia (d)), 3.16.

Expulsiones – 4.06, 4.07, 4.08, 9.01, 9.02, 9.05.

Fallo de la iluminación artificial – 4.12(a-b), 5.10(b).

FORFEIT – 3.11, 3.18, 4.15, 4.16, 4.17, 9.04(a)(6), 10.03(e).

FOUL TIP – 2.00, 5.09(g), 6.05(b) Comentario, 7.08(d) Comentario.

Fraternizar – 3.09.

Goma del lanzador – 1.04, 1.07.

Guante – 1.12, 1.13, 1.14, 1.15.

Tocar ilegalmente una pelota viva 7.05(a, c, e).

Guía (COACH) de bases – 4.05.

Interferencia 3.15, 5.08, 7.09(h-i), 7.11.

Restricciones 3.17, 4.06(a).

HOME RUN – 6.09(d), 7.05(a).

INFIELD FLY – 2.00, 6.05(e, l), 7.08(f) Excepción.

Interferencia –

De un espectador 2.00 (Interferencia (d)), 3.16.

Defensiva 2.00, 6.08(c), 7.04(d), 7.07.

Del árbitro 2.00, 5.09(b, f), 6.08(d).

Del personal autorizado en el terreno de juego 3.15.

Intencional (DOBLE PLAY) 7.09(f), 6.05(m), 7.08(b) Comentario.

Ofensiva 2.00, 5.09(f-g), 6.05(h-i, m-n), 6.06(c), 6.08(d), 7.08(b, f-g), 7.09, 7.11.

SWING en la cabeza del receptor 6.06(c) Comentario.

ver también Guías (COACH) de Bases, Bateador y Receptor.

Jugada de elección – 2.00, 10.12(f)(2).

Jugada forzada/eliminador forzado – 2.00, 7.08(e).

Lanzador –

Ambidiestro 8.01(f).

Estar en posesión de objetos o sustancias extrañas 8.02(b).

Lanza intencionalmente al bateador 8.02(d).

Llevarse la mano a la boca 8.02(a)(1).

Pelota alterada 8.02(a)(6).

Pie de pivote 2.00, 8.01(a-b, e).

Posiciones legales 8.01(a-b).

Se convierte en un jugador de cuadro 8.01(e).

Tirar fuera del terreno de juego mientras está en contacto con la goma del lanzador 7.05(h).

Tiros de calentamiento 8.03, 8.06 Comentario.

Visitas por parte del entrenador o COACH 8.06.

Lanzamiento – Bola 2.00.

Que golpea a bateador 5.09(a), 6.05(f), 6.08(b), 2.00 (Bola, STRIKE).

Que golpea a un corredor intentando anotar 5.09(h), 6.05(h).

Que golpea intencionalmente al bateador 8.02(d).

Que se aloja en la equipación del receptor o del árbitro 5.09(g), 7.05(i).

Que va fuera del terreno de juego 7.05(h).

STRIKE 2.00.

Lanzamiento de rápido retorno – ver lanzamiento ilegal.

Lanzamiento ilegal – 2.00 (Lanzamiento ilegal y de rápido retorno), 8.01(b)

Comentario, 8.01(d), 8.05(e).

Lanzamiento ilegal al cuerpo del bateador – 8.02(d).

Lanzamiento que toca el terreno – 2.00 (Bola).

Lesión de un jugador o de un árbitro – 5.10(c, h).

Límite de tiempo – 4.12(a)(2), 4.12(a) Nota, 9.04(a)(7).

Línea de tres pies – 1.04, 6.05(k).

Lista de jugadores no disponibles – 3.17 Comentario.

Meteorología y condiciones de juego – 3.10, 3.13, 4.01(d), 4.12(a), 4.13(d), 5.10(a), 6.02(b)

Comentario, 8.02(a)(1).

Las condiciones meteorológicas tienen preferencia 4.12(a) Nota.

Obstrucción – 2.00, 7.06, 7.09(j) Comentario.

De un espectador 4.09(b).

Orden al bate – 3.03, 3.04, 3.05, 3.06, 3.07, 3.08, 4.01, 4.04, 6.01, 9.04(a)(8).

Orden público – 3.18.

