



**REGLAS
OFICIALES DEL
BEISBOL
2012**

CONTENIDO

- 1.00** Objetivos del juego, el Campo de Juego, Equipo.
- 2.00** Definiciones de Términos.
- 3.00** Preliminares del Juego.
- 4.00** Principio y Final del Juego.
- 5.00** Poniendo la Bola en Juego, Bola Muerta y Bola Viva (en Juego).
- 6.00** El Bateador.
- 7.00** El Corredor.
- 8.00** El Pitcher.
- 9.00** El Umpire.
- 10.00** El Anotador Oficial.

Regla 1.01 a 1.04

1.00----OBJETIVOS DEL JUEGO

1.01 El Beisbol es un juego entre dos equipos de nueve jugadores cada uno, bajo la dirección de un manager, jugándose en un campo cerrado de acuerdo con estas Reglas, bajo la instrucción de un umpireo umpires.

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

1.03 El ganador del juego será aquel equipo que haya anotado, de acuerdo con estas Reglas el mayor número de carreras a la conclusión de un juego reglamentario.

1.04 EL CAMPO DE JUEGO. El campo debe ser trazado con las instrucciones que se dan a continuación complementándose con los diagramas 1, 2 y 3 que aparecen en páginas cercanas.

El cuadro (infield) debe ser un cuadrado de 90 pies (27.43 mts.) por lado. El jardín (Outfield) es el área entre las dos líneas de foul al extenderse éstas a dos lados del cuadro como se ve en el diagrama 1. La distancia más cercana de la base del home a la barda, tribuna u otra obstrucción en terreno de fair, deberá ser 250 pies (76.20 mts.) o más. Una distancia de 320 pies (96.50 mts.) o más a lo largo de las líneas de foul y de 400 pies (121.87 mts.) o más pies en el jardín central es preferible. El cuadro (infield) deberá ser graduado en forma que las líneas de bases y el plato de home queden a nivel. El plato del pitcher deberá quedar a 10 pulgadas (0.254 mts.) arriba del nivel del plato de home. El grado de

declive desde un punto de 6 pulgadas del frente del plato del pitcher, a un punto de 6 pies en dirección al plato de home, deberá ser de una pulgada por cada 12 pulgadas. Tal graduación y declive deberán ser uniformes. El cuadro (infield) y el jardín (outfield) incluyéndose las líneas limítrofes, son terreno de fair y toda otra área es terreno de foul.

Es de aconsejarse que la línea que parte de la base de home, pase por el plato del pitcher y termine en la segunda base, tenga orientación de Este-Noreste.

Se recomienda que la distancia del plato de home a la tribuna, barda u otro obstáculo atrás de él y de las líneas de bases también a la más cercana tribuna, gradería, barda u otra obstrucción en terreno de foul sea de 60 pies o más. Véase el diagrama 1.

Cuando la localización de la base del home se determine, con cinta de acero médase 127 pies, 3 pulgadas y $\frac{3}{8}$ de pulgada en dirección deseada para establecer la segunda base. Desde la base del home, médanse 90 pies hacia la primera base; desde la segunda base del home, médanse 90 pies hacia la primera base la intersección de estas líneas establece la primera base. De la base del home, médanse 90 pies hacia la tercera base; desde la segunda base, médanse 90 pies hacia la tercera base; la intersección de estas líneas establece la tercera base.

Regla 1.04 a 1.06

La distancia entre la primera y tercera base, es de 127 pies, 3 pulgadas, $\frac{3}{8}$ de pulgada.

Todas las medidas desde la base del home deberán ser tomadas desde el punto donde se crucen las líneas de la primera y tercera bases.

La caja del catcher, las cajas de los bateadores, las cajas de los coaches, la línea de 3 pies de primera base y las cajas de los bateadores que siguen en turno (círculo de espera) deberán ser trazadas como se muestra en el diagrama 1 y 2.

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

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

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

(b) Ningún campo de juego existente podrá ser modificado tras la misma fecha del 1º. De junio de 1958, en una forma que reduzca las distancias del home a los postes de las líneas de foul y a la barda, (gradería u otra construcción) en el jardín central, a menos de las distancias, especificadas en el inciso (a) anterior.

1.05 La base de home deberá ser una plancha de caucho blanco de 5 lados, deberá ser un cuadro de 17 pulgadas quitando 2 de las esquinas en tal forma que solo uno de sus lados sea de 17 pulgadas de largo, 2 lados adyacentes de 8 ½ pulgadas a los dos lados restantes de 12 pulgadas formando un ángulo que termina en punta. Deberá ser fijado en el terreno, con el punto de intersección de las líneas extendiéndose del plato de home hacia la primera base y la tercera base, con el lado de 17 pulgadas de frente al plato del pitcher y los 2 de 12 pulgadas coincidiendo con las líneas de primera y tercera bases. Los filos de los bordes del plato de home deberán estar biselados y la base deberá fijarse en el terreno al nivel de la superficie de la tierra. (Véase el dibujo marcado D en el diagrama 2).

