



**REGLAS OFICIALES
DE BÉISBOL**

Edición 2021

REGLAS OFICIALES DEL BÉISBOL

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Real Federación Española de Béisbol y Sófbol. Editadas por la R.F.E.B.S. **Edición 2018** (Pamplona). Edición revisada por Luis Ignacio Pardo Lozano. Presidente R.F.E.B.S.: Julio Pernas López.

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Real Federación Española de Béisbol y Sófbol. Editadas por la R.F.E.B.S. **Edición 2019** (Pamplona). Edición revisada por Luis Ignacio Pardo Lozano y Rubén Ferrer Pérez. Presidente R.F.E.B.S.: Julio Pernas López.

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL. Real Federación Española de Béisbol y Sófbol. Editadas por la R.F.E.B.S. **Edición 2021** (Pamplona). Edición revisada por Luis Ignacio Pardo Lozano. Presidente R.F.E.B.S.: Jesús M^a Lisarri Tomás.

Resumen de los Cambios en el Reglamento para el 2021

- Se modifica la [Regla 3.03\(e\)](#) para prohibir a los lanzadores usar mangas blancas, grises, o que a juicio del árbitro distraigan de cualquier manera.
- Se añade [Comentario a la Regla 5.05\(b\)\(2\)](#), sobre una bola lanzada que toca las joyas de un bateador.
- Se añade párrafo en [Comentario de la Regla 5.06\(c\)\(7\)](#), sobre un jugador que coloca intencionalmente la pelota dentro de su uniforme para engañar al corredor(es).
- Se modifica la [Regla 5.09\(a\)\(2\)](#) para indicar que se puede atrapar un foul tip después de golpear cualquier parte del cuerpo del receptor o sus accesorios.
- Se modifica la [Regla 5.09\(b\)\(7\)](#), sobre un corredor golpeado por una bola bateada antes de haber pasado a un defensor de cuadro.
- Se añade párrafo en la [Regla 5.09\(b\)\(7\)](#), para aclarar las situaciones en las que un infield fly golpea a un corredor.
- Se modifica la [Regla 6.01\(a\)](#) la cual dicta quien es el siguiente bateador después de que un corredor sea declarado out por interferencia sobre una bola bateada de foul.
- Se modifica el comentario de la [Regla 6.01\(d\)](#) que define las acciones que se considerarían interferencia intencional.
- Se modifica la [Regla 6.01\(i\)\(1\)](#), sobre colisiones con el receptor en el home.
- Se modifica una puntualización final a la [Regla 6.01\(i\)](#), que indica que la referencia a “el receptor” en la [Regla 6.01\(i\)](#) también se aplica a otros jugadores que cubren el home.
- Se modifica el comentario de la [Regla 6.04\(d\)](#) que dicta donde puede estar un dirigente, entrenador o jugador suspendido antes o durante un partido.
- Se modifica la [Regla 7.03\(a\)\(7\)](#), sobre forfait cuando un equipo “no se presenta...” después del primer partido de un doble encuentro, después de los 30 minutos, a fin de concordar con la [Regla 4.08\(c\)](#).
- Modificación en la [Definición de Términos](#) (“FOUL TIP”) para reflejar los cambios realizados en el comentario de la [Regla 5.09\(a\)\(2\)](#).
- Modificación en la [Definición de Términos](#) (“TOQUE”) añadiendo una oración al final de la definición sobre las joyas que usa el jugador.

- Modificación de la [Definición de Términos](#) (“TOCAR”) sobre las joyas que usa un jugador o árbitro.

También se hicieron correcciones en el índice y en algunos puntos que presentaban errores de traducción y/o transcripción.

ÍNDICE DE CONTENIDO
REGLAS OFICIALES DEL BÉISBOL 2021

1.00 – <u>OBJETIVOS DEL JUEGO</u>	10
2.00 – <u>EL TERRENO DE JUEGO</u>	
2.01 Dimensiones del terreno de juego	11
2.02 El Home Plate	12
2.03 Las Bases	12
2.04 La Goma del Lanzador.....	12
2.05 Banquillos	12
3.0 – <u>EQUIPAMIENTO Y UNIFORMES</u>	
3.01 La Bola.....	13
3.02 El Bate	13
3.03 Uniforme de los Jugadores	14
3.04 Mascota del Receptor	14
3.05 Mascotín del Primera Base	15
3.06 Guante de los Jugadores.....	15
3.07 Guante del Lanzador	16
3.08 El Casco.....	16
3.09 Implementos del Juego	17
3.10 3.10 Implementos en el terreno	17
4.00 – <u>PRELIMINARES DEL JUEGO</u>	
4.01 Antes de comenzar el juego.....	18
4.02 El mánager.....	19
4.03 Intercambio de alineaciones.	19
4.04 Condiciones del tiempo y el terreno.....	20
4.05 Reglas Especiales del Terreno	20
4.06 No Fraternalizar	21
4.07 Seguridad.....	21
4.08 Reglas que gobiernan los Doble juegos.....	21
5.00 – <u>COMENZANDO EL JUEGO</u>	
5.01 Comienzo del Juego (“¡Play Ball!”).....	23
5.02 Posición de los Jugadores	23
5.03 Coach de Bases.....	23

5.04	El bateador.....	24
	(a) El orden al bate	24
	(b) Bateador en el cajón	24
	(c) Completando el turno al bate	26
5.05	Cuando un bateador se convierte en corredor	26
5.06	Corriendo las bases	29
	(a) Base Ocupada	29
	(b) Avance en las bases	30
	(c) Bola Muerta.....	33
5.07	Lanzador	35
	(a) Ejecución Legal del lanzamiento	35
	(1) Posición de Windup	35
	(2) Posición de Set.....	36
	(b) Lanzamientos de Calentamiento.....	37
	(c) Demoras del lanzador	37
	(d) Tirando a una base	37
	(e) Efectos al sacar el pie de pivote de la goma de lanzar.....	38
	(f) Lanzadores ambidiestros	38
5.08	Cómo un equipo anota carreras.....	38
5.09	Haciendo un out.....	40
	(a) Bateador Eliminado.....	40
	(b) Eliminar a un corredor	43
	(c) Jugadas de apelación	47
	(d) El corredor siguiente	49
	(e) Final de la entrada	49
5.10	Sustituciones y Cambio del lanzador	
	(Incluye visitas al montículo)	49
5.11	Regla del bateador designado	53
5.12	Tiempo y Bola Muerta.....	55
6.00	<u>JUGADOR IMPROPIO, ACCIÓN ILEGAL, Y CONDUCTA ANTIDEPORATIVA</u>	
6.01	Interferencia, Obstrucción, y colisión con el receptor.....	57
	(a) Interferencia del bateador o corredor	57
	(b) Vía libre al defensor	59

(c) Interferencia del Receptor	60
(d) Interferencia No Intencional	60
(e) Interferencia del Espectador	61
(f) Interferencia del Coach y el Árbitro	62
(g) Interferencia en un Squeeze Play o Robo de Home	62
(h) Obstrucción	62
(i) Colisión en el Home	63
(j) Deslizándose en las bases en intento de Doble Play	64
6.02 Acción ilegal del Lanzador	65
(a) Balk	65
(b) Lanzamiento ilegal con las bases desocupadas	67
(c) Lanzamientos prohibidos	68
6.03 Acción Ilegal del Bateador	70
(a) Un bateador es eliminado por acción ilegal.....	70
(b) Bateando fuera de turno.....	71
6.04 Conducta Antideportiva.....	74
7.00 – FINALIZANDO EL PARTIDO	
7.01 Partido Reglamentario	76
7.02 Partido Suspendido, Pospuesto y Empatado	77
7.03 Partido Forfeit	79
7.04 Partido Protestado	80
8.00 – EL ÁRBITRO	
8.01 Responsabilidad y Autoridad del Árbitro	81
8.02 Decisiones de Apreciación.....	81
8.03 Colocación del Árbitro.....	83
8.04 El Informe.....	84
<u>INSTRUCCIONES GENERALES A LOS ÁRBITROS</u>	85
9.00 – EL ANOTADOR OFICIAL	
9.1 Anotador Oficial (Reglas Generales).....	86
9.2 La Hoja de Anotación Oficial.....	88
9.3 Hoja de Anotación Oficial (Reglas Adicionales)	90
9.4 Carreras Impulsadas.....	91
9.5 Hits.....	92

9.6	Determinando el valor de los Hits	93
9.7	Bases Robadas y Cogido Robando.....	95
9.8	Sacrificios	96
9.9	Outs realizados	97
9.10	Asistencias.....	98
9.11	Doble y Triple Play	99
9.12	Errores	99
9.13	Wild Pitches y Passed Balls	102
9.14	Base por bolas	102
9.15	Strikeout.....	103
9.16	Carreras limpias y Carreras Permitidas	103
9.17	Lanzador Ganador y Perdedor.....	106
9.18	Partidos sin Carreras	108
9.19	Partido Salvado.....	108
9.20	Estadísticas.....	108
9.21	Determinación Récords de Porcentaje.....	109
9.22	Normas mínimas para Premios Individuales	109
9.23	Reglas para los Récords acumulativos	110
<u>DEFINICIÓN DE TÉRMINOS</u>		112
<u>ANEXOS</u>		122
1	Diagrama 1 El Campo de Juego.....	123
2	Diagrama 2 Dimensiones del Home, 1 ^a , 2 ^a y 3 ^a Bases.....	124
3	Diagrama 3 Dimensiones del Área del Lanzador.....	125
4	Diagrama 4 Dimensiones del Guante del Defensor	126
5	La Zona de Strike	127

1.00 OBJETIVOS DEL JUEGO.

- 1.01** El Béisbol es un juego entre dos equipos de nueve jugadores cada uno, bajo la dirección de un mánager, para ser jugado en un terreno cerrado de acuerdo con estas reglas, bajo la jurisdicción de uno o más árbitros.
- 1.02** El objetivo del equipo a la ofensiva es procurar que su bateador se convierta en corredor, y que sus corredores avancen.
- 1.03** El objetivo del equipo a la defensiva es evitar que los jugadores de la ofensiva se conviertan en corredores, y evitar su avance entre bases.
- 1.04** Cuando un bateador se convierte en corredor y toca todas las bases legalmente, anotará una carrera para su equipo.
- 1.05** El objetivo de cada equipo es ganar anotando más carreras que su oponente.
- 1.06** El ganador del juego será aquel equipo que haya anotado, de acuerdo con estas reglas, el mayor número de carreras al terminar un juego reglamentario.

2.00 EL TERRENO DE JUEGO

2.01 DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO.

El terreno será trazado de acuerdo con las instrucciones que se dan a continuación, de acuerdo con los Diagramas No. 1, 2 y 3 de los anexos.

El cuadro será un cuadrado de 27,43 m. (90 pies) de lado. Los exteriores serán el área entre las dos líneas de foul formadas por la extensión de dos lados del cuadrado según el Diagrama 1. La distancia desde el home a la valla más próxima, grada u otro impedimento en territorio de fair será de 76.20 m. (250 pies) o más. Una distancia de 97,54 m. (320 pies) o más a lo largo de las líneas de foul y 121.92 m. (400 pies) o más al exterior central es lo ideal. El cuadro estará nivelado de tal modo que las líneas de base y el home estén al mismo nivel. La goma del lanzador estará a 25,4 cm. (10 pulgadas) sobre el nivel del home. El grado de descenso desde un punto situado a 15,24 cm. (6 pulgadas) delante de la goma del lanzador hasta un punto situado a 1,83m. (6 pies) hacia el home, será de 2,54 cm. (una pulgada) por cada 30,48 cm. (1 pie), y tal grado de descenso será uniforme. El cuadro y los exteriores incluyendo las líneas limítrofes, son terreno bueno y toda otra área es territorio foul. Es conveniente que la línea desde el home a través de la goma del lanzador hasta la segunda base sea en dirección Este-Nordeste. Se recomienda que la distancia desde el home hasta el backstop, y desde las líneas de bases hasta la valla más próxima, grada u otro impedimento en territorio foul sea de 60 pies (18,29 m) o más. [Ver Diagrama 1.](#)

Cuando la posición del home sea determinada, con una cinta métrica se miden 38,80 m. (127 pies y 33/8 pulgadas) en la dirección deseada para fijar la segunda base. Desde el home, se miden 27,43 m. (90 pies) en dirección a primera base; desde segunda base se miden 27,43 m. (90 pies) en dirección a primera base; la intersección de estas líneas establece la primera base. Desde el home se miden 27,43 m (90 pies) en dirección a tercera base; desde segunda base, se miden 27,43 m. (90 pies) en dirección a tercera base; la intersección de estas líneas establece la tercera base. La distancia entre primera y tercera base es de 38,80 m. (127 pies y 33/8 pulgadas). 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 coaches de bases, las líneas de 0,91 m. (3 pies) de primera base y los cajones del próximo bateador serán trazados como se indican en los [Diagramas 1 y 2.](#)

Las líneas de foul y todas las otras líneas de juego indicadas en los diagramas con líneas más oscuras serán marcadas con cal húmeda, yeso u otro material blanco. Las líneas del césped y 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 y descubiertas de su campo de juego.

2.02 DIMENSIONES DEL HOME

El home estará marcado por una plancha de caucho blanco de cinco lados. Éste será un cuadrado de 43,18 cm. (17 pulgadas) con dos de las esquinas cortadas de modo que un borde sea de 43,18 cm. (17 pulgadas) de largo, dos lados adyacentes sean de 21,6 cm. (8 1/2 pulgadas) y los restantes dos lados sean de 30,48 cm. (12 pulgadas) y fijados a un ángulo que forma 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 43,18 cm. (17 pulgadas) de frente a la goma del lanzador y los dos bordes de 30,48 cm. (12 pulgadas) 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 en proporción a la superficie del mismo. ([Ver dibujo D, en el Diagrama 2](#)).

2.03 DIMENSIONES DE LAS BASES

Las bases de primera, segunda y tercera estarán marcadas por almohadillas de lona blanca, firmemente aseguradas al terreno como se indica en el [Diagrama 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 38,1 cm. (15 pulgadas) por cada lado y no menos de 7,62 cm. (3 pulgadas), ni más de 12,70 cm. (5 pulgadas) de grueso, y rellenas con material blando.

2.04 DIMENSIONES DE LA GOMA DE LANZAR

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

2.05 BANQUILLO DE LOS JUGADORES (DUGOUT)

El home club proporcionará banquillos para los jugadores, uno para el equipo local y otro para el equipo visitante. Tales banquillos no estarán a menos de 7,62 m. (25 pies) de las líneas de bases. Estarán techados y cerrados por la parte de atrás y por los extremos.

3.00 EQUIPAMIENTO Y UNIFORMES.

3.01 LA BOLA.

La bola será una esfera formada por un hilado de estambre 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 140 grs. (5 onzas) ni más de 150 grs. (5¼ onzas) y la circunferencia no medirá menos de 23 cm. (9 pulgadas) ni más de 23.5 cm. (9.1/4 pulgadas).

Alteración de la bola o pelota. Ningún jugador intencionalmente le quitará el color o dañará la bola frotándola con tierra, resina, parafina, papel de lija, papel esmeril u otras sustancias extrañas.

SANCIÓN: El árbitro solicitará la bola y retirará del juego al infractor. Para reglas con respecto a un lanzador que deforma la bola, ver Reglas [6.02\(c\)\(2\) a la \(6\)](#).

Regla 3.01 Comentario: Si una bola se rompiera parcialmente en un juego, ésta permanecerá en juego hasta que concluyan todas las jugadas.

3.02 EL BATE

- (a) El bate será una pieza de madera lisa y redonda de no más de 2,61 pulgadas (7 cm) de diámetro en su parte más gruesa y no más de 42 pulgadas (1,07 m) de largo. El bate será una pieza de madera sólida.
- (b) Bases ahuecados. Está permitida una hendidura en el extremo superior del bate hasta 1.1/4 pulgadas de profundidad (3,02 cm) y no podrá ser más ancha de dos pulgadas (5,1 cm) ni menor de una pulgada (2,5 cm) de diámetro. La hendidura debe ser curvada, sin ninguna sustancia extraña añadida.
- (c) El mango del bate, a una distancia no mayor de 18 pulgadas (45,7cm) desde su extremo, puede ser cubierto o protegido con cualquier material o sustancia para mejorar el agarre. Si tuviera material o sustancia, por encima de las 18 pulgadas (45,7 cm) dará lugar a que el bate sea retirado del juego.

NOTA: Si en un determinado momento el árbitro descubre que el bate no cumple con lo especificado en el punto (c) arriba mencionado, sea durante o después del cual el bate haya sido usado en el juego, no será motivo para declarar al bateador out, o para expulsarlo del juego.

Regla 3.02 Comentario: Si el alquitrán de pino se extiende más allá de 18 pulgadas, el árbitro, por su iniciativa propia o alertado por el equipo contrario, ordenará al bateador utilizar un bate diferente. El bateador puede utilizar el bate más tarde en el juego sólo si se elimina el exceso de la sustancia. Si no se plantean objeciones antes del uso de los bates, entonces una infracción de regla 3.02 (c) no anulará ninguna acción o jugada en el campo y no se permitirá ninguna protesta de dicha jugada.

- (d) Ningún bate coloreado puede ser usado en un juego a menos que sea aprobado por el Comité de Reglas.

3.03 UNIFORME DE LOS JUGADORES

- (a) Todos los jugadores de un equipo usarán uniformes idénticos en color, adorno y estilo y a todos los uniformes de los jugadores se les incluirá en sus espaldas números con un mínimo de 6 pulgadas (15,24 cm.)
- (b) Cualquier parte de una camiseta expuesta a la vista será de un color firme uniforme para todos los jugadores del equipo. Cualquier jugador que no sea el lanzador puede tener números, letras, insignias pegadas a la manga de la camiseta.
- (c) Ningún jugador cuyo uniforme no sea igual al de sus compañeros de equipo le será permitido participar en un juego.
- (d) La RFEBS puede estipular que cada equipo podrá usar un uniforme característico para todas las veces, o que cada equipo tenga dos juegos de uniformes, blanco para los juegos locales y de un color diferente para los juegos de visitante.
- (e) La extensión de las mangas puede variar según los jugadores, pero las mangas de los jugadores deben ser aproximadamente de la misma longitud, y ningún jugador puede usar mangas irregulares, deshilachadas o con cortes. Ningún lanzador usará mangas blancas, grises ni, a juicio del árbitro, distraigan de ninguna manera.
- (f) Ningún jugador podrá adherir o pegar a su uniforme cinta adhesiva u otro material de un color diferente al de su uniforme.
- (g) Ninguna parte del uniforme podrá incluir un modelo que imite la forma de una bola de béisbol.
- (h) No podrán utilizarse botones de cristal o metal pulidos en el uniforme.
- (i) Ningún jugador podrá fijar al talón o puntera de sus zapatos nada que no sean los protectores ordinarios o punteras de metal. Los zapatos con spikes puntiagudos similares a los de golf o de atletismo, no podrán ser usados.
- (j) Una liga puede estipular que los uniformes de sus equipos miembros incluyan los nombres de sus jugadores en sus espaldas. Cualquier otro nombre que no sea el apellido del jugador debe ser aprobado por el Presidente de la Liga. Si se adoptara, todos los uniformes para un equipo deberán tener los nombres de sus jugadores.

3.04 MASCOTA DEL RECEPTOR

El receptor puede usar una mascota de cuero que no sea mayor de 96,5 cm. (38 pulgadas) de circunferencia ni mayor de 39 cm. (15,5 pulgadas) 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 de 15,24 cm. (6 pulgadas) en el extremo superior de la mascota y 10,16 cm. (4 pulgadas) en el punto que divide la base del pulgar. El tejido no medirá más de 17,78 cm. (7 pulgadas) a través de la parte superior o más de 15,24 cm. (6 pulgadas) desde el extremo superior hasta la base del pulgar. El tejido puede ser en todo caso un cordón que se enlaza pasando a través de perforaciones en el cuero, a 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.

3.05 MASCOTÍN DEL PRIMERA BASE

El primera base puede usar un guante o mascotín de cuero que no sea mayor de 33 cm. (13 pulgadas) de largo desde el extremo superior hasta la parte inferior y no más de 20,3 cm. (8 pulgadas) 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 10,2 cm (4 pulgadas) en el extremo superior del mascotín y 8,9 cm. (3 1/2 pulgadas) 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. El tejido del mascotín no medirá más de 12,7 cm. (5 pulgadas) desde su extremo superior al punto que divide la base del pulgar. El tejido puede ser en todo caso 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 arriba mencionadas. La obra de tejido no podrá ser construida de cordones enrollados o entrelazados o ahuecados para ser un tipo de red en forma de trampa. El guante puede ser de cualquier peso.

3.06 GUANTES DE LOS JUGADORES.

Cada defensor, otro que no sea el primera base o el receptor, puede usar o llevar un guante de cuero. Las mediciones que cubrirán el tamaño del guante serán hechas midiendo el lado frontal o por el lado donde se recibe la bola. La herramienta o cinta para medir será situada en contacto con la superficie y siguiendo todos los contornos en el proceso de medición. El guante no medirá más de 33 cm (13 pulgadas) desde la punta de cualquiera de los cuatro dedos, a través de la cavidad donde se recibe la bola, hasta el borde inferior del guante. El guante no medirá más de 19,7 cm. (7¾ pulgadas) de ancho, medidas desde la costura interior de la base del primer dedo a lo largo de la base de los otros dedos hasta el borde exterior del dedo pequeño del guante. El espacio o área entre el pulgar y el primer dedo, llamado trabilla o jamo, puede ser cubierto con malla o cinchas de cuero. El tejido puede ser construido por dos capas de cuero estándar para cubrir el área completamente o puede ser construido por una serie de perforaciones hechas de cuero, o una serie de paneles de cuero, o de tiras de cuero atadas. El tejido no podrá ser construido de cordones enrollados o entrelazados para hacer un tipo de red en forma de trampa. Cuando el tejido es hecho cubriendo completamente el área, este puede ser construido para ser flexible. Cuando es construido de una

serie de secciones, ellas deben estar unidas. Estas secciones no pueden ser construidas para permitir que el hoyo sea desarrollado por curvaturas en los lados de la sección. El tejido se ajustará a la medida del área abierta. El área abierta no medirá más de 11,4 cm. (4½ pulgadas) en su extremo superior, no más de 14,6 cm. (5¾ pulgadas) de profundidad, y tendrá 8,9 cm. (3½ pulgadas) de ancho en su parte inferior. La abertura de la trabilla no podrá tener más de 11,4 cm (4½ pulgadas) desde arriba hasta abajo, en cualquier punto. El tejido será asegurado a cada lado, y en el borde superior e inferior de la trabilla. La unión puede hacerse con cordones de cuero, estas conexiones deberán ser seguras. Si se estiran o tienden a desprenderse, serán ajustadas a sus propias condiciones. El guante puede ser de cualquier peso. [Ver Diagrama No. 4.](#)

3.07 GUANTE DEL LANZADOR

- (a) El guante del lanzador no puede ser blanco, gris, o que, a juicio del árbitro, distraiga de cualquier manera. Ningún jugador, independientemente de su posición, podrá utilizar un guante que sea de un color más claro que el mostrado actualmente en la serie 14 de PANTONE®.
- (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 deberá con cualquier guante que viole las reglas 3.07(a) y (b) retirarlo del juego, ya sea por iniciativa propia, por recomendación de otro árbitro, o por la reclamación del mánager oponente si el árbitro principal está de acuerdo con ello.

3.08 EL CASCO

La RFEBS adoptará la siguiente regla concerniente al uso de cascos:

- (a) Todos los jugadores usarán el casco protector mientras se encuentren bateando y en el círculo de espera.
- (b) Todos los jugadores deberán usar cascos con orejeras dobles mientras estén al bate.
- (c) Todos los receptores usarán un casco protector para receptores, mientras se encuentren defendiendo en su posición.
- (d) Los coaches de bases usarán un casco protector mientras estén desempeñando sus funciones.
- (e) Todos los “bat/ball boys” (niños o niñas recoge bate/bola) deberán usar un casco protector de doble orejera mientras desempeñan sus funciones.

Regla 3.08 Comentario: Si el árbitro observa cualquier violación de estas reglas, ordenará que ésta sea corregida inmediatamente. Si a juicio del árbitro no es corregida en un tiempo razonable, éste deberá expulsar de juego al ofensor, y se impondrá la acción disciplinaria apropiada.

3.09 IMPLEMENTOS DEL JUEGO.

Los implementos del juego, que incluyen las bases, goma del lanzador, bolas, bates, uniformes, mascotas, mascotín, guantes de cuadro y de exteriores y cascos protectores, no incluirán ninguna comercialización indebida del producto.

3.10 IMPLEMENTOS EN EL TERRENO DE JUEGO.

- (a) Los miembros del equipo a la ofensiva dejarán en el banquillo, todos los guantes y otros implementos que estén en el terreno, mientras su equipo esté al bate. Ningún implemento podrá dejarse sobre el terreno, ni en territorio bueno o foul.
- (b) Está prohibido el uso de cualquier indicador en el terreno que cree un sistema de referencia tangible.

4.00 PRELIMINARES DEL JUEGO

4.01 ANTES DE COMENZAR EL JUEGO.

El árbitro deberá:

- (a) Requerir la observancia estricta de todas las reglas que rigen los implementos de juego y el equipamiento de los jugadores.
- (b) Estar seguro de que todas las líneas del campo de juego (las líneas más oscuras que se observan en los [Diagramas No. 1 y No. 2](#)) estén marcadas con cal, yeso u otro material blanco que se pueda distinguir fácilmente del terreno o del césped.
- (c) Recibir del del equipo local el suministro de bolas reglamentarias, cuya cantidad, manufactura y marca hayan sido certificadas para el home club por la RFEBS. El árbitro inspeccionará las pelotas de beisbol y asegurará que estén en regla y que sean frotadas apropiadamente con el propósito de que el brillo sea quitado. El árbitro será el único juez que determinará las condiciones de las bolas que van a ser usadas en el juego.
- (d) Asegurarse de que el equipo local tiene por lo menos en reserva una docena de bolas reglamentarias a disposición inmediata para ser usadas si se necesitan.
- (e) Tener en su poder por lo menos dos bolas de reserva, debiendo requerir el reabastecimiento de dichas bolas tantas veces como sea necesario en el transcurso del juego. Tales bolas para alternar se pondrán en juego cuando:
 - (1) Una bola haya sido bateada fuera del campo de juego dentro del área de los espectadores;
 - (2) Una bola se torne descolorida o no apta para ser utilizada;
 - (3) El lanzador solicite que le cambien la bola.

Regla 4.01 (e) Comentario: El árbitro no le entregará al lanzador una bola para usar hasta que la jugada haya terminado y la bola que previamente se estaba usando, esté muerta. Después que una bola tirada o bateada salga fuera del terreno, el juego no será reanudado con una nueva bola hasta que los corredores hayan llegado a las bases a las que tengan derecho. Después que un home run sea conectado fuera del campo de juego, el árbitro no le dará una nueva bola al lanzador o al receptor hasta que el jugador que conectó el home run haya cruzado home.

- (f) Antes del comienzo del partido, controlar si una bolsa de resina oficial ha sido colocada detrás de la goma de lanzar.
- (g) El árbitro principal ordenará que las luces del campo de juego sean encendidas cuando en su opinión la oscuridad haga peligroso llevar adelante el juego con la luz del día.

4.02 MÁNAGER (ENTRENADOR PRINCIPAL)

Es una persona nombrada por el club para ser responsable de las acciones del equipo en el terreno y para representar al equipo en las conversaciones con el árbitro y el equipo contrario. Un jugador puede ser nombrado mánager.

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

4.03 INTERCAMBIO DE ALINEACIONES

A menos que el club local haya notificado por anticipado que el juego se ha aplazado o que se retrasa su comienzo, el árbitro o árbitros, entrarán en el terreno de juego cinco minutos antes de la hora del juego señalada para comenzar y se dirigirán directamente al home, donde se unirán a ellos los mánager de los equipos participantes.

- (a) Primero, el mánager del equipo local o su designado, entregará su alineación con el orden al bate (line-up) al árbitro principal por duplicado.
- (b) Seguidamente, el mánager del equipo visitante o su designado, entregará su orden al bate (line-up) al árbitro principal por duplicado.
- (c) Como una cortesía, en cada alineación oficial (line-up) ante el árbitro principal se enumerarán las posiciones de cada jugador en el orden de bateo. Si se utiliza un bateador designado, la alineación oficial recogerá qué bateador es el bateador designado. Ver [Regla 5.11 \(a\)](#). Como cortesía, también deberán indicarse los posibles jugadores sustitutos, pero el no mostrar un jugador sustituto en el listado no hará inelegible a dicho jugador sustituto para participar en el juego.
- (d) El árbitro principal se asegurará de que los originales y las copias del orden al bate (line-up) de los respectivos equipos (local y visitante) sean idénticas y luego hará entrega de una copia del mismo a cada uno de los mánagers. La copia original será guardada por el árbitro principal y será el orden de bateo oficial. A partir de entonces, los mánagers no podrán realizar sustituciones, excepto lo dispuesto en las normas.

- (e) Tan pronto como el equipo local le entrega el orden al bate (line-up) al árbitro principal, los árbitros están a cargo del campo de juego y desde ese momento el árbitro principal tendrá autoridad absoluta para determinar cuándo debe comenzar, suspenderse o reanudarse el juego a causa del tiempo o las condiciones en el campo de juego. El árbitro principal no terminará el juego hasta al menos 30 minutos después de haberlo suspendido. El árbitro principal puede continuar la suspensión mientras él crea que hay cualquier oportunidad de reanudar el juego.

Regla 4.03 Comentario: Errores evidentes en el orden al bate, descubiertos por el árbitro principal antes de que comience el juego, se deben de notificar al mánager o capitán del equipo que cometió el error, por lo que puede hacer la corrección antes de empezar el juego. Por ejemplo, si un mánager ha enumerado inadvertidamente sólo ocho jugadores en el orden de bateo, o ha enumerado dos jugadores con el mismo apellido pero sin una inicial que los identifique y los errores se descubren por el árbitro antes de que cante "play", él hará que tal error o errores se corrijan antes de que se inicie el juego. Los equipos no deberán ser "sancionados" más tarde por algún error que obviamente fue accidental y que puede corregirse antes de empezar el juego.

El árbitro principal deberá en todo momento intentar completar un juego. Su autoridad para reanudar el juego tras una o más suspensiones de hasta 30 minutos será absoluta y él dará por terminado un juego sólo cuando a su juicio no exista ninguna posibilidad de completarlo.

4.04 CONDICIONES DEL TIEMPO Y EL TERRENO

- (a) El equipo local será el único juez para decidir si un juego se puede comenzar debido al mal tiempo o a las malas condiciones del terreno de juego, excepto cuando se trate del segundo juego de un doble encuentro.

EXCEPCIÓN: *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 juego será el único juez para decidir si el segundo juego de un doble encuentro se puede comenzar a causa del mal tiempo o de las malas condiciones del terreno de juego.

- (c) Un juego pospuesto será un "No Juego" y se tratará igual que un juego terminado antes que se haya convertido en un juego válido (oficial) de conformidad con el significado de la [Regla 7.01 \(e\)](#).

4.05 REGLAS ESPECIALES DEL TERRENO

El mánager del equipo local presentará al árbitro principal y al mánager contrario cualquiera de las reglas de terreno que considere necesaria para controlar cualquier contingencia. Si estas reglas son aceptadas por el mánager adversario, ellas serán legales. Si éstas no son aceptadas por el mánager

adversario, el árbitro principal dispondrá y hará cumplir cualquier regla especial de terreno que él crea que se hace necesaria debido a las condiciones del terreno, las cuales no estarán en conflicto con las reglas oficiales del juego.

4.06 NO FRATERNIZAR

Los jugadores en uniforme no podrán conversar ni mezclarse con los espectadores, ni se sentarán en las gradas antes, durante o después del juego. Ningún mánager, coach o jugador se dirigirá a ningún espectador antes o durante un juego. Los jugadores de equipos contrarios no podrán fraternizar en ningún momento mientras estén uniformados.

4.07 SEGURIDAD

- (a) A ninguna persona se le permitirá permanecer en el terreno de juego durante el partido con excepción de los jugadores y asistentes uniformados, mánager, fotógrafos autorizados por el equipo local, árbitros, oficiales del orden uniformado, vigilantes u otros empleados del equipo local.
- (b) El equipo local ofrecerá la suficiente protección policial para conservar el orden. Si una persona, o personas, entran en el terreno durante un juego e interfieren en el mismo de cualquier forma, el equipo visitante podrá rehusar jugar hasta que el terreno sea despejado.

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

4.08 REGLAS QUE GOBIERNAN LOS DOBLES JUEGOS.

- (a) (1) Solo podrán jugarse dos partidos de campeonato en una misma fecha. El completar un partido suspendido no violará esta regla.
(2) Si dos partidos son programados para ser jugados en una misma fecha, el primer juego será el reglamentario para esa fecha.
- (b) Después del comienzo del primer partido de un doble juego, ese partido será completado antes de que el segundo juego pueda comenzar.
- (c) El segundo partido de un doble juego comenzará treinta minutos después de haber concluido el primer partido, a menos que un intervalo más largo (que no excederá de cuarenta y cinco minutos) sea declarado por el árbitro principal y anunciado a los mánagers al final del primer partido.

EXCEPCIÓN: *Si la RFEBs ha aprobado una solicitud del equipo local para un intervalo más largo entre los partidos por algún motivo en especial, el árbitro principal declarará dicho intervalo más largo, y lo anunciará a los mánagers. El árbitro principal del primer partido será el que controle el tiempo del intervalo entre partidos.*

- (d) El árbitro comenzará el segundo partido de un doble juego, si es del todo posible, y el partido continuará por tanto tiempo como las condiciones del terreno, o el estado del tiempo, lo permitan.
- (e) Cuando un doble partido reglamentariamente programado se retrase en comenzar por cualquier causa, cualquier partido que será iniciado, será el primer juego del doble juego.
- (f) Cuando se vuelva a programar un partido como parte de un doble juego, el partido que se ha vuelto a programar será el segundo partido, y el primer partido será el partido reglamentariamente programado para esta fecha.
- (g) Entre los partidos de un doble juego, o en cualquier momento 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 y sus asistentes, con el propósito de poner el campo de juego en condiciones para jugar.

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

5.00 COMENZANDO EL JUEGO

5.01 COMIENZO DEL JUEGO (PLAY BALL)

- (a) A la hora señalada para el comienzo del juego, los jugadores del equipo local ocuparán sus posiciones defensivas, el primer bateador del equipo visitante ocupará su posición en el cajón del bateador, el árbitro principal dará voz de "Play" (Juego) y el juego comenzará.
- (b) Después que el árbitro ordene "Play" la bola estará viva y en juego y permanecerá viva y en juego hasta que por causa legal, o por la declaración de "Tiempo" del árbitro deteniendo el juego, convierta la bola en muerta.
- (c) El lanzador enviará el lanzamiento al bateador el cual puede elegir en tirarle a la bola, o no hacerlo, según él prefiera.

5.02 POSICIÓN DE LOS JUGADORES

Cuando la bola es puesta en juego al comienzo de, 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. En ese caso el receptor debe estar de pie con ambos pies dentro de las líneas del cajón del receptor hasta que la bola abandone la mano del lanzador.

SANCIÓN: *Balk*.