Oscuridad/iluminación artificial – 4.12(a)(4), 4.12(a) Nota, 4.14, 5.10(a-b).

Partidos empatados – 2.00, 4.10(d), 4.12.

Partidos protestados – 4.19, 9.02(b).

Partidos reglamentarios – 1.03, 4.10, 4.11.

Partidos de 7 entradas 4.10(a) Excepción.

Partidos suspendidos – 4.12, 4.10(d).

Pasarse corriendo o deslizándose una base –

Primera base 7.08(c, j), 7.10(c).

HOME 7.08(k), 7.10(d).

Pelota – 1.09.

Deteriorada 3.02, 8.02(a).

Pelota de juego reglamentaria 3.01(c-e).

Pelota bateada ilegalmente – 5.09(d), 6.06(a).

Pelota buena – 2.00.

Dejada caer intencionalmente 6.05(l).

Desviada fuera del terreno de juego 6.09(g-h), 7.05(a, f).

Sale del terreno de juego 6.09(e-g), 7.05(f).

Toca a un corredor o a un árbitro 5.09(f) Comentario, 6.08(d), 6.09(c), 7.04(b), 7.08(f), 7.09(k).

Pelota dejada caer intencionalmente – 6.05(l).

Pelota de FOUL – 2.00, 5.09(e).

Pelota muerta (“Tiempo”) y reemprender el juego – 3.12, 5.02, 5.10, 5.11, 6.02(b) Comentario.

Posición de frente (WINDUP POSITION) – 8.01(a).

Posición de lado (SET POSITION) – 8.01(b).

Posición de los defensores en el terreno de juego – 4.03.

Receptor –

Interferencia con 6.06(c), 7.08(g).

Interferencia del 2.00 (Interferencia (b)), 6.08(c), 7.04(d), 7.07.

Pelota alojada en su equipación 5.09(g), 7.05(i).

Posición 4.03.

Reglas de anotación (Anotador Oficial) – Regla 10.00.

Reglas del campo – 3.13, 9.04(a)(9).

Reunión antes del partido – 4.01.

Responsabilidad de suspensión – 3.10.

Resultado de un partido – 4.11.

Retocar – 2.00 (INFIELD FLY, Retocar), 5.09(e), 7.05(i) Comentario, 7.08(d), 7.10(a).

Situaciones de tercer STRIKE – 2.00 (Bola), 5.09(g) Comentario, 6.05(b-d, f, j, n), 6.09(b), 7.09(a).

STRIKE/Zona de STRIKE – 2.00, 6.08(b).

Suspensión por lluvia – 3.10(c).

Sustituciones – 3.03, 3.08, 4.04.

Tercer STRIKE no cogido – 2.00 (Bola), 5.09(g) Comentario, 6.05(b-d, f, j, n), 6.09(b), 7.09(a).

Terreno de juego – 1.04.

Tiro – 2.00 (Lanzamiento Comentario y Tiro).

Interferencia con 5.08, 5.09(b), 6.05(h, k, m), 6.06(c), 7.05(e), 7.08(b), 7.09(j), 7.11.

Lanzador 8.01(a-c, e), 8.02(c), 8.05(a-d, j), Regla Aprobada, Comentario (b).

Tiro de la pelota fuera del terreno de juego – 3.01(e) Comentario, 7.05(g-i), 8.01(e).

Durante el intento de una jugada de apelación 7.10.

Durante una obstrucción 7.06(a) Comentario.

Interferencia de un espectador 3.16 Comentario.

Reglas del campo 3.13.

Tocar una pelota viva con la equipación fuera de su lugar correspondiente – 7.05(a-e, j).

Toque (TAG) – 2.00, 7.08(c, e)

Después de haber recibido una base (pelota viva) 6.08(a), 7.04(b).

Después de haberse pasado corriendo primera base (7.08(c, j), 7.10(c).

Después de no haber tocado el HOME 7.08(k) Comentario, 7.10 Comentario.

Mientras dos corredores están tocando la misma base 7.03.

Toque de queda – 4.12(a)(1), 4.12(a) Nota.

Uniforme - 1.11, 1.17.

Uniforme fuera del lugar correspondiente – 7.05(a-e, j).

Visitas al montículo – 8.06.