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

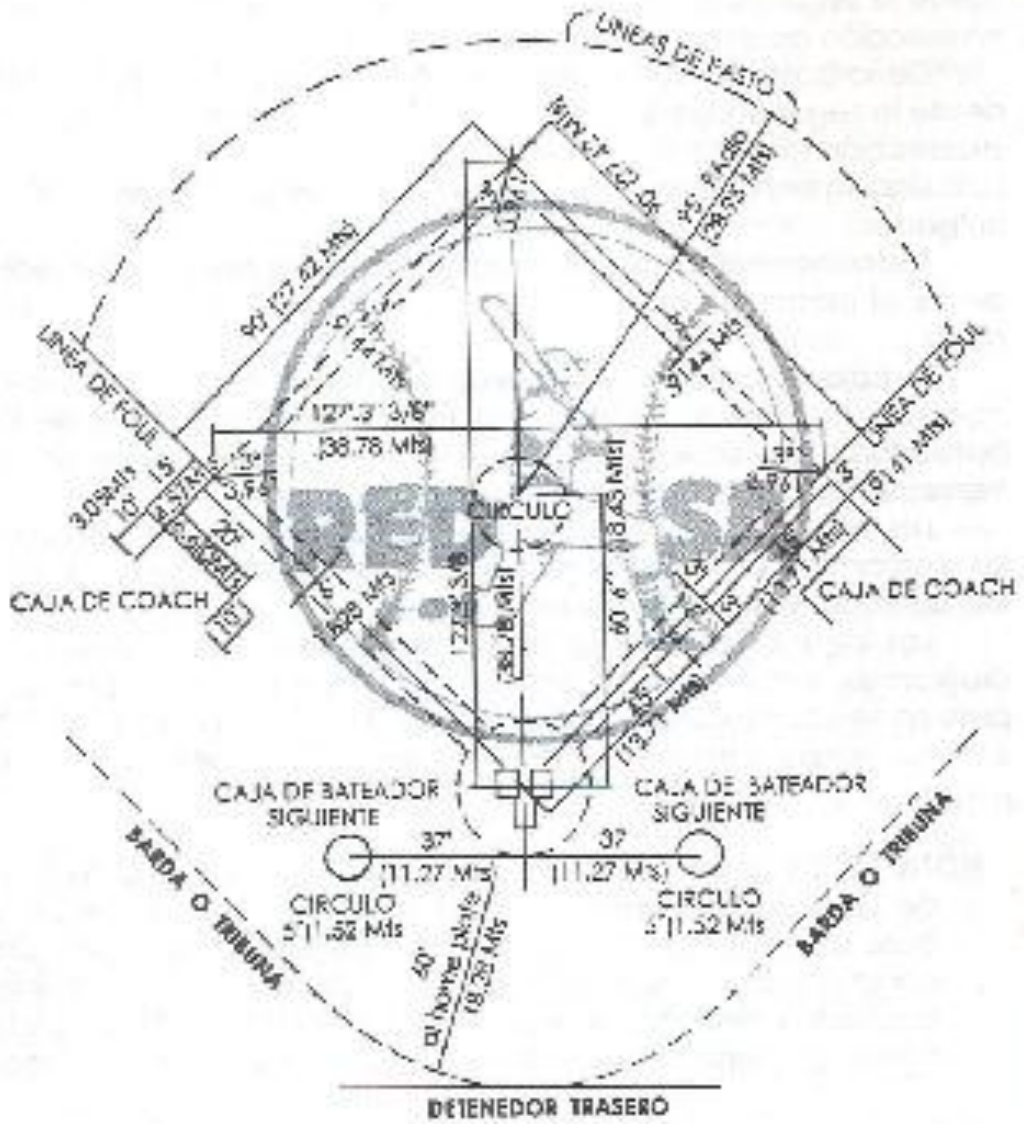