- (b) El lanzador ocupará su posición legal mientras está en el acto de lanzar la bola al bateador.
- (c) Excepto el lanzador y el receptor, cualquier defensor puede colocarse en cualquier lugar del territorio bueno.

5.03 EL COACH (ASISTENTE) DE BASE

- (a) El equipo a la ofensiva colocará dos asistentes de bases en el campo durante su turno al bate, uno cerca de la primera base y otro cerca de la tercera base.
- (b) Los asistentes de bases serán limitados al número de dos y estarán con el uniforme del equipo.
- (c) Los coaches de bases deben permanecer dentro de su cajón tal como lo determina esta regla, excepto cuando un coach tenga una jugada en su base, pudiendo abandonar su cajón para dar señal a un jugador para deslizarse, avanzar o retornar a una base, siempre y cuando no interfiera con la jugada de ninguna manera. Fuera del intercambio de equipamiento con el jugador, el coach se abstendrá de tocar físicamente a los corredores, especialmente cuando

están recibiendo señas.

SANCIÓN: *Si un coach se ha posicionado más cerca del home que de su cajón o más cerca de terreno bueno que de su cajón, antes de que una bola bateada le pase, no será considerado fuera del cajón a menos que el mánager del equipo contrario proteste, en ese caso, el árbitro hará cumplir estrictamente la regla y obligará a todos los coaches (de ambos equipos) a que permanezcan dentro del cajón en todo momento. Si alguno de los coaches tras la orden del árbitro no regresa al cajón, éste será expulsado del juego, además, pueden estar sujetos a sanciones disciplinarias.*

5.04 EI BATEADOR

(a) ORDEN AL BATE

- (1) Cada jugador del equipo a la ofensiva bateará en el orden que su nombre aparezca en el orden al bate (line-up) de su equipo.
- (2) El orden al bate deberá ser seguido durante todo el juego, al menos que un jugador sea sustituido por otro. En tal caso el sustituto ocupará el lugar del jugador sustituido en el orden al bate.
- (3) 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.

(b) BATEADOR EN EL CAJÓN

- (1) El bateador ocupará su posición en el cajón de bateo con prontitud, cuando sea su turno al bate.
- (2) El bateador no abandonará su posición en el cajón de bateo después que el lanzador llegue a la posición de Set o comience su windup.

SANCIÓN: *Si el lanzador lanza, el árbitro declarará “Bola” o “Strike” según pueda ser el lanzamiento.*

Regla 5.04 (b)(2) Comentario: *El bateador sale del cajón de bateo a riesgo de que le canten strike el lanzamiento, a menos que pida “Tiempo” al árbitro. 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 para usar la resina o el trapo de alquitrán de pino a menos que haya un tiempo o, a juicio del árbitro, las condiciones climatológicas lo justifiquen.

Una vez que el lanzador haya iniciado su movimiento (windup) o haya llegado a la posición de set, los árbitros no concederán “Tiempo” a solicitud del bateador o cualquier otro miembro de su equipo, aún cuando el bateador reclame que le ha entrado “polvo en sus ojos”, “gafas empañadas, o no capte las señas” o por cualquier otra causa.

Los árbitros pueden conceder “Tiempo” a solicitud del bateador una vez que esté en el cajón de bateo, pero deben impedir que los bateadores salgan del mismo sin razón alguna. Si los árbitros son estrictos, los bateadores comprenderán que están dentro del cajón de bateo y que deben permanecer allí hasta que la bola sea lanzada. Ver regla 5.04 (b)(4).

Si el lanzador se retrasa una vez que el bateador está dentro del cajón, y el árbitro considera que el retraso no está justificado, puede permitirle al bateador que salga momentáneamente del mismo. Si después que el lanzador inicia su windup o llega a la “posición de set” con un corredor embasado, no completa su lanzamiento porque el bateador se salió del cajón de bateo, no será declarado un balk. Ambos, el lanzador y el bateador, han infringido una regla y el árbitro cantará tiempo, y tanto el bateador como el lanzador comenzarán de nuevo desde el principio.

- (3) Si el bateador rehúsa ocupar su posición en el cajón de bateo durante su turno al bate, el árbitro declarará un strike sobre el bateador. Se declarará la bola muerta, y ningún corredor puede avanzar. Después de la sanción, el bateador podrá ocupar su posición legal y la cuenta regular de bolas y strikes continuará. Si el bateador no ocupa su posición legal antes que tres strikes sean contados, el bateador será declarado out.

Regla 5.04 (b)(3) Comentario: El árbitro dará al bateador un tiempo razonable para ocupar su posición en el cajón de bateo después que haya declarado un strike conforme a la Regla 5.04 (b)(3) y antes que declare otro strike conforme a la Regla 5.04 (b)(3).

(4) REGLAS DEL CAJÓN DE BATEO

(A) El bateador mantendrá al menos un pie en el cajón del bateador durante todo el tiempo al bate del bateador, a menos que una de las siguientes excepciones sea aplicable, en cuyo caso el bateador puede dejar el cajón del bateador, pero no el área de tierra alrededor de home:

- (i) El bateador le hace “swing” al lanzamiento;
- (ii) Un intento de “check swing” es apelado a un árbitro de base;
- (iii) El bateador es forzado fuera de balance por un lanzamiento a salirse del cajón del bateador
- (iv) Un miembro de cualquier equipo solicita y se le concede “Tiempo”
- (v) Un jugador a la defensiva intenta una jugada sobre un corredor en cualquier base;
- (vi) El bateador finge un toque de bola;
- (vii) Ocurre un “wild pitch” o se le escapa la bola al receptor (passed ball);
- (viii) El lanzador se aleja del área de tierra del montículo después de recibir la bola; o
- (ix) El receptor sale de su cajón para dar señas defensivas.

Si un bateador intencionalmente deja el cajón del bateador y retrasa o demora el juego, y ninguna

de las excepciones listadas en la Regla 5.04 (b)(4)(A) (i) a (ix) es aplicable, el árbitro deberá advertirle al bateador sobre la primera violación de esta regla del juego. Si el bateador vuela a infringir esta regla durante el partido, el árbitro decretará un strike sin que el lanzador tenga que realizar el lanzamiento.

La bola es muerta, y ningún corredor puede avanzar. Si el bateador continúa fuera del cajón del bateador y continúa retrasando o demorando el juego, el árbitro declarará strikes adicionales, sin que el lanzador tenga que lanzar la bola. El árbitro a su criterio puede hacer una advertencia al bateador en lugar de decretar un strike para la primera infracción del bateador de la Regla en un partido, mientras la infracción del bateador se juzgue como breve e inadvertida. El árbitro dará al bateador una oportunidad razonable de obtener su puesto correcto en el cajón del bateador después que el árbitro haya decretado un strike de conformidad con la Regla y antes que el árbitro decrete un strike sucesivo conforme a esta Regla.

(B) El bateador puede dejar el cajón del bateador y el área de tierra alrededor de home cuando es decretado "Tiempo" con el propósito de:

- (i) Una lesión o posible lesión
- (ii) hacer una sustitución; o
- (iii) una conferencia por cualquier equipo.

Regla 5.04 (b)(4)(B) Comentario: Los árbitros animarán al bateador en el círculo de espera a obtener un puesto en el cajón de bateo rápidamente después que el bateador anterior alcanza una base o es eliminado.

(5) La posición legal del bateador, será con ambos pies dentro del cajón de bateo.

REGLA APROBADA: Las líneas que definen el cajón están dentro del cajón de bateo.

(c) COMPLETANDO EL TURNO AL BATE

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

5.05 EL BATEADOR SE CONVIERTE EN CORREDOR CUANDO:

- (a) El bateador se convierte en corredor cuando:
 - (1) Batea una bola buena;

Regla 5.05 (a) Comentario: Si el bateador batea un lanzamiento que ha tocado primero la tierra, la acción posterior será la misma como si él bateara la bola en su trayectoria en vuelo.

- (2) 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 5.05 (a)(2) Comentario: Un bateador que no se dé cuenta de su situación en un tercer strike no atrapado, y que no está en la acción de avanzar a primera base, será eliminado una vez que abandone el círculo de tierra alrededor de home.

- (3) 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 tira a dicho lanzamiento después de dos strikes, la bola no puede considerarse atrapada, conforme a lo que determinan las Reglas 5.05 (b) a [5.09 \(a\)\(3\)](#).
 - (4) Una bola buena, después de haber pasado a un defensor otro que no sea el lanzador, o después de haber sido tocada por un defensor, incluyendo el lanzador, toque a un árbitro o a un corredor en terreno bueno;
 - (5) Una bola buena de fly pasa sobre la valla o hacia dentro de las gradas a una distancia de home de 76,20 m. (250 pies) o más. Tal batazo le concede el derecho al bateador a un cuadrangular cuando él haya tocado legalmente todas las bases. Una bola buena de fly que pase hacia fuera del campo de juego a una distancia menor de 76,20 m. (250 pies) del home, le concederá el derecho al bateador de avanzar hasta la segunda base solamente;
 - (6) Una bola buena, 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 un marcador, o a través o por debajo de arbustos, o enredaderas en la valla, en cuyo caso al bateador y a los corredores les será concedido el derecho de avanzar dos bases;
 - (7) Cualquier bola buena, la cual, 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 un marcador, o a través de cualquier abertura en la valla o marcador, o a través o por debajo de arbustos, o enredaderas en la valla, o la cual se incruste en la valla o marcador, en cuyo caso al bateador y a los corredores les será concedido el derecho a dos bases;
 - (8) Cualquier bola buena que al rebotar sea desviada por un defensor hacia las gradas, o sobre o por debajo de una valla en territorio fair o foul, en cuyo caso al bateador y a todos los corredores les será concedido el derecho de avanzar dos bases;
 - (9) Cualquier bola buena 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 fair, al bateador le será concedido el derecho a un cuadrangular. Sin embargo, habiendo sido desviada dicha bola buena de fly en un punto a menos de 76,20 m. (250 pies) del home, al bateador le será concedido el derecho a dos bases solamente.
- (b) El bateador se convierte en corredor y adquiere el derecho a la primera base sin riesgo de ser puesto out (con tal que él avance y toque la primera base), cuando:

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

Regla 5.05 (B)(1) Comentario: Un bateador que tiene derecho a la primera base por una base por bolas, incluyendo la concesión de la primera base al bateador siguiendo la señal de un mánager, 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, un 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 puede ser eliminado, si él o la base que ha dejado de pisar es tocada por un defensor.

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

Si la bola 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 bola.

Si la bola 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 golpeado por un lanzamiento, el cual no le concede el derecho a la primera base, la bola es muerta y ningún corredor puede avanzar.

COMENTARIO REGLA 5.02(b): No se considerará que un bateador fue golpeado por una bola lanzada si la pelota solo toca alguna joya que esté usando el jugador (por ejemplo, collares, brazaletes, etc.).

(3) El receptor o cualquier defensor interfiere con él. Si una jugada sigue a la interferencia, el mánager del equipo a la ofensiva puede notificar al árbitro de home que él elige renunciar a la sanción de la interferencia y aceptar 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 5.05 (b)(3) Comentario: Si una interferencia del receptor es declarada durante una jugada en progreso, el árbitro permitirá que la jugada continúe porque el mánager puede elegir aceptar dicha jugada. Si el bateador-corredor deja de pisar la primera base, o un corredor no pisa la siguiente base, será considerado como haber alcanzado dicha base, según lo establecido en la Nota de la Regla 5.06 (b)(4).

Ejemplos de jugadas en las que el mánager puede 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 mánager del equipo a la ofensiva puede elegir aceptar la carrera y permitir que el bateador sea eliminado o dejar que el corredor permanezca en tercera y se le concede la primera base al bateador por la interferencia.**

2). **Corredor en segunda base. El receptor interfiere al bateador cuando éste toca la bola perfectamente, enviando a tercera base al corredor de segunda. El mánager del equipo en vez de tener un corredor en tercera base con un out en la jugada, puede elegir tener corredores en primera y segunda sin outs. Si un corredor está tratando de anotar por un robo o squeeze play desde tercera base, aplique la sanción adicional que se expone en la Regla 6.01 (g). 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**

5.05 (i)(3). En estos casos el árbitro pedirá “Tiempo” y el lanzador y el bateador comenzarán nuevamente desde el “principio”.

- (4) Una bola buena toca a un árbitro o a un corredor en territorio fair antes de ser tocada por un defensor. Si una bola buena, toca a un árbitro después de haber pasado a un defensor otro que no sea el lanzador, o habiendo tocado a un defensor, incluyendo el lanzador, la bola está en juego.

5.06 CORRIENDO LAS BASES

(a) BASE OCUPADA

- (1) Un corredor adquiere el derecho a una base desocupada cuando la toca antes de que sea eliminado. El corredor entonces tiene derecho a la base hasta que sea eliminado, o forzado a dejarla vacante por otro corredor con derecho legal a ella.

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

- (2) Dos corredores no pueden ocupar una misma base, pero si, mientras la bola está viva, dos corredores están tocando una base, el corredor siguiente será out cuando sea tocado y el corredor precedente continuará teniendo derecho a la base, a menos que se aplique la Regla 5.06 (b)(2).

(b) AVANCE EN LAS BASES

- (1) Al avanzar, un corredor tocará la primera, segunda, tercera y el home en su orden. Si es forzado a volver, él deberá retocar todas las bases en orden inverso, a menos que la bola

esté muerta bajo cualquiera de las previsiones de la Regla 5.06(c). En tales casos, el corredor puede ir directamente a su base original.

(2) Si un corredor es forzado a avanzar debido a que el bateador se convierte en corredor y dos corredores están tocando una base a la cual el corredor siguiente está forzado a avanzar, el corredor siguiente tiene derecho a dicha base y el corredor precedente será eliminado cuando sea tocado o cuando un defensor en posesión de la bola toque la base a la que el corredor precedente esté forzado a avanzar.

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

(A) Se decrete un balk;

(B) El bateador al avanzar sin riesgo de ser eliminado, obligue al corredor a dejar vacante su base, o cuando el bateador conecte un batazo fair y la bola toque a otro corredor o al árbitro, antes de que dicha bola haya sido tocada por, o haya pasado a un defensor, si el corredor está forzado a avanzar.

Regla 5.06 (b)(3)(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 para 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 recibe base por bolas, pero el corredor de segunda por exceso de agresividad corre y se pasa de la tercera base hacia el home y es eliminado en el tiro del receptor. Aún cuando hay dos outs, la carrera se anotaría, 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) Después de atrapar un fly, un defensor pisa o se cae dentro de cualquier área fuera de juego.

Regla 5.06 (b)(3)(C) Comentario: Si un defensor, después de haber hecho una atrapada legal, pisa o se cae dentro de cualquier área fuera de juego, la bola se declara muerta y cada corredor avanzará una base, sin riesgo de ser eliminado, a partir de la última base que legalmente haya tocado en el momento en que el defensor entró a dicha área fuera de juego.

(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 bola esté en juego, o bajo cualquier regla en la cual la bola 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 él adquirió el derecho antes de intentar avanzar a la siguiente base, el corredor perderá la protección del riesgo de ser eliminado y puede ser eliminado tocando la base o tocando el corredor antes de que regrese a la base que dejó de tocar.

- (E) Un defensor deliberadamente toca una bola lanzada con su gorra, máscara o cualquier parte de su uniforme separado de su propio lugar. La bola está en juego, y el o los corredores avanzan una base a partir de la posición que tenían en el momento en el que la bola fue tocada.
- (4) Todos los corredores incluyendo al bateador-corredor, pueden avanzar, sin riesgo de ser eliminados:
- (A) **Hasta el home**, anotando una carrera si una bola buena sale por el aire fuera del terreno y el corredor toca legalmente todas las bases; o si una bola buena la cual, a juicio del árbitro, hubiera salido por el aire fuera del terreno, es desviada por la acción de un defensor de tirarle su guante, la gorra o cualquier artículo de su uniforme;
- (B) **Tres bases**, si un defensor deliberadamente toca una bola buena con su gorra, careta o con cualquier parte de su uniforme separado de su propio lugar en su persona. La bola está en juego y el bateador puede avanzar hasta home a su riesgo;
- (C) **Tres bases**, si un defensor deliberadamente lanza su guante y toca una bola buena. La bola está en juego y el bateador puede avanzar hasta home, a su riesgo.
- (D) **Dos bases**, si un defensor deliberadamente toca una bola tirada con su gorra, careta o con cualquier parte de su uniforme separado de su propio lugar en su persona. La bola está en juego.
- (E) **Dos bases**, si un defensor deliberadamente lanza su guante y toca una bola tirada. La bola está en juego.

Regla 5.06 (b)(4)(B) a (E) Comentario: Al aplicarse (B-C-D-E) de esta regla el árbitro debe tener en cuenta que cuando se tira el guante, la careta, o la gorra separada de su propio lugar, debe tocar la bola. No hay sanción si la bola no es tocada.

Sobre (C-E) esta sanción no será declarada en contra de un defensor cuyo guante se vaya de su mano por la fuerza de una bola bateada o tirada, o cuando su guante se le sale de la mano hacia arriba cuando hace un esfuerzo evidente para realizar una atrapada legal.

- (F) **Dos bases**, si una bola buena entra o es desviada hacia las gradas por fuera de las líneas de foul de primera y tercera base; o si pasa a través o por debajo de un marcador, o a través o por debajo de arbustos o enredaderas en la valla; o si se incrusta en dicha valla, marcador, arbustos o enredaderas;
- (G) **Dos bases** cuando, con ningún espectador dentro del terreno de juego, una bola tirada cae dentro de las gradas, o dentro del dogout (ya sea que la bola rebote o no dentro del terreno), o sobre o por debajo, o a través de una valla del terreno, o en una parte sesgada de la malla sobre el back stop, o que se quede en la malla de la tela metálica que protege a los espectadores. La bola es muerta. Cuando ese tiro malo 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 en que la bola fue lanzada; 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 mal tiro en la primera jugada después del lanzamiento, la concesión de bases estará regida por la posición de los corredores cuando fue hecho el mal tiro.

Regla 5.06 (b)(4)(G) Comentario: En ciertas circunstancias es imposible conceder dos bases a un corredor.

Ejemplo: Corredor en primera. El bateador conecta un hit de fly al territorio corto del exterior derecho. El corredor se detiene entre primera y segunda y el bateador que ha doblado por primera corre detrás de él. La bola cae en territorio bueno. El exterior al tirar a primera base mete la bola dentro de las gradas.

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

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

La posición del bateador-corredor en el momento que el mal tiro sale de las manos del jugador que lo realiza es lo que sirve de guía 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 a juicio del árbitro. Si una jugada rara se produce cuando el primer tiro realizado por un jugador del cuadro cae dentro de las gradas o banquillos, pero el bateador no se ha convertido en corredor (tales como cuando el receptor al realizar un tiro mete la bola 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 los efectos de la Regla 5.06 (b)(4)(G) un receptor se considera como un jugador de 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 después que el bateador ha pasado más allá de la primera base.

REGLAMENTACIÓN: El corredor de segunda anota. (En esta jugada solamente si el bateador-corredor está más allá de la primera base cuando se realiza el tiro, se le concede la tercera base).

- (H) **Una base**, si la bola lanzada al bateador, o tirada por el lanzador desde su posición sobre la goma del lanzador a una base para sorprender a un corredor, cae dentro de las gradas o el dogout, o sobre o a través de una valla del terreno o back stop. La bola es muerta.

REGLA APROBADA: *Cuando un wild pitch o passed ball pasa a través o por el lado del receptor, o es desviado por él, y va directamente dentro del dogout, grada, abertura, o cualquier área donde la bola está muerta, se le 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 bola está muerta.*

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

- (I) **Una base**, si el bateador se convierte en corredor por haber recibido la cuarta bola o el tercer strike, cuando el lanzamiento pasa al receptor y la bola se aloja en la careta o equipamiento del árbitro. Si el bateador se convierte en corredor por un “wild pitch” que da derecho a los corredores a avanzar una base, el bateador-corredor tendrá derecho a la primera base solamente.

Regla 5.06 (b)(4)(I) Comentario: *El hecho de que a un corredor se le conceda una base o bases sin riesgo de ser eliminado, no lo libera o exonera de la responsabilidad de pisar las bases que se le concedieron y todas las bases intermedias. Por ejemplo: el bateador conecta un batazo de rolling sobre el cual un jugador del cuadro al tirar mete la bola dentro de las gradas, pero el bateador-corredor deja de pisar la primera base. Él puede ser eliminado en apelación después que la bola 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 atrapada, él debe retocar su base original, aunque en razón de alguna regla de terreno u otras reglas, le sean concedidas bases adicionales. Él puede retocarlas mientras la bola está muerta y entonces la concesión se hace desde la base original.

- (J) **Una base**, si el bateador se convierte en corredor al recibir la cuarta bola mala o el tercer strike, cuando el lanzamiento se le escapa al receptor y se aloja en la careta del árbitro o en su uniforme. Si el bateador se convierte en corredor por un wild pitch que le da derecho a los corredores a avanzar una base, el bateador-corredor adquirirá solamente el derecho a la primera base.

(c) **BOLA MUERTA**

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

- (1) Una bola lanzada le pega a un bateador, o su ropa, mientras está en su posición legal de batear; si los corredores están forzados, avanzan;
- (2) El árbitro de home interfiere con un tiro del receptor para evitar un robo de base o para eliminar a un corredor que está fuera de la base, los corredores no podrán avanzar.

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

Mientras la bola está muerta ningún jugador puede ser eliminado, no se pueden correr las bases y ninguna carrera puede ser anotada, excepto que los corredores podrán avanzar una o más bases como resultado de una jugada que ocurrió mientras la bola estaba viva (tales como un balk, un mal tiro, interferencia, o un cuadrangular u otro batazo bueno que salga fuera del campo de juego).

Regla 5.06 (c)(2) Comentario: *La interferencia del árbitro puede también producirse cuando interfiere con el receptor al devolver la bola al lanzador.*

- (3) Un balk es cometido; los corredores avanzan; (Vea [Sanción 6.02 \(a\)](#)).
- (4) Una bola es ilegalmente bateada; los corredores regresan.
- (5) Una bola de foul no es atrapada; los corredores regresan. El árbitro no pondrá la bola en juego hasta que todos los corredores hayan retocado sus respectivas bases.
- (6) Una bola buena toca a un corredor o a un árbitro en territorio fair 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, distinto al lanzador, los corredores avanzan si están forzados.

Regla 5.06 (c)(6) Comentario: *Si una bola buena toca a un árbitro que está trabajando por dentro del cuadro después que haya pasado de rolling al lado o por encima del lanzador, es una bola muerta. Si una bola bateada es desviada por un defensor en territorio bueno y golpea a un corredor o a un árbitro mientras permanece en el aire y después es atrapada por un jugador de cuadro, no será una cogida válida, pero la bola permanecerá en juego.*

- (7) Una bola lanzada se incrusta en la máscara del árbitro o del receptor o en sus accesorios y queda fuera del juego, los corredores avanzarán una base.

Regla 5.06 (c)(7) Comentario: Si un foul tip golpea al árbitro y al rebotar es atrapado por un defensor, la bola es “muerta” y el bateador no puede ser eliminado. Lo mismo se aplicará cuando un foul tip se aloje en la careta del árbitro o en otra parte de su equipamiento.

Si un tercer strike (que no sea un foul tip) pasa al receptor y golpea al árbitro, la bola está en juego. Si dicha bola rebota y es atrapada por un defensor antes de que toque el terreno, el bateador no es eliminado por la atrapada, pero la bola permanece en juego y el bateador puede ser eliminado en primera base, o siendo tocado con la bola.

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

Si la pelota se coloca intencionalmente dentro del uniforme del jugador (p.e. en el bolsillo del pantalón), para engañar a un corredor, el árbitro pedirá “Tiempo” y se concederá a los corredores al menos una base (o las que a juicio del árbitro pudieran haberse conseguido de no haberse producido esta circunstancia), desde la base que ocupaban legalmente.

(8) Cualquier lanzamiento legal golpee a un corredor tratando de anotar, los corredores avanzan.

5.07 LANZADOR

(a) EJECUCIÓN LEGAL DEL LANZAMIENTO

Hay dos posiciones legales de lanzamiento, la posición de Windup y la posición de Set, y cualquiera de las dos posiciones puede ser usada en cualquier momento. Los lanzadores tomarán las señas del receptor mientras están en contacto con la goma del lanzador.

Regla 5.07(a) Comentario: Los lanzadores pueden romper el contacto con la goma después de recibir las señas, pero no pueden dar un paso rápido sobre la goma y lanzar. Esto puede ser juzgado por el árbitro como un lanzamiento apresurado. Cuando el lanzador rompe el contacto con la goma, debe dejar caer sus brazos a los lados del cuerpo.

A los lanzadores no les será permitido romper el contacto con la goma, después de tomar cada una de las señas.

No se le permitirá al lanzador dar un segundo paso hacia el home plate con ninguno de sus pies ni una reincorporación diferente de su pie de pivote al hacer el lanzamiento. Con corredor o corredores en bases será decretado Balk, por la Regla 6.02 (a), con las bases desocupadas será un lanzamiento ilegal, bajo la regla 6.02 (b).

(1) La posición de Windup.

El lanzador se situará de frente al bateador, con su pie de pivote en contacto con la goma del lanzador y el otro pie libre. Desde esta posición, cualquier movimiento natural asociado con el lanzamiento de la bola al bateador, lo obliga a lanzar sin interrupción ni alteración. Él no levantará ninguno de sus pies del terreno, excepto en el momento de lanzarle la bola al bateador, que puede dar un paso hacia atrás y un paso hacia adelante con su pie libre. Cuando un lanzador sostiene la bola con ambas manos enfrente de su cuerpo, con su pie de pivote en contacto con la goma del lanzador y su otro pie libre, será considerado en la Posición de Windup.

Regla 5.07(a) (1) Comentario: En la posición de Windup, al lanzador le es permitido tener su pie «libre» sobre la goma, en frente de la goma, detrás de la goma o fuera del borde de la goma.

Desde la posición de Windup, el lanzador puede:

(A) Lanzar la bola al bateador, o

(B) Dar un paso y tirar a una base en un intento de sorprender a un corredor, o

(C) Romper el contacto con la goma. (Si lo hace, debe dejar caer sus manos a los lados). Al romper el contacto con la goma el lanzador debe sacar su pie de pivote primero y no su pie libre. Él no puede ir a una posición de set, si lo hace es un balk.

(2) La Posición de Set.

Será indicada por el lanzador cuando él se pare de frente al bateador con su pie de pivote en contacto con, y su otro pie en frente de, la goma del lanzador, sosteniendo la bola con ambas manos enfrente de su cuerpo y efectuando una parada completa de sus movimientos. Desde dicha posición de Set, él puede lanzar la bola al bateador, tirar a una base, o dar un paso hacia atrás fuera de la goma del lanzador con su pie de pivote. Antes de asumir la Posición de Set, el lanzador puede realizar cualquier movimiento natural preliminar, tal como el que es conocido por estiramiento (“the stretch”). Pero si lo hace, tendrá que llegar a la Posición de Set antes de lanzarle la bola al bateador. Después de asumir la Posición de Set, cualquier movimiento natural relacionado con la ejecución del lanzamiento de la bola al bateador le obliga a lanzar sin alteración o interrupción.

Antes de llegar a la Posición de Set, el lanzador tendrá una mano al costado del cuerpo; desde esta posición él irá a la Posición de Set como se determina en la Regla 5.07(a)(2), sin interrupción y en un movimiento continuo.

El lanzador después de su estiramiento, debe: (a) sostener la bola con ambas manos delante de su cuerpo y (b) hacer una parada completa. Se debe exigir el cumplimiento de esto. Los árbitros deben observar esto atentamente. Los lanzadores están constantemente tratando de “burlar la regla” en sus esfuerzos de mantener a los corredores en las bases, y los casos donde el lanzador deje de realizar “la parada” completa indicada por las reglas, el árbitro inmediatamente debe declarar un “balk”.

Regla 5.07(a)(2) Comentario: Sin corredores en bases, al lanzador no le es exigido realizar una parada completa cuando usa la posición de set. Sin embargo, si a juicio del árbitro, un lanzador lanza la bola en un esfuerzo deliberado de coger al bateador desprevenido, ese lanzamiento será considerado un lanzamiento apresurado, para el cual la sanción es una bola. Ver comentario de la Regla 6.02(a)(5).

Con corredor o corredores en bases un lanzador que está presentado para lanzar desde la posición de set, debe tener su pie de pivote en contacto y paralelo a la goma de lanzar y el otro pie en el frente de la goma de lanzar a menos que le notifique al árbitro que lanzará desde la posición de windup, circunstancia que debe hacer antes del comienzo con el bateador. Al lanzador le está permitido notificarle al árbitro que estará lanzando desde la posición de windup con un bateador ya en turno en los siguientes casos: (i) una sustitución del equipo a la ofensiva, (ii) inmediatamente que avancen uno o más corredores (después del avance de uno o más corredores, pero indicarlo antes del próximo lanzamiento).

(b) LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO

Cuando un lanzador ocupa su posición al comienzo de cada entrada, o cuando él releva a otro lanzador, le será permitido lanzar no más de ocho lanzamientos preparatorios a su receptor durante los cuales el juego estará suspendido. La RFEBS puede limitar el número de lanzamientos preparatorios a menos de ocho. Tales lanzamientos preparatorios no consumirán más de un minuto de tiempo. Si una emergencia repentina hace que un lanzador sea llamado para entrar al juego sin haber tenido la oportunidad de calentar el brazo, el árbitro principal le permitirá tantos lanzamientos como él considere necesarios.

(c) DEMORAS DEL LANZADOR

Cuando las bases estén desocupadas, el lanzador ejecutará el lanzamiento de la bola al bateador dentro de los 12 segundos después que reciba la bola.

Cada vez que el lanzador retrase el juego por violación de esta regla, el árbitro declarará “bola”.

El cronometraje de 12 segundos empieza cuando el lanzador tiene la posesión de la bola y el bateador está en el cajón de bateo, preparado ante el lanzador. El cronometraje se detiene cuando el lanzador suelta la bola. La intención de esta regla es evitar demoras innecesarias. El árbitro insistirá que el receptor devuelva la bola rápidamente al lanzador, y que el lanzador asuma su posición sobre la goma con prontitud. Los retrasos evidentes del lanzador deben ser instantáneamente penalizados por el árbitro.

(d) TIRANDO A UNA BASE

El lanzador, durante los movimientos preliminares y hasta que su movimiento natural para lanzar le obligue a realizar el lanzamiento, puede en cualquier momento tirar a cualquier base siempre que dé un paso en dirección a la misma, antes de realizar un tiro.

Comentario de la Regla 5.07 (d): El lanzador dará un paso “antes de tirar”. Un tiro rápido seguido por un paso directamente hacia la base es un balk.

(e) EFECTOS AL SACAR EL PIE DE PIVOTE DE LA GOMA DE LANZAR

Si el lanzador retira su pie pivote de contacto con la goma de lanzar dando un paso hacia atrás con ese pie, se convierte de este modo en un jugador de cuadro, y si realiza un mal tiro desde esa posición, será considerado lo mismo que un tiro realizado por cualquier otro jugador de cuadro.

Comentario de la Regla 5.07 (e): El lanzador, mientras no esté en contacto con la goma, puede tirar a cualquier base. Si él realiza un mal tiro, dicho tiro es considerado como de un jugador de cuadro y las acciones subsiguientes están regidas por las reglas que cubren un mal tiro por un defensor.

(f) LANZADORES AMBIDIESTROS.

El lanzador debe indicar visualmente, al árbitro principal, al bateador y a los corredores la mano que va a utilizar para lanzar. Esto lo puede hacer colocando su guante en la otra mano mientras toca la goma de lanzar. No se permite al lanzador utilizar su otra mano para lanzar hasta que el bateador haya sido retirado, se convierta en corredor, sea sustituido por un bateador emergente, termine el inning, o en el caso de que el lanzador sufra una lesión (el lanzador no podrá lanzar, por el resto del juego, con la mano de la cual se ha cambiado). No se le dará oportunidad al lanzador de hacer lanzamientos de calentamientos después de cambiar de mano de lanzar. Cualquier cambio de la mano de lanzar debe ser indicado claramente al árbitro principal.

5.08. CÓMO UN EQUIPO ANOTA CARRERA:

- (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 para finalizar 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 out forzado; o (3) sobre un corredor precedente que sea declarado out por causa de haber dejado de tocar una de las bases.

Comentario de la Regla 5.08 (a): 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 al creer que había abandonado la base antes que una bola de fly haya sido atrapada.

- (b) Cuando en un juego reglamentario la carrera del gane es anotada en la segunda mitad de la última entrada, o en la última mitad de una entrada extra, como resultado de una base por bolas, de un golpeado por el lanzamiento o cualquier otra jugada con las bases llenas en la que el bateador y todos los demás corredores está forzados a avanzar sin riesgo a ser eliminados, el árbitro no declarará el juego terminado hasta que el corredor forzado a avanzar desde tercera haya tocado el home y el bateador-corredor haya tocado la primera base.

Comentario de la Regla 5.08 (b): *Será una excepción si un aficionado entra dentro del terreno y físicamente impide 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 del aficionado.*

SANCIÓN: *Si el corredor de tercera rehúsa avanzar y tocar el home en un tiempo razonable, el árbitro no admitirá la carrera, declarando out al jugador infractor 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 out, el bateador-corredor rehúsa avanzar y tocar la primera base, la carrera tendrá validez, pero el jugador infractor será declarado out.*

Comentario de la Regla 5.08:

REGLA APROBADA: *Ninguna carrera se anotará durante una jugada en la cual el tercer out se hace sobre el bateador-corredor antes de que él toque la primera base.*

Ejemplo: *Con un out, Jorge está en segunda y Óscar en primera. El bateador Joel conecta un hit indiscutible. Jorge anota. Óscar es eliminado en tiro al home. Dos outs. Pero Joel deja de pisar la primera base. Tiran la bola a primera base, y se hace una apelación, y Joel es*

Ejemplo: *Con un out, Jorge está en segunda, Óscar en primera, y el bateador Joel conecta un cuadrangular dentro del terreno. Jorge deja de pisar la tercera base, en su recorrido hacia el home Óscar y Joel anotan. El equipo a la defensiva pide la bola y pisa la tercera base, apelando al árbitro, y Jorge es eliminado. Las carreras anotadas por Óscar y Joel son válidas.*
REGLA APROBADA: *Con dos outs, Jorge está en segunda, Óscar en primera y el bateador Joel conecta un cuadrangular dentro del campo. Los tres corredores llegan a home. Pero Jorge deja de pisar la tercera base y en apelación es eliminado. Tres outs. Las carreras de Óscar y Joel son anuladas. No hay anotación en la jugada.*

REGLA APROBADA: *Un out, Jorge en tercera, Óscar en segunda. Joel conecta un fly al jardín central y es eliminado. Dos outs. Jorge anota después de la cogida y Óscar anota en un tiro malo a home. Pero Jorge, es eliminado en apelación, por dejar la tercera base antes de la atrapada. Tres outs. No cuenta ninguna carrera.*

REGLA APROBADA: *Con dos outs y las bases llenas, el bateador conecta un cuadrangular sobre la valla. El bateador, en apelación, es eliminado por dejar de pisar la primera base. Tres outs. Ninguna carrera es válida.*

Aquí se aplica una regla general:

Cuando un corredor deja de pisar una base y un defensor sostiene la bola sobre la base que se ha dejado de pisar, o sobre la base originalmente ocupada por el corredor, si una bola de fly es atrapada, y se apela a la decisión del árbitro, el corredor es eliminado cuando el árbitro acepta la apelación; todos los corredores pueden anotar si es posible, excepto que con dos outs el corredor es eliminado en el momento que deja de pisar la base, si una apelación es hecha, también es aplicable a los corredores siguientes.

REGLA APROBADA: Con un out. Díaz está en tercera, Izaguirre en primera, Peña es Out en fly al exterior derecho. Dos outs. Díaz hace el pisa y corre y anota después de la cogida. Izaguirre trata de retornar a primera base, pero el tiro del exterior derecho lo elimina en esa base. Tres outs. Sin embargo, Díaz había anotado antes del tiro que eliminó a Izaguirre tratando de regresar a primera base, por consiguiente, la carrera de Díaz es válida. No es una jugada forzada

5.09 FORMAS DE ELIMINAR:

(a) **BATEADOR ELIMINADO.** Un bateador es eliminado cuando:

(1) Su batazo fair o foul fly (otro que no sea un foul tip) es legalmente atrapado por un defensor.

Comentario de la Regla 5.09 (a)(1): Un defensor podrá estirarse hacia el dogout, pero no podrá entrar a éste para hacer una atrapada, y si él retiene la bola, la atrapada será admitida. Un defensor, para hacer una atrapada sobre una bola de foul próximo a un dogout u otra área fuera de juego (tal como las gradas), deber tener uno o ambos pies en o sobre la superficie del terreno de juego (incluyendo el borde del dogout) y ninguno de sus pies dentro del dogout o en cualquier otra área donde la bola esté fuera de juego. La bola está en juego, a menos que el defensor, después de hacer una atrapada legal, cae dentro del dogout u otra área fuera de juego, en cuyo caso la bola es muerta. El estado de los corredores será como se describe en el comentario de la Regla 5.06 (b)(3(C)).

Una atrapada es la acción de un defensor para obtener una posesión segura de una bola de fly en su mano o guante y se mantiene firmemente; siempre y cuando no haga uso de su gorra, careta, protector, bolsillo o cualquier parte de su uniforme para obtener la posesión. Sin embargo, no se considerará una atrapada si simultáneamente o inmediatamente después de su contacto con la bola, el defensor choca con otro defensor, o con una pared, o se cae y como consecuencia de tal colisión o caída se le cae la bola. Tampoco se considerará una atrapada si un defensor toca o roza una bola de fly que luego le da a un miembro del equipo a la ofensiva o un árbitro y es atrapada por otro defensor. Para considerar la validez de la atrapada, el defensor tendrá o debe retener la bola suficiente tiempo para demostrar que tiene completo control y dominio de la misma y que si la suelta es voluntario e intencional. Si el defensor ha hecho la atrapada y la bola se le cae durante el acto de hacer un tiro, se considera que hubo una atrapada.

Comentario: Una atrapada es legal siempre que la bola sea atrapada por cualquier defensor, aunque haga malabares, empuje o sea atrapada por otro defensor antes de que toque el suelo. Los corredores pueden dejar sus bases en el instante en que el primer defensor toca la bola. Un defensor para realizar una atrapada puede extenderse por encima de una valla, barandilla, cuerda u otra línea de demarcación en el terreno. Él puede saltar sobre una barandilla o lona que puede estar en terreno foul. No se considerará interferencia cuando un defensor se extiende por encima de una valla, barandilla, cuerda o en un soporte para atrapar una bola. Lo hace bajo su propio riesgo.

Está permitido que un defensor, sea sostenido por uno varios jugadores de cualquiera de los equipos al intentar realizar una atrapada en el borde del dogout para evitar su caída y si logra efectuarla, la atrapada será legal.

(2) Un tercer strike es legalmente atrapado por el receptor.

Comentario de la Regla 5.09 (a)(2): “Legalmente cogido” significa en la mascota del receptor antes de que la bola toque el suelo. No es legal si la bola se aloja en la ropa o equipamiento; o si ésta toca al árbitro y es cogida de rebote por el receptor. Si un foul tip hace contacto primero con cualquier parte del cuerpo del receptor o sus accesorios y es atrapado con la mano o el guante contra su cuerpo o protectores antes de que la pelota toque el suelo, es un strike, y si fuera el tercero, el bateador es out.

(3) Un tercer strike que no es cogido por el receptor, cuando la primera base esté ocupada con menos de dos outs;

(4) Toca la bola de foul sobre el tercer strike;

(5) Un infield fly es declarado;

(6) Intenta batear un tercer strike y la bola le pega a él;

(7) Su batazo bueno le pega a él antes de que sea tocado por un defensor. Una bola bateada que hace contacto con el bateador o su bate será declarada foul si el bateador está completamente en el cajón de bateo, ver [Regla 5.04 \(b\)\(5\)](#) y, a juicio del árbitro, no hubo ninguna intención de interferir con el curso de la bola.

(8) Después de batear o tocar una bola buena, su bate le da a la bola por segunda vez en territorio fair. La bola es muerta y ningún corredor puede avanzar. Si el bateador-corredor deja caer (suelta) su bate y la bola rueda contra el bate en territorio fair, y a juicio del árbitro, no hubo intención de interferir con el curso de la bola, la bola está viva y en juego; Si el bateador está completamente en el cajón de bateo, ver [Regla 5.04 \(b\)\(5\)](#) y, a juicio del árbitro, no hubo ninguna intención de interferir con la trayectoria de la bola, una bola bateada que golpea al bateador o su bate será declarada foul.

Comentario de la Regla 5.09 (a)(8): Si un bate se parte y un pedazo del mismo queda dentro del terreno bueno y hace contacto con una bola bateada o parte de dicho bate golpea a un corredor o defensor, la jugada continuará y ninguna interferencia será declarada. Si la bola bateada hace contacto con un pedazo de bate partido en territorio foul, es una bola de foul. Si un bate entero es tirado dentro de territorio bueno o foul e interfiere con un defensor que intenta realizar una jugada, será declarada interferencia, ya sea intencional o no.

En los casos en el que el casco del bateador accidentalmente haga contacto con una bola bateada en o sobre terreno bueno o una bola tirada, la bola permanece en juego lo mismo que si no hubiera chocado con el casco protector.

Si una bola bateada hace contacto con el casco de un bateador o cualquier otro objeto ajeno a los naturales del terreno mientras está sobre territorio foul, es una bola de foul y la bola es muerta.

Si, a juicio del árbitro, hay un intento por parte del corredor de interferir con una bola bateada o tirada, dejando caer el casco o tirándoselo a la bola, entonces el corredor sería out, la bola se declarará y los demás corredores regresarían a la última base que legalmente tocaron.

- (9) Después de batear o tocar una bola de foul, él intencionalmente desvía el curso de la bola en cualquier forma mientras corre hacia primera base, la bola se declarará muerta y ningún corredor puede avanzar;
- (10) Después de un tercer strike o después de conectar un batazo bueno, él o la primera base son tocados antes que él toque dicha base.
- (11) Al correr la última mitad de la distancia entre el home y la primera base, mientras la bola está siendo jugada en o hacia primera base, él corre por fuera (hacia la derecha de) la línea de 91.4 cm. (3 pies), 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 cuyo caso la bola se declarará muerta; excepto que hubiera corrido por fuera (hacia la derecha de) la línea de tres pies; o por dentro (hacia la izquierda de) la línea de foul para esquivar a un defensor que trata de jugar una bola bateada.

Comentario de la Regla 5.09 (a)(11): Las líneas que marcan el carril de tres pies son parte del carril y un bateador-corredor debe tener ambos pies dentro del carril de tres pies o sobre las líneas que marcan el carril. El bateador-corredor podrá salirse del carril de tres pies ya sea por un paso, zancada, extender la mano o deslizarse en la inmediata cercanía de primera base con el propósito único de tocarla.

- (12) 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 antes de dos outs, la bola se declarará muerta y el corredor o corredores volverán a su base o sus bases originales.

REGLA APROBADA: *En esta situación, el bateador no es out si el jugador de cuadro permite que la bola caiga al suelo sin ser tocada, excepto cuando la regla del Infield Fly se aplique.*

- (13) Un corredor precedente que, a juicio del árbitro, interfiere intencionalmente con un defensor que está tratando de coger una bola tirada o tirando una bola en un intento para completar cualquier jugada;

Comentario de la Regla 5.09 (a)(13): El objetivo de esta regla es penalizar al equipo a 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 pivota en un doble play, en lugar de tratar de llegar a la base. Evidentemente, esta es una jugada de apreciación del árbitro.

(14) Con dos outs, un corredor en tercera base y dos strikes sobre el bateador, el corredor intenta el robo de home en un lanzamiento legal y la bola toca al corredor en la zona de strike del bateador. El árbitro declarará el “Tercer Strike”, el bateador es out, la bola queda muerta y la carrera no contará; Con menos de dos outs, el árbitro declarará el “Tercer Strike”, la bola queda muerta y la carrera cuenta.

(15) Un miembro de su equipo (otro que no sea un corredor) obstaculiza el intento de un exterior de atrapar una bola bateada. Ver [Regla 6.01 \(b\)](#). En caso de interferencia por un corredor, vea la regla 5.09 (b)(3).

(b) FORMAS DE ELIMINAR A UN CORREDOR.

Cualquier corredor es eliminado cuando:

- (1) El corredor se sale más allá de los tres pies de su carril entre bases (en su camino a la base) para evitar ser tocado, a menos que su acción sea para evitar interferir con la defensa de una bola bateada. El carril entre bases de un corredor se establece cuando se produce el intento de ser tocado y es una línea recta entre el corredor y la base que está tratando de llegar a salvo, o
- (2) después de tocar la primera base, abandona el camino a la siguiente base, renunciando de forma evidente a su esfuerzo para tocar la siguiente base;

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

Esta regla cubre también las siguientes jugadas similares: El juego empatado en la parte baja de la novena entrada, menos de dos “out,” con corredor en primera base, el bateador conecta un cuadrangular para la carrera del gane, el corredor de primera pasa la segunda base, y pensando que el cuadrangular automáticamente gana el juego, cruza el diamante en dirección a su banquillo (dogout) mientras el bateador-corredor corre las bases.

En este caso, el corredor será eliminado “por abandonar su esfuerzo por tocar la próxima base,” y al bateador-corredor le será permitido continuar su recorrido alrededor de las bases, para validar su cuadrangular. En caso de haber dos outs el cuadrangular no contará (véase la Regla 5.09 (d)). Esta no es una jugada de apelación.

JUGADA: El corredor creyendo haber sido eliminado porque lo tocaron en la primera o tercera base, se dirige a su banquillo (dogout) y avanza una distancia razonable todavía indicando por su acción que es “out,” será eliminado por abandono de bases.

- (3) Intencionalmente interfiere con una bola tirada; o impide que un defensor intente realizar una jugada sobre una bola bateada; (Ver [Regla 6.01 \(i\)](#)).

SANCIÓN: Para aplicar las sanciones a un corredor que interfiere con una bola tirada o que impide que un defensor intente realizar una jugada sobre una bola bateada, ver [Regla 6.01 \(a\)](#) “SANCIONES POR INTERFERENCIA”

- (4) Es tocado fuera de la base cuando la bola 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 ella.

REGLA APROBADA: (A) Si el impacto de un corredor desprende una base de su lugar, ninguna jugada puede ser realizada sobre el corredor en dicha base, si ha llegado a salvo a la misma.

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

- (5) Deja de retocar su base después que una bola fair o de foul haya sido legalmente cogida, antes que él, o su base sean tocados por un defensor. Él no será eliminado por dejar retocar su base después del siguiente lanzamiento, o cualquier jugada o intento de jugada. Esta es una jugada de apelación.

Comentario de la Regla 5.09 (b) (5): Los corredores no necesitan hacer “pisa y corre” en un foul tip. Pueden robar en un foul tip. Si el así llamado foul tip no es cogido, se convierte en un foul ordinario. Los corredores retornan a sus respectivas bases.

- (6) Deja de alcanzar la base siguiente antes que un defensor lo toque a él o la base, después que haya sido forzado a avanzar por razón de que el bateador se convierte en corredor. Sin embargo, si un corredor siguiente es puesto out en una jugada forzada, se elimina la jugada forzada y el corredor debe ser tocado para ser eliminado. La jugada forzada es eliminada tan pronto como el corredor toque la base a la cual él 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 corredor forzado, después de tocar la próxima base, se retira por cualquier

razón hacia la base que había ocupado anteriormente, la jugada forzada es restablecida y él puede ser eliminado de nuevo si el equipo a la defensiva toca la base a la cual está forzado a avanzar.

Comentario de la Regla 5.09 (b)(6)

JUGADA: Corredor en primera base y conteo de tres bolas sobre el bateador. En el siguiente lanzamiento, que es la cuarta bola, el corredor sale al robo, pero después de haber pisado la segunda se pasa de la base deslizándose o corriendo. El tiro del receptor lo pilla antes de que pueda regresar a la base. La decisión es que dicho corredor es eliminado. (Se elimina el out forzado).

Las situaciones de pasarse al deslizarse y corriendo se presentan en otras bases y no sólo en primera base. Por ejemplo, antes de dos outs y bases llenas, la bola se batea hacia un jugador del cuadro que intenta el doble play. El corredor gana la segunda base, pero se pasa al deslizarse. El tiro de relevo se hace a primera base y el bateador-corredor es eliminado. El defensor de primera base, viendo al corredor de segunda base fuera de la almohadilla, realiza un tiro devolviendo la bola a segunda, y el corredor es tocado fuera de la base. Mientras tanto, 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 y antes de que se realizara el tercer out cuando el corredor fue tocado en segunda? Respuesta: Las carreras se anotan. No es una jugada forzada. Es una jugada de tocar al corredor.

- (7) Es golpeado por una bola buena, en territorio fair, antes de que la bola haya tocado o pasado a un jugador de cuadro, y antes de que ningún otro jugador de cuadro haya tenido oportunidad de hacer una jugada. La bola queda muerta y ningún corredor puede anotar, ni avanzar, excepto los corredores forzados a ello. **Excepción:** Si un corredor está tocando su base cuando es golpeado por un infield fly, dicho corredor no es out, sin embargo, el bateador sí será eliminado;

Comentario de la Regla 5.09 (b)(7): Si dos corredores son golpeados por la misma bola buena, únicamente el primer corredor es eliminado, ya que la bola es muerta instantáneamente.

Si un corredor es golpeado por un infield fly cuando no está tocando su base, y antes de que la bola haya pasado a un jugador de cuadro, y antes de que ningún otro jugador de cuadro haya tenido oportunidad de hacer una jugada, ambos el corredor y el bateador, son eliminados. Independientemente de si un corredor está tocando la base o no cuando es golpeado por una bola de infield fly antes de que la bola haya rebasado a un defensor de cuadro, y antes de que ningún otro jugador del cuadro haya tenido la oportunidad de hacer una jugada, la bola queda muerta y ningún corredor anotará, ni podrá avanzar, a no ser que estén forzados a ello.

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

- (9) Adelanta un corredor precedente antes que dicho corredor sea eliminado.

Comentario de la Regla 5.09 (b)(9): Se puede considerar que un corredor ha adelantado a un corredor precedente (p.e., el corredor más adelantado) en base a sus acciones o en las acciones de un corredor precedente.

JUGADA—Corredores en segunda y tercera base con un “out.” El corredor de tercera base (el corredor más adelantado) hace un avance hacia el home y es atrapado en un “corre-corre” entre tercera y home. Creyendo que el corredor precedente será tocado y puesto “out,” el corredor de segunda base (el corredor subsiguiente) avanza a tercera base. Antes de ser tocado, el corredor precedente regresa hacia tercera base pasando esta base hacia el exterior izquierdo. En este momento, el corredor subsiguiente ha sobrepasado al corredor precedente como resultado de las acciones del corredor precedente. Como resultado, el corredor subsiguiente es “out” y la tercera base queda desocupada. El corredor precedente tiene derecho a la tercera base si regresa a tocarla antes de ser eliminado,” véase la Regla 7.01, a menos que sea eliminado por abandono de las bases.

- (10) Después de haber adquirido la posesión legal de una base, corre las bases a la inversa (en orden opuesto) con el propósito de confundir al equipo a la defensiva o realizar una burla del juego. El árbitro ordenará inmediatamente “Tiempo” y eliminará al corredor.

Comentario de la Regla 5.09 (b)(10): Si un corredor pisa una base desocupada y después cree que la bola fue cogida de fly o es engañado para que regrese a la última base que había pisado, él 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.

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

Comentario de la Regla 5.09 (b)(11): El corredor que pisa la primera base y la sobrepasa corriendo y es declarado quieto por el árbitro, ha “alcanzado la primera base” para el propósito de la Regla 5.08 (a) y cualquier carrera que se anote en dicha jugada tiene validez, aunque dicho corredor posteriormente se convierta en el tercer out por dejar de regresar inmediatamente como está señalado por la Regla 5.09 (b)(11).

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

Comentario de la Regla 5.09 (b)(12): Esta regla se aplica únicamente en casos donde el corredor está en su camino hacia el banquillo 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.

- (13) Se está realizando una jugada sobre él y un miembro de su equipo (excepto un corredor) interfiere con el esfuerzo de un defensor de atrapar una bola tirada. Ver regla 5.09 (b)(3). En caso de interferencia por un corredor, vea la regla 5.09 (b)(3).

(c) JUGADAS DE APELACIÓN

Cualquier corredor será declarado out, en apelación cuando:

- (1) Después que una bola de fly sea cogida, él deja de retocar su base original antes de que él o su base original sean tocados por un defensor en poder de la bola.

Comentario de la Regla 5.09 (c)(1): “Retocar”, en esta regla, significa pisar y salir del contacto con la base después que la bola sea cogida. A un corredor no le está permitido realizar una arrancada con impulso desde una posición detrás de su base. Tal corredor será eliminado en caso de que se produzca una apelación.

- (2) Con la bola en juego, mientras esté avanzando o volviendo a una base, deje de tocar cada base por su orden antes que él o la base que ha dejado de tocar, sean tocados por un defensor en poder de la bola.

REGLA APROBADA: (A) Ningún corredor puede volver a tocar una base que ha dejado de tocar después que un corredor siguiente haya anotado. (B) Cuando la bola es declarada muerta, ningún corredor puede volver a tocar una base que ha dejado de tocar o de la que ha salido adelantado, después que él haya avanzado y tocado una base más adelantada que la base que ha dejado de tocar.

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

JUGADA-(A) El bateador conecta la bola fuera del campo o batea un doble por reglas de terreno y deja de pisar la primera base (la bola es muerta) él puede regresar a primera base para rectificar su error antes de pisar la segunda, pero si pisa la segunda base él no puede regresar a primera y si el equipo a la defensiva apela, él es declarado out en primera base.

JUGADA-(B) El bateador conecta un batazo por el campo corto el cual tira mal y mete la bola dentro de las gradas (la bola 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.

- (3) Se pasa de primera base corriendo o deslizándose y deja de retornar a la base inmediatamente, y él o la base son tocados antes de que el corredor regrese a primera base.
- (4) Deja de tocar el home y no hace intento de retornar a esa base, y el home sea tocado por un defensor en poder de la bola.

Cualquier apelación en relación con esta regla debe ser hecha antes del próximo lanzamiento, o 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 de la defensiva salga o abandone el terreno.

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

No podrán hacerse sucesivas apelaciones sobre un corredor en la misma base. Si el equipo a la defensiva FALLA en su primera apelación, la petición de una segunda apelación sobre el mismo corredor en la misma base no deberá ser autorizada por el árbitro. (Entiéndase que el significado de la palabra “FALLAR” es que el jugador del equipo a la defensiva al hacer una apelación tiró la bola fuera de juego. Por ejemplo, si el lanzador tiró a primera o tercera base para apelar y tiró la bola dentro de las graderías, dugout, etc., No se permitirá una segunda apelación).

Las jugadas de apelación pueden requerir que el árbitro reconozca un aparente “cuarto out”. Si el tercer out se realiza durante una jugada en la cual una jugada de apelación es realizada 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 con la que finaliza la mitad de una entrada, la defensa puede elegir el aceptar el out 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 de fair en dirección al dugout.

Comentario de la Regla 5.09 (c): 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 puesto out en su intento de regresar y pisar el home o es declarado out en apelación, entonces él será considerado como si hubiera sido puesto out antes de que anotara el segundo corredor resultando el tercer out. La carrera del segundo corredor no tendrá validez, según lo estipulado en la Regla 5.09 (d).

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 una base con la bola en sus manos no constituye una apelación. No puede haber tiempo cuando se está haciendo una apelación.

(d) EL SIGUIENTE CORREDOR

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

(e) FINAL DE LA ENTRADA

Cuando tres jugadores de la ofensiva sean legalmente eliminados, ese equipo ocupa el campo y el equipo contrario se convierte en el equipo a la ofensiva.

5.10 SUSTITUCIONES Y CAMBIO DE LANZADOR. (Incluye visitas al montículo)

- (a) Un jugador o jugadores pueden ser sustituidos durante un juego en cualquier momento en que la bola esté muerta. Un jugador sustituto bateará en la posición del jugador reemplazado, en el orden al bate del equipo.
- (b) El mánager notificará inmediatamente cualquier sustitución al árbitro principal y le señalará el lugar que ocuparán los sustitutos en el orden al bate.

Comentario de la Regla 5.10 (b): Para evitar confusión, el mánager debe de dar el nombre del jugador sustituto, posición en el orden al bate y su posición en el campo. Cuando dos o más jugadores sustitutos del equipo a la defensiva entran al juego al mismo tiempo, el manager, inmediatamente antes de que tomen sus posiciones como defensores, deberá indicar al árbitro principal las posiciones de tales jugadores en el orden al bate, y el árbitro principal lo notificará al anotador oficial. Si esta información no se le da de inmediato al árbitro principal, éste tendrá la autoridad para designar el lugar de los sustitutos en el orden al bate.

Si se hace una sustitución múltiple, el mánager o el coach deberán notificar primero al árbitro principal las sustituciones múltiples y cambios en el orden al bate antes de que llame a un nuevo lanzador (independientemente de que el mánager o coach anuncie la sustitución múltiple antes de cruzar la línea de foul). Hacer una señal o cualquier movimiento hacia el bullpen será considerada una sustitución oficial para el nuevo lanzador. No se le permite al mánager dirigirse al montículo, llamar a un nuevo lanzador y después informar al árbitro las sustituciones múltiples con la intención de intercambiar el orden al bate.

Los jugadores que hayan sido sustituidos pueden permanecer con su equipo en el dugout o pueden "calentar" a los lanzadores. Si un mánager se sustituye a sí mismo por otro jugador, puede continuar dirigiendo a su equipo desde el dugout o desde el cajón del coach. Los árbitros no permitirán a los jugadores que hayan sido sustituidos, y que puedan permanecer en el dugout, dirigirse de forma incorrecta a cualquier jugador o al mánager del equipo contrario, o a los árbitros.

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

- (c) El árbitro principal después de haber sido notificado, anunciará inmediatamente, o hará que sea anunciada, cada sustitución.
- (d) Una vez que un jugador haya sido retirado del juego no podrá participar más en ese juego. Si un jugador que ha sido sustituido trata de volver a entrar, o vuelve a entrar al juego en cualquier posición, el árbitro principal ordenará al manager que debe retirar inmediatamente del juego a dicho jugador en cuanto se dé cuenta de la presencia impropia del jugador por otro árbitro o por cualquiera de los dirigentes. Si la orden de retirar al jugador que ha sido sustituido ocurre antes de iniciar la jugada con el jugador sustituto impropriamente en el juego, entonces el jugador sustituto puede entrar al juego. Si tal directriz de retirar al jugador que ha sido sustituido ocurre después de comenzada la jugada con el jugador que ha sido sustituido en el juego, entonces se considerará que el jugador sustituto ha sido retirado del juego (además de la retirada del jugador que ha sido sustituido) y no podrá regresar al juego. Si un sustituto entra en el juego en lugar de un manager-jugador, dicho manager puede continuar actuando en el cajón del coach a su criterio. Cuando dos o más jugadores sustitutos del equipo a la defensiva entren en el juego al mismo tiempo, el manager 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 autoridad para disponer el turno que han de ocupar dichos sustitutos en el orden al bate de su equipo.

Comentario de la Regla 5.10 (d): 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.

- (e) Un jugador cuyo nombre esté en el orden al bate de su equipo no podrá convertirse en corredor sustituto de otro miembro del equipo.

Comentario de la Regla 5.10 (e): Esta regla está destinada a eliminar la práctica de usar los así llamados corredores emergentes. A ningún jugador en el partido le será permitido actuar como corredor emergente por un compañero del equipo. Ningún jugador que haya estado en el juego y haya sido retirado por un sustituto podrá retornar como un corredor emergente. Cualquier jugador que no esté en la alineación, si es usado como corredor, se le considerará como un jugador sustituto.

A cualquier jugador que sustituya a un jugador lesionado y que vaya a ocupar una posición que no sea la de lanzador, le será permitido realizar cinco tiros de calentamiento. (Ver Regla 5.07 (B) para los lanzadores).

- (f) El lanzador que aparezca en el lineup (orden al bate) entregado al árbitro principal como está previsto en las [Reglas 4.02 \(a\) y 4.02 \(b\)](#), deberá lanzarle 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, lo incapacite para lanzar.
- (g) 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 hasta que el equipo a la ofensiva sea retirado, a menos que el lanzador sustituto sufra una lesión o enfermedad, la cual, a juicio del árbitro principal, lo incapacite para seguir actuando como lanzador.
- (h) Si se hace una sustitución impropia por el lanzador, el árbitro ordenará el retorno al juego del lanzador propio hasta que lo dispuesto en esta regla sea cumplimentado. Si el lanzador impropio llega a lanzar, cualquier jugada que resulte es legal. El lanzador impropio se convierte en el lanzador propio tan pronto como realice su primer lanzamiento al bateador, o tan pronto como cualquier corredor sea eliminado.

Comentario de la Regla 5.10 (h): Si un mánager de un equipo pretende sustituir a un lanzador infringiendo la Regla 5.10 (h), el árbitro notificará al mánager del equipo infractor que eso no se puede hacer. Si el árbitro principal a causa de un descuido ha anunciado la entrada del lanzador impropio, él debe a pesar de eso, rectificar la situación antes de que el lanzador impropio realice un lanzamiento. Tan pronto como el lanzador impropio realice un lanzamiento se convierte en el lanzador propio.

- (i) Si un lanzador que ya está en el juego cruza la línea de foul en su camino a tomar su lugar en la goma del lanzador para iniciar una entrada, deberá lanzarle al primer bateador de esa entrada, hasta que dicho bateador sea eliminado o llegue a primera base, a menos que ese bateador sea sustituido, o el lanzador sufra una lesión o enfermedad que, a juicio del árbitro principal, le incapacite de seguir lanzando. Si el lanzador termina la entrada anterior en base o al bate y no regresa a su “dugout” al terminar la entrada, no se le requerirá lanzarle al primer bateador de la entrada, hasta que haga contacto con la goma de lanzar para comenzar sus lanzamientos de calentamiento.
- (j) Si no se hiciera el anuncio de una sustitución, el sustituto se considerará que ha entrado en juego cuando:
 - (1) Si es un lanzador, ocupe su posición en la goma.
 - (2) Si es un bateador, ocupe su posición en el cajón del bateador.
 - (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, ocupe el lugar del corredor que él ha reemplazado.

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

(k) Los jugadores y sustitutos de ambos equipos permanecerán en sus respectivos dugouts a menos que estén participando en el juego o preparándose para entrar en el mismo, o actuando como asistente en primera o tercera base. Nadie excepto los jugadores, sustitutos, mánager, asistentes, entrenadores y carga bates, ocuparán el dugout durante el juego.

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

(l) VISITAS AL MONTÍCULO

La RFEBS adoptará la siguiente regla relacionada con las visitas del manager o asistente al lanzador:

- (1) Esta regla limita el número de visitas que un manager o asistente pueda hacer al montículo, con cualquier lanzador en cualquier entrada;
- (2) Una segunda visita al mismo lanzador en la misma entrada, dará lugar a que el lanzador sea retirado del juego;
- (3) Está prohibido que el manager o asistente realice una segunda visita al montículo mientras el mismo bateador se encuentra al bate, pero
- (4) Si el bateador es sustituido por un bateador emergente, el manager o asistente puede realizar una segunda visita al montículo, pero tiene que retirar del juego al lanzador.

Se considera que un manager o asistente ha concluido su visita al montículo cuando sale del círculo de 18 pies que rodea la goma del lanzador.

Comentario de la Regla 5.10 (l): Si el mánager o coach va hacia el receptor o hacia un jugador del cuadro y después ese jugador se dirige al montículo o si el lanzador va hacia ese jugador en su posición, antes de que haya una jugada intermedia (un lanzamiento u otra jugada) eso será lo mismo que si el manager o coach vayan al montículo.

Cualquier intento de evadir o burlar esta regla, por el manager o coach, yendo hacia el receptor o hacia un jugador del cuadro y después ese jugador se dirija al montículo a hablar con el lanzador, constituirá una visita al montículo.

Si el coach va al montículo y retira al lanzador y después va el manager para hablar con el nuevo lanzador, eso constituirá una visita al nuevo lanzador en esa entrada.

No se considerará que un manager o coach haya concluido su visita al montículo si abandona momentáneamente el círculo de los 18 pies que rodea la goma de lanzar con el propósito de notificar al árbitro una o varias sustituciones.

En el caso de que un manager haya hecho su primera visita al montículo y después regresa por segunda vez a dicho lugar en la misma entrada, con el mismo lanzador y el mismo bateador en su turno al bate, después de ser advertido por el árbitro que no puede volver al montículo, el manager será expulsado del juego y se obligará al lanzador a lanzarle a dicho bateador hasta que sea eliminado o llegue a una base. Después que el bateador sea eliminado o se convierta en corredor de bases, entonces ese lanzador tiene que ser retirado del juego. El manager debe ser notificado que su lanzador será retirado del juego después que él le lance a un bateador, de manera que él pueda tener calentando a lanzador sustituto. En tal circunstancia, al lanzador sustituto le será permitido el tiempo suficiente para sus lanzamientos de calentamiento, si a juicio del árbitro las circunstancias lo justifican.

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

5.11 REGLA DEL BATEADOR DESIGNADO

La RFEBS aprueba el uso de la regla 5.11 (a) del bateador designado:

(a) La regla del Bateador Designado dispone lo siguiente:

- (1) Un bateador puede ser designado en cualquier juego 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 juego. Un Bateador Designado por el lanzador debe ser seleccionado antes del juego y tiene que ser incluido en el lineup del orden al bate que se entrega al árbitro principal. Si un manager presenta 10 jugadores en el line up de su equipo, y omite identificar a uno de ellos como bateador designado, y un árbitro o cualquiera de los dos manager (o cualquier jugador autorizado por cualquiera de los managers que presente el lineup de su equipo) advierte el error antes de que el árbitro principal cante juego para comenzar el partido, el árbitro principal ordenará al manager responsable de la omisión, a que identifique cuál de los nueve jugadores que no sea el lanzador, es el bateador designado.

Comentario de la Regla 5.11 (a)(1) La corrección del error de identificar un bateador designado cuando 10 jugadores han sido incluidos en un lineup es un error obvio que puede ser corregido antes de comenzar un juego. Véase en la Regla 4.03 Comentario.

- (2) El Bateador Designado señalado en el orden al bate inicial debe venir 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 hacer

eso antes del partido excluye el uso de un Bateador Designado para ese partido.

- (4) Se puede 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 juego 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 jugador defensivo sustituido, a menos de que se haga más de una sustitución, y entonces el manager del equipo deberá asignar los turnos correspondientes en el orden al bate.
- (6) Un corredor puede sustituir al Bateador Designado y dicho corredor asume el rol 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 sea cambiado a cualquier posición defensiva, este movimiento terminará con el rol del Bateador Designado por el resto del partido.
- (9) Una vez que un bateador emergente batee por cualquier jugador del orden al bate y después entre a lanzar, este movimiento terminará con la figura del bateador designado por el resto del partido.
- (10) Una vez que el lanzador del juego batee o corra por el Bateador Designado, terminará con el carácter del Bateador Designado por el resto del partido. El lanzador del partido puede batear o correr de emergente únicamente por el Bateador Designado.
- (11) Si un manager presenta 10 jugadores en el lineup de su equipo, pero omite identificar uno de ellos como bateador designado, y el manager contrario, luego de haber comenzado el juego, le señala al árbitro principal la omisión de identificar el bateador designado, entonces:
 - (A) Se requerirá al lanzador batear en el lugar del turno del jugador que no asumió una posición defensiva en el lineup, si el equipo ha ocupado el terreno a la defensiva, o
 - (B) Si el equipo aún no ha ocupado labores a la defensiva, el lanzador será colocado en el lugar de cualquier jugador en el lineup, según escoja el manager de ese equipo.

En cualquier caso, el jugador a quien el lanzador sustituye en el lineup se considera sustituto y será retirado del juego y el rol del Bateador Designado terminará para ese equipo por el resto del partido. Cualquier jugada que haya ocurrido antes de que la violación haya sido informada al árbitro principal será válida, sujeto a la [Regla 6.03 \(b\)](#) (bateador fuera de turno).

- (12) Una vez que un Bateador Designado asuma una posición defensiva, este movimiento

terminará con el carácter de dicho Bateador Designado por el resto del partido.

- (13) Un sustituto por el Bateador Designado no necesita ser anunciado hasta que le corresponda el turno al bate a dicho Bateador Designado.
- (14) Si un jugador a la defensiva va al montículo (p.e., sustituye al lanzador) este movimiento terminará con el rol del bateador designado para ese equipo, por el resto del partido.
- (15) El bateador designado no podrá sentarse en el bullpen a menos que esté actuando como receptor del bullpen.

5.12 “TIEMPO” Y BOLA MUERTA

- (a) Cuando el árbitro suspenda el juego pedirá “Tiempo”. Y cuando el árbitro llame a juego (“Play”), la suspensión queda sin efecto y el juego se reanuda. Entre la llamada de “Tiempo” y la llamada a juego (“Play”) la bola está muerta.
- (b) La bola se convierte en muerta cuando un árbitro ordena “Tiempo”. El árbitro principal ordenará tiempo:
 - (1) Cuando a su juicio el estado del tiempo, la oscuridad o condiciones similares hagan imposible de inmediato llevar adelante el juego.
 - (2) Cuando la falta de luz dificulte o imposibilite a los árbitros seguir la jugada.

NOTA: *La RFEBS puede adoptar sus propias normas para gobernar los juegos interrumpidos por falta de luz.*

- (3) Cuando un accidente incapacite a un jugador o a un árbitro;
 - (A) Si un accidente a un corredor es tal como para impedir que él pueda proseguir a la base a la cual tiene derecho, como en un cuadrangular conectado fuera del terreno de juego, o en la concesión de una o más bases, le será permitido a un corredor sustituto completar la jugada.
- (4) Cuando un manager solicite Tiempo para una sustitución, o para una conferencia con uno de sus jugadores;
- (5) Cuando el árbitro desee examinar la bola, consultar con uno u otro manager, o por cualquier causa similar;
- (6) Cuando un defensor, después de atrapar una bola de fly, pise o se caiga dentro de cualquier área fuera de juego, todos los demás corredores avanzarán una base sin riesgo a ser puesto “out” desde la última base legalmente tocada en el momento en el que el defensor entró en el área fuera de juego.