DIAGRAMA No. 1

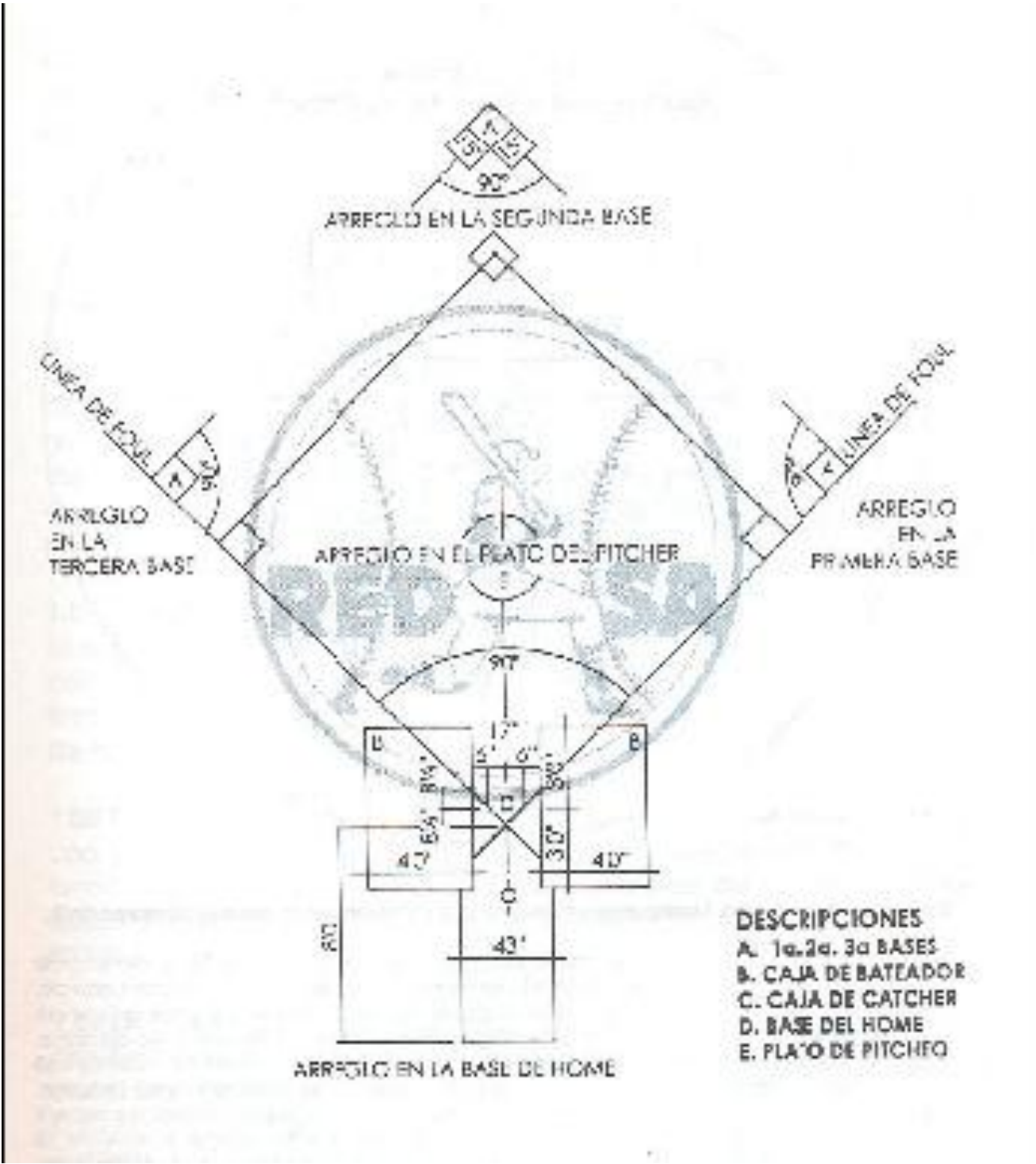
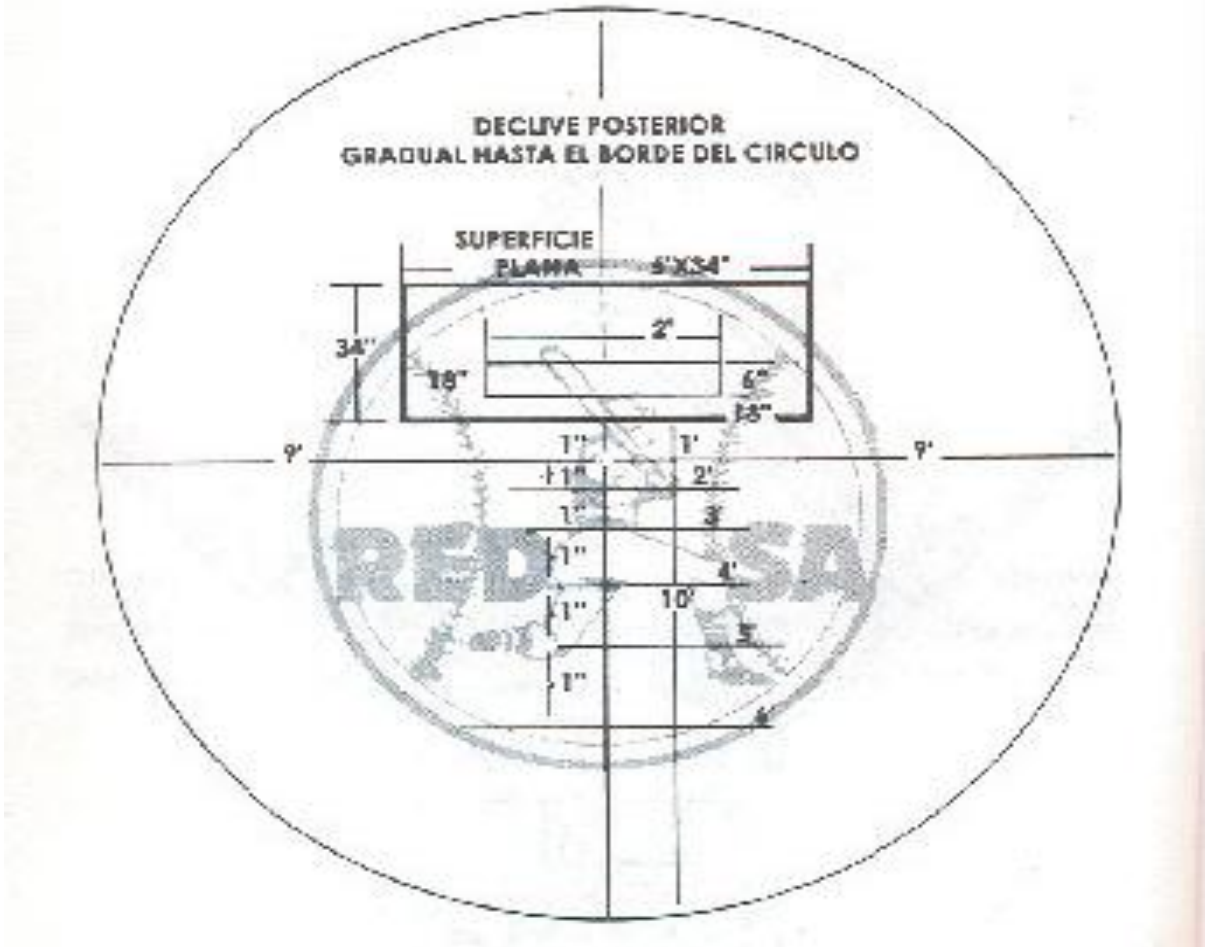