- (7) Cuando un árbitro ordene a un jugador o a cualquier otra persona que se retire del campo de juego.
- (8) Excepto en los casos establecidos en los párrafos (2) y (3)(A) de esta regla, ningún árbitro ordenará "Tiempo" mientras una jugada esté en progreso.

Una vez que la bola queda muerta, el juego será continuado cuando el lanzador ocupe su posición sobre la goma de lanzar con una bola nueva o la misma bola en su poder y el árbitro de home ordene JUEGO ("Play"). El árbitro de home ordenará JUEGO ("Play") tan pronto como el lanzador ocupe su lugar sobre la goma con la bola en su poder.

6.00 JUGADOR IMPROPIO, ACCIÓN ILEGAL Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

6.01 INTERFERENCIA, OBSTRUCCIÓN Y COLISIÓN CON EL RECEPTOR.

(a) INTERFERENCIA DEL BATEADOR O CORREDOR

Es una interferencia de un bateador o corredor cuando:

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

Comentario de la Regla 6.01 (a)(1): Si el lanzamiento rebota o es desviado por el receptor o el árbitro y posteriormente toca al bateador-corredor, no se considerará interferencia, a menos que a juicio del árbitro el bateador-corredor interfiera con el receptor en su intento de jugar la bola.

- (2) Desvía intencionalmente de cualquier forma el curso de una bola de foul;
- (3) Con menos de dos outs y un corredor en tercera base, el bateador impide a un defensor que realice una jugada en home, el corredor es eliminado.
- (4) Cualquier miembro o miembros del equipo a la ofensiva se paren o se reúnan alrededor de una base a la cual un corredor está avanzado, para confundir, impedir, o crear dificultad a los defensores. Dicho corredor será declarado eliminado por la interferencia de su compañero o compañeros de equipo.
- (5) Cualquier bateador o corredor que acaba de ser eliminado, o cualquier corredor que acaba de anotar, estorba o impide que cualquier jugada siguiente sea realizada sobre un corredor. Dicho corredor será declarado out por la interferencia de su compañero de equipos (Ver Regla 6.01(j)).

Comentario de la Regla 6.01 (a)(5): Si el bateador o un corredor continúa avanzando o volviendo, o intentando volver a la última base legalmente tocada después que haya sido eliminado, no será considerado por ese solo acto como que está confundiendo, estorbando o creando dificultades a los defensores.

- (6) Si a juicio del árbitro, un corredor de base intencional, y deliberadamente interfiere con una bola bateada o con un defensor en el acto de jugar una bola bateada, con el propósito evidente de romper un doble play, la bola queda muerta. El árbitro declarará eliminado al corredor por interferencia y también declarará out al bateador-corredor por la acción de su compañero. En ningún caso ningún corredor podrá avanzar en las bases o anotar carreras a causa de tal acción (Ver Regla 6.01(j)).
- (7) Si a juicio del árbitro, un bateador-corredor, intencional y deliberadamente interfiere con una bola bateada o con un defensor que se encuentre en el acto de jugar una bola bateada, con

el propósito evidente de romper un doble play, la bola queda muerta; el árbitro declarará eliminado al bateador-corredor por interferencia y también declarará eliminado 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 (Ver Regla 6.01(j)).

- (8) A juicio del árbitro, el coach de tercera base, o de primera base, tocando o aguantando al corredor, físicamente lo asiste para que vuelva o para que salga de tercera o primera base.
- (9) Con un corredor en tercera base, el coach de base deja su cajón y actúa en cualquier forma para provocar un tiro de un defensor.
- (10) Deja de evitar a un defensor que está tratando de jugar una bola bateada, o intencionalmente interfiere con una bola tirada. Siempre que dos o más defensores intentan jugar una bola bateada, y el corredor hace contacto con uno o más de ellos, el árbitro determinará qué defensor tiene derecho a los beneficios de esta regla, y no declarará eliminado al corredor por hacer contacto con un defensor que sea otro, que aquél que el árbitro determine que está en el derecho a jugar dicha bola. El árbitro deberá eliminar al corredor en correspondencia con la Regla 5.09(b)(3), si el tercer out ocurre porque un corredor es eliminado por interferencia sobre una bola bateada en zona foul, se considera que el bateador corredor ha completado su turno al bate, y el primer bateador en la siguiente entrada será el jugador que lo sigue en el orden al bate (si hay menos de 2 outs, el bateador completará su turno al bate). Si se determina que el bateador corredor no ha obstaculizado a un fildeador que intenta hacer una jugada sobre una bola bateada y si la interferencia del corredor no se considera intencional, se le otorgará la primera base al bateador corredor.

Comentario de la Regla 6.01 (a)(10) Cuando un receptor y un bateador-corredor van hacia la primera base y contactan en el momento en el que el receptor está intentado jugar la bola, generalmente no hay infracción y no se debe declarar nada. “Obstrucción” por un defensor que está tratando de jugar una bola debe ser declarada únicamente en los casos muy flagrantes y violentos porque las reglas le dan el derecho a la línea, pero desde luego tal “derecho de línea” no es una licencia para, por ejemplo, tropezar intencionalmente con un corredor, aunque esté tratando de jugar la bola. Si el receptor está fildeando la bola, y cualquier defensor, incluyendo 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.

- (11) Una bola bateada buena le pega al corredor en territorio bueno antes de que sea tocada por un defensor. Si una bola buena pasa a través, o por el 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 bola bateada. Al tomar tal decisión, el árbitro debe estar convencido que la bola 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 la bola. Si, a juicio del árbitro, el corredor deliberadamente e intencionalmente patea dicha bola bateada sobre la cual el jugador de cuadro ha dejado de realizar una jugada, entonces el corredor será declarado eliminado por interferencia.

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

Si el árbitro declara al bateador, al bateador-corredor o a un corredor eliminado por interferencia, el resto de los corredores volverán 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.

En caso de que el bateador-corredor no haya alcanzado la primera base, todos los corredores volverán a la última base que habían ocupado en el momento del lanzamiento; Sin embargo, si durante una jugada intermedia en el home, con menos de dos "outs", un corredor anota mientras el bateador-corredor es declarado "out" por interferencia por salirse del carril de tres pies, el corredor que anotó quedará a salvo y la carrera será válida.

Comentario de la Regla 6.01 (a): Un corredor que por decisión del árbitro es culpable de haber estorbado a un defensor que esté intentando realizar una jugada sobre una bola bateada, es out ya sea que lo haga intencionalmente o no.

Sin embargo, si el corredor está en contacto con una base legalmente ocupada, cuando él estorba al defensor, no será eliminado 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 el estorbo intencional, será aplicada la siguiente sanción: con menos de dos outs, el árbitro declarará out tanto al corredor como al bateador. Con dos outs, el árbitro declarará out al bateador.

Si en una jugada de "corre-corre" entre tercera base y home, el corredor siguiente ha avanzado y está parado sobre la tercera base cuando el corredor sorprendido entre bases es 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 no ocupa una base hasta que él legalmente haya logrado obtener la base siguiente.

(b) VÍA LIBRE AL DEFENSOR

Los jugadores, mánager, coaches o cualquier miembro de un equipo al bate (ofensiva) deberán abandonar o dejar libre cualquier espacio (incluyendo los dogouts, bullpen o cualquier otra zona autorizada) que necesite un defensor que intenta atrapar una bola bateada o tirada. Si un miembro del equipo al bate (otro que no sea un corredor) interfiere, obstaculiza, impide, estorba el intento de un defensor de atrapar o jugar una bola bateada, la bola estará muerta, se declara eliminado al bateador y todos los corredores deben regresar a la base que ocupaban en el momento del lanzamiento. Si un miembro del equipo al bate (otro que no sea un corredor) interfiere con el intento de un defensor de jugar una bola tirada, la bola se declarará muerta, se eliminará al corredor sobre el cual se realiza la jugada y todos los corredores regresarán a la última base legalmente ocupada al momento de la interferencia.

Comentario Regla 6.01 (b): Interferencia Defensiva, Es un acto realizado por un defensor, el cual estorba o impide al bateador que le pegue a la bola lanzada.

(c) INTERFERENCIA DEL RECEPTOR

El bateador se convierte en corredor y tiene derecho a la primera base sin riesgo de ser eliminado (siempre y cuando avance hacia la primera base y la toque), cuando el receptor o cualquier defensor interfieren con él. Si una jugada sigue a la interferencia, el manager del equipo a la ofensiva puede notificar al árbitro de home que elige renunciar a la sanción por la interferencia y aceptar 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.

Comentario de la Regla 6.01(c): Si una interferencia del receptor es declarada durante una jugada en progreso, el árbitro permitirá que la jugada continúe porque el mánager puede elegir el aceptar dicha jugada. Si el bateador-corredor deja de pisar la primera base, o un corredor no pisa la próxima base, se considerará como que ha alcanzado dicha base, según lo establecido en la Nota de la Regla 5.06 (b)(3)(D).

Ejemplos de jugadas en las que el manager pudiera elegir:

- 1. Corredor en tercera, un out, el bateador conecta un batazo de fly a los exteriores sobre el cual el corredor de tercera anota, pero fue declarada una interferencia del receptor. El mánager del equipo a la ofensiva puede seleccionar el aceptar la carrera y permitir que el bateador sea eliminado 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 con el bateador cuando éste toca la bola perfectamente enviando a tercera base al corredor de segunda. El mánager del equipo en vez de tener un corredor en tercera base con un eliminado en la jugada, puede elegir tener corredores en primera y segunda sin eliminados. Si un corredor de bases está tratando de anotar por un robo o squeeze play desde tercera base, ver la sanción adicional que se expone en la Regla 6.01 (g).**

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 5.05 (b)(3). En tales casos el árbitro pedirá "Tiempo" y el lanzador y el bateador comenzarán nuevamente desde el "principio".

(d) INTERFERENCIA NO INTENCIONAL (Personas Con Acceso Al Campo).

En caso de que cualquier persona de las 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, o un coach dentro de su cajón, o un árbitro) la bola estará viva

y en juego. Si la interferencia es intencional la bola estará muerta en el momento de la interferencia y el árbitro impondrá tales sanciones como en su opinión puedan anular el efecto de interferencia.

Comentario de la Regla 6.01 (d): *En el caso de interferencia con un defensor que intenta jugar una bola bateada o tirada por parte de los miembros del equipo al bate o “coaches” de base, exceptuados en la Regla 6.01 (d) véase la Regla 6.01(b). Refiérase también a la Regla 5.06 (c)(2), 5.06 (c)(6) y 5.05(b)(4), que cubre la interferencia de un árbitro, y la Regla 5.09(b)(3) que cubre la interferencia por parte de un corredor.*

La decisión sobre si una interferencia es intencional o no será tomada sobre la base de la acción de la persona. Por ejemplo: un carga bates, encargado de recoger las bolas, policías, etc., que trate de evitar el ser tocado por una bola tirada o bateada, pero a pesar de eso es tocado por dicha bola, estaría comprendido en la interferencia no intencional. Sin embargo, si levanta la bola, la atrapa, toca la bola intencionalmente empujándola o pateándola, dicho acto constituiría una interferencia intencional.

JUGADA: *El bateador conecta un batazo por el campo corto, el short stop coge la bola, pero tira mal a primera base. El coach de primera base, tratando de evitar ser golpeado por la bola tirada, se cae sobre el terreno y el primera base en su recorrido para recuperar la bola 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. Esto sería a juicio del árbitro y si él considera que el asistente hizo todo lo que pudo para evitar interferir en la jugada, no debe ser declarada interferencia. Si le parece al árbitro que el asistente sólo estaba aparentando que trataba de no interferir, debe decretar la interferencia.*

(e) INTERFERENCIA DEL ESPECTADOR

Cuando haya interferencia del espectador en cualquier bola tirada o bateada, la bola quedará muerta en el momento de la interferencia y el árbitro impondrá las sanciones que en su opinión puedan anular el acto de la interferencia.

REGLA APROBADA: *Si la interferencia del espectador claramente impide que un defensor pueda coger una bola de fly, el árbitro declarará out al bateador.*

Comentario de la Regla 6.01 (e): *Hay una diferencia entre una bola que ha sido tirada o bateada dentro de las gradas, que toca a un espectador y desde ese momento la bola está fuera de juego aun cuando rebote hacia dentro del terreno, y un espectador que penetra dentro del campo de juego o alcanza sobre, por debajo o a través de una barrera o valla y toca una bola 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 6.01 (d): El bateador y los corredores serán situados donde a juicio del árbitro habrían estado de no haber ocurrido la interferencia.*

Ninguna interferencia será admitida cuando un defensor se extienda sobre una valla, una barandilla, una cuerda o dentro de una grada tratando de coger una bola. Él hace eso a su

propio riesgo. Sin embargo, en los casos en que un espectador se extienda hacia fuera sobre el lado del terreno de juego de dichas vallas, barandillas o cuerdas, y claramente impida que el defensor pueda coger la bola, entonces el bateador debe ser declarado eliminado por la interferencia del espectador.

EJEMPLO: Corredor en tercera base, un out y el bateador conecta un batazo de fly a lo profundo de los exteriores (de fair o de foul). El espectador interfiere claramente con el exterior que trata de atrapar el fly. El árbitro declarará eliminado al bateador por la interferencia del espectador. La bola se declarará muerta desde el momento de la decisión. El árbitro decide si debido a la distancia en que fue conectada la bola, el corredor de tercera habría anotado después de la atrapada si el defensor hubiera atrapado la bola, la cual fue interferida por el espectador, por lo tanto, la anotación del corredor es permitida. Éste no sería el caso si dicho batazo de fly fuera interferido a corta distancia con respecto al home.

(f) INTERFERENCIA DEL COACH Y EL ÁRBITRO

Si una bola tirada accidentalmente toca a un coach de base, o una bola lanzada o tirada toca a un árbitro, la bola estará viva y en juego. Sin embargo, si el asistente interfiere con una bola tirada, el corredor es out.

Comentario de la Regla 6.01 (f): La interferencia del árbitro ocurre (1) cuando un árbitro obstruye, impide o estorba el tiro de un receptor que intenta evitar un robo de base, o (2) cuando una bola buena toca a un árbitro sobre territorio bueno antes de pasar a un defensor. La interferencia del árbitro también puede ocurrir cuando un árbitro interfiere con el receptor que está devolviendo la bola al lanzador.

(g) INTERFERENCIA EN UN "SQUEEZE PLAY" O ROBO DE HOME

Si con un corredor en tercera base tratando de anotar por medio de un squeeze play o un robo de home, el receptor o cualquier otro defensor se adelanta desde su posición o se coloca enfrente del home sin estar en posesión de la bola, 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 bola quedará muerta.

(h) OBSTRUCCIÓN

Cuando una obstrucción ocurre, el árbitro declarará o señalará "Obstrucción".

- (1) Si una jugada se está realizando sobre el corredor obstruido, o si el bateador corredor es obstruido antes de que toque la primera base, la bola queda muerta y todos los corredores avanzarán, sin riesgo de ser eliminados, a las bases que habrían alcanzado, a juicio del árbitro, de no haber existido la obstrucción. Al corredor obstruido le será concedida por lo menos una base más allá de la última que él 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.

Comentario de la Regla 6.01 (h)(1): Cuando una jugada está siendo realizada sobre un corredor obstruido, el árbitro señalará la obstrucción en la misma forma con la que pide “Tiempo” con las dos manos más arriba de la cabeza. La bola queda inmediatamente muerta cuando se hace esta señal; sin embargo, en los casos en que una bola tirada esté en el aire antes que sea declarada la obstrucción por el árbitro, a los corredores les serán concedidas tantas bases por tiros malos 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 banquillo se le concede el home al corredor obstruido. Cualquiera de los otros corredores que se encuentren en base en esa situación, también se les concederán dos bases a partir de la última base que legalmente pisaron antes de que fuera declarada la obstrucción.

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

Comentario de la Regla 6.01(h)(2): Conforme a la 6.01(h)(2) cuando la bola 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, hace eso a su propio riesgo y puede ser eliminado. Esta es una decisión de apreciación.

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

Comentario de la Regla 6.01 (h)(Obstrucción): Si un defensor está a punto de recibir una bola tirada y la bola está en el aire y lo suficientemente cerca del defensor de modo que él deba ocupar su posición para recibir el tiro, puede ser considerado “en el acto de atrapar la bola”. Es completamente a juicio del árbitro, decidir cuál es el momento en que un defensor está en el acto de atrapar una bola. Después que un defensor ha hecho un intento de jugar una bola y ha fallado en su ejecución, ya no puede estar en el “acto de atrapar” esa bola. Por Ejemplo: un jugador del cuadro se tira de cabeza para coger un batazo de rolling y la bola lo pasa, y el defensor continúa sobre el terreno y retrasa el avance de un corredor, es muy probable que haya obstruido a dicho corredor.

(i) COLISIÓN EN EL HOME

- (1) Un corredor tratando de anotar no puede desviarse de su camino directo al home con el fin de impactar con el receptor, o realizar una colisión evitable. Si, a juicio del árbitro, un corredor tratando de anotar impacta con el receptor de tal manera, el árbitro eliminará al corredor (sin importar si el receptor mantiene la posesión de la bola). En tales circunstancias, el árbitro deberá cantar bola muerta, y todos los corredores deberán regresar a la última base tocada

en el momento de la colisión. Si el corredor se desliza en el home de forma adecuada, no se considerará que haya violado la regla 6.01 (i).

Comentario de la Regla 6.01 (i)(1): Si el corredor no hace un intento de tocar el home, si el corredor baja el hombro, o el corredor empuja con sus manos, codos o brazos, esto es suficiente para determinar que el corredor se desvió de su carril para contactar con el receptor en violación a la Regla 6.01 (i), o si de otra manera inició un choque que pudo haber sido evitado. Cuando el corredor se desliza con sus pies primero, se considerará apropiado si las piernas y los glúteos del corredor hacen contacto con el suelo antes de hacer contacto con el receptor. En caso que se deslice primero de cabeza se considerará que el corredor se ha deslizado apropiadamente si su cuerpo toca el suelo antes de hacer contacto con el receptor. Si el receptor bloquea el carril del corredor, el árbitro no deberá juzgar que el corredor realizó un choque evitable en violación de esta Regla 6.01 (i)(1).

(2) A menos que el receptor tenga posesión de la bola, el receptor no puede bloquear el camino del corredor que intenta anotar. Si, a juicio del árbitro, el receptor bloquea el camino del corredor sin tener posesión de la bola, el árbitro deberá declarar “safe” al corredor. No obstante, lo dicho anteriormente, no se considerará violación de esta Regla 6.01 (i)(2), si el receptor bloquea el camino del corredor en un intento legítimo por coger el tiro (ej., en reacción a la dirección, trayectoria o rebote del tiro, o en reacción a un tiro que se origina del lanzador o de un jugador del cuadro jugando adentro). Además, no se juzgará que un receptor, sin estar en posesión de la bola, ha violado esta Regla 6.01 (i)(2) si el corredor, al deslizarse, pudo haber evitado el choque con el receptor (o cualquier otro jugador cubriendo el home).

Comentario de la regla 6.01 (i)(2): No se considerará que un receptor ha violado la Regla 6.01 (i)(2) a menos que haya bloqueado el home sin tener posesión de la bola (o cuando no hace intento legítimo por fildear el tiro), y que además haya impedido el avance del corredor que intenta anotar. No se considerará que el receptor ha evitado o impedido el avance del corredor, si, a juicio del árbitro, el corredor hubiese sido declarado “out” aun con el receptor bloqueando el home. Además, un receptor debe hacer el mayor esfuerzo posible para evitar contacto innecesario y forzado mientras toca a un corredor que intenta deslizarse. Los receptores que de manera rutinaria hagan contacto innecesario y forzado con un corredor que intenta barrerse (por ejemplo, al iniciar contacto usando la rodilla, rodillera, codo o antebrazo) estarán sujetos a sanciones.

Toda referencia en esta Regla 6.01(i) a “receptor” se aplicará equitativamente a otros jugadores que cubran el home. Además, esta Regla 6.01(i)(2) no se aplica a jugadas forzadas en el home.

(j) DESLIZÁNDOSE EN LAS BASES EN INTENTO DE DOBLE JUGADA.

Si un corredor no realiza un deslizamiento limpio (bona fide), e inicia (o trata de hacer) contacto con el defensor con el propósito de romper una doble jugada, será declarado eliminado bajo esta Regla. Para propósito de la Regla 6.01 un “deslizamiento limpio” (bona fide) ocurre cuando el corredor:

(1) comienza su deslizamiento (es decir, hace contacto con la tierra) antes de alcanzar la base;

- (2) puede e intenta alcanzar la base con su mano o pie;
- (3) puede e intenta permanecer en la base (excepto en el home) después de completar su deslizamiento; y
- (4) se desliza al alcance de la base sin cambiar su dirección con el propósito de iniciar contacto con el defensor.

Un corredor que realiza un “deslizamiento limpio” (bona fide) no será declarado “out” por interferencia bajo esta Regla 6.01, aun en casos en que el corredor hace contacto con el defensor como consecuencia de un deslizamiento permitido. Además, no se debe cantar interferencia cuando el contacto del corredor con el defensor fue causado por el defensor al estar colocado (o moviéndose hacia) el camino legal del corredor hacia la base.

No obstante lo anterior, un deslizamiento no será un “deslizamiento limpio” (bona fide) si el corredor realiza un deslizamiento “rodado,” o inicia (o intenta iniciar) contacto intencionalmente con el defensor al elevar y pegar su pierna sobre la rodilla del defensor o al tirar sus manos o la parte de arriba de su cuerpo.

Si el árbitro determina que el corredor violó la Regla 6.01, el árbitro declarara eliminados a ambos, al corredor y al bateador-corredor. Nótese, sin embargo, que si el corredor ya había sido eliminado, entonces el corredor sobre quien la defensa estaba intentado hacer jugada será eliminado.

6.02 ACCIÓN ILEGAL DEL LANZADOR

(a) BALK

Si hay un corredor o corredores en bases, es un “balk” cuando:

- (1) El lanzador, mientras está en contacto con la goma, realiza cualquier movimiento naturalmente asociado con su lanzamiento y deja de realizar dicho lanzamiento.

Comentario de la Regla 6.02(a) (1): Si un lanzador zurdo o derecho, balancea su pie libre pasándolo más allá del borde posterior de la goma del lanzador está obligado a lanzarle al bateador excepto para virarse a segunda base en una jugada para sorprender al corredor.

- (2) El lanzador, mientras está en contacto con la goma de lanzar, tiene prohibido, amagar, simular un lanzamiento a primera base o a tercera base y dejar de completar el tiro.
- (3) El lanzador, mientras está en contacto con la goma de lanzar, deja de dar un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base.

Comentario de la Regla 6.02 (a)(3): El lanzador, mientras está en contacto con la goma de lanzar, debe dar un paso directamente hacia la base antes de tirar a esa base. Si el lanzador se voltea o gira sobre su pie libre, sin dar un paso, o vira su cuerpo y tira antes de dar el paso, es un balk.

El lanzador debe de dar un paso directamente hacia la base antes de tirar a esa base, y está obligado a tirar (excepto a segunda base) como consecuencia de haber dado este paso. SERÁ UN BALK si, con corredores en primera y tercera, el lanzador da un paso hacia la tercera y no tira, solo con el propósito de engañar al corredor para que regrese a tercera, luego, al ver al corredor de primera salir hacia segunda, se vira, dando un paso y tira hacia primera base, este acto será considerado un “balk” y así deberá ser decretado. Es legal para un lanzador salir hacia la segunda base y hacer el amago de tiro sin concluirlo.

- (4) El lanzador, mientras está en contacto con la goma de lanzar, tira, o simula un tiro a una base desocupada, excepto con el propósito de realizar una jugada.

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

- (5) El lanzador realiza un lanzamiento ilegal.

Comentario de la Regla 6.02 (a)(5): Un lanzamiento apresurado (Quick Pitch) es un lanzamiento ilegal. Los árbitros juzgarán un lanzamiento apresurado, cuando se realice antes que el bateador esté razonablemente en el cajón de bateo. Con corredores en base la sanción es un balk; sin corredores en base es una bola. Los lanzamientos apresurados son peligrosos y no deben ser permitidos.

- (6) El lanzador ejecuta el lanzamiento de la bola al bateador mientras no está de frente al bateador;
- (7) El lanzador realiza cualquier movimiento naturalmente asociado con su lanzamiento mientras no está en contacto con la goma de lanzar.
- (8) El lanzador innecesariamente demora el juego.

Comentario de la Regla 6.02 (a)(8): La regla 6.02 (a)(8) no se aplicará cuando una advertencia es dada de conformidad con la Regla 6.02 (c)(8), (la cual prohíbe la demora intencional de un juego tirando a defensores sin un intento de eliminar a un corredor). Si un lanzador es expulsado de conformidad con la Regla 6.02 (c)(8) por continuar demorando el juego, la sanción en la Regla 6.02 (a)(8), también será aplicable. La Regla 5.07 (c) (la cual establece un límite de tiempo para que un lanzador suelte la bola cuando las bases están desocupadas) es aplicable solamente cuando no hay corredores en bases.

- (9) El lanzador, sin tener la bola, se para sobre o con un pie a cada lado de la goma de lanzar, o mientras está fuera de la goma, simula un lanzamiento.
- (10) El lanzador, después de asumir una posición legal de lanzamiento separa una mano de la bola a menos que sea realmente para lanzar, o para tirar a una base.
- (11) El lanzador, mientras está en contacto con la goma de lanzar, accidentalmente o intencionalmente deja caer la bola
- (12) El lanzador, mientras está dando una base por bolas intencional, lanza cuando el receptor no está en el cajón del receptor.
- (13) El lanzador ejecuta el lanzamiento desde la Posición de Set sin haber hecho una Parada.

SANCIÓN: *La bola se declarará muerta, y cada corredor avanzará una base sin riesgo de ser eliminado, a menos que el bateador llegue a primera base por un hit, un error, una base por bolas, golpeado por el lanzamiento, o de cualquier forma, y todos los otros corredores avancen por lo menos una base, en cuyo caso el juego prosigue sin tener en cuenta el balk.*

REGLA APROBADA: *En los casos en que el lanzador comete un balk y tira descontrolado, desviado, ya sea a una base o al home, un corredor o corredores pueden avanzar más allá de la base a la cual tienen derecho a su propio riesgo.*

REGLA APROBADA: *En cuanto al objeto de esta Regla. Un corredor que deje de tocar la primera base a la cual está avanzando y que es eliminado en apelación, será considerado como que ha avanzado una base.*

Comentario de Regla 6.02 (a): *Los árbitros deben tener presente que el propósito de la regla del balk es evitar que el lanzador deliberadamente engañe al corredor de bases. Si hay dudas en el juicio del árbitro, la “intención” del lanzador debe regir. Sin embargo, se deben tener en cuenta ciertas particularidades:*

- (A)** *Colocarse con un pie a cada lado de la goma de lanzar sin tener la bola, tiene que ser interpretado como un intento de engaño y será decretado como un balk.*
- (B)** *Con un corredor en primera base el lanzador puede hacer un giro completo y tirar a segunda, sin mostrar indecisión hacia primera base. Esto no tiene que ser interpretado como haber tirado a una base desocupada.*

(b) LANZAMIENTO ILEGAL CON LAS BASES DESOCUPADAS

Si el lanzador realiza un lanzamiento ilegal con las bases desocupadas, será declarado bola a menos que el bateador alcance la primera base por hit, error, base por bolas, golpeado por el lanzamiento o de cualquier otra forma.

Comentario de la Regla 6.02 (b): Una bola que se le escape de las manos a un lanzador y cruce las líneas de foul será declarada una bola mala; de otro modo será declarado que no hubo lanzamiento. Esto será un balk con hombres en bases.

(c) LANZAMIENTOS PROHIBIDOS

El Lanzador No Podrá:

- (1) En el círculo de 18 pies que rodea la goma de lanzar, no deberá llevarse las manos o dedos a la boca o labios y tocar la bola mientras está en contacto con la goma de lanzar. El lanzador deberá secarse claramente los dedos de la mano de lanzar antes de tocar la bola o hacer contacto con la goma de lanzar.

EXCEPCIÓN: Siempre que sea aceptado por ambos manager, el árbitro antes del comienzo de un partido cuando la temperatura sea demasiada fría (clima frío), podrá autorizar al lanzador soplar las manos.

SANCIÓN: Por la violación de esta parte de la regla, los árbitros deberán retirar inmediatamente la bola del juego y hacerle una advertencia al lanzador. Cualquier violación subsiguiente será castigada con una bola. Sin embargo, si el lanzamiento se hace y el bateador llega a primera base por "hit", error, golpeado o cualquier otra causa, y ningún otro corredor es eliminado antes de avanzar por lo menos una base, la jugada será válida sin referencia a la violación.

- (2) Escupir sobre la bola, en cualquiera de sus manos o en su guante.
- (3) Frotar la bola en su guante, persona o ropa.
- (4) Aplicar una sustancia extraña de cualquier tipo a la bola.
- (5) Deformar la bola en cualquier forma.
- (6) Lanzar una bola alterada en una manera prescrita por la Regla 6.02(c)(2) hasta (5) o lo que se denomina bola de "brillo", bola de "saliva", bola de "fango" o bola de "esmeril". Al lanzador le está permitido frotar la bola entre sus manos desnudas.
- (7) Tener sobre su persona, o en su posesión cualquier sustancia extraña.

Comentario de la Regla 6.02 (c)(7). El lanzador no podrá ponerse nada en cualquiera de sus manos, dedos, muñecas (tiritas, cinta adhesiva, pegamento, brazalete, etc.). El árbitro determinará si tal accesorio o material es en efecto una sustancia extraña para fines de esta regla 6.02 (c)(7), pero en ningún caso le será permitido al lanzador estar con tal accesorio o material en sus manos, dedos o muñecas.

- (8) Demorar intencionalmente el juego, tirando la bola a otros jugadores que no sean el receptor, cuando el bateador está en su posición, excepto en un intento de eliminar a un corredor.

SANCIÓN: Si después de ser advertido por el árbitro, la acción de retrasar el juego es repetida, el lanzador será expulsado del juego.

(9) Lanzar intencionalmente la bola para golpear al bateador.

Si, a juicio del árbitro, tal violación ocurre, el árbitro puede elegir entre:

(A) Expulsar al lanzador, o al mánager y al lanzador, del juego, o

(B) Puede advertirle al lanzador y a los mánagers de ambos equipos que otro lanzamiento igual significará la inmediata expulsión de ese lanzador (o un sustituto) y el manager. A juicio del árbitro, en circunstancias justificadas, ambos equipos pueden ser oficialmente “advertidos” antes del partido o en cualquier momento durante el mismo.

Comentario Regla 6.02 (c)(9): No está permitido al personal de un equipo entrar al terreno para discutir o protestar una advertencia emitida bajo la Regla 8.02 (d). Si un entrenador, “coach” o jugador sale del banquillo (dugout) o deja su posición para discutir una advertencia, debe ser advertido para que se detenga. Si continúa, estará expuesto a ser expulsado. Lanzar a la cabeza de un bateador es antideportivo y sumamente peligroso. Esto debe ser, y lo es, condenado por todos. Los árbitros deberán actuar sin vacilación en la aplicación de esta regla.

(d) **SANCIÓN:** Por violación de cualquier parte de esta regla 6.02(c)(2) hasta la (7):

(1) El lanzador será expulsado inmediatamente del partido y será suspendido por lo que se determine según el órgano competente de la RFEBs, según lo reflejado en el Reglamento de Régimen Disciplinario.

(2) Si una jugada sigue a la violación declarada por el árbitro, el manager del equipo a la ofensiva, puede informar al árbitro de home que elige aceptar la jugada. Tal elección deberá ser hecha inmediatamente al final de la jugada. Sin embargo, si un bateador alcanza la primera base por un hit, un error, una base por bolas, golpeado por el lanzamiento, o de cualquier forma, y ningún otro corredor es eliminado antes de avanzar por lo menos una base, la jugada proseguirá sin tener en cuenta la violación.

(3) Aun cuando la ofensiva eligiera aceptar la jugada, la violación será reconocida y se aplicará la sanción señalada en la subsección (1).

(4) Si el manager del equipo a la ofensiva no elige aceptar la jugada, el árbitro principal declarará una “bola” automáticamente y, si hay corredores en bases, es un balk.

(5) El árbitro será el único juez en cuanto a la violación de cualquier parte de la presente regla.

Comentario de la Regla 6.02(d)(1) hasta la 6.02(d)(5): Si un lanzador infringe cualquiera de las reglas 6.02(c)(2) ó (3) y, a juicio del árbitro, el lanzador no intentó, por ese acto, alterar las características de una bola lanzada, entonces el árbitro puede, a su criterio, advertirle al lanzador en lugar de aplicar la sanción establecida para las infracciones de la Regla 6.02(c)(2) hasta la (6). Sin embargo, si el lanzador persiste en infringir cualquiera de esas reglas, entonces el árbitro debe aplicar la sanción.

Comentario de la Regla 6.02(d): Si en cualquier momento la bola le da al saco de resina estará en juego. En caso de lluvia o cuando el terreno esté húmedo, el árbitro puede darle instrucciones al lanzador para que lleve el saco de resina en el bolsillo del pantalón. Un lanzador puede usar el saco de resina con el objeto de aplicarla a su mano o manos descubiertas (limpias). Ni el lanzador ni ningún otro jugador podrán empolvar la bola con el saco de resina, ni se le permitirá al lanzador, ni a ningún otro jugador aplicar a su guante el saco de resina o empolvar cualquier parte de su uniforme con el saco de resina.

6.03 ACCIÓN ILEGAL DEL BATEADOR

(a) UN BATEADOR ES ELIMINADO POR ACCIÓN ILEGAL, CUANDO:

- (1) Él conecta una bola con uno o ambos pies sobre el terreno completamente fuera del cajón del bateador.

Comentario de la Regla 6.03 (a)(1): Si un bateador conecta una bola buena o de foul mientras está fuera del cajón del bateador, él será eliminado. Los árbitros deben prestar particular atención a la posición de los pies del bateador si él intenta conectar la bola mientras está siendo pasado intencionalmente. Un bateador no puede saltar o salirse del cajón del bateador y conectar la bola.

- (2) Él pasa de un cajón de bateo hacia el otro mientras el lanzador está en posición preparado para lanzar.
- (3) Él interfiere con la atrapada o el tiro del receptor saliendo del cajón de bateo o haciendo cualquier otro movimiento que impida la jugada del receptor en home.
- (4) Él tira su bate en territorio bueno o foul y le pega al receptor (incluyendo la mascota del receptor), mientras el receptor estaba tratando de coger un lanzamiento con corredor o corredores en base y/o el lanzamiento era el tercer strike.

EXCEPCIÓN: El bateador no es eliminado si cualquier corredor tratando de avanzar es eliminado, o si el corredor tratando de anotar es eliminado, por la interferencia del bateador.