DIAGRAMA No. 2

TRAZADO SUGERIDO DEL MONTICULO DE PITCHEO



El grado de declive desde un punto de seis pulgadas, desde el frente de la plancha de pitcheo hasta un punto de seis pies hacia la base de home será de una pulgada por cada pie, y tal grado de declive deberá ser uniforme. El montículo del pitcher será una circunferencia de 18 pies de diámetro, cuyo centro estará a 59 pies de la parte de atrás de la base del home. Sitúese el borde del frente del plato a 18 pulgadas atrás, desde el centro del montículo, y a 60 pies seis pulgadas desde el borde del frente del plato a la parte de atrás de la base de home. El declive principia desde seis pulgadas del frente del plato seis pies y tal declive deberá ser uniforme, 18 pulgadas en sus extremos y 22 pulgadas en la parte de atrás midiéndose desde la parte posterior de la goma. El total del área plana deberá medir dos pies, 10 pulgadas por cinco pies.

Regla 1.07 a 1.10

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

1.08 El equipo local deberá suministrar los bancos de jugadores, uno para el equipo local y otro para los equipos visitantes. Tales bancos deberán estar a no menos de 25 pies de las líneas de las bases. Deberán estar techados y cerrados en la parte de atrás y a los lados.

1.09 La bola, debe ser una esfera formada enredando hilo de lana alrededor de un centro de corcho, goma o material similar, cubierta con 2 tiras de piel de caballo o de vaca unidas apretadamente por costura. Deberá pesar no menos de 5 onzas avoirdupois y no más de 5 onzas y $\frac{1}{4}$ y medir no menos de 9 pulgadas ni más de 9 pulgadas un $\frac{1}{4}$ de circunferencia.

1.10

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

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

(b) Bates con cavidad. Una concavidad en el extremo grueso del bate hasta de una pulgada de profundidad es permitida y no debe ser más de dos pulgadas de ancha y no menos de una pulgada de diámetro. La concavidad debe ser libre de ángulos rectos y no deberá tener ninguna materia extraña.

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

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

Regla 1.10 a 1.11

Regla 1.10(c) Comentario: si la brea se extiende más allá del límite de las 18 pulgadas, el umpire por iniciativa propia o si es avisado por el equipo contrario, debe ordenar al bateador usar un bate diferente, el bateador podrá usar el bate removido en el mismo juego una vez que el exceso de materia sea removido. Si no se hace ninguna objeción del uso del bat previo a su uso, entonces la violación a la regla 1.10(c) en esa jugada no nulificará ninguna acción o jugada en el terreno, y tampoco será aceptada ninguna protesta.

(d) Ningún bate de color podrá ser usado en un juego profesional a menos que sea aprobado por el Comité de Reglas.

1.11

- (a)**
- (1)** Todos los jugadores de un equipo deberán usar uniformes **idénticos en color, adorno y estilo**, y todos los uniformes de los jugadores deberán incluir en sus espaldas números de 6 pulgadas mínimo.
 - (2)** Cualquier parte de una camiseta expuesta a la vista, deberá ser de color sólido y uniforme para todos los jugadores del equipo. Cualquier jugador menos el pitcher podrá tener números, letras o insignias pegadas a las mangas de la camiseta.
 - (3)** Ningún jugador cuyo uniforme no sea semejante al de sus compañeros de equipo le será permitido participar en un juego.
- (b)** Una Liga deberá proveer que:
- (1)** Cada equipo deberá usar siempre un uniforme distinto a los demás, o
 - (2)** cada equipo tenga dos juegos de uniformes, blancos para los encuentros de casa y de un color diferente para los juegos fuera de ella.
- (c)**
- (1)** El largo de las mangas podrá variar en diferentes jugadores, pero las mangas de cada jugador en particular, deberán de ser aproximadamente del mismo largo.
 - (2)** Ningún jugador podrá usar mangas deshilachadas, desgarradas o cortadas a lo largo en tiras.
- (d)** Ningún jugador deberá fijar en su uniforme tela adhesiva u otro material de color diferente al de su uniforme.
- (e)** Ninguna parte del uniforme deberá incluir un dibujo, bordado o cosa similar, que imite o sugiera una pelota de béisbol.

Regla 1.11 a 1.13

- (f)** No deberán usarse botones de vidrio o de metal brillante en un uniforme.
- (g)** Ningún jugador deberá agregar algo en el talón o puntera de sus zapatos, que no sean las placas comunes usadas en las suelas o el protector para la punta del zapato. Zapatos con “spikes” de puntas agudas similares a los usados en zapatos de golf o de carreras de pista no podrán usarse.
- (h)** Ninguna parte del uniforme incluirá parches o diseños relacionados con anuncios comerciales.
- (i)** Una Liga puede disponer que los uniformes de sus equipos miembros, incluyan nombres de sus jugadores en las espaldas de dichos uniformes. Cualquier nombre que no sea el apellido del jugador deberá ser aprobado por el Presidente de la Liga. Si es adoptado, todos los uniformes para un equipo deberán tener los nombres de sus jugadores.

1.12 El catcher podrá usar un guante de cuero, no mayor de 38 pulgadas de circunferencia, ni más de 15 y media pulgadas, desde la parte superior hasta la parte inferior. Tales medidas incluirán toda encordadura o cordón de piel o cubierta agregada al borde y exterior del guante. El espacio entre la sección del pulgar y la sección de los dedos del guante, no deberá exceder de 6 pulgadas en la parte superior y 4 pulgadas en la base de la cruz del pulgar. La red no medirá más de 7 pulgadas a través de la parte superior ni más de 6 pulgadas desde la parte de arriba a la base del pulgar. La red puede ser de encordadura o tejido a través de ojillos de piel del mismo guante o una sola pieza de cuero que puede ser de una extensión de la palma, tejida con cordón y construida en tal forma, que no exceda a las medidas especificadas.

1.13 El primera base podrá usar un guante o manopla de cuero de no más de 12 pulgadas de largo, contando de base a punta, y no más de 8 pulgadas de ancho a través de la palma, midiéndose de la base de la curva del pulgar a la punta exterior del guante. El espacio entre la sección pulgar y la sección de los dedos del guante no deberá ser mayor de 4 pulgadas en la punta del guante y 3 ½ pulgadas en la base de la curva del pulgar. El guante deberá ser construido de manera que este espacio sea fijo permanentemente y no pueda ser alargado, extendido, ensanchado o profundizado por el uso de cualquier materia o proceso. La trabilla del guante deberá medir no más de 5 pulgadas desde su punta a la base de la curva del pulgar. La trabilla podrá ser un lazo, pasándolo a través de los ojillos en el cuero, o una pieza central de cuero, la cual podrá ser una extensión de la palma conectada al guante con lazos, y construida en tal forma que no exceda de las medidas mencionadas arriba. La trabilla no podrá ser construida de cordel enredado o entrelazado o hundido para ser de ella una especie de red atrapadora. El guante podrá ser de cualquier peso.