Comentario de la Regla 6.03 (a)(3) y (4): Si un bateador interfiere al receptor, el árbitro de home declarará "interferencia". El bateador será eliminado y la bola será declarada muerta. Ningún jugador 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 en bases en ese momento pueden avanzar ya que la decisión es en realidad que 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 hace "swing" a la bola y falla y el "swing" es tan fuerte que lleva el bate completamente alrededor y, a juicio del árbitro (umpire), sin querer golpea al receptor o a la bola detrás de él en el "back swing", sólo cantará "strike" (no Interferencia). Sin embargo, la bola queda muerta y ningún corredor podrá avanzar en la jugada.

- (5) Emplea o intenta utilizar un bate que, a juicio del árbitro, ha sido alterado o modificado para mejorar el factor distancia o causar una reacción extraña en la bola. Esto incluye, bates que sean rellenos, de superficie aplanada, bates clavados, con la madera hundida, con ranuras o injertados, o cubiertos con sustancias tales como parafina, cera, etc. Ningún avance sobre las bases será admitido y cualquier eliminado realizados durante una jugada se mantendrán. Además de ser declarado out, el jugador será expulsado del partido.

Comentario de la Regla 6.03(a)(5): Se considera que un bateador ha usado o intentado usar un bate ilegal si tiene tal bate dentro del cajón del bateador

(b) BATEANDO FUERA DE TURNO.

- (1) Un bateador será eliminado, en apelación, cuando él deje de batear en su propio turno, y otro bateador lo haga en su lugar.
- (2) 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, y todas las bolas y strikes le serán acreditadas al turno del bateador propio.
- (3) Cuando un bateador impropio se convierte en corredor o es eliminado, y el equipo de la defensiva apela al árbitro, antes del primer lanzamiento al próximo bateador de uno u otro equipo, o antes de cualquier jugada o intento de jugada, el árbitro deberá
 - (a) declarar out al bateador propio; y
 - (b) anulará cualquier avance o anotación hecha a causa de una bola 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.

- (4) Si un corredor avanza, mientras el bateador impropio está al bate, por una base robada, balk, wild pitch, o passed ball, tal avance es legal.
- (5) Cuando un bateador impropio se convierte en corredor o es eliminado, y se ha hecho un lanzamiento al próximo bateador de uno u otro equipo, antes de que una apelación sea hecha, el bateador impropio de ese modo se convierte en bateador propio, y los resultados de su vez al bate se hacen legales.
- (6) Cuando el bateador propio es declarado out a causa de que ha dejado de batear en su turno, el próximo bateador será el bateador cuyo nombre siga al del bateador propio que ha sido eliminado;
- (7) Cuando un bateador impropio se convierte en bateador propio a causa de que ninguna apelación se ha hecho 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 se continúa con el nombre siguiente al del bateador impropio legalizado.

Comentario de la Regla 6.03 (b)(7): El árbitro no llamará la atención a ninguna persona del hecho de la presencia en el cajón del bateador de un bateador impropio. Esta regla tiene el objetivo de demandar la constante vigilancia de los jugadores y mánager de ambos equipos.

Hay que tener en cuenta dos principios básicos: cuando un jugador batea fuera de turno, el bateador propio es el jugador que se declara out. 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.

REGLA APROBADA: 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:

Aguirre – Bermúdez – Cruz – Damián – Echeverría – Ferrer – García – Hernández – Ibáñez

JUGADA (1): Bermúdez batea. 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. REGLAMENTACIÓN: en uno u otro caso, Aguirre reemplaza a Bermúdez con la cuenta para él de 2 bolas y 1 strike.

JUGADA (2): Bermúdez conecta un doble. El equipo de la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) después de un lanzamiento a Cruz. REGLAMENTACIÓN: (a) Aguirre es eliminado y Bermúdez es el bateador propio; (b) Bermúdez permanece en segunda y Cruz es el bateador propio.

JUGADA (3): Aguirre recibe la base por bolas. Bermúdez también recibe la base por bolas. En jugada Cruz llega a primera siendo eliminado, Bermúdez en segunda base. Echeverría batea en el turno de Damián. Mientras Echeverría está al bate, Aguirre anota y Cruz va a segunda por un wild pitch, Echeverría batea un rolling y es eliminado enviando a Cruz a tercera. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) después de un lanzamiento a Ferrer.

REGLAMENTACIÓN: (a) la carrera de Aguirre es válida y Cruz tiene derecho a la segunda base ya que esos avances no fueron hechos a causa de la bola bateada por el bateador impropio en su avance hacia primera base. Cruz debe volver a segunda base a causa de que su avance a tercera fue como resultado de la bola bateada por el bateador impropio. Damián es declarado eliminado, y Echeverría es el bateador propio; (b) la carrera de Aguirre es válida y Cruz permanece en tercera. El bateador propio es Ferrer.

JUGADA (4): Con las bases llenas y dos outs. Hernández batea en el turno de Ferrer y conecta un triple, impulsando tres carreras. El equipo a la defensiva apela (a) inmediatamente o (b) después de un lanzamiento a García. Reglamentación: (a) Ferrer es declarado eliminado y ninguna carrera es válida. García es el bateador propio para abrir la segunda entrada; (b) Hernández permanece en tercera y las tres carreras se anotan. Ibáñez es el bateador propio.

JUGADA (5): Después de la jugada 4(b) más arriba mencionada, García continúa al bate. (a) Hernández es sorprendido en tercera para el tercer out, o (b) García batea de fly y es out, y no se hizo ninguna apelación. ¿Quién es el bateador propio para abrir la segunda entrada?

REGLAMENTACIÓN: (a) Ibáñez, se convirtió en el bateador propio tan pronto como el primer lanzamiento a García legalizó el triple de Hernández; (b) Hernández, 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): Le toca batear a Aguirre y lo hace por él Cruz que recibe la base por bolas. Cruz era un bateador impropio, y si se hace la apelación antes del primer lanzamiento Aguirre será eliminado, Cruz es retirado de la base y Bermúdez es el bateador propio. No hay reclamación y se le hizo un lanzamiento a Aguirre. La base por bolas a Cruz se legaliza ahora, con Aguirre al bate. Echeverría puede reemplazar a Aguirre en cualquier momento antes de que Aguirre sea eliminado o se convierta en corredor. Él no lo hizo, Aguirre conecta un fly y es out, Puente viene a batear. Aguirre era un bateador impropio, y si se hace una apelación antes del primer lanzamiento a Bermúdez, Echeverría es out, y el bateador propio es García. No hay apelación, y se le hace un lanzamiento a Bermúdez. El out de Aguirre está legalizado ahora, el bateador propio es Bermúdez. Bermúdez recibe la base por bolas. Cruz es el bateador propio, pero está en segunda. ¿Quién es el bateador propio?

REGLAMENTACIÓN: El bateador propio es Damián. Cuando el bateador propio está en base, se salta el turno, y el siguiente bateador se convierte en el bateador propio.

6.04 CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

- (a) Ningún mánager, jugador, sustituto, coach, entrenador o carga bates podrá en ningún momento, ya sea desde el dugout, el cajón del coach, o en el terreno de juego, o en cualquier otra parte:
- (1) Incitar, o tratar de incitar, con palabras o señas a los espectadores para que hagan una demostración;
 - (2) Usar lenguaje que pueda en alguna forma referirse a, o que recaiga sobre jugadores contrarios, un árbitro o cualquier espectador;
 - (3) Pedir “Tiempo”, o emplear cualquier otra palabra o frase o cometer cualquier acto mientras la bola esté viva y en juego con el evidente propósito de tratar de hacer que el lanzador cometa un balk;
 - (4) Hacer contacto intencional con el árbitro, en cualquier forma.
- (b) Los jugadores en uniforme no se dirigirán ni se mezclarán con los espectadores, ni se sentarán con los espectadores, ni se sentarán en las gradas antes del partido, durante el partido, o después del mismo. Ningún manager, coach o jugador se dirigirá a ningún espectador antes o durante un partido. Los jugadores de los equipos contrarios no podrán fraternizar en ningún momento mientras estén uniformados.
- (c) Ningún defensor podrá situarse en la línea de visión del bateador, y con deliberado propósito antideportivo, actuar de alguna forma para distraer al bateador.

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

- (d) Cuando un mánager, jugador, coach o entrenador sea expulsado de un juego, abandonará el terreno inmediatamente y no tomará parte en lo que reste de ese partido. Él deberá permanecer en el vestuario o se pondrá ropa de calle y, o se va de la instalación o se sienta en las gradas alejado del dugout de los jugadores de su equipo o del bullpen.

Comentario de la Regla 6.04 (d): *Si un mánager, coach o jugador está suspendido, puede estar en uniforme y participar en las rutinas regualres previas al juego (pre-game) del equipo. Sin embargo, en el momento del juego, el personal suspendido debe estar sin uniforme, fuera del dugout, y debe estar alejado de las áreas donde se espera que estén los jugadores durante el partido. El personal suspendido tampoco podrá estar en el palco de la prensa o cualquier área de transmisión durante el curso del partido, pero sí puede asistir al juego desde las gradas o palco.*

- (e) Cuando los ocupantes del dugout demuestren una violenta desaprobación con una decisión de un árbitro, el árbitro hará primero la advertencia de que dicha desaprobación debe cesar.

SANCIÓN: *(Si tal acción continúa) El árbitro expulsará a los infractores. Si no puede descubrir al infractor, o infractores, puede desocupar el banquillo de todos los jugadores sustitutos. El mánager del equipo infractor tendrá la posibilidad de hacer volver al terreno de juego solamente a aquellos jugadores que realmente se necesiten para sustituciones en el partido.*

7.00 FINALIZANDO EL PARTIDO

7.01 PARTIDO REGLAMENTARIO.

- (a) Un partido reglamentario consta de nueve entradas, a menos que sea extendido a causa de un empate en la anotación, o acortado (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.
- (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 una entrada completa, o (2) El equipo local anote la carrera del triunfo en una entrada incompleta.
- (c) Si un partido es declarado terminado, es un partido reglamentario:
 - (1) Si cinco entradas han sido completadas;
 - (2) Si el equipo local ha anotado más carreras en cuatro entradas o sin haber completado su mitad de la quinta entrada, que las que haya anotado el equipo visitante en cinco entradas.
 - (3) Si el equipo local anota una o más carreras en su mitad de la quinta entrada para empatar la anotación.
- (d) Si un partido reglamentario es declarado terminado con la anotación empatada, será un partido suspendido. [Ver Regla 7.02.](#)
- (e) Si un partido es pospuesto o de otra manera declarado terminado antes de que se convierta en un partido válido (oficial), el árbitro lo declarará "Partido no Válido", a menos que el partido sea terminado de acuerdo a las [Reglas 7.02\(a\)\(3\) o 7.02\(a\)\(4\)](#), el cual será un partido suspendido en cualquier momento después de comenzado.
- (f) Las entradas al estadio no tendrán validez para cualquier juego reglamentario o suspendido que haya progresado o ido más allá de los puntos que se describen en la [Regla 7.02 \(c\)](#).
- (g) La anotación de un partido reglamentario es el número total de carreras anotadas por cada equipo en el momento en que el partido concluye o finaliza.
 - (1) El partido finaliza cuando el equipo visitante completa su mitad de la novena entrada, si el equipo local está por delante en el marcador.
 - (2) El partido finaliza cuando la novena entrada sea completada, si el equipo visitante se encuentra por delante en el marcador.
 - (3) Si el equipo local anota la carrera del triunfo en su mitad de la novena entrada (o en su mitad de una entrada extra después de un empate), el partido finaliza inmediatamente cuando la carrera del triunfo se haya anotado.

EXCEPCIÓN: Si el último bateador en un partido conecta un cuadrangular 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 gobiernan a los corredores de bases, y el partido finaliza cuando el bateador-corredor toque el home.

REGLA APROBADA: El bateador conecta un cuadrangular fuera del terreno de juego para ganar el encuentro en la última mitad de la novena entrada o en una entrada extra, pero es declarado out por pasar al corredor precedente. El juego finaliza inmediatamente cuando la carrera del triunfo es anotada, a menos que, con 2 outs, la carrera del triunfo todavía no se haya anotado cuando el corredor pasó al corredor precedente (jugada de tiempo), en cuyo caso termina la entrada y solamente se anotarán aquellas carreras que se produjeron antes de que se pasara al corredor precedente.

- (4) Un partido declarado terminado finaliza en el momento en que el árbitro termine el mismo, a menos que se convierta en un partido suspendido conforme a la Regla 7.02(a).

7.02 PARTIDOS SUSPENDIDOS, POSPUESTOS Y EMPATES:

(a) Un partido se convierte en un partido suspendido que debe ser completado en una fecha futura, si el partido es terminado por alguna de las siguientes razones:

- (1) Un toque de queda impuesto por la Ley.
- (2) Un tiempo límite permitido bajo las reglas de la RFEBS.
- (3) Falta de alumbrado o mal funcionamiento de un equipo mecánico del campo de juego bajo el control del club local.
- (4) Por oscuridad, cuando a causa de cualquier ley las luces no puedan ser encendidas.
- (5) El estado del tiempo, si el partido 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 ha recobrado la ventaja; o
- (6) Es un partido reglamentario que es declarado terminado con la anotación empatada.

Ningún partido declarado terminado debido a un toque de queda (Regla 7.02(a)(1), condiciones del tiempo 7.02(a)(5), un límite de tiempo (Regla 7.02(a)(2) o marcador empatado (Regla 7.02(a)(6)), será un partido suspendido a menos que haya avanzado lo suficiente lejos para haber sido un partido válido (oficial) conforme a la Regla 7.01(c). Un partido declarado terminado conforme a las Reglas 7.02(a)(3) o 7.02(a)(4) será un partido suspendido en cualquier momento después que comienza.

NOTA: El estado del tiempo y las condiciones similares – Reglas 7.02(a)(1) hasta la (5) tendrán prioridad en determinar si un partido declarado terminado será un partido suspendido. Si un partido es interrumpido por el estado del tiempo, y a continuación un fallo en el alumbrado o un toque de queda, o interviniendo un límite de tiempo previenen su reanudación, el partido no será un partido

suspendido. Si un partido es interrumpido por un fallo en el alumbrado, y las condiciones del tiempo o del campo de juego impiden su reanudación, el partido no será un partido suspendido. Un partido puede solamente ser considerado un partido suspendido si es detenido por algunas de las seis razones especificadas en la Regla 7.02(a).

(b) Un partido suspendido será reanudado y completado de acuerdo con los reglamentos vigentes de la RFEBs y como sigue:

(1) Inmediatamente precediendo al próximo partido programado entre los dos equipos en el mismo terreno;

(2) Cualquier partido suspendido que ha progresado lo suficiente para convertirse en un partido válido (oficial) que no ha sido completado antes del último juego programado entre los dos equipos durante el campeonato regular, será un partido declarado terminado, tal y como se explica a continuación:

(a) Si uno de los equipos está adelante, el equipo que está adelante será declarado el ganador (a menos que el partido sea declarado terminado durante una entrada en progreso y antes de que se complete la entrada y el equipo visitante haya anotado una o más carreras para tomar la delantera y el equipo local no haya vuelto a tomar la ventaja, en cuyo caso el resultado de la terminación de la última entrada completa se mantiene para efectos de esta Regla 7.02 (b)(4));

(b) Si el marcador está empatado, el partido se declarará empatado (a menos que el partido concluya en una entrada en progreso y antes de que se complete la entrada, cuando el equipo visitante ha anotado una o más carreras para empatar el partido y el equipo local no haya empatado el juego, en cuyo caso el resultado de la terminación de la última entrada completa se mantiene para efectos de esta Regla 7.02 (b)(4)).

(3) Cualquier partido pospuesto, partido suspendido (que no ha progresado lo suficiente para ser un partido válido (oficial)), o partido empatado que no ha sido señalado y completado antes del último partido programado entre dos equipos durante la temporada regular deberá jugarse (o continuarse, en caso de un partido suspendido o empatado) hasta que sea un partido válido (oficial) completo, si el Presidente de la Liga determina que el no jugar tales partidos podría afectar a la clasificación final de la Liga.

(c) Un partido suspendido será reanudado en el punto exacto de la suspensión del partido original. La terminación de un partido suspendido es la continuación del partido original. La alineación y el orden al bate de ambos equipos serán exactamente la misma que la alineación y el orden al bate en el momento de la suspensión, sujeto a las reglas que gobiernan 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 volver a la alineación.

Comentario de la Regla 7.02(c): Si inmediatamente antes de la decisión para que se suspenda un partido, un lanzador sustituto ha sido anunciado, pero no ha terminado la entrada 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, seguir lanzando en la reanudación del partido. Sin embargo, si él no lo inicia, será considerado como si hubiera sido sustituido y no puede ser utilizado en ese partido.

7.03 PARTIDO FORFEIT

- (a) Un juego puede ser declarado forfait a favor del equipo contrario cuando un equipo:
- (1) No se presenta en el terreno de juego, o estando en el terreno, se niega comenzar el partido dentro de los cinco minutos después que el árbitro haya ordenado “Play” a la hora señalada para el comienzo del partido, a menos que tal retraso en presentarse sea, a juicio del árbitro, inevitable;
 - (2) Emplea tácticas claramente destinadas a retrasar o acortar el juego;
 - (3) Se niega a continuar jugando durante un partido, a menos que el partido haya sido declarado suspendido o terminado por el árbitro;
 - (4) Se niega a continuar el partido, después de una suspensión, dentro de un minuto, una vez que el árbitro haya ordenado “Play”;
 - (5) Después de ser advertido por el árbitro, con toda intención y persistentemente viola cualquiera de las reglas de juego;
 - (6) Deja de obedecer dentro de un tiempo razonable la disposición del árbitro, a los efectos de retirar a un jugador que ha sido expulsado del partido;
 - (7) No se presenta al segundo partido de un doble encuentro, treinta minutos después de haber finalizado el primer partido, a menos que el árbitro principal del primer partido haya extendido el tiempo del intermedio.
- (b) Un partido será declarado forfait a favor del equipo contrario cuando un equipo está imposibilitado o rehúsa colocar nueve jugadores en el terreno.
- (c) Un partido será declarado forfait a favor del equipo visitante si, después que ha sido suspendido, las órdenes del árbitro a los cuidadores del terreno no son cumplidas respecto a la preparación del campo para la continuación del partido.
- (d) Si el árbitro declara un partido forfait, realizará un informe por escrito a la RFEBs dentro de las siguientes veinticuatro horas, pero la falta de tal informe no afectará a la decisión del forfait.

7.04 PARTIDO PROTESTADO

La RFEBS adoptará las reglas que gobiernan el procedimiento para protestar un partido, cuando un manager reclame que la decisión de un árbitro es una violación de estas reglas. Ninguna protesta será jamás permitida sobre las decisiones de apreciación emitidas por el árbitro. En todos los partidos protestados, la decisión de la RFEBS será final.

Incluso si se mantiene que la decisión protestada infringe las reglas, ninguna reanudación del juego será ordenada a menos que en la opinión de la RFEBS, la infracción afectó adversamente las oportunidades de ganar el partido del equipo que protesta.

Comentario de la Regla 7.04: Siempre que un manager 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. Si la protesta surge sobre una jugada con la cual termina el partido, el entrenador debe manifestar al árbitro su intención de presentar la protesta antes de que abandone el terreno de juego, y deberá presentársela al mismo árbitro dentro de la media hora siguiente a la finalización del partido.

8.00 EL ÁRBITRO

8.01. RESPONSABILIDAD Y AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

- (a) La RFEBS designará a uno o más árbitros para dirigir los partidos de las distintas competiciones. Los árbitros serán responsables de conducir el partido de acuerdo con estas reglas oficiales y de mantener la disciplina y el orden en el terreno durante el mismo.
- (b) Cada árbitro es el representante de la RFEBS y está autorizado y obligado a hacer cumplir todas estas reglas. Cada árbitro tiene autoridad para ordenar a un jugador, coach, manager, delegado o empleado del equipo que haga o se abstenga de hacer cualquier cosa que afecte la administración de estas reglas, y haga cumplir las sanciones señaladas.
- (c) Cada árbitro tiene autoridad para reglamentar cualquier punto que no esté específicamente cubierto en estas reglas.
- (d) Cada árbitro tiene autoridad para expulsar del campo a cualquier jugador, coach, manager o sustituto por objetar las decisiones o por conducta o lenguaje antideportivo. Si un árbitro expulsa a un jugador mientras una jugada esté en progreso, la expulsión no surtirá efecto hasta que ninguna acción posterior sea posible en esa jugada.
- (e) Cada árbitro tiene autoridad, a su juicio, para expulsar del campo de juego (1) a cualquier persona cuyos deberes permitan su presencia en el terreno, tales como los miembros de la cuadrilla de cuidadores del terreno, acomodadores, fotógrafos, periodistas, medios de comunicación, etc., y (2) a cualquier espectador u otra persona no autorizada para estar en el campo de juego.

8.02 DECISIONES DE APRECIACIÓN

- (a) Cualquier decisión que conlleve apreciación del árbitro, tales como, pero no limitadas a, si una bola bateada es buena o foul, si un lanzamiento es strike o bola, o si un corredor es safe o out, es final. Ningún jugador, manager, coach o sustituto podrá objetar ninguna de dichas decisiones de apreciación.

Comentario de la Regla 8.02 (a): No será permitido que los jugadores abandonen sus posiciones en el campo o en bases, o que los managers o asistentes salgan del banquillo o del cajón de coach, para argumentar sobre el conteo de BOLAS Y STRIKES. Ellos deberán ser advertidos si salen hacia el home para protestar el conteo. Si continúan, serán expulsados del partido.

- (b) Si hay una duda razonable de cualquier decisión del árbitro que pueda estar en conflicto con estas reglas, el manager puede solicitar que la reglamentación correcta sea aplicada. Tal apelación será solamente al árbitro que motivó la protesta.

(c) Si se apela a una decisión, el árbitro que toma la decisión puede consultar con otro árbitro antes de tomar la decisión final. Ningún árbitro podrá criticar, buscar cambiar o interferir con la decisión de otro árbitro a menos que se lo pida el árbitro que cantó la jugada. Si después de la jugada, los árbitros lo consultan y cambian la decisión tomada, entonces ellos tienen la autoridad para tomar las medidas que, de conformidad con su decisión, estimen necesarias para eliminar los resultados y consecuencias de la decisión inicial que están revocando, incluyendo el colocar los corredores en donde ellos estimen que esos corredores habrían estado después de la jugada, si la última decisión se hubiese tomado como la decisión inicial, ignorando una interferencia u obstrucción que pueda haber ocurrido en la jugada; falta de los corredores en hacer pisa y corre, basado en la decisión inicial en el terreno; corredores que hayan pasado a otros, o que hayan fallado en tocar una base, etc.; todo al juicio de los árbitros. No se permitirá a ningún jugador o coach discutir sobre el uso del juicio de los árbitros en la solución de la jugada y cualquier persona que lo discuta estará sujeta a expulsión. Una apelación basada en la corrección de un conteo erróneo de bolas y strikes no deberá ser permitida después de que se haya realizado un lanzamiento al siguiente bateador, o en el caso del último bateador de la entrada o del partido, después que todos los jugadores del cuadro del equipo a la defensiva hayan abandonado el terreno bueno.

Comentario de la Regla 8.02 (c): El mánager o el receptor pueden solicitar de los árbitros una explicación de la jugada, y cómo los árbitros tomaron su decisión para eliminar los resultados y consecuencias de la decisión inicial que los árbitros han revocado. Sin embargo, una vez los árbitros expliquen el resultado de la jugada, no se permite a nadie argumentar que los árbitros debieron haber tomado su decisión de forma diferente.

Cuando un árbitro de home haya cantado bola un lanzamiento, el manager o el receptor pueden pedir que se consulte con el árbitro auxiliar sobre un medio swing, solamente cuando el árbitro de home ha cantado bola el lanzamiento, pero no cuando el lanzamiento lo haya cantado strike. El mánager no puede quejarse de que el árbitro tomó una decisión incorrecta, sino únicamente que no solicitó ayuda de su compañero. Los árbitros de bases tienen que estar alerta a la solicitud del árbitro de home y contestar rápidamente. Los mánagers no pueden protestar la decisión de una bola o strike con el pretexto de estar solicitando información sobre un medio swing.

Las apelaciones sobre un medio swing pueden ser hechas únicamente cuando se cantó bola y cuando se solicite la apelación, el árbitro de home debe dirigirse a un árbitro de bases para que emita su juicio sobre el medio swing. Las apelaciones sobre un medio swing deberán hacerse antes del próximo lanzamiento o cualquier jugada o intento de jugada. Si el medio swing ocurriese durante una jugada que concluya una media entrada, la apelación debe ser hecha antes de que todos los jugadores del cuadro interior del equipo defensivo hayan abandonado terreno bueno.

Si el árbitro de bases canta strike el lanzamiento, el strike prevalecerá. Los corredores de bases deben estar alerta a la posibilidad de que el árbitro de bases a solicitud del árbitro de home pueda revocar el conteo de una bola por el de un strike, en cuyo caso el corredor está expuesto a ser eliminado por el tiro del receptor. También un receptor debe estar alerta en una situación de robo de bases si el conteo de una bola es revocado por el de strike por el árbitro de bases, a solicitud del árbitro de home.

En las apelaciones sobre un medio swing, la bola está en juego.

Si el mánager sale a dialogar con el árbitro de primera o de tercera base sobre un medio swing y si después de ser advertido persiste en sus argumentaciones, puede ser expulsado ya que está en ese momento discutiendo sobre una decisión de bolas y strikes.

(d) Ningún árbitro puede ser reemplazado durante un partido a menos que se lesione o se sienta enfermo. Si hay solamente un árbitro, tendrá completa jurisdicción en la administración de las reglas. Puede ocupar cualquier posición en el campo de juego la cual pueda permitirle desempeñar sus obligaciones (usualmente detrás del receptor, pero algunas veces detrás del lanzador si hay corredores).

(e) Si hay dos o más árbitros, uno será designado árbitro principal y los otros árbitros de bases.

8.03 COLOCACIÓN DEL ÁRBITRO

(a) El árbitro principal se colocará detrás del receptor. (Usualmente es conocido como el árbitro de home). Sus obligaciones serán:

- (1) Encargarse plenamente y ser responsable de que el juego sea propiamente conducido.
- (2) Señalar y cantar las bolas y los strikes.
- (3) Señalar y declarar las bolas en terreno bueno y foul, excepto aquellas que comúnmente están reservadas para los árbitros de bases.
- (4) Tomar todas las decisiones sobre el bateador.
- (5) Tomar todas las decisiones excepto aquellas que comúnmente están reservadas para los árbitros de bases.
- (6) Decidir cuándo un juego debe ser declarado forfeit.
- (7) Si un tiempo límite ha sido establecido, anunciar el hecho y el tiempo establecido, antes de que comience el juego.
- (8) Informar al anotador oficial del orden al bate inicial, y cualquier cambio en la alineación y en el orden al bate, que sean solicitados.

- (9) Anunciar cualquier regla especial de terreno, a su criterio.
- (b) Un árbitro de bases puede ocupar cualquier posición en el campo de juego que considere como la más apropiada para tomar sin impedimento las decisiones en las bases. Sus obligaciones serán:
- (1) Tomar todas las decisiones en las bases, excepto aquellas específicamente reservadas al árbitro principal.
 - (2) Tomar con la misma autoridad que el árbitro principal las decisiones de “Tiempo”, balks, lanzamientos ilegales, o alteración o decoloración de la bola por cualquier jugador.
 - (3) Ayudar al árbitro principal en lo necesario para hacer cumplir las reglas, y exceptuando el poder para declarar un juego forfeit, tendrá igual autoridad que el árbitro principal en administrar y hacer cumplir las reglas y mantener la disciplina.
- (c) Si se tomaran decisiones distintas sobre una jugada por diferentes árbitros, el árbitro principal llamará a todos los árbitros en consulta, sin la presencia de ningún manager o jugador. Después de consultar, el árbitro principal determinará qué decisión debe prevalecer, basándose en qué árbitro estaba en la mejor posición y qué decisión era probablemente la más correcta. El juego proseguirá como si solamente la decisión final hubiera sido tomada.

8.04 EL INFORME

- (a) El árbitro enviará a la RFEBs dentro de 12 horas después del final del partido, todas las violaciones de reglas y otros incidentes merecedores de ser comentados, incluyendo la expulsión de cualquier entrenador, manager, coach o jugador, y las razones para ello.
- (b) Cuando cualquier entrenador manager, coach o jugador, sea expulsado por una ofensa flagrante, tales como el uso de lenguaje obsceno o indecente, o una acometida violenta sobre el árbitro, entrenador, manager, coach o jugador, el árbitro transmitirá los detalles completos a la RFEBs dentro de cuatro horas después del final del juego.
- (c) Después de recibir el informe del árbitro que un entrenador, manager, asistente o jugador ha sido expulsado, la RFEBs impondrá las sanciones como considere justificada, a través del órgano competente para ello, y notificará a la persona sancionada y al manager del equipo del cual la persona sancionada sea miembro.

INSTRUCCIONES GENERALES A LOS ÁRBITROS

1. Los árbitros, en el terreno, no deben propiciar conversaciones con los jugadores. Manténgase fuera del cajón del coach y no hable con los coaches en funciones.
2. Mantenga su uniforme en buenas condiciones. Esté activo y atento en el terreno.
3. Sea cortés siempre con los directivos del equipo; evite visitar oficinas del equipo y evite la sospecha de familiaridad con los directivos o empleados de los equipos participantes.
4. Cuando usted entre en un terreno de béisbol su única obligación es actuar como un árbitro del partido en representación del béisbol.
5. No permita que la crítica le impida estudiar detenidamente las malas situaciones que puedan conducir a que se protesten los partidos. Lleve consigo su libro de reglas. Es mejor parar y decidir un problema difícil, que tener un partido bajo protesta y que tenga que volver a jugarse.
6. Mantenga el partido en movimiento. Un partido de béisbol a menudo se favorece por el trabajo enérgico y diligente de los árbitros.
7. Usted es el único oficial representativo del béisbol en el campo. Frecuentemente esta es una posición difícil que requiere el ejercicio de mucha paciencia y buen juicio, pero no olvide que lo más esencial para manejar una mala situación es mantener su propio temperamento y autocontrol.
8. No dude que va a cometer errores, pero nunca intente “compensar” el error después de haber cometido uno. Tome todas las decisiones como usted las vea y olvídense cuál es el equipo local o el equipo visitante.
9. Mantenga su vista hasta el último minuto sobre la bola mientras esté en juego. Es más vital conocer exactamente dónde cae una bola de fly, o a dónde va a parar una bola tirada, que si un corredor dejó o no de pisar una base. No decida las jugadas demasiado pronto, ni le dé la espalda demasiado rápido cuando un defensor esté tirando para completar un doble play. Tenga cuidado con las bolas que se caen después que ha declarado a un hombre eliminado.
10. No venga corriendo con el brazo levantado o hacia abajo indicando “out” o “safe”. Espere hasta que se complete la jugada antes de realizar cualquier movimiento con el brazo.
11. Cada grupo de árbitros debe trabajar con una serie de señas simples, de manera que el propio árbitro pueda siempre rectificar una decisión claramente equivocada luego de convencerse de que ha cometido un error. Si está seguro de haber decidido la jugada correctamente, no se deje impresionar por las apelaciones de los jugadores que insistan en que “le pregunte al otro árbitro”. Si no está seguro, CONSULTE a uno de sus compañeros. No lleve esto a sus extremos, esté alerta y decida sus propias jugadas. ¡Pero recuerde! que el primer requisito 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”.
12. La regla más importante para los árbitros es siempre “ESTAR EN POSICIÓN DE VER CADA JUGADA.” Aun cuando su decisión sea cien por ciento correcta, los jugadores la objetarán si creen que no estaba bien colocado para poder ver la jugada con claridad y exactitud.
13. Finalmente, sea cortés, imparcial y firme, y de esa forma se ganará el respeto de todos.

LAS REGLAS DE ANOTACIÓN

ÍNDICE

Anotador Oficial, 9.01	Juegos terminados por hits, 9.06 (f)
Apelación de la decisión del anotador, 9.01(a)	Juegos suspendidos, 9.01 (b) (3), 9.23 (d)
Asistencias, 9.10	Lanzador ganador y perdedor 9.17
Bases por bola, 9.14	Normas mínimas para campeonatos individuales, 9.22
Bases robadas, 9.07	Outs realizados, 9.09
Bateador fuera de turno, 9.01 (b) (4), 9.03 (d)	Pasarse al deslizarse, definición, Passed balls, 9.13
Carreras impulsadas, 9.04	Ponchados, 9.15
Carreras limpias. Carreras permitidas, 9.16	Presidente de la Liga, definición, Para determinar los récords de porcentaje como se determinan, 9.21
Cogido robando, 9.07 (h)	Regla para el cumplimiento de los récords acumulativos, 9.23
Determinar valor de los hits, 9.06	Reporte de la anotación oficial. Comprobación.
Doble - Triple play, 9.11	Box Scores. Reglas adicionales, 9.02, 9.03(b) (c)
Errores, 9.12	Sacrificios, 9.08
Esfuerzo ordinario, definición, Estadísticas, 9.20	Salvados por lanzadores de relevo, 9.19
Fielder's choice, definición, 9	Sustituciones del juego, 9.03 (b)
Hits, 9.05, 9.02(f)(2)	Wild pitches, 9.13
Indiferencia defensiva, 9.07 (g)	
Juegos declarados terminados y juegos por forfait, 9.03 (e)	
Juegos sin carreras (lechadas), 9.18	

9.00 EL ANOTADOR OFICIAL

9.01 ANOTADOR OFICIAL (REGLAS GENERALES)

(a) La RFEBS designará un anotador oficial para cada partido de competición nacional. El anotador oficial observará el juego desde la cabina de anotación. El anotador oficial tendrá la única autoridad para adoptar todas las decisiones concernientes a la aplicación de la Regla 9 que impliquen juicio, tales como si el avance de un bateador a primera base es a consecuencia de un hit o un error. El anotador oficial comunicará dichas decisiones al speaker oficial, responsable de marcador, etc., si son solicitadas. El anotador oficial deberá tomar todas las decisiones oficiales dentro de las

veinticuatro (24) horas después que un juego haya sido oficialmente concluido o se suspenda. Un jugador o equipo puede solicitar a la RFEBS que revise una decisión de juicio de un anotador oficial tomada en un juego en el cual dicho jugador o equipo participó, mediante la notificación por escrito o por medios electrónicos aprobados dentro de las 24 horas de la conclusión o suspensión de tal juego, o dentro de las 24 horas de la decisión del anotador oficial en el caso en que el anotador oficial cambie una decisión.

La RFEBS, después de considerar todas las evidencias presentadas, puede solicitar que el anotador oficial cambie una decisión, si se llega a la conclusión de que el juicio del anotador oficial ha sido claramente erróneo. Ninguna decisión será cambiada después de esto. Después de cada partido, incluyendo forfait y los partidos declarados terminados, el anotador preparará un informe, en un modelo ordenado por la RFEBS, registrando la fecha del juego, lugar donde fue jugado, los nombres de los equipos competidores y los árbitros, la anotación completa del juego, y todos los récords individuales de los jugadores, compilados de acuerdo con sistema especificado en estas Reglas Oficiales de Anotación. El anotador oficial enviará este informe a la oficina de la RFEBS en el plazo establecido para ello, después de haber acabado el partido. El anotador oficial enviará el informe de cualquier partido suspendido, tan pronto como sea posible después que el juego haya sido completado, o después que se convierta en juego oficial porque no pudo ser completado, como está determinado por la [Regla 7.02\(b\)](#).