Regla 1.14 a 1.15

1.14 Cualquier fildeador, que no sea el primera base o el catcher, podrán usar un guante de cuero. Las medidas que determinan el tamaño del guante deben ser tomadas midiendo el frente del guante o el lado que recibe la bola. La cinta medidora deberá ser colocada sobre la superficie de la pieza que se está midiendo y seguir todos los contornos en el proceso. El guante no debe medir más de 12 pulgadas desde la punta de cualquiera de los 4 dedos, a través del centro receptor de la pelota hasta el ribete de la parte baja o tacón del guante. El guante no deberá medir más de $7\frac{3}{4}$ de pulgadas de ancho, midiéndose desde la postura interior de la base del dedo índice a lo largo de la base de los demás dedos, hasta la orilla de afuera del dedo índice (llamado cruz), puede guarnecerse con cuero de una pieza o malla. La malla puede ser construida de dos capas de cuero estándar para cerrar la cruz totalmente, o puede ser construida de una serie de túneles de cuero, o de una serie de entrepaños de cuero, o de correas entretejidas. El tejido de la red no podrá ser construido de correas tramadas o enrolladas en tal forma, que la red forme un tipo de bolsa atrapadora cuando el tejido de la red sea hecho para cubrir completamente el área de la cruz, puede construirse en forma tal que quede flexible. Cuando sea construida de una serie de secciones deben estar todas unidas.

Las secciones no podrán estar hechas en forma que permitan una concavidad ligera que pueda ésta desarrollarse por curvaturas en las secciones de los dedos. El tejido de la red deberá ajustarse en forma que controle el tamaño de la apertura de la cruz. La apertura medirá no más de $4\frac{1}{2}$ pulgadas en la parte superior y tendrá $3\frac{1}{2}$ pulgadas de ancho en su base. La apertura de la cruz no podrá tener más de $4\frac{1}{2}$ pulgadas en cualquier punto debajo de su parte superior. La profundidad de la red será de acuerdo con las medidas estipuladas.

La malla deberá estar sujeta de cada lado con correas; estos enlaces deben estar seguros y si dan de sí, porque sean estirados o aflojados, se deberán ajustar a su propio lugar. El guante puede ser de cualquier peso. Vea diagrama4

1.15

- (a)** El guante del pitcher no podrá ser de color blanco, gris, o que a juicio del umpire, distraiga de cualquier manera.
- (b)** Ningún pitcher deberá pegar o poner en su guante ningún material extraño de un color diferente al de su guante.
- (c)** El umpire en jefe deberá con cualquier guante que viole las reglas 1.15 (a) o 1.15 (b) removerlo del juego, ya sea por iniciativa propia, por consejo de un compañero, o por la reclamación del manager de la oposición con quien el Umpire en jefe deberá coincidir.

- (A) Palma ancho - 7, 24"
- (B) Palma ancho - 8"
- (C) Apertura superior de la red - 4 1/2".
La red no podrá ser superior a 4 1/2" en cualquier punto
- (D) Apertura inferior de la red - 3 1/2"
- (E) Altura de la red - 5 3/4"
- (F) Cruz de la costura índice - 5/8"
- (G) Cruz de la costura pulgar - 6/8"
- (H) Cruz de la costura 11 - 3/4"
- (I) Del pulgar a la base 7, 34"
- (J) Del índice a la base 12"
- (K) Del cordón a la base 11, 3/4"
- (L) Del anillo a la base 11, 3/4"
- (M) Del meñique a la base, 9"