Regla 9.01(a) Comentario: El anotador oficial enviará el informe de anotación oficial al estadístico de la Liga, en lugar de la oficina de la RFEBS, si se solicita hacerlo así por la RFEBS. En el caso de alguna discrepancia en récords mantenidos por un estadístico de la Liga y las decisiones por un anotador oficial, el informe de tal anotador oficial prevalecerá. Los estadísticos de la Liga y los anotadores oficiales deberán consultar conjuntamente para resolver cualquier discrepancia.

(b) En cualquier caso, al anotador oficial no le está permitido tomar una decisión la cual esté en conflicto con las reglas de anotación o cualquier otra Regla de Béisbol Oficial. Para obtener uniformidad al llevar los récords de los juegos de campeonato, el anotador se ajustará estrictamente a las Reglas Oficiales de Anotación. El anotador oficial no tomará ninguna decisión que esté en conflicto con la decisión de un árbitro. El anotador tendrá autoridad para reglamentar sobre cualquier punto no específicamente cubierto en estas reglas. La RFEBS ordenará que se cambie cualquier decisión de un anotador oficial que contradiga las reglas de anotación establecidas en esta Regla 9 y tomará cualquier acción como sea necesario con el objetivo de corregir cualquier estadística que necesite corrección como resultado de tal decisión de anotación equivocada. (2) Si los equipos cambian de posición antes de que tres jugadores sean eliminados, el anotador deberá informar inmediatamente al árbitro de la equivocación. (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, la cuenta de bolas y strikes sobre el bateador, los órdenes al bate de ambos equipos y los jugadores que han sido sustituidos en el partido por cada equipo.

Regla 9.01(b)(3) Comentario: Es importante que un partido suspendido se reanude en la misma situación que existía en el momento de la suspensión. Si se ordena que un partido protestado vuelva a jugarse a partir del punto de la protesta, éste debe ser reanudado exactamente en la situación que existía justamente antes de la jugada protestada. (4) El anotador no llamará la atención del árbitro o

de cualquier miembro de uno u otro equipo, por el hecho de que un jugador esté bateando fuera de turno.

(c) El anotador es un representante oficial de la RFEBS y tiene derecho al respeto y a la dignidad de su cargo, y está garantizada su completa protección por la RFEBS. El anotador informará a la RFEBS de cualquier ofensa expresada por cualquier manager, jugador, funcionario o empleado del equipo, en el curso de, o como resultado del desempeño de sus funciones como Anotador oficial.

9.02 LA HOJA DE ANOTACIÓN OFICIAL

La Hoja de Anotación oficial preparada por el anotador oficial se hará en una planilla preparada por la RFEBS e incluirá:

(A) Los siguientes récords para cada bateador y corredor:

- (1) Número de veces que ha bateado. No se le apuntará vez al bate a un jugador cuando:
 - (i) conecte un toque de bola de sacrificio o un fly de sacrificio;
 - (ii) a él se le adjudique la primera base por cuatro bolas cantadas;
 - (iii) es golpeado por una pelota lanzada; o
 - (iv) a él se le adjudique la primera base a causa de interferencia u obstrucción;
- (2) Número de carreras anotadas;
- (3) Número de hits conectados;
- (4) Número de carreras impulsadas;
- (5) Hits de dos bases;
- (6) Hits de tres bases;
- (7) Cuadrangulares;
- (8) Total de bases en hits conectados;
- (9) Bases robadas;
- (10) Toques de bola de sacrificio;
- (11) Flys de sacrificio;
- (12) Número total de bases por bolas recibidas;
- (13) Lista por separado de todas las bases por bolas intencionales recibidas;
- (14) Número de veces golpeado por una bola lanzada;
- (15) Número de veces que se le ha adjudicado la primera base por interferencia u obstrucción;
- (16) Ponchados;
- (17) Número de veces que bateó para doble plays forzados y doble plays forzados a la inversa;
Regla 9.02(a) (17) Comentario: El anotador oficial no deberá cargarle a un bateador con un bateo para doble play si el bateador-corredor es declarado out a causa de la interferencia de un corredor precedente.
- (18) Número de veces que ha sido cogido robando.

(B) Los siguientes récords para cada defensor:

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

(C) Los siguientes récords para cada lanzador

(1) Número de entradas lanzadas;

Regla 9.02(c) (1) Comentario: Al calcular las entradas lanzadas, el anotador oficial contará cada out realizado como 1/3 de entrada. Por ejemplo, si un lanzador abridor es reemplazado con un out, en la sexta entrada, el anotador oficial le acreditará a ese lanzador con 5 1/3 entradas. Si un lanzador abridor es reemplazado sin outs en la sexta entrada el anotador oficial le acreditará a ese lanzador con cinco entradas completas, y marcará en la anotación que él se ha enfrentado a _ bateadores en el sexto. Si un lanzador relevo elimina a dos bateadores y luego es sustituido, se le acreditará 2/3 de una entrada lanzada. Si un lanzador de relevo entra al partido y su equipo hace una jugada de apelación con éxito, la cual resulta en un out, el anotador oficial acreditará a tal lanzador de relevo con 1/3 de una entrada lanzada.

(2) Número total de bateadores que se le han enfrentado;

(3) Número de bateadores que oficialmente han concurrido a batear en contra del lanzador, calculado de acuerdo con la Regla 9.02(a) (1);

(4) Número de hits permitidos;

(5) Número de carreras permitidas;

(6) Número de carreras limpias permitidas;

(7) Número de cuadrangulares permitidos;

(8) Número de toques de bolas de sacrificios permitidos;

(9) Número de flys de sacrificios permitidos;

(10) Número total de bases por bolas otorgadas;

(11) Lista por separado de todas las bases por bolas intencionales otorgadas;

(12) Número de bateadores golpeados por bolas lanzadas;

(13) Número de ponchados;

(14) Número de wild pitches; y

(15) Número de balks.

(D) Los siguientes datos adicionales:

(1) Nombre del lanzador ganador;

(2) Nombre del lanzador perdedor;

(3) Nombre del lanzador abridor y del lanzador que termina el juego por cada equipo; y

(4) Nombre del lanzador a quien se le acredita el juego salvado, si lo hay.

(E) Número de passed balls cometidos por cada receptor.

(F) Nombre de los jugadores participantes en jugadas de doble play y triple play.

Regla 9.02 (f) Comentario: Por ejemplo, el anotador oficial escribirá: "Double 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 cuya bola bateada dio como resultado que otro corredor fuera eliminado para el tercer out.

(H) Nombres de los bateadores que conecten cuadrangulares con las bases llenas.

(I) Número de outs cuando se anotó la carrera del gane, si el partido se gana en la última mitad de la entrada final.

(J) La anotación por entradas de cada equipo.

(K) Nombre de los árbitros, registrados en este orden: árbitro de home, árbitro de primera base, árbitro de segunda base, árbitro de tercera base, árbitro del exterior izquierdo, si lo hay, y árbitro del exterior derecho, si lo hay.

(L) Tiempo requerido para jugar el partido, descontando las demoras a causa del mal tiempo, por fallo de luces, o por fallo tecnológico no relacionado con la acción del juego.

Regla 9.02 (I) Comentario: Una demora por la atención a un jugador lesionado, mánager, coach de 1ª base ó 3ª base o árbitro, se contará en el cómputo del tiempo de partido.

(M) Asistencia oficial, proporcionada por el home club, (equipo de casa).

9.03 HOJA 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 en el campo, el orden en el cual el jugador bateó, o pudo haber bateado, si el partido finaliza antes de que él llegue a batear.

Regla 9.03(a) Comentario: Cuando un jugador no sea cambiado de posición con otro jugador, pero es simplemente colocado en diferentes sitios para un determinado bateador (por ejemplo, si un segunda base va hacia el outfielder para formar un outfielder de 4 jugadores, o si un tercera base se mueve hacia una posición entre el short stop y la segunda base), el anotador oficial no registrará esto como una nueva posición.

(b) El anotador oficial identificará en la hoja de anotación oficial a cualquier jugador que entre en el partido como bateador sustituto o corredor sustituto, ya sea o no que él continúe en el partido después de eso, será identificado en el orden al bate por un símbolo especial, el cual se referirá a un récord por separado de los bateadores y corredores sustitutos. El récord de los bateadores sustitutos describirá lo que el bateador sustituto hizo. El récord de bateadores sustitutos y corredores sustitutos incluye el nombre de cualquier sustituto cuyo nombre sea anunciado, pero es quitado por otro sustituto antes de que el primero realmente entre al juego. Cualquier segundo sustituto se registrará como bateador o corredor por el primer sustituto anunciado.

Regla 9.03 (b) Comentario: Las letras minúsculas se recomiendan como símbolo para los bateadores sustitutos y los números como símbolo para los corredores sustitutos. Por ejemplo, una hoja de anotación oficial puede anotarse como sigue: "a- Hit sencillo por _____ en el 3er inning; b- Fly out por _____ en el 6º inning; c- Forzó a _____ por _____ en el 9º Inning; d- Rolling out por _____ en el 7º inning; 1-Corrió por _____ en el 9º inning." Si se anuncia el nombre de un sustituto, pero es quitado del partido por otro sustituto antes

que realmente el primero entre a jugar, la hoja de anotación oficial registrará el sustituto, por ejemplo, como sigue: “e-Anunciado como sustituto por _____ en el 7º inning.”

(c) **CÓMO COMPROBAR UNA HOJA DE ANOTACIÓN.** Una hoja de anotación de un partido está correcta (o comprobada) cuando el total de las veces al bate de un equipo, las bases por bolas recibidas, los bateadores golpeados por bolas lanzadas, los toques de bola de sacrificio, los flys de sacrificio y los 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) **CUÁNDO 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 bola sea lanzada al siguiente bateador, el anotador oficial le anotará al bateador propio una vez al bate y le 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 out por haber perdido su turno al bate, el anotador oficial le apuntará al bateador propio una vez al bate, le acreditará el out realizado al receptor, e ignorará todo lo concerniente a la llegada del bateador impropio a la base. Si más de un bateador batea fuera de turno en sucesión, el anotador oficial anotará todas las jugadas exactamente como ocurran, pasando por alto el turno al bate del jugador o jugadores que dejaron de batear en el orden correcto.

(e) **PARTIDOS DECLARADOS TERMINADOS Y PARTIDOS POR FORFEIT.**

(1) Si un partido reglamentario es declarado terminado, el anotador oficial incluirá todos los récords individuales y lo realizado por el equipo hasta el momento en que el partido finaliza, como se define en las [Reglas 7.01 y 7.02](#). Si es un partido empatado, el anotador oficial no anotará lanzador ganador o perdedor. (2) Si un partido reglamentario es declarado forfait, el anotador oficial incluirá todos los récords individuales y los del equipo hasta el momento del forfait. Si el equipo ganador por forfait, tiene ventaja en el momento del forfait, el anotador oficial anotará como lanzador ganador y perdedor, a los jugadores que habrían estado habilitados si el partido hubiera sido declarado terminado en el momento del forfait. Si el equipo ganador por forfait está perdiendo o si la anotación está empatada en el momento del forfait, el anotador oficial no anotará lanzador ganador o perdedor. Si un partido es declarado forfait antes de que se convierta en un partido reglamentario, el anotador oficial no incluirá los récords, anotará solamente el motivo del forfait.

Regla 9.03 (e) Comentario: El anotador oficial considerará que, por regla, la anotación de un partido forfait sea 9 carreras por 0 (ver [Regla 7.03](#) (Juegos Declarados Forfeit)), a pesar del resultado existente en el punto en que el partido es confiscado.

9.04 CARRERAS IMPULSADAS

Una carrera impulsada es una estadística acreditada a un bateador cuya acción al bate cause una o más carreras que lleguen al home, tal como se establece adelante en esta Regla 9.04.

(a) El anotador oficial le acreditará al bateador una carrera impulsada por cada carrera que llegue al home

(1) Sin la ayuda de un error y como parte de una jugada comenzada por un hit del bateador

(incluyendo el cuadrangular del bateador), toque de bola de sacrificio, fly de sacrificio, out por el infield o jugada de selección (fielder's choice), a no ser que se aplique la Regla 9.04 (b);

(2) con motivo de que el bateador se convirtió en corredor con las bases llenas (ya sea por haber recibido una base por bolas, o habersele acreditado la primera base por haber sido tocado por una bola lanzada o por interferencia u obstrucción); o

(3) cuando, antes de dos outs, se comete un error sobre una jugada, en la cual un corredor ordinariamente habría anotado desde tercera base.

(b) El anotador oficial no le acreditará al bateador una carrera impulsada

(1) cuando el bateador batea de rolling para un doble play forzado o un doble play forzado a la inversa; o

(2) cuando se le carga a un defensor con un error a causa de que éste dejó escapar una bola tirada en primera base que hubiese completado un doble play forzado.

(c) El juicio del anotador debe determinar si una carrera impulsada será acreditada a la carrera que se anota cuando un defensor retiene la bola, o tira a una base equivocada. Ordinariamente, si el corredor sigue corriendo, el anotador oficial acreditará una carrera impulsada; si el corredor se detiene y arranca de nuevo cuando él se da cuenta de la mala jugada, el anotador oficial acreditará la carrera como anotada en un fielder's choice.

9.05. HITS

Un hit de base es una estadística acreditada al bateador cuando tal bateador llegue a base sin contratiempo alguno, tal como se establece en esta Regla

9.05 (a) El anotador oficial acreditará un hit a cada bateador cuando;

(1) un bateador llegue a primera base (o cualquier base siguiente) sin contratiempo alguno mediante una bola bateada fair, la cual se queda sobre el terreno o da contra la valla antes de ser tocada por el defensor, o la cual pasa sobre una valla;

(2) un bateador llegue a primera base sin contratiempo alguno en una bola bateada fair, con tal fuerza, o tan lentamente, que cualquier defensor que trate de realizar una jugada sobre ella no tenga oportunidad de hacerlo;

Regla 9.05 (a)(2) Comentario: El anotador oficial acreditará un hit si el defensor que trata de coger la bola no puede realizar una jugada, aunque dicho defensor se desvíe de su recorrido o intercepte a otro defensor que podía haber eliminado a un corredor.

(3) un bateador llegue a primera base sin contratiempo alguno al batear una bola fair, la cual da un salto irregular de tal forma que un defensor no puede cogerla con un esfuerzo ordinario, o que dé contra la goma del lanzador o cualquier base (incluyendo el home), antes de ser tocada por un defensor y rebote de tal forma que un defensor no pueda cogerla haciendo un esfuerzo ordinario;

(4) un bateador llegue a primera base sin contratiempo alguno al batear una bola fair, la cual no ha sido tocada por un defensor y está en territorio fair cuando llega a los exteriores, a menos que a juicio del anotador pudo haber sido cogida con un esfuerzo ordinario;

(5) una bola buena que no ha sido tocada por un defensor toca a un corredor o a un árbitro, a no ser que el corredor sea eliminado por haber sido tocado por un Infield Fly, en tal caso el anotador oficial no anotará un hit.

(6) un defensor intenta, sin éxito, eliminar a un corredor precedente y, a juicio del anotador oficial, el bateador-corredor no hubiese sido eliminado en primera base con un esfuerzo ordinario.

Regla 9.05 (a) Comentario: Al aplicar la Regla 9.05 (a), el anotador oficial siempre le otorgará al bateador el beneficio de la duda. Una vía segura a seguir por el anotador oficial es anotar un hit cuando el fildeo excepcional de una bola no tiene éxito en el resultado de realizar un out.

(b) El anotador oficial no anotará hit cuando:

(1) un corredor es out forzado por una bola bateada, o pudo haber sido out forzado si no se produce un error de fildeo;

(2) el bateador aparentemente conecta de hit sin contratiempo alguno y un corredor que está forzado a avanzar, en razón de que el bateador se convirtió en corredor deja de tocar la base a la cual él está avanzando y es declarado out en apelación. El anotador oficial le acreditará al bateador una vez al bate, pero no un hit;

(3) cuando el lanzador, el receptor o cualquier jugador del cuadro coge una bola 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 produce un error de fildeo. El anotador oficial le acreditará al bateador una vez al bate pero no un hit;

(4) un defensor no tiene éxito en un intento de eliminar a un corredor precedente y a juicio del anotador el bateador-corredor pudo haber sido eliminado en primera base; o

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

(5) un corredor es declarado out por interferencia con un defensor que intenta jugar una bola bateada, a menos que a juicio del anotador el bateador-corredor podría haber sido safe de no haber ocurrido la interferencia.

9.06 DETERMINAR EL VALOR DE LOS HITS

El anotador oficial anotará un hit como un hit de una base, un hit de dos bases, un hit de tres bases o un cuadrangular cuando no sea consecuencia de un error o de un out realizado, como sigue;

(a) Sujeto a los requisitos de la 9.06 (b) y (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 cuadrangular si el bateador toca todas las bases y anota.

(b) Cuando, con uno o más corredores en base, el bateador avanza una base con un batazo de hit y el equipo de la defensiva hace intento de poner out a un corredor precedente, el anotador determinará si el bateador conectó legítimamente un hit de dos bases o un hit de tres bases o si él avanzó más allá de la primera base en un fielder's choice.

Regla 9.06 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 es por 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 es por un error. El anotador oficial no determinará, sin embargo, con la excepción de lo más arriba señalado, el valor de los hits por el número de bases que avance un corredor precedente. Un bateador puede merecer un hit de dos bases, aun cuando un corredor precedente avance una o ninguna base; él puede merecer solamente un hit de una base aun cuando llegue hasta la segunda base y el corredor precedente avance dos bases. Porejemplo:

(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 le acreditará al bateador un hit de una base.

(2) Corredor en segunda. El bateador conecta un hit de fly. El corredor se detiene para ver si la bola es cogida, y avanza solamente a tercera base, mientras el bateador llega a segunda. El anotador oficial le acreditará al bateador un hit de dos bases.

(3) Corredor en tercera. El bateador conecta un fly elevado de hit. El corredor adelanta y después regresa para realizar el pisa y corre, pensando que la bola puede ser cogida. La bola cae al suelo sin inconveniente alguno, pero el corredor no puede anotar, sin embargo, el bateador ha llegado a segunda. El anotador oficial le 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, él debe retener la última base a la cual él avanza. Si él se pasa al deslizarse de dicha base y es eliminado antes de conseguir el retorno a la base sin inconveniente alguno, él debe ser acreditado solamente con tantas bases como alcanzó sin ningún contratiempo. Si él se pasa al deslizarse en segunda base y es eliminado, se le acreditará un hit de una base; si él se pasa al deslizarse en tercera base y es eliminado se le acreditará un hit de dos bases.

Regla 9.06(c) Comentario: Si el bateador sobrepasa corriendo la segunda base o tercera y es eliminado tratando de retornar, el anotador oficial le acreditará la última base que él tocó. Si él corre más allá de la segunda base después de haber llegado a esa base e intenta retornar y es eliminado, el anotador oficial le acreditará un hit de dos bases. Si él corre más allá de la tercera base después de haber llegado a esa base, e intenta retornar y es eliminado 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 él tocó sin inconveniente alguno determinará si el anotador oficial le acreditará un hit de una base, un hit de dos bases o un hit de tres bases. Si él es eliminado después de haber dejado de tocar el home, el anotador oficial le acreditará un hit de tres bases. Si él es eliminado por haber dejado de tocar la tercera base, el anotador oficial le acreditará un hit de dos bases. Si él es eliminado por haber dejado de tocar la segunda base, el anotador oficial le acreditará un hit de una base. Si él es declarado out por haber dejado de tocar la primera base, el anotador oficial le acreditará una vez al bate, pero no un hit.

(e) Cuando al bateador-corredor se le adjudican dos bases, tres bases o un cuadrangular conforme a los requisitos de la [Regla 5.06\(b\)\(4\)](#), el anotador oficial le acreditará con un hit de dos bases, un hit de tres bases o un cuadrangular, según pueda ser el caso.

(f) Sujeto a los requisitos de la Regla 9.06 (g), cuando el bateador finaliza un partido con un hit el cual impulsa tantas carreras como sean necesarias para darle a su equipo la victoria, el anotador oficial 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 del triunfo.

Regla 9.06 (f) Comentario: El anotador oficial aplicará esta regla aun cuando el bateador teóricamente tenga derecho a más bases a causa de habersele adjudicado un hit de extra base “automático” sujeto a los varios requisitos de la [Regla 5.06\(b\)](#).

El anotador oficial la acreditará al bateador con una base tocada en el transcurso natural del partido, aún si la carrera de la victoria se ha anotado momentos antes en la misma jugada. Por ejemplo, la anotación está empatada en el final de la 9ª entrada con un corredor en segunda base y el bateador conecta una bola los exteriores lo cual se convierte en hit. El corredor anota después que el bateador

ha tocado la primera base y ha continuado hacia la segunda base, pero instantes antes de que el bateador-corredor haya tocado la segunda base. Si el bateador-corredor llega a segunda base, el anotador oficial le acreditará al bateador un hit de dos bases.

(g) Cuando el bateador finaliza un partido conectando un cuadrangular fuera del terreno de juego, él y todos los corredores en base tienen derecho a anotar.

9.07 BASES ROBADAS Y COGIDOS ROBANDO

El anotador oficial le acreditará a un corredor una base robada cuando él avanza una base sin la ayuda de un hit, un out realizado, un error, un out forzado, un fielder's choice, 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 bola y el lanzamiento da por resultado lo que ordinariamente se anota como un wild pitch o passed ball, el anotador oficial le acreditará al corredor una base robada y no anotará la mala jugada, a no ser que, como resultado de una mala jugada, el corredor que robó avanza una base extra, o avanza también otro corredor, en tal caso el anotador oficial anotará el wild pitch o passed ball así como también la base robada.

(b) Cuando un corredor está intentando un robo y el receptor realiza un mal tiro tratando de impedir el robo, el anotador oficial acreditará una base robada. El anotador oficial no anotará un error a menos que el mal tiro permita que el corredor que salió al robo avance una o más bases extras, o permita que otro corredor avance, en cuyo caso el anotador oficial acreditará una base robada y le 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 le acreditará al corredor una base robada. Si otro corredor también avanza en la jugada, el anotador oficial le acreditará a ambos corredores bases robadas. Si un corredor avanza mientras otro corredor que intenta un robo, evita ser eliminado en jugada de "corre-corre" y retorna sin inconveniente alguno, sin la ayuda de un error, a la base que él ocupaba originalmente, el anotador oficial le acreditará una base robada al corredor que avanzó.

(d) Cuando se intenta un doble o un triple robo y un corredor es eliminado en tiro antes de llegar a la base que él intentó robar, a ningún otro corredor se le acreditará una base robada.

(e) Cuando un corredor es declarado out después de pasarse al deslizarse en una base, mientras intenta o bien retornar a esa base o avanzar a la próxima base, no se le acreditará una base robada.

(f) Cuando a juicio del anotador, un corredor que intenta robar es safe a causa de un tiro que se ha dejado escapar, el anotador oficial no acreditará una base robada. El anotador oficial acreditará una asistencia al defensor que hizo el tiro, y le cargará un error al defensor que dejó escapar el tiro, y le cargará al corredor que fue "cogido robando".

(g) El anotador oficial no 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 dicha jugada como un fielder's choice.

Regla 9.07(g) Comentario: El anotador oficial considerará, juzgando si el equipo a la defensiva ha sido indiferente al avance de un corredor, la totalidad de las circunstancias, incluyendo la entrada y la anotación del juego, si el equipo había mantenido al corredor cerca de la base, si el lanzador había hecho intentos de virarse a primera base antes de que el corredor avanzó, si el defensor que se esperaba que cubriera la base a la que el corredor avanzó hizo un movimiento para cubrir dicha base, si el equipo a la defensiva tenía un motivo estratégico legítimo de no responder al avance del corredor o si el equipo a la defensiva pudiera estar tratando de impermisiblemente negar el crédito del corredor a una base robada. Por ejemplo, con corredores en primera y tercera base, el anotador oficial debe ordinariamente acreditar una base robada cuando el corredor de primera avanza hacia segunda, si, a juicio del anotador, el equipo a la defensiva tenía un motivo estratégico legítimo, ya sea previendo que el corredor de tercera base anote sobre el tiro a segunda base, de no responder el avance del corredor a segunda base. El anotador oficial puede llegar a la conclusión de que el equipo a la defensiva está impermisiblemente tratando de negar el crédito del corredor a una base robada si, por ejemplo, el equipo a la defensiva no defiende el avance de un corredor quien se esté acercando a un récord de liga o de por vida o un título estadístico de liga.

(h) El anotador oficial le anotará a un corredor que fue “Cogido Robando” si dicho corredor es eliminado, o habría sido eliminado en una jugada sin error, cuando dicho 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); o

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

Regla 9.07 (h) Comentario: En aquellos casos donde la bola lanzada se le escapa al receptor y el corredor sea eliminado tratando de avanzar, no se cargará cogido robando. El anotador oficial no acreditará ningún cogido robando cuando a un corredor se le concede una base debido a una obstrucción, o cuando un corredor es eliminado debido a la interferencia del bateador. El anotador oficial no cargará a ningún corredor con un cogido robando si dicho corredor no hubiese sido acreditado con una base robada de haber avanzado sin contratiempo alguno (por ejemplo, cuando un receptor elimina con un tiro a un corredor después que dicho corredor trata de avanzar a causa de que una bola lanzada se le escapa al receptor).

9.08 SACRIFICIOS

El anotador oficial,

(a) Anotará un toque de bola de sacrificio cuando, antes de dos out, el bateador impulsa 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 fildeo, a no ser que, a juicio del anotador, el bateador estaba tocando la bola exclusivamente por anotarse un hit y no por sacrificar su propia oportunidad de llegar a primera base por el propósito de avanzar un corredor u otros corredores, en tal caso el anotador oficial la cargará al bateador con una vez al bate.

Regla 9.08(a) Comentario: Al determinar si un bateador había estado sacrificando su propia oportunidad de llegar a primera base por el propósito de avanzar un corredor u otros corredores, el anotador oficial le concederá al bateador el beneficio de la duda. El anotador oficial considerará la

totalidad de las circunstancias de la vez al bate, incluyendo la entrada, el número de outs y la anotación.

(b) Anotará un toque de bola de sacrificio cuando, antes de dos out, el defensor coge un toque de bola sin error en un intento sin éxito de eliminar a un corredor precedente que está avanzando una base, a no ser que, en un intento sin éxito de convertir un toque de bola de sacrificio en un out realizado a un corredor precedente y, a juicio del anotador oficial, un esfuerzo ordinario no hubiese servido para eliminar al bateador-corredor en primera base, en tal caso el anotador oficial le acreditará al bateador un hit de una base y no un sacrificio;

(c) No anotará un toque de bola de sacrificio cuando cualquier corredor sea eliminado intentando avanzar una base en un toque de bola, en tal caso el anotador oficial le cargará al bateador una vez al bate; y

(d) Anotará un fly de sacrificio cuando, antes de dos out el bateador conecta una bola de fly o línea y es atrapada por un exterior o un jugador de cuadro corriendo hacia los exteriores ya sea en territorio fair o foul la cual,

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

(2) Se cae la bola y un corredor anota, si a juicio del anotador el corredor podía haber anotado después de la cogida de haber sido capturado el fly.

Regla 9.08 (d) Comentario: El anotador oficial anotará un fly de sacrificio de acuerdo con la Regla 9.08 (d) (2), aún cuando otro corredor es eliminado en un out forzado en razón de que el bateador se convirtió en corredor.

9.09 OUTS REALIZADOS

Un out realizado es una estadística acreditada a un defensor cuya acción cause la eliminación de un bateador-corredor o corredor, tal como se establece en esta Regla 9.09.

(A) El anotador oficial acreditará un out realizado a cada defensor que:

(1) coja una bola de fly o de línea, ya sea en territorio fair o foul;

(2) coja una bola tirada la cual elimina a un bateador o corredor

Regla 9.09(a)(2) Comentario: El anotador oficial acreditará a un defensor con un out realizado si dicho defensor coge una bola tirada y toca una base para lograr un out sobre una jugada de apelación.

(3) toque un corredor cuando dicho corredor está fuera de la base a la cual legalmente él tiene derecho.

(B) El anotador oficial le acreditará un out realizado automático al receptor cuando un:

(1) bateador es eliminado por habersele cantado tres strikes;

(2) bateador es eliminado por una bola bateada ilegalmente;

(3) bateador toca la bola de foul sobre el tercer strike;

Regla 9.09 (b)(3) Comentario: Nótese la excepción en la Regla 9.15 (a)(4)

(4) bateador es eliminado por haber sido tocado por una bola bateada por él mismo;

(5) bateador es eliminado por hacerle interferencia al receptor;

(6) bateador es eliminado por dejar de batear en su propio turno; Regla 9.09 (b)(6) Comentario: Ver Regla 9.03 (d).

(7) bateador es eliminado por rehusar tocar la primera base después de recibir una base por bolas, después de haber sido golpeado por un lanzamiento o después de una interferencia del receptor; o

(8) bateador es eliminado por rehusar avanzar desde tercera base hacia home plate.

(C) El anotador oficial acreditará outs automáticos como sigue (y no acreditará asistencias en estas jugadas excepto como esté especificado):

(1) Cuando el bateador es eliminado en un infield fly el cual no es cogido, el anotador oficial acreditará el out realizado al defensor que el anotador crea que pudo haber hecho la cogida.

(2) Cuando un corredor es eliminado por haber sido golpeado por una bola fair (incluyendo un Infield Fly), el anotador oficial le acreditará el out realizado al defensor más cerca de la bola;

(3) Cuando un corredor es eliminado por correr fuera de la línea para evitar ser tocado, el anotador oficial le acreditará el out realizado al defensor a quien el corredor estaba esquivando;

(4) Cuando un corredor es eliminado por pasar a otro corredor, el anotador oficial le acreditará el out realizado al defensor más cercano del punto donde se pasaron

(5) Cuando un corredor es eliminado por correr las bases en orden inverso, el anotador oficial le acreditará el out realizado al defensor que cubría la base que dicho corredor dejó al iniciar su recorrido a la inversa;

(6) Cuando un corredor es eliminado por haber interferido a un defensor, el anotador oficial le acreditará el out realizado al defensor a quien el corredor interfirió, al menos que el defensor estuviera en el acto de tirar la bola cuando ocurrió la interferencia, en cuyo caso el anotador oficial le acreditará el out realizado al defensor hacia quien iba dirigido el tiro, y le acreditará una asistencia al defensor cuyo tiro fue interferido.

(7) Cuando el bateador-corredor es eliminado a causa de la interferencia de un corredor precedente, como se estipula en la Regla 6.05 (m), el anotador oficial le acreditará el out realizado a la primera base. Si el defensor interferido estaba en el acto de tirar la bola, el anotador oficial le acreditará a él una asistencia, pero acreditará solamente una asistencia sobre cualquiera de las jugadas conforme a los requisitos de la 9.09 (c)(6) y 9.09 (c)(7)

9.10 ASISTENCIAS

Una asistencia es una estadística acreditada a un defensor cuya acción contribuye a que un bateador-corredor o un corredor sean eliminados, tal como se establece en esta regla 9.10.

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

(1) tire o desvíe una bola bateada o tirada en tal forma que dé como resultado un out realizado, o que pudo haber resultado, excepto por un error posterior de cualquier defensor. Solamente una asistencia y no más se le acreditará a cada defensor que tire o desvíe la bola en la jugada del corredor sorprendido entre bases que dé como resultado un out realizado, o pudo haber resultado un out, a no ser por un error posterior; o

Regla 9.10 (a)(1) Comentario: Un simple contacto inefectivo con la bola no será considerado una asistencia. "Desviar" significará detener o cambiar la dirección de la bola y de ese modo asistir efectivamente en eliminar a un bateador o corredor. Si un out realizado resulta a partir de una apelación dentro del curso natural del juego, el anotador oficial otorgará asistencias a cada defensor, excepto el defensor que realiza el out, cuya acción guió hacia el out realizado. Si un out realizado resulta a partir de una jugada de apelación iniciada por el lanzador tirando hacia un defensor después que la jugada previa terminó, el anotador oficial acreditará al lanzador, y solamente al lanzador una asistencia.

(2) tire o desvíe la bola durante una jugada la cual dé por resultado que un corredor sea eliminado por interferencia, o por correr fuera de la línea.

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

(1) lanzador sobre un strike-out, a menos que el lanzador fildeara un tercer strike que no fue cogido y realiza un tiro que dé por resultado un out realizado.

(2) lanzador cuando, como resultado de un lanzamiento legal recibido por el receptor, un corredor es eliminado, como cuando el receptor sorprende un corredor fuera de base, elimina con un tiro a un corredor que trata de robar o toca a un corredor que trata de anotar; o

(3) defensor cuyo mal tiro permita que un corredor avance, aun cuando el corredor subsiguiente es eliminado como resultado de una jugada continuada. Una jugada que sigue a una mala jugada (ya sea la mala jugada un error o no) es una nueva jugada, y el defensor que hace la mala jugada no será acreditado con una asistencia a menos que tal defensor participe en la nueva jugada.

9.11 DOBLE PLAYS – TRIPLE PLAYS

El anotador oficial acreditará participación en un doble play o triple play a cada defensor que logre realizar un out o una asistencia cuando dos o tres jugadores son eliminados entre el tiempo en que se realiza un lanzamiento y el tiempo en que la bola inmediatamente se convierta en muerta o esté otra vez en posesión del lanzador en su posición de lanzar, a menos que ocurra un error, o que una mala jugada intervenga entre los outs realizados.

Regla 9.11 Comentario: El anotador oficial acreditará un doble play o triple play también si una jugada de apelación después que la bola está en posesión del lanzador resulta en un out realizado adicional.

9.12 ERRORES

Un error es una estadística cargada en contra de un defensor cuya acción ha beneficiado al equipo a la ofensiva, tal como se establece en esta Regla 9.12.

(A) El anotador oficial le cargará un error a cada defensor:

(1) cuya mala jugada (dejar caer la bola, dejar escapar la bola o realizar una mala tirada) prolongue la vez al bate de un bateador, prolongue la presencia en bases de un corredor o permita a un corredor avanzar una o más bases, al menos que, a juicio del anotador oficial, tal defensor deliberadamente permita caer una bola de fly en territorio foul con corredor en tercera base con menos de dos out con el objetivo de que ese corredor no anote después de la cogida;

Regla 9.12 (A)(1) Comentario: El manejo lento de la bola que no implique una mala jugada no se interpretará como un error. Por ejemplo, el anotador oficial no le cargará un error a ningún defensor que juega una bola de rolling limpiamente pero no tira a tiempo a primera base para eliminar al bateador. No es necesario que un defensor toque la bola para que se le apunte un error. Si una bola de rolling pasa entre las piernas de un defensor o un fly de poca elevación se cae sin ser tocado y a juicio del anotador el defensor pudo haber cogido la bola con un esfuerzo ordinario, el anotador oficial le apuntará un error a ese defensor. Por ejemplo, el anotador oficial le apuntará un error a un jugador de cuadro cuando una bola de Rolling pasa

rolling pasa por cualquiera de los dos lados de éste si, a juicio del anotador oficial, un defensor en esa posición hubiese jugado esa bola de rolling y eliminado al bateador realizando un esfuerzo ordinario. El anotador oficial le apuntará un error a un exterior si éste permite que una bola de fly caiga en el terreno si, a juicio del anotador oficial, un exterior en esa posición hubiese cogido esa bola de fly realizando un esfuerzo ordinario. Si una bola tirada es baja, abierta o alta, o da contra la tierra, y un corredor que pudo ser eliminado por la bola tirada alcanza una base, el anotador oficial le cargará un error al jugador que hizo el mal tiro.