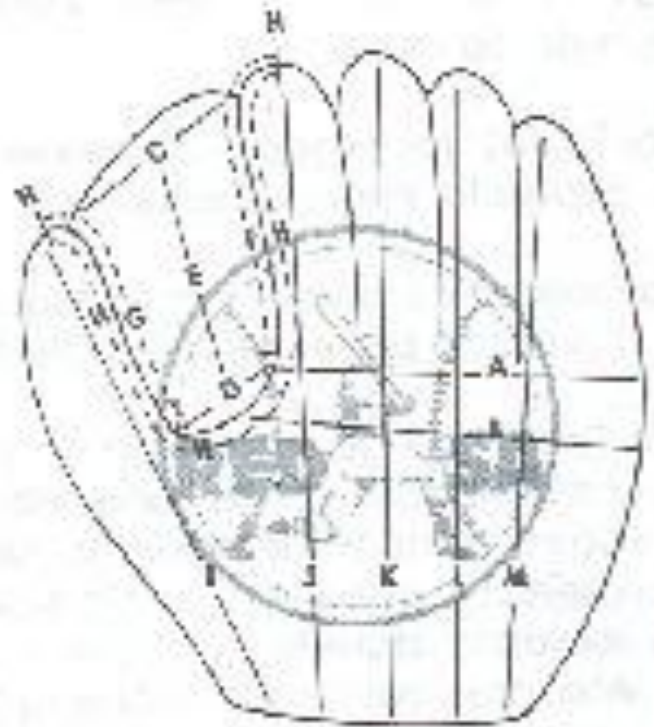


DIAGRAMA No .4

Regla 1.16 a 1.17

1.16 Una Liga Profesional deberá adoptar la siguiente regla referente al uso de sus cascos:

- (a) Todos los jugadores deberán usar algún tipo de casco protector mientras están al bate y mientras corren las bases.
- (b) Todos los jugadores en la Asociación Nacional de Ligas usarán un casco protector de doble orejera mientras están al bate.
- (c) Todos los jugadores de Grandes Ligas deberán usar casco de una sola orejera (o a la elección del jugador, casco de doble orejera)
- (d) Todos los catchers deberán usar casco protector de catcher cuando se encuentren fildeando en su posición.
- (e) Todos los coachs de bases deberán usar un casco protector mientras desempeñen su función.
- (f) Todos los carga bates (muchachos ó muchachas) deberán usar casco protector de doble orejera mientras estén desempeñando su función.

Regla 1.16 Comentario: Si el umpire observa cualquier violación de estas reglas el, ordenará que la violación sea corregida inmediatamente. Si no se corrige esta violación dentro de un periodo de tiempo razonable a juicio del umpire, este expulsará del juego al culpable y si una acción disciplinaria es apropiada, deberá ser recomendada.

1.17 El equipo de juego incluyendo pero no limitado a las bases, placas de pitcheo, pelotas, bates, uniformes, guantes de catchers, primeras bases, jugadores de cuadro y jardineros, y cascos protectores, como esta pormenorizado en la disposición de esta regla no contendrá una comercialización indebida de dichos productos. Cualquier cambio o modificación del equipo aquí citado por parte del fabricante en relación al tamaño y contenido del logo o nombre de marca deberá ser de buen gusto. Las disposiciones de esta Sección 1.17 se aplicarán únicamente a Ligas Profesionales.

NOTA: Fabricantes quienes tengan planes o ideas novedosas para modificaciones en equipo para Liga Profesionales de Beisbol deberán someter los mismos al Comité de Reglas Oficiales del Juego antes de su producción.

Regla 2.01 a 2.09

2.00---DEFINICIONES DE TERMINOS

(En el texto en inglés optaron por dejar fuera la numeración en la presente Regla, sujetándose al orden alfabético. Nosotros la conservamos)

- 2.01 A JUICIO** es una decisión a juicio del umpire.
- 2.02 APELACION** es el acto de un fildeador al reclamar violación de las Reglas por el equipo ofensivo.
- 2.03 ENGAÑO (balk)** es un acto ilegal del pitcher con un corredor o corredores en las bases, que da derecho a todos los corredores a avanzar una base.
- 2.04 BOLA** es una pitcheada que en su vuelo no entra en la zona de strike y a la que el bateador no le tira.

Regla 2.04 (Bola) Comentario: Si la bola pitcheada toca el terreno de juego y rebota a través de la zona de strike es "bola". Si tal pitcheada toca al bateador, se le concederá la primera base. Si el bateador le tira a dicho lanzamiento después de dos strikes, la bola no podrá ser considerada como atrapada, conforme a las Reglas 6.05 (c) y 6.09 (b). Si el bateador le pega a tal pitcheada, la jugada seguirá su curso, como si él hubiera bateado la bola en vuelo.

- 2.05 BASE** es uno de los cuatro objetivos para ser tocados por el corredor para anotar una carrera; aplicándose comúnmente a las almohadillas de lona y al plato de caucho de home, que señalan los puntos de colocación de las bases.
- 2.06 COACH DE BASES** es un miembro uniformado del equipo, que ocupa la caja del coach en primera o tercera base para dirigir al bateador y a los corredores.
- 2.07 BASE POR BOLAS** es el derecho a la primera base concedida a un bateador, que durante su turno al bate, reciba cuatro pitcheadas fuera de la zona de strike.
- 2.08 BATEADOR** es un jugador ofensivo que toma su posición en la caja del bateador.
- 2.09 BATEADOR-CORREDOR** es un término el cual identifica al jugador de la ofensiva que, recientemente acaba de terminar su vez al bate, hasta que él es puesto out o hasta que la jugada en la cual se convirtió en corredor termine.