El anotador oficial no anotará los errores mentales o de juicio como errores, a menos de que estén específicamente cubiertos en estas Reglas. El error mental de un defensor que conlleva a una mala jugada física, tales como tirar la bola hacia las gradas o dejarla rodar hasta el montículo del lanzador, creyendo erróneamente que hay tres outs, y por consiguiente permita a un corredor o corredores avanzar, no debe considerarse como un error mental para los propósitos de esta Regla por lo que el anotador oficial le cargará un error a dicho defensor que cometa tal “error mental”. El anotador oficial no le cargará un error al lanzador si éste no cubre la primera base en una jugada, la cual da como resultado que el bateador-corredor llegue a primera base sin contratiempo alguno. El anotador oficial no le cargará un error al defensor que incorrectamente tira hacia una base equivocada en una jugada. El anotador oficial le cargará un error que cause que otro defensor haga una mala jugada, por ejemplo, por hacer caer una bola del guante de otro defensor. En tal jugada, el anotador oficial le cargará un error al defensor que comete la interferencia, y no al defensor con quien el otro defensor interfirió.

(2) cuando un defensor deje caer una bola de fly que prolongue la vez al bate del bateador, ya sea si subsiguientemente llegue a primera base o es eliminado;

(3) cuando un defensor coja una bola tirada o de rolling a tiempo para eliminar al bateador- corredor y no pise la primera base o deje de tocar al bateador-corredor.

(4) cuando un defensor coja una bola tirada o de rolling a tiempo para eliminar a cualquier corredor en una jugada forzada y no pise la primera base o deje de tocar al corredor.

(5) cuyo mal tiro permita a un corredor llegar a una base safe, cuando a juicio del anotador, un buen tiro hubiese eliminado a dicho corredor, a menos que dicho mal tiro se realice para evitar una base robada.

(6) cuyo mal tiro tratando de prevenir el avance de un corredor permita a ese corredor o cualquier otro avanzar una o más bases extras más allá de las que dicho corredor hubiese alcanzado de no haber existido es mal tiro.

(7) cuyo mal tiro produzca un bote irregular, toque una base o la goma del lanzador, o toque un corredor, un defensor o un árbitro, y por consiguiente permita a cualquier corredor avanzar; o

Regla 9.12 (a)(7) Comentario: El anotador oficial aplicará esta regla a un defensor cuyo tiro fue perfecto aun cuando parezca ser una injusticia. Por ejemplo, el anotador oficial le cargará a un exterior un error cuyo tiro perfecto a segunda base dé en la base y rebote hacia los exteriores, y por consiguiente permita que un corredor o corredores avancen, ya que cada base que avance un corredor debe ser justificada.

(8) cuyo intento en detener, o tratar de detener, una bola tirada perfecta permita que un corredor avance, mientras haya razón para realizar el tiro. Si dicho tiro es realizado hacia segunda base, el anotador oficial determinará a qué defensor le correspondía cubrir la segunda base, si el segunda base o el short-stop, por lo que le cargará un error al defensor negligente.

Regla 9.12 (a)(8) Comentario: Si, a juicio del anotador oficial, no había razón para realizar el tiro, el anotador oficial le cargará un error al defensor que lo realizó.

(B) El anotador oficial cargará solamente un error sobre un mal tiro, sin tomar en consideración el número de bases avanzadas por uno o más corredores.

(C) Cuando un árbitro le conceda al bateador, o a cualquier corredor o corredores una o más bases a causa de interferencia u obstrucción, el anotador oficial le cargará al defensor que cometió la interferencia u obstrucción un error, no importa cuántas bases el bateador, o corredor o corredores puedan haber avanzado.

Regla 9.12(c) Comentario: El anotador oficial no cargará el error si la obstrucción no cambia la jugada, en opinión del anotador.

(D) El anotador oficial no le cargará un error:

(1) al receptor cuando éste, después de recibir el lanzamiento, realiza un mal tiro tratando de evitar una base robada, al menos que el mal tiro permita que el corredor que roba avance una o más bases o permita que otro corredor avance una o más bases;

(2) a cualquier defensor que realice un mal tiro si a juicio del anotador no hubiese sido eliminado con un tiro perfecto con un esfuerzo ordinario, al menos que dicho mal tiro permita que un corredor avance otra base extra a la que el corredor hubiese llegado de no haber sido malo el tiro;

(3) a cualquier defensor que realice un mal tiro tratando de completar un doble play, a menos que dicho mal tiro permita que cualquier corredor avance una base extra a la que dicho corredor hubiese alcanzado de no haber sido malo el tiro;

(4) a cualquier defensor cuando, después de parar una bola de rolling o dejar caer una bola de fly, una línea o una bola tirada, él recupera la bola con tiempo para hacer out forzado a un corredor en cualquier base; o

(5) a cualquier defensor cuando se anote un wild pitch o un passed ball.

Regla 9.12(d) Comentario: Cuando un defensor deje caer una bola tirada la cual, de haberse cogido, hubiese completado un doble play o triple play, el anotador oficial le cargará un error al defensor que dejó caer la bola y acreditará una asistencia al defensor que hizo el tiro.

(E) El anotador oficial no cargará un error cuando al bateador se le adjudica la primera base en una base por bolas, cuando es golpeado por un lanzamiento, o a causa de un wild pitch o passed ball.

Regla 9.12(E) Comentario: Ver Regla 9.13 por reglas de anotación adicionales relacionadas con wild pitches y passed balls.

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

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

(i) el bateador-corredor avanza una base más allá de la primera base;

(ii) cualquier corredor forzado a avanzar por una base por bolas avanza más de una base; o
(iii) cualquier corredor, no forzado a avanzar, avanza una o más bases, el anotador oficial anotará la base por bolas, así como el wild pitch o passed ball, según sea el caso.

(2) Cuando el receptor recupera la bola después de un wild pitch o passed ball sobre el tercer strike, elimina al bateador-corredor en un tiro a primera base, o toca al bateador-corredor, pero otro corredor o corredores avanzan, el anotador oficial anotará el strikeout, el out realizado y asistencias, si las hay, y acreditará el avance del otro corredor o corredores en una jugada de selección (fielder's choice).

Regla 9.12 (f) Comentario: Ver Regla 9.13 por reglas de anotación adicionales relacionadas con wild pitches y passed balls.

9.13 WILD PITCHES Y PASSED BALLS

Un wild pitch se define en la "Definición de Términos" (Wild Pitch). Un passed ball es una estadística que se le carga a un receptor cuya acción ha causado el avance de un corredor o corredores, tal como se establece en esta Regla 9.13.

(A) El anotador oficial cargará al lanzador con un wild pitch cuando una bola legalmente lanzada es tan alta, o tan abierta, o tan baja, que el receptor no puede detener y controlar la bola con un esfuerzo ordinario, y de ese modo permita el avance a un corredor o corredores.

El anotador oficial cargará al lanzador con un wild pitch cuando una bola legalmente lanzada toque el terreno o el home plate antes de llegar al receptor y no sea cogida por el éste, permitiendo el avance de un corredor o corredores. Cuando el tercer strike es un wild pitch, permitiendo al bateador alcanzar la primera base, el anotador oficial anotará un strikeout y un wild pitch.

(B) El anotador oficial le cargará al receptor un passed ball cuando él deje de retener o controlar una bola legalmente lanzada la cual pudo haber sido retenida o controlada con un esfuerzo ordinario, y de ese modo permita el avance de un corredor o corredores. Cuando el tercer strike es un passed ball, permitiendo al bateador alcanzar la primera base, el anotador oficial anotará un strikeout y un passed ball.

Regla 9.13: Comentario: El anotador oficial no cargará un wild pitch ni passed ball si el equipo a la defensiva realiza un out antes que cualquier corredor avance. Por ejemplo, si un lanzamiento toca el terreno, y pasa al receptor con un corredor en primera base, pero el receptor recupera la bola y tira a segunda a tiempo para eliminar al corredor, el anotador oficial no cargará al lanzador con un wild pitch. El anotador oficial acreditará el avance de cualquier otro corredor en una jugada de selección (fielder's choice). Si un receptor deja caer un lanzamiento, por ejemplo, con un corredor en primera base, pero el receptor recupera la bola y tira a segunda a tiempo para eliminar al corredor, el anotador oficial no cargará al receptor con un passed ball. El anotador oficial acreditará el avance de cualquier otro corredor en una jugada de selección (fielder's choice). Ver Reglas 9.07(a), 9.12(e) y 9.12(f) por reglas de anotación adicionales relacionadas con wild pitches y passed balls.

9.14 BASES POR BOLAS

Una base por bolas se define en "Definición de Términos" (Base 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 fuera de la zona de strike, pero en el caso de que la cuarta bola toque al bateador se anota como “bateador golpeado”.

Regla 9.14(a): Comentario: Ver Regla 9.16(h) para el procedimiento cuando más de un lanzador están involucrados en el otorgamiento de una base por bolas. Ver también la Regla 9.15 (b), la cual presenta situaciones en las que un bateador sustituto recibe una base por bolas.

(B) El anotador oficial anotará una base por bolas intencional cuando el lanzador no haga ningún intento de lanzar el último lanzamiento al bateador dentro de la zona de strike, sino que deliberadamente lanza la bola abierta por fuera del cajón del receptor.

(C) Si un bateador que recibió una base por bolas es eliminado por rehusar avanzar a primera base el anotador oficial no acreditará una base por bolas, sino que le cargará al bateador una vez al bate.

(D) El anotador oficial anotará una base intencional cuando a un bateador se le otorga la primera base porque el manager del equipo a la defensa le hace saber al árbitro de su intención de otorgarle la primera base.

9.15 STRIKE OUT

Un strikeout es una estadística acreditada a un lanzador y cargada a un bateador cuando el árbitro canta tres strikes sobre el bateador, tal como se establece en esta Regla 9.15.

(A) El anotador oficial anotará un ponchado cada vez que un bateador;

(1) es eliminado en un tercer strike cogido por el receptor;

(2) es eliminado en 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) toca la bola de foul sobre el tercer strike, al menos que dicho toque de bola sobre el tercer strike resulta en un fly de foul cogido por cualquier defensor. En ese caso el anotador oficial no anotará un strikeout y le acreditará al defensor que cogió dicho fly de foul un out realizado.

(B) Cuando el bateador sale del partido con dos strikes en su contra, y el bateador sustituto completa el strikeout, el anotador oficial le anotará el strikeout y la vez al bate al primer bateador. Si el bateador sustituto completa la vez al bate de cualquier otra forma, incluyendo una base por bolas, el anotador oficial anotará la acción como habiendo sido realizada por el bateador sustituto.

9.16 CARRERAS LIMPIAS Y CARRERAS PERMITIDAS

Una carrera limpia es una carrera de la cual se responsabiliza al lanzador. Para determinar las carreras limpias, el anotador oficial deberá reconstruir la entrada sin errores (lo cual excluye una interferencia del receptor) y los passed balls, dando 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 anotará una carrera limpia cada vez que un corredor llegue a home por la ayuda de un hit indiscutible, toque de bola de sacrificio, un fly de sacrificio, bases robadas, outs realizados, fielder’s choices, bases por bolas, bateadores golpeados por lanzamientos, balks, o wild pitches (incluyendo wild pitch sobre el tercer strike el cual permita a un bateador llegar a primera base) antes que haya habido todas las probabilidades de fildeo para retirar al equipo de la ofensiva.

Para el propósito de esta regla, una sanción por interferencia defensiva se interpretará como una probabilidad de fildeo. Un wild pitch es únicamente una falta del lanzador y contribuye a una carrera limpia exactamente como una base por bolas o un balk.

Regla 9.16(a): Comentario: A continuación, presentamos ejemplos de carreras limpias cargadas al lanzador:

(1) El lanzador N° 1 elimina al bateador A y al bateador B, los dos primeros bateadores de la entrada. El bateador C llega a primera base por un error cargado a un defensor. El bateador D conecta cuadrangular. El bateador E conecta cuadrangular. El lanzador N° 1 elimina al bateador F para finalizar la entrada. Han anotado tres carreras, pero ninguna carrera limpia se le anotará al lanzador N° 1, ya que el bateador C debió haber sido el tercer out de la entrada al reconstruirse sin errores.

(2) El lanzador N° 1 elimina al bateador A y el bateador B conecta un triple. Al lanzarle al bateador C el lanzador N° 1 comete un wild pitch, permitiendo que el corredor de tercera anote. El lanzador elimina a los bateadores C y D. Ha anotado una carrera limpia, pues el wild pitch contribuye a que una carrera sea limpia. En una entrada en la cual un bateador corredor alcanza la primera base por una interferencia del receptor, tal bateador-corredor no contará como una carrera limpia que subsiguientemente él anote. El anotador oficial no asumirá, sin embargo, que tal bateador hubiera resuelto en un out en ausencia de la interferencia del receptor (a diferencia de, por ejemplo, situaciones en las cuales un bateador corredor alcanza la primera base por una mala jugada de un defensor, que es un error). Se desconoce cómo dicho bateador hubiese continuado en ausencia de la interferencia del receptor porque tal bateador nunca tuvo la oportunidad de completar su vez al bate. Compare los siguientes ejemplos:

(3) Con dos out, el bateador A alcanza la primera base por un error en fildeo del short-stop. El bateador B conecta un cuadrangular. El bateador C es eliminado por strikeout y completa el tercer out de la entrada. Dos carreras han anotado, pero ninguna será cargada como limpia ya que la vez al bate del bateador A hubiera sido el tercer out de la entrada, al reconstruirse sin errores.

(4) Con dos out, el bateador A alcanza la primera base por una interferencia del receptor. El bateador B conecta un cuadrangular. El bateador C es eliminado por strikeout y completa el tercer out de la entrada. Dos carreras han anotado, una sola carrera se anotará como limpia (la del bateador B que conecta el cuadrangular), pues el anotador oficial no puede asumir que el bateador A hubiera sido el out que daba la entrada como terminada, de no haber existido 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 ha sido prolongado por un fly de foul que sea dejado caer;

(2) a causa de interferencia u obstrucción; o

(3) a causa de cualquier error de fildeo.

(C) Ninguna carrera será limpia cuando sea anotada por un corredor cuya vida se prolongó por un error, si dicho corredor pudo haber sido puesto out en una jugada sin error.

(D) Ninguna carrera será limpia cuando el avance del corredor ha sido ayudado por error, un passed ball, o una interferencia defensiva u obstrucción, si a juicio del anotador esa carrera no se habría anotado sin la ayuda de dicha mala jugada.

(E) En un error del lanzador se aplica el mismo procedimiento que un error de cualquier otro defensor al calcular las carreras limpias.

(F) Cuando ocurre un error de fildeo, al lanzador se le dará el beneficio de la duda al determinar a qué base habrían avanzado cualquiera de los corredores, si el fildeo del equipo a la defensiva

hubiera sido sin error.

(G) Cuando los lanzadores se cambian durante una entrada, al lanzador relevo no se le apuntará cualquier carrera (sea limpia o sucia) anotada por un corredor que estaba en base en el momento en que él entró en el juego, ni las carreras anotadas por cualquier corredor que llegó a una base en un fielder's choice en el cual se eliminó a un corredor dejado en base por el lanzador precedente. Regla 9.16(G): Comentario: La intención de esta regla es apuntarle a cada lanzador el número de corredores que él deja en base, más que el número de corredores en particular. Cuando un lanzador deje corredores en base, y es relevado, se le apuntarán todas las carreras que posteriormente anoten incluyendo el número de corredores que dejó en base cuando salió del juego, a menos que dichos corredores sean eliminados sin la acción del bateador, por ejemplo, cogidos robando, sorprendido fuera de la base, o declarado out por interferencia cuando el bateador-corredor no alcanza la primera base en la jugada. Por ejemplo:

(1) El lanzador N° 1 da base por bolas al jugador "A" y es relevado por el lanzador N° 2. El jugador "B" es out en rolling enviando a segunda al jugador "A". El jugador "C" es out en fly. El jugador "D" conecta un hit, anotando el jugador "A". Apúntele una carrera al lanzador N° 1.

(2) El lanzador N° 1 le da la base por bolas al jugador "A" y es relevado por el lanzador N° 2. El jugador "B" fuerza en segunda al jugador "A". El jugador "C" es out en rolling enviando a segunda al jugador "B". El jugador "D" conecta un hit, anotando el jugador "B". Apúntele una carrera a lanzador N° 1.

(3) El lanzador N° 1 le da la base por bolas al jugador "A" y es relevado por el lanzador N° 2. El jugador "B" conecta hit enviando a tercera al jugador "A". El jugador "C" conecta un rolling por el campo corto, y el jugador "A" es out en home, el jugador "B" va a segunda. El jugador "D" es out en fly. El jugador "E" conecta hit, anotando jugador "B". Apúntele una carrera al lanzador N° 1.

(4) El lanzador N° 1 le da la base por bolas al jugador "A" y es relevado por el lanzador N° 2. El jugador "B" recibe la base por bolas. El jugador "C" es out en fly. El jugador "A" es sorprendido fuera de segunda base. El jugador "D" conecta un doble, anotando el jugador "B" desde primera base. Apúntele una carrera al lanzador N° 2.

(5) El lanzador N° 1 le da la base por bolas al jugador "A" y es relevado por lanzador N° 2. El lanzador N° 2 le da la base por bolas al jugador "B" y es relevado por lanzador N° 3. El jugador "C" fuerza en tercera base al jugador "A". El jugador "D" fuerza en tercera base al jugador "B". El jugador "E" conecta un cuadrangular, anotando tres carreras. Apúntele una carrera al lanzador N° 1; una carrera a lanzador N° 2 y una carrera a lanzador N° 3.

(6) El lanzador N° 1 le da la base por bolas al jugador "A" y es relevado por lanzador N° 2. El lanzador N° 2 le da la base por bolas a jugador "B". El jugador "C" conecta un hit, llenando las bases. El jugador "D" fuerza en home al jugador "A". El jugador "E" conecta hit anotando los jugadores "B" y "C". Apúntele una carrera a lanzador N° 1 y una carrera a lanzador N° 2.

(7) El lanzador N° 1 le da la base por bolas al jugador "A" y es relevado por lanzador N° 2. El lanzador N° 2 permite que "B" conecte un hit, pero "A" es out tratando de llegar a tercera base. "B" llega a segunda base en tiro. "C" conecta un hit, anotando "B". Cárguele una carrera al lanzador N° 2.

(H) Un lanzador de relevo no será responsable cuando el primer bateador a quien él le lanza llega a primera base por cuatro bolas cantadas 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, y ningún strike,

2 bolas, y 1 strike,
3 bolas, y ningún strike,
3 bolas, 1 strike,
3 bolas, 2 strikes,

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

(2) Cualquier otra acción de dicho bateador, tales como alcanzar una base por hit, un error, un fielder's choice, un out forzado, o golpeado por una bola lanzada, será la causa para que dicho bateador se le apunte al lanzador de relevo.

Regla 9.16(h): Comentario: Los requisitos de la 9.16(h)(2) no se consideran que afecten o estén en conflicto con las disposiciones de 9.16(g)(3) si, cuando el lanzador es cambiado, la cuenta es:

2 bolas, 2 strikes,
1 bola, 2 strikes,
1 bola, 1 strike,
1 bola, y ningún strike,
Ninguna bola, 2 strikes,
Ninguna bola, 1 strike,

El anotador oficial le anotará ese bateador y su acción al lanzador de relevo.

(l) Cuando se cambio el lanzador durante una entrada, el lanzador de relevo no tendrá el beneficio previo, de probabilidades por outs no aceptados, al determinarse las carreras limpias. Regla 9.16(i): Comentario: La intención de esta regla es cargar a los lanzadores de relevo con las carreras limpias por las cuales son ellos solamente responsables. En algunos momentos, las carreras cargadas como limpias contra el lanzador de relevo podrán ser cargadas como sucias contra el equipo. Por ejemplo:

(1) Con dos out, lanzador N° 1 le da la base por bolas al jugador "A". El jugador "B" alcanza la primera base por un error. El lanzador N° 2 releva al lanzador N° 1. El jugador "C" conecta un cuadrangular, anotando tres carreras. Cárguesele dos carreras sucias al lanzador N° 1. Una carrera limpia al lanzador N° 2.

(2) Con dos out, el lanzador N° 1 le da la base por bolas a los jugadores "A" y "B", y es relevado por el lanzador N° 2. El jugador "C" alcanza la primera base por error. El jugador "D" conecta un cuadrangular, anotando cuatro carreras. Cárguesele dos carreras sucias al lanzador N° 1. Dos carreras sucias al lanzador N° 2.

(3) Con ningún out, el lanzador N° 1 le da la base por bolas al jugador "A". El jugador "B" alcanza la primera base por error. El lanzador N° 2 releva al lanzador N° 1. El jugador "C" conecta un cuadrangular, anotando tres carreras. Los jugadores "D" y "E" son eliminados por strikeout. El jugador "F" alcanza la primera base por un error. El jugador "G" conecta un cuadrangular anotando dos carreras. Cárguesele dos carreras, una limpia al lanzador N° 1. Cárguesele tres carreras, una limpia a lanzador N° 2.

9.17 LANZADOR GANADOR Y PERDEDOR

(A) El anotador oficial acreditará como lanzador ganador aquel lanzador cuyo equipo toma la ventaja mientras ese lanzador está en el juego, o durante la entrada a la ofensiva en la cual ese lanzador es sustituido del juego, y no pierde tal ventaja, al menos que

- (1) tal lanzador es el lanzador abridor y se aplica la Regla 9.17(b); o
- (2) se aplica la Regla 9.17 (c).

Regla 9.17 (a) Comentario: Cada vez que la anotación esté empatada, el juego se convierte en un nuevo encuentro en lo concerniente a lanzador ganador. Una vez que el equipo contrario toma la ventaja, todos los lanzadores que han lanzado hasta ese momento 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, la cual se mantiene hasta el final del partido, ese lanzador será el lanzador ganador.

(B) Si el lanzador cuyo equipo toma la ventaja mientras que ese lanzador está en el juego, o durante la entrada a la ofensiva en la cual ese lanzador es sustituido en el juego, y no pierde tal ventaja, es un lanzador abridor que no ha completado

(1) cinco entradas de un juego pactado a seis o más entradas a la defensa, o

(2) cuatro entradas de un juego pactado a cinco entradas a la defensa, entonces el anotador oficial acreditará como lanzador ganador al lanzador de relevo, si sólo hay un lanzador de relevo, o si el lanzador de relevo quien, a juicio del anotador fue el más efectivo, si hay más de un lanzador de relevo.

Regla 9.17 (b): Comentario: Es la intención de esta Regla 9.17 (b) que un lanzador de relevo lance al menos una entrada completa o un lanzamiento cuando se realiza un out crucial, dentro del contexto del juego (incluyendo la anotación), con el objetivo de ser acreditado como lanzador ganador. Si el primer lanzador de relevo lanza con efectividad, el anotador oficial no deberá presumiblemente acreditar a ese lanzador con la victoria, ya que la regla requiere que la victoria sea acreditada al lanzador que fue el más efectivo. El anotador oficial, al determinar qué lanzador de relevo fue el más efectivo, debe considerar el número de carreras, carreras limpias, y corredores de base permitidos por cada lanzador de relevo y el contexto del juego en el momento de la aparición de cada lanzador de relevo. Si dos o más lanzadores de relevo fueron similarmente efectivos, el anotador oficial deberá dar la suposición de que el primer lanzador es el lanzador ganador.

(C) El anotador oficial no acreditará como lanzador ganador al lanzador de relevo que fue inefectivo en una aparición breve, cuando al menos un lanzador de relevo sucesor lance de forma efectiva y ayude a su equipo a mantener su ventaja. En tal caso, el anotador oficial acreditará como lanzador ganador al lanzador de relevo sucesor que fue más efectivo, a juicio del anotador oficial.

Regla 9.17 (c): Comentario: El anotador oficial debe generalmente, pero no es obligatorio, considerar que la aparición de un lanzador de relevo es inefectiva y breve si tal lanzador de relevo lanza menos de una entrada y permite dos o más carreras limpias (aun cuando dichas carreras son cargadas a un lanzador previo). El comentario de la Regla 9.17 (b) proporciona una guía para la selección del lanzador ganador de entre varios lanzadores de relevo sucesivos.

(D) Un lanzador perdedor es un lanzador responsable de la carrera que le da una ventaja al equipo ganador la cual mantiene hasta el final del juego.

Regla 9.17(d): Comentario: Cada vez que la anotación esté empatada, el juego se convierte en un

nuevo encuentro en lo concerniente a lanzador perdedor.

9.18 PARTIDOS SIN CARRERAS.

A ningún lanzador se le acreditará haber lanzado un partido sin carreras a menos que él lance el partido completo, o a menos que él entre al juego con ningún out antes que el equipo contrario haya anotado en la primera entrada, retire al equipo contrario sin que le anoten carreras y lance todo el resto del juego. Cuando dos o más lanzadores se combinan para lanzar un juego de cero carreras, una nota a ese efecto debe ser incluida en los records oficiales de la liga para lanzadores.

9.19 PARTIDO SALVADO

Un partido salvado es una estadística acreditada a un lanzador de relevo, tal como se establece en esta Regla 9.19.

El anotador oficial le acreditará a un lanzador un partido salvado cuando dicho lanzador reúna las cuatro condiciones siguientes:

(a) Él sea el lanzador que termina un partido ganado por su equipo;

(b) Él no sea el lanzador ganador;

(c) Él sea acreditado con al menos 1/3 de una entrada lanzada; y

(d) Él califique bajo una de las siguientes condiciones:

(1) Él entre al partido con una ventaja de no más de tres carreras y lance por lo menos una entrada;
o

(2) Él entre al partido, sin tener en cuenta el conteo, cuando la carrera potencial del empate se encuentre en base, o al bate, o sea el siguiente bateador en turno (es decir, que la carrera potencial del empate ya se encuentra en una de las bases o sea uno de los dos primeros bateadores a quien él se enfrente); o

(3) Él lance por lo menos tres entradas.

9.20 ESTADISTICAS

La RFEBS designará un director de estadísticas. El estadístico mantendrá un registro acumulativo de todos los records de bateo, defensa, corrido de bases y records de lanzadores especificados en la [Regla 9.02](#) para cada jugador que aparezca en un partido de competición.

El estadístico preparará un boletín al final de temporada, incluyendo todos los records individuales y por equipos de cada partido del campeonato, y presentará este boletín a la RFEBS. Este boletín identificará a cada jugador por su primer nombre y apellido, e indicará en cada bateador si batea a la derecha, a la zurda o a ambas; en cuanto a cada defensor y lanzador si son derechos o zurdos.

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

Regla 9.20 Comentario: El anotador oficial acreditará a un jugador haber jugado a la defensa si dicho jugador está en el terreno durante al menos un lanzamiento o jugada. Si un partido es declarado terminado (por ejemplo, a causa de la lluvia) después que un jugador sustituto entre al terreno de juego, pero antes de que se realice un lanzamiento o se haga una jugada, el anotador oficial acreditará a tal jugador con un partido jugado en las estadísticas de bateo, pero no acreditará a dicho jugador con estadísticas a la defensiva. Si un partido es declarado terminado (por ejemplo, a causa de la lluvia) después que un lanzador entre al terreno de juego, pero antes de que se realice un lanzamiento o se haga una jugada, el anotador oficial acreditará a tal lanzador con un partido jugado en las estadísticas de bateo pero no acreditará a dicho lanzador con estadísticas a la defensivas.

Cualquier juego celebrado para decidir un empate al final del campeonato debe ser incluido en las estadísticas de la temporada.

9.21 DETERMINACIÓN RECORDS DE PORCENTAJE

PARA CALCULAR:

(A) El porcentaje de partidos ganados y perdidos, divida el número de partidos ganados, entre el total de partidos ganados y perdidos;

(B) El promedio de bateo, divida el número total de hits (no el total de bases obtenidas con los hits) entre el número total de veces al bate, como se define en 9.02(a);

(C) El porcentaje de slugging, divida el número total de bases obtenidas en todos los hits conectados, entre el total de veces al bate, como se define en 9.02(a);

(D) El promedio de fildeo, divida el total de outs realizados y asistencias, entre el total de outs realizados, asistencias y errores;

(E) El promedio de carreras limpias del lanzador, multiplique el total de carreras limpias apuntadas en contra de sus lanzamientos por 9, y divida el resultado entre el número total de entradas que él ha lanzado;

Regla 9.21(e): Comentario: Por ejemplo: $9 \frac{1}{3}$ de entradas lanzados y 3 carreras limpias es un promedio de 2,89 (3 carreras limpias por 9 dividido por $9 \frac{1}{3}$ es igual a 2,89).

(F) El porcentaje de embasado, divida el total de hits, todas las bases por bolas, y golpeado por el lanzamiento por el total de veces al bate, todas las bases por bolas, golpeado por el lanzamiento y flys de sacrificio.

Regla 9.21(f): Comentario: A fin de computar el porcentaje de embasado, no tome en cuenta la llegada a primera base por interferencia y obstrucción.

9.22 NORMAS MÍNIMAS PARA PREMIOS INDIVIDUALES

Para asegurar la uniformidad en la asignación de los campeones de bateo, lanzadores y fildeo, de dichos líderes tendrán que ajustarse a las normas mínimas de actuación:

(A) El campeón individual de bateo, slugging, o porcentaje de embasado será el jugador con el más alto promedio al bate, de slugging o de porcentaje de embasado, con tal que esté acreditado con un total de tantas o más apariciones al home en los partidos del campeonato como el número de partidos programados para cada equipo en dicha competición, multiplicadas por 2,7. El total de las apariciones al home incluirán el total de veces al bate, más las bases por bolas recibidas, veces que ha sido golpeado por lanzamiento, toques de bola de sacrificio, fly de sacrificio y las veces que se le ha adjudicado la primera base a causa de una interferencia u obstrucción. A pesar del requerimiento de las apariciones al home mínimas, cualquier jugador con menos de este número requerido de apariciones, cuyo promedio sería el más alto si le fuere cargado el número requerido de apariciones como veces oficiales al bate, entonces a ese jugador se le concederá el campeonato de bateo, campeonato de slugging, o de porcentaje de embasado, según sea el caso.

(B) El campeón individual de los lanzadores de una competición será el lanzador con el promedio más bajo de carreras limpias, con tal que él haya lanzado por lo menos tantas entradas como número de juegos programados para cada equipo en esa competición.

(C) Los campeones individuales de fildeo serán los defensores con el más alto promedio de fildeo en cada posición, con tal que:

(1) Si es un receptor, debe haber participado como receptor por lo menos en la mitad del número de juegos programados para cada equipo en la competición;

(2) Si es un jugador de cuadro o 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) Si es 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 de fildeo tan alto o más, y haya participado en un número mayor de jugadas en menor número de entradas, con lo que él será el campeón de fildeo.

9.23 REGLAS PARA EL CUMPLIMIENTO DE LOS RECORDS ACUMULATIVOS

(A) RECORD DE HITS CONSECUTIVOS. El récord de hits consecutivos no será terminado si la aparición en home termina en una base por bolas, golpeado el bateador, interferencia defensiva o toque de sacrificio. Un fly de sacrificio terminará el récord.

(B) RECORD DE PARTIDOS CONSECUTIVOS BATEANDO HIT. El récord de partidos consecutivos bateando hit no será terminado si todas las apariciones al home del jugador (una o más) terminan en una base por bolas, golpeado el bateador, interferencia defensiva o un toque de sacrificio. El récord terminará si el jugador batea un fly de sacrificio y no un hit. La labor de un jugador bateando hit en partidos consecutivos será determinado por los partidos consecutivos en el cual el jugador aparezca y no en los partidos jugados por su equipo.

(C) RECORDS DE PARTIDOS CONSECUTIVOS. El récord de partidos consecutivos se extenderá si el jugador juega una mitad de entrada a la defensiva, o si él completa una vez al bate alcanzando una base o siendo eliminado. Una aparición como corredor sustituto solamente no prolongará el récord. Si un jugador es expulsado de un partido por un árbitro antes de que él pueda cumplir con los requisitos de esta regla 9.23 (c), esto no afectará a su récord.

(D) PARTIDOS SUSPENDIDOS. Para el propósito de esta regla 9.23, todos los cumplimientos para la terminación de un partido suspendido serán considerados como que ocurrieron en la fecha original del partido.

DEFINICION DE TÉRMINOS

ESFUERZO ORDINARIO (ORDINARY EFFORT) es el esfuerzo que un defensor de habilidad media en una posición en la que la competición debe exhibir sobre una jugada, con marcada consideración dada por las condiciones del campo y del tiempo.

Regla 2.00 Comentario de (Esfuerzo ordinario): Este parámetro, mencionado en varias ocasiones en las reglas oficiales de anotación (e.g., [Reglas 9.05\(a\)\(4\), 9.05\(a\)\(6\), 9.05\(b\)\(3\)](#), (Hits de Bases); [9.08\(b\)](#)(Sacrificios); [Comentario de la 9.12\(a\)\(1\), 9.12\(d\)\(2\)](#) (Errores); y [9.13\(a\), 9.13\(b\)](#)(Wild Pitches y Passed Balls) y en las reglas oficiales de béisbol (e.g., [Regla 5.09](#) (Infield Fly), es un parámetro objetivo en consideración con cualquier defensor en particular. En otras palabras, aún si un defensor realizara su máximo esfuerzo, si ese esfuerzo quedara corto en comparación con lo que un defensor medio en esa competición hubiese hecho en una situación, el anotador oficial deberá cargarle a ese defensor un error.

FIELDER'S CHOICE es el acto de un defensor que coge un rolling fair, y en vez de tirar a primera base para eliminar al bateador-corredor, tira a otra base en un intento de eliminar a un corredor precedente. El término se usa también por los anotadores (a) para justificar el avance del bateador corredor que llega a una o más bases extra cuando el defensor que coge un batazo de hit intenta eliminar a un corredor precedente; (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).

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 él pierde contacto con la base.

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.

(Todas las definiciones están por orden alfabético).

ANOTADOR OFICIAL. Véase [Regla 9.00](#)

APRECIACIÓN es una decisión basada en el juicio del árbitro.

APELACIÓN es el acto de un defensor de reclamar la violación de las reglas por el equipo a la ofensiva.

ATRAPADA es el acto de un defensor de obtener una posesión segura en su mano o guante de una bola de aire y retenerla firmemente; con tal que no utilice su gorra, protector, bolsillo o cualquier parte de su uniforme para obtener la posesión. No es una atrapada, sin embargo, si simultánea o inmediatamente después de su contacto con la bola, choca con un jugador, con una pared o valla, o si se cae al suelo, y como resultado de tal choque o caída, se le cae la bola. No es una cogida si un defensor toca una bola de fly que después golpea a un miembro del equipo a la ofensiva o un árbitro y a continuación es atrapada por otro jugador a la defensiva. Si el defensor ha realizado la atrapada y se le cae la bola durante la acción de hacer un tiro a continuación de la atrapada, se decidirá que la bola ha sido atrapada. Para establecer la validez de la atrapada, el defensor deberá retener la bola el tiempo suficiente para probar que tiene un control completo de la misma y que su acción de soltar la bola es voluntaria e intencional.

Comentario (Atrapada): *Una atrapada es legal si la bola es finalmente sostenida por cualquier defensor, aun cuando haga juegos malabares, o sea sostenida por otro defensor antes que ésta toque el suelo. Los corredores pueden abandonar sus bases desde el momento en que el primer defensor tocó la bola. Un defensor puede estirarse sobre una valla, cuerda u otra línea de demarcación para realizar una atrapada. Puede saltar sobre la parte alta de una valla o lona enrollada que puede encontrarse en territorio foul. Ninguna interferencia debe ser concedida cuando un defensor se estira sobre una valla, cuerda o dentro de las gradas para coger una bola. El defensor hace esto a su propio riesgo.*

Si un defensor, tratando de coger una bola en el borde del dugout, es sostenido por un jugador o jugadores de cualquiera de los dos equipos para evitar una aparente caída y logra efectuar la atrapada, ésta será admitida. Si se cae manteniendo la bola e su guate o mano, será una atrapada e inmediatamente la bola quedara muerta. Si el defensor pone el pie o mano en territorio muerto y atrapa la bola tirada o bateada no será una atrapada legal.

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

BANQUILLO o DUGOUT es el asiento reservado para los jugadores, sustitutos y otros miembros del equipo en uniforme cuando ellos no están activamente ocupando el campo de juego.

BASE es uno de los cuatro puntos que deben ser tocados por un corredor para anotar una carrera, más usualmente aplicado a las almohadillas o sacos de lona y el home que es una placa de goma (un pentágono) los cuales marcan los puntos de las bases.

BASE POR BOLAS es una adjudicación de la primera base concedida a un bateador que, durante su turno al bate, recibe cuatro lanzamientos fuera de la zona de strike o seguidamente de la señal dada por el mánager del equipo a la defensa al árbitro principal, de otorgarle la base intencional al bateador.

BATAZO DE ROLLING es una bola bateada que rueda o va botando por el suelo.

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

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 por la cual se convirtió en corredor finaliza.

BATERÍA es el lanzador y el receptor.

BOLA es un lanzamiento que no pasa por la zona de strike en su trayectoria por el aire y a la que el bateador no le ha hecho swing.

Comentario (Bola): *Si el lanzamiento toca el suelo 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 hace swing a dicho lanzamiento después de dos strikes, la bola no puede considerarse atrapada, conforme a lo que determinan las Reglas 6.05 (c) y 6.09 (b). Si el bateador batea dicho lanzamiento, la acción posterior será la misma como si bateara la bola en su trayectoria por el aire.*

BOLA BUENA es una bola 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 territorio bueno cuando salte hacia los exteriores pasando más allá de la primera o tercera base, o que toque 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 territorio bueno, toque a un árbitro o jugador o que, mientras está sobre territorio bueno, pasa de aire hacia fuera del campo de juego.

Para juzgar si un fly está en terreno bueno será decidido de acuerdo con la posición relativa de la bola y la línea de foul, incluyendo los postes finales sobre la valla, y no por el hecho de que el defensor esté sobre territorio bueno o foul en el momento que toque la bola.

Comentario (Bola buena): *Si una bola 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 territorio foul sin tocar a un jugador o árbitro y antes de que pase la primera o tercera base, es una bola de foul; o si la bola se queda sobre territorio foul o es tocada por un jugador sobre el territorio foul, es una bola de foul. Si una bola de fly cae sobre o más allá de primera o tercera base y luego rebota hacia territorio foul, es un batazo bueno. Los equipos están implementando 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 en territorio bueno sobre la valla, para permitir a los árbitros una mayor precisión al decidir las bolas buenas y de foul.*

BOLA DE FOUL es una bola 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 territorio foul, golpea a 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 bola y la línea de foul, incluyendo las líneas finales sobre la valla, y no por el hecho de que el defensor esté sobre territorio foul o bueno en el momento que toque la bola.

Comentario (Bola de foul): Sin tocar a un defensor, una bola bateada da contra la goma del lanzador y rebota hacia territorio foul entre home y primera, o entre home y tercera, es una bola de foul.

BOLA MUERTA es una bola fuera de juego a causa de una suspensión temporal del juego producida legalmente.

BOLA VIVA es una bola que está en juego.

CAJÓN DEL BATEADOR es el área dentro de la que el bateador debe colocarse durante su turno al bate.

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

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.

COACH es un miembro del equipo en uniforme, nombrado por el mánager para desempeñar aquellas obligaciones que el mánager pueda designarle como tal, pero no limitada a actuar como coach de base.

COACH DE BASE es un miembro del equipo en uniforme, que se coloca en el cajón del coach de primera o tercera base para dirigir al bateador y a los corredores.

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

CORREDOR SORPRENDIDO ENTRE BASES (Round-Down). Es el acto de la defensiva en un intento de eliminar a un corredor entre bases.

DEFENSA (o DEFENSIVA) es el equipo, o cualquier jugador del equipo, en el campo.

DEFENSOR (FILDEADOR) es cualquier jugador a la defensiva.

DOBLE JUEGO son dos partidos reglamentariamente programados o vueltos a programar, jugados en inmediata sucesión.

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

(a) Un doble play forzado. Es aquel en el que ambas eliminaciones 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 el que la jugada forzada no está en vigor tras el primer out.

Ejemplos de jugadas forzadas a la inversa: corredor en primera base, un out, el bateador conecta un rolling por primera, el primera base pisa la base (un out) y tira al segunda base o al short-stop para que realice el segundo out. (En esta jugada hay que tocar al corredor).

Otro ejemplo: bases llenas sin outs; el bateador da un rolling por tercera base y el tercera base pisa la base (un out) y después tira al receptor para que realice el segundo out. (En esta jugada hay que tocar al corredor).

DUGOUT (Ver definición de Banquillo)

ELEVADO es una bola bateada por el aire que toma altura.

ENTRADA o INNING es la porción de un partido dentro de la cual los equipos alternan a la ofensiva y defensiva y en la cual hay tres eliminaciones realizadas por cada equipo. Cada oportunidad al bate de un equipo es la mitad de una entrada.

ESFUERZO ORDINARIO es el esfuerzo que un jugador de destreza media en una posición en esa competición debe presentar sobre una jugada, con la consideración merecida debido a las condiciones del terreno de juego y las condiciones del tiempo.

Comentario (Esfuerzo ordinario): Este estándar, nombrado varias veces en las reglas de anotación oficial (por ejemplo: Reglas 9.05 (a)(3), 9.05 (a)(4), 9.05 (a)(6), 9.05 (b)(3) (Hits); 9.08 (b) (Sacrificios); 9.12 (a)(1) Comentario, 9.12 (d)(2) (Errores); y 9.13 (a), 9.13 (b) (Wild Pitches and Passed Ball) y en las reglas oficiales del béisbol (por ejemplo, (Infield Fly)), es un estándar objetivo con respecto a algún jugador especial. En otras palabras, aun cuando un jugador hace su mejor esfuerzo, pero ese esfuerzo es menor de lo que un jugador corriente en ese puesto podría haber hecho, el anotador oficial debe cargar a ese jugador con un error.

EQUIPO es una persona o grupo de personas responsables de reunir el personal del equipo, proporcionar el campo de juego y las facilidades requeridas, y representarlo en relación con la RFEBs.

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

EXTERIOR (Outfielder) es un defensor que ocupa una posición en los exteriores, que es el área del campo de juego más distante del home.

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.

FOUL TIP es una bola bateada que va rápida y directa desde el bate al receptor y es legalmente cogida. No es un foul tip a menos que sea cogido y cualquier foul tip que sea cogido es un strike, y la bola está en juego.

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

INFIELD FLY (Elevado al Cuadro) es un elevado a territorio bueno (no se incluye un batazo de línea ni un intento de toque de bola) el cual puede ser atrapado por cualquier jugador del cuadro con un esfuerzo ordinario, cuando primera y segunda, o primera, segunda y tercera base están ocupadas, con menos de dos eliminados. El lanzador, el receptor y cualquier exterior que se sitúe dentro del cuadro en la jugada serán considerados jugadores de cuadro para el propósito de esta regla.

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

La bola está viva, y los corredores pueden avanzar a riesgo de que la bola sea atrapada, o retocar y avanzar después de que la bola sea tocada, lo mismo que en cualquier bola de fly. Si el batazo se convierte en una bola de foul, se tratará igual 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 bola de foul. Si un Infield Fly declarado cae al suelo fuera de la línea de base sin ser tocado, y rueda a terreno bueno antes de pasar la primera o tercera base, es un Infield Fly.

Comentario (Infield fly): En la regla del Infield Fly el árbitro tiene que decidir si la bola podía haber sido atrapada 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 bola es un Infield Fly aun cuando sea jugada por un exterior, si a su juicio, un jugador de cuadro podía haber atrapado la bola 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 la regla del Infield Fly es aplicada, los corredores pueden avanzar a su propio riesgo. Si en una decisión de la regla del Infield fly, el jugador del cuadro deja caer intencionalmente una bola buena, la bola permanece en juego a pesar de las disposiciones

6.05 [I]. La regla del Infield fly toma precedencia.

Si una Interferencia es cantada durante un "Infield Fly", la bola permanece viva hasta que se determine si la bola es "fair" o "foul". Si la bola es "fair", tanto el corredor que interfirió como el bateador son eliminados. Si es "foul", aun siendo atrapado, el corredor es eliminado y el bateador regresa a batear.

INTERFERENCIA

- (a) **Interferencia Ofensiva** es una acción del equipo al bate el cual interfiere, confunde, obstruye, impide o estorba a cualquier defensor que intenta realizar una jugada. Si el árbitro declara al bateador, al bateador corredor o a un corredor eliminado por interferencia, el resto de corredores volverán 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.

Comentario (Interferencia): *En caso de que el bateador-corredor no haya alcanzado la primera base, todos los corredores volverán a la última base que habían ocupado en el momento del lanzamiento; Sin embargo, si durante una jugada intermedia (INTERVENING PLAY) en el home, con menos de dos eliminados, un corredor anota mientras el bateador- corredor es declarado "out" por interferencia por salirse del carril de tres pies, el corredor que anotó quedará a salvo y la carrera vale.*

- (b) **Interferencia defensiva** es un acto realizado por un defensor, el cual estorba o impide al bateador que le pegue a la bola lanzada.
- (c) **Interferencia del árbitro** ocurre (1) cuando un árbitro de home obstruye, impide o estorba el tiro de un receptor que intenta evitar un robo de base, o (2) cuando una bola buena toca a un árbitro sobre territorio bueno antes de pasar a un defensor.

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

- (d) **Interferencia del espectador** ocurre cuando un espectador (o un objeto lanzado por el espectador) impide a un defensor hacer una jugada en situación de bola viva, entrando al terreno de juego; o extendiéndose más allá de las gradas y sobre el terreno de juego.

JUEGO ("PLAY") es la orden del árbitro para comenzar el partido o para reanudar la acción siguiente a cualquier bola muerta.

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.

Comentario (Jugada Forzada): *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 bola 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 estado un corredor en tercera o en 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 bola hubiera sido devuelta a primera, la jugada en segunda era un out forzado, completando el segundo eliminado, y la devolución a primera antes de llegar el corredor completarían los tres outs. En este caso, ninguna carrera se anotaría.*

EJEMPLO: No es un out forzado. Con un eliminado. Corredores en primera y tercera. El bateador es eliminado por el 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 volver a tiempo y es eliminado. Tres outs. Si a juicio del árbitro, el corredor de tercera tocó el home antes que la bola fuera retenida en primera base, la carrera tiene validez.

JUGADOR DEL CUADRO (Infielder) es un defensor que ocupa una posición en el cuadro interior.

JUGADA DE ELECCIÓN (Fielder's Choice) es el acto de un defensor que coge un rolling 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 llega a una o más bases extras cuando el defensor que coge el batazo de hit intenta eliminar a un corredor precedente; (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).

LANZADOR es el jugador designado para realizar los lanzamientos al bateador.

LANZAMIENTO es una bola lanzada al bateador por el lanzador. Si el lanzamiento no pasa el home o las líneas de foul es un lanzamiento nulo.

Comentario (Lanzamiento): El resto de lanzamientos de la bola realizados entre un jugador y otro, son bolas tiradas.

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

LANZAMIENTO ILEGAL es (1) un lanzamiento que se le hace al bateador cuando el lanzador no tiene su pie de 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.

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

LIGA es un grupo de clubes cuyos equipos juegan unos contra otros en una programación previamente coordinada conforme a estas reglas por la RFEBS.

LÍNEA es una bola bateada la cual va fuerte y directa desde el bate a un defensor sin que ésta toque el suelo.

MÁNAGER es una persona nombrada por el club para ser responsable de las acciones del equipo en el terreno y para representar al equipo en las conversaciones con el árbitro y el equipo contrario. Un jugador puede ser nombrado mánager.

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

OBSTRUCCIÓN es el acto de un defensor que, mientras no está en posesión de la bola, y no está en el acto de jugar la bola, impide el progreso de cualquier corredor.

Comentario (Obstrucción): *Si un defensor está a punto de recibir una bola tirada y la bola 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 jugar la bola”. Es completamente competencia y juicio del árbitro, decidir cuál es el momento en que un defensor está en el acto de jugar una bola. Después que un defensor ha hecho un intento de jugar una bola y ha fallado en su ejecución, ya no puede estar en el “acto de jugar” esa bola.*

Ejemplo: *un jugador del cuadro se tira de cabeza para coger un batazo de rolling y la bola lo pasa, y el defensor continúa tirado en el suelo e impide el avance de un corredor, es muy probable que dicho defensor haya obstruido a dicho corredor.*

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

OUT es uno de los tres que se requieren para retirar un equipo a la ofensiva durante su oportunidad al bate o es una de las tres jugadas que el equipo de la defensiva tiene que hacerle al equipo a la ofensiva para tener su oportunidad de ir al bate.

PARTIDO DECLARADO TERMINADO es uno en el cual, por cualquier razón, el árbitro principal termina el juego.

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

PARTIDO VÁLIDO. Ver [Regla 7.01](#)

PARTIDO SUSPENDIDO es un partido declarado terminado el cual debe ser completado en una fecha posterior.

PASARSE DE LA BASE AL DESLIZARSE es la acción de un jugador a la ofensiva cuando su deslizamiento en una base, otro que no sea cuando avanza desde el home a primera base, es con

tal impulso que pierde el contacto con la base.

LA PERSONA Un jugador o un árbitro es cualquier parte de su cuerpo, sus ropas o de sus implementos.

PIE DE PIVOTE del lanzador es el pie que está en contacto con la goma del lanzador cuando realiza el lanzamiento (Si el lanzador es derecho el pie de pivote es el derecho, si es zurdo el pie de pivote es el izquierdo). El otro pie es el libre que es el que apunta o se dirige hacia dónde va a lanzar.

POSICION DE SET (De lado) es una de las dos posiciones legales para lanzar.

POSICION DE WIND-UP (De frente) es una de las dos posiciones legales para lanzar.

RECEPTOR es el defensor que ocupa su posición detrás del home.

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

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

SAFE o QUIETO es una decisión tomada por el árbitro en la que un corredor tiene derecho a la base que estaba tratando de obtener.

SANCIÓN es la aplicación de estas reglas como resultado de un acto ilegal.

STRIKE es un lanzamiento legal y cantado por el árbitro cuando:

- (a) El bateador le tira y falla;
- (b) El bateador no le tira, con tal que alguna parte de la bola pase a través de la zona de strike;
- (c) El bateador batea de foul, cuando tiene menos de dos strikes;
- (d) El bateador toca la bola de foul;
- (e) Toca o golpea al bateador cuando le hace swing;
- (f) Toca o golpea al bateador en su trayectoria por el aire dentro de la zona de strike; o
- (g) Se produzca un foul tip.

SQUEEZE PLAY (Toque Suicida) es un término para designar una jugada cuando un equipo con un corredor en tercera base, intenta la anotación de ese corredor mediante un toque de bola.

TERRITORIO BUENO 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 campo de juego y perpendicularmente hacia arriba. Todas las líneas de foul están en terreno bueno.

TERRITORIO 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 partido, durante la

cual la bola está muerta.

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

TOCAR, Tocar a un jugador o árbitro es hacer contacto con cualquier parte de su cuerpo, o de su uniforme o su equipamiento que utilice (pero no las joyas [p. ej. collares, brazaletes, etc.] que use un jugador).

Comentario: El equipo se considerará usado por un jugador o árbitro si está en contacto con el lugar apropiado.

Un **TOQUE** es la acción de un defensor al tocar una base con su cuerpo, mientras retiene la bola con seguridad y firmeza en su mano o guante; o tocando a un corredor con la bola, o con su mano o guante sosteniendo la bola, en tanto que mantiene la bola con seguridad y firmeza en su mano o guante (excepto cuando solo lo toca con los cordones que cuelgan). Sin embargo, no se considera un toque si simultánea o inmediatamente después de tocar la base o al corredor, el defensor deja caer la bola. Para establecer la validez del toque el defensor deberá retener la bola lo suficiente para probar que tiene control total de la misma. Si un defensor toca a un corredor o a una base y deja caer la bola mientras está en el acto de hacer un tiro después de haber tocado, se considerará el toque como realizado. Para los fines de esta definición, ninguna joya que use un jugador (p. ej. collares, brazaletes, etc.) será considerado como parte del cuerpo del jugador.

TOQUE DE BOLA es una bola bateada a la que no se batea fuerte (ponerle el bate a una bola lanzada), sino que intencionalmente se le ha presentado el bate y empujado suavemente hacia dentro del cuadro.

TRAYECTORIA POR EL AIRE describe una bola bateada, tirada o lanzada, la cual no ha tocado todavía el suelo o algún objeto sin contar el defensor.

TRIPLE PLAY es una jugada a 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.

WILD PITCH Es una bola lanzada tan alta, tan baja, o tan fuera del home, que no puede ser cogida por el receptor con un esfuerzo ordinario.

ZONA DE STRIKE es el área sobre el home donde el límite superior es una línea horizontal en el punto medio entre la parte superior de los hombros y la parte superior del pantalón del uniforme, y el nivel inferior es una línea en la parte inferior de las rodillas. La Zona de Strike será determinada por la posición de batear en el momento que el bateador está preparado para batear una bola lanzada.

(Para la Zona de Strike véase el Diagrama 5 en los [Anexos](#))

ANEXOS



DIAGRAMA 1 EL CAMPO DE JUEGO

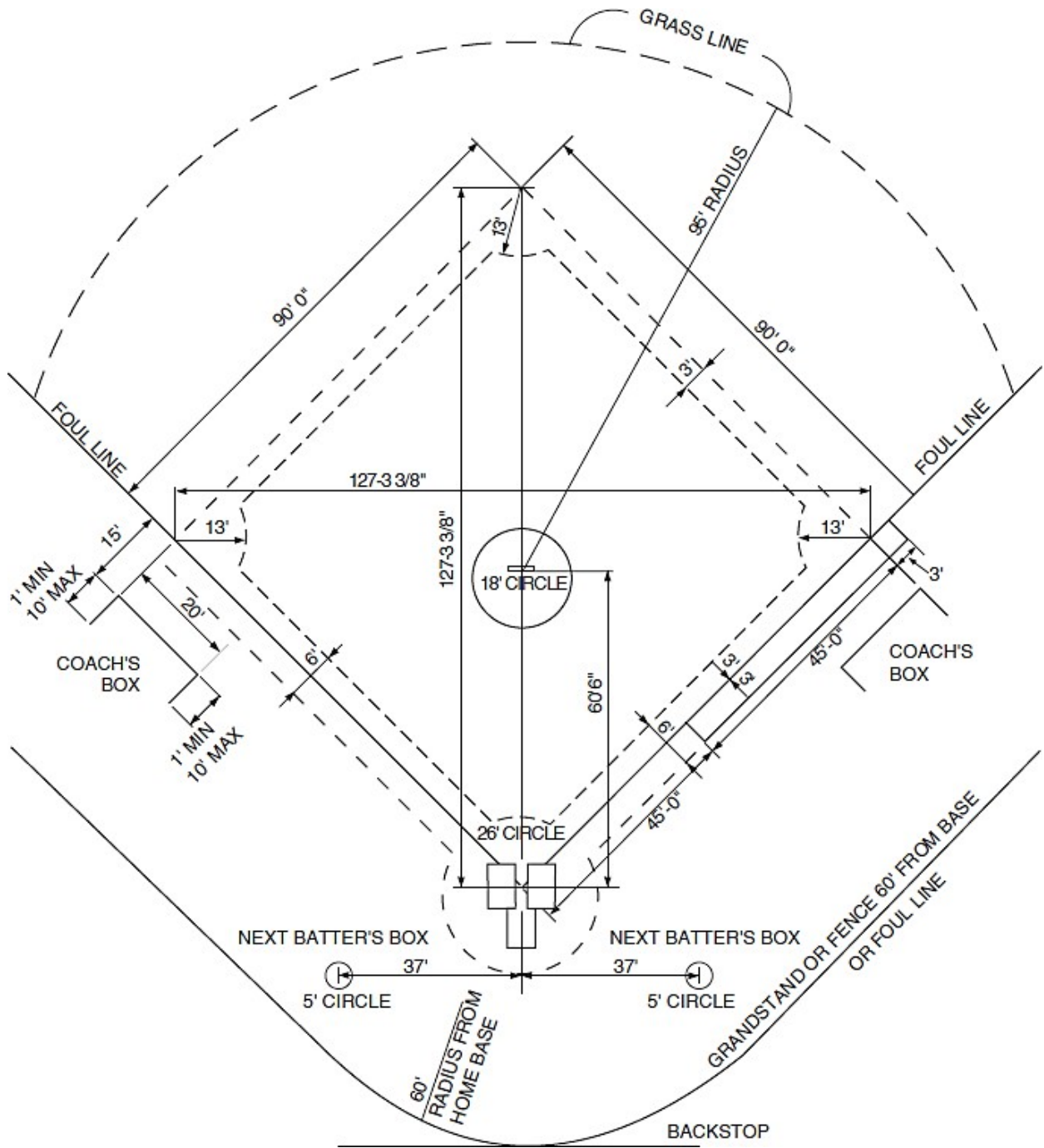


DIAGRAMA NO. 1

LEYENDA

- CAJA del BATEADOR,
- CAJA del RECEPTOR, LINEA de "FOUL,"
- GOMA de LANZAR, CAJA del "COACH"
- CIRCULO de ESPERA
- - - - LINEAS de BASES
- - - - LINEAS de GRAMA

DIAGRAMA 2
DIMENSIONES DEL HOME, 1ª, 2ª Y 3ª BASES

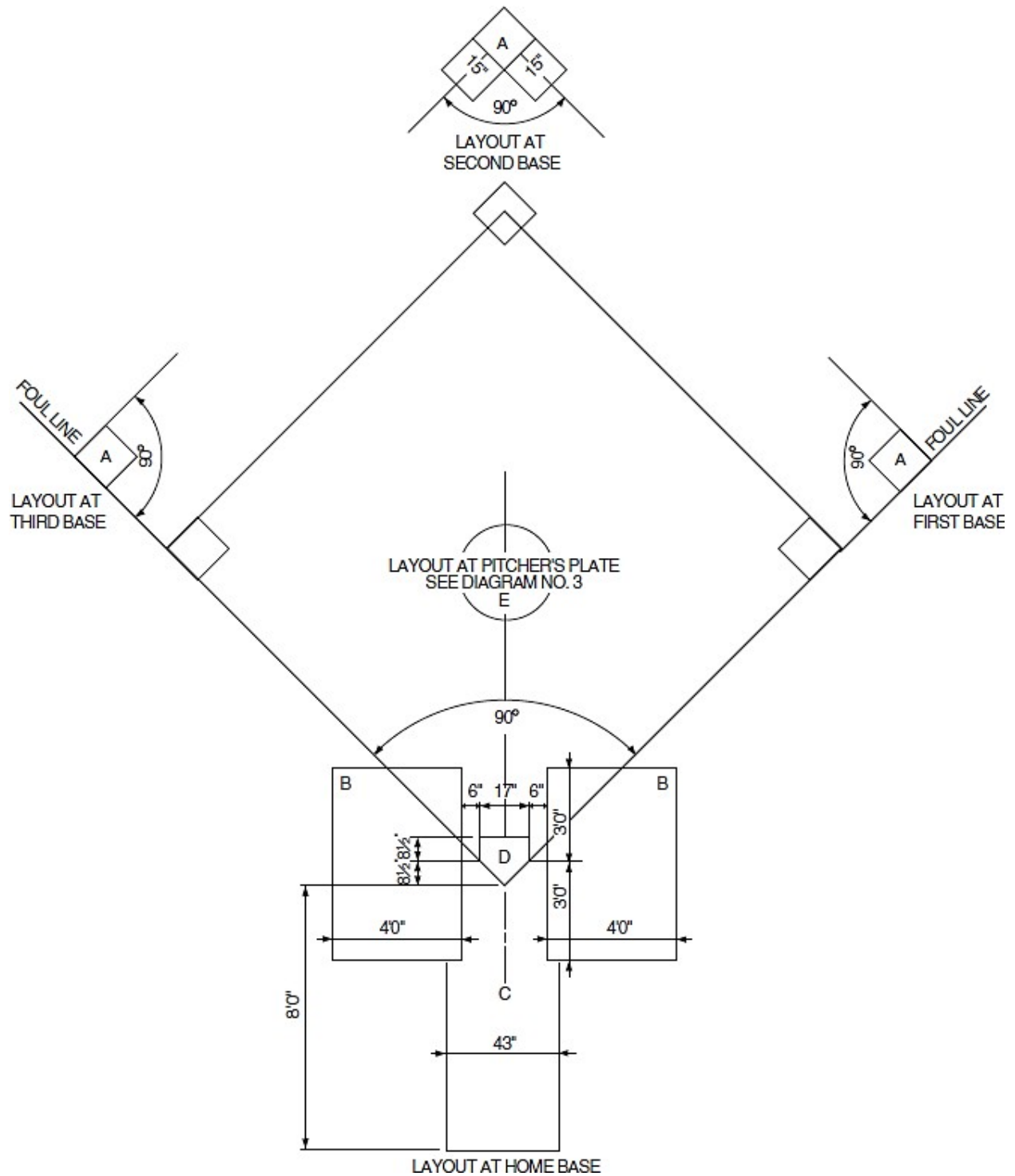


DIAGRAMA NO. 2

LEYENDA

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

DIAGRAMA 3 DIMENSIONES DEL ÁREA DEL LANZADOR

Diseño Sugerido del Montículo del Lanzador

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

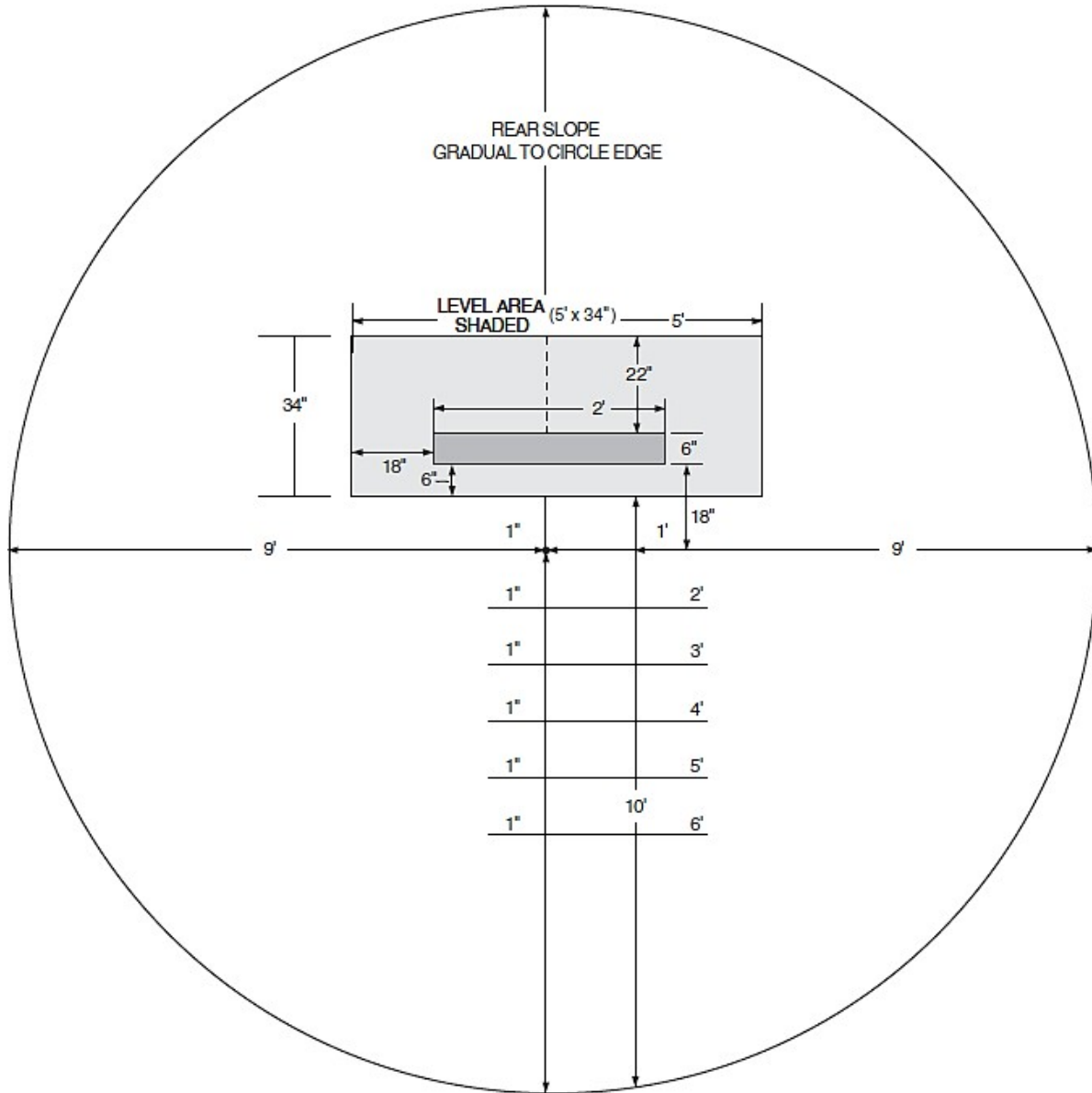


DIAGRAMA NO. 3

Montículo del Lanzador: Un círculo de 18' de diámetro, cuyo centro está a una distancia de 59' de la parte posterior del plato.

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

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

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

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

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

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

**DIAGRAMA 4
DIMENSIONES DEL GUANTE DE LOS DEFENSORES**

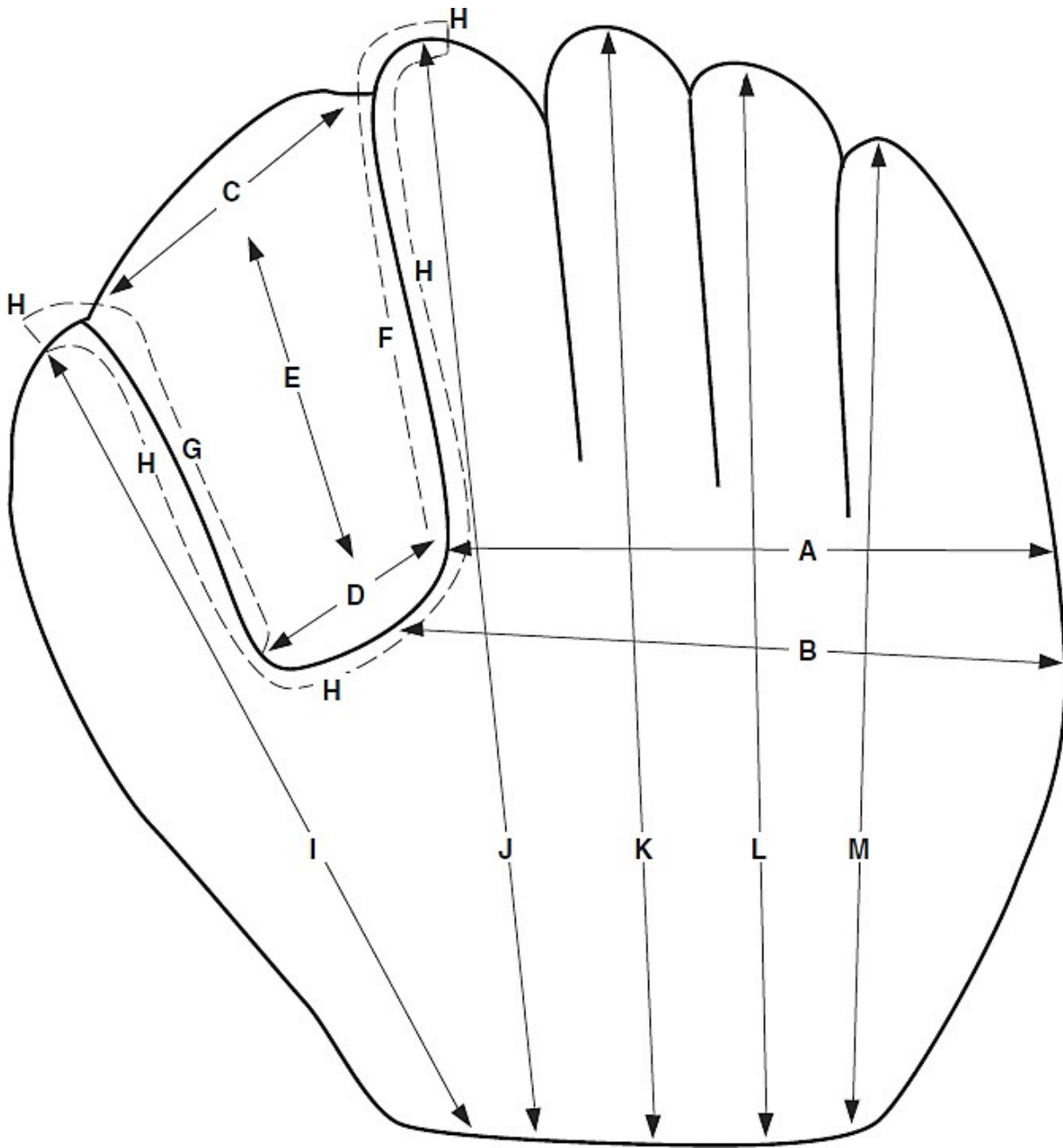


DIAGRAMA NO. 4

- | | |
|---|--|
| (A) Ancho palma—7 ³ / ₄ " | (H) Costura horquilla—13 ³ / ₄ " |
| (B) Ancho palma—8" | (I) Largo total pulgar—7 ³ / ₄ " |
| (C) Abertura superior malla—4 ¹ / ₂ "
(la malla no podrá ser más ancha
de 4 ¹ / ₂ " pulgadas en ningún punto) | (J) Largo total dedo central—13" |
| (D) Abertura inferior malla—3 ¹ / ₂ " | (K) Largo total dedo medio—11 ³ / ₄ " |
| (E) Largo total malla—5 ³ / ₄ " | (L) Largo total dedo anular—10 ³ / ₄ " |
| (F) Costura horquilla dedo índice—5 ¹ / ₂ " | (M) Largo total dedo meñique—9" |
| (G) Costura horquilla pulgar—5 ¹ / ₂ " | |

**DIAGRAMA 5
LA ZONA DE STRIKE**