Regla 2.10 a 2.15

- 2.10 CAJA DEL BATEADOR** es el área dentro de la cual el bateador debe permanecer durante su turno al bate.
- 2.11 BATERIA** son el pitcher y el catcher.
- 2.12 BANCO (Dugout)** es el asiento con facilidades, reservado para jugadores, sustitutos y otros miembros uniformados del equipo, cuando no están tomando parte activa en el campo de juego.
- 2.13 TOQUE DE BOLA (Bunt)** es una bola bateada a la que no se le tira, sino que intencionalmente se toca ligeramente con el bate quedando dentro del cuadro, (Infield).
- 2.14 JUEGO CANCELADO** es aquel en que, por cualquier razón, el umpire en jefe termina el juego.
- 2.15 CATCHHEADA** es el acto de un fildeador al tomar segura posesión en su mano o guante de una bola en vuelo y retenerla con firmeza; previendo que, él no use su gorra, protector, bolsa o cualquiera otra parte de su uniforme para obtener dicha posesión. Sin embargo, no será catchheada, si simultáneamente o inmediatamente después de su contacto con la bola, choque con un jugador o con una pared, o barda, o si él cae, y como resultado de tal choque o caída, suelta la bola.
No es atrapada si un fildeador toca un elevado que después pega a un miembro del equipo a la ofensiva ó a un umpire y después es atrapada por otro jugador a la defensiva. Si el fildeador ha hecho la catchheada y suelta la bola mientras está en el acto de hacer un tiro después de la catchheada, deberá fallarse que la bola fue catchheada. Para establecer la validez de la catchheada, el fildeador deberá retener la bola el tiempo suficiente para demostrar que tiene completo control de la pelota y que, al soltarla es un acto voluntario e intencional.

Regla 2.15 (catchheada) Comentario: Una catchheada es legal si la bola finalmente es sostenida por cualquier otro fildeador antes de que toque el suelo. Los corredores podrán abandonar sus bases en el instante en el que el primer fildeador toca la bola. Un fildeador podrá estirarse por encima de una barda, pasamanos, cuerda u otra línea de demarcación para hacer la atrapada. Podrá saltar por encima de un pasamano o lona que puede encontrarse en el terreno de foul. No deberá permitirse interferencia cuando un fildeador se estire sobre una barda, pasamanos, cuerda o tribuna para atrapar la bola. El hace esto a su propio riesgo.

Si un fildeador intentando una atrapada en la orilla de un Dugout, es ayudado y detenido de una aparente caída por un jugador o jugadores de cualquiera de los dos equipos y la catchheada es hecha, esta deberá ser concedida.

Regla 2.16 a 2.24

- 2.16 EL CATCHER** es un fildeador quien toma su posición atrás de la base de home.
- 2.17 LA CAJA DEL CATCHER** es aquella área dentro de la cual el catcher debe permanecer hasta que el pitcher lance la bola.
- 2.18 EL CLUB** es una persona o grupo de personas responsables para reunir el personal del equipo, proporcionando el campo de juego y las facilidades requeridas y representando al equipo en sus relaciones con la Liga.
- 2.19 UN COACH** es un miembro uniformado del equipo, nombrado por el manager, para desempeñar tales menesteres como el manager crea conveniente, tales como actuar como coach de bases, pero no limitados a ellos.
- 2.20 UNA BOLA MUERTA** es una bola fuera de juego porque por una causa legal creada se suspende temporalmente el juego.
- 2.21 LA DEFENSA O (DEFENSIVA)** es el equipo, o cualquier jugador del equipo, en el campo.
- 2.22 UN DOBLE JUEGO** son dos juegos regulares programados o reprogramados que se juegan en inmediata sucesión.
- 2.23 UN DOBLE PLAY** es una jugada por la defensa en la cual dos jugadores ofensivos son puestos out como resultado de una acción continua, previendo que no haya error entre los outs.
- (a) Un doble play forzado es uno en el cual los dos outs son hechos en jugadas forzadas.
- (b) Un doble play forzado en reversa, es uno en el cual el primer out es un out forzado y el segundo out es hecho en un corredor a quien le es removido el forzamiento, por causa del primer out. Ejemplos: corredor en primera base un out; el bateador roletea al primera base, quien pisa la primera base (un out) y tira al segunda base o short stop para el segundo out (jugada de tocar). Las bases llenas sin outs; el bateador roletea al tercera base, quien pisa tercera base (un out) tira al catcher para el segundo out (jugada de tocar)
- 2.24 DUGOUT.** (Véase definición de banco, 2.12).

Regla 2.25 a 2.28

2.25 FAIR BALL es una bola bateada que reposa en terreno de fair entre home y primera base o entre home y tercera base, o que esté en o sobre territorio fair cuando bote al outfield (jardín) más allá de primera o tercera base, o que toque primera, segunda o tercera base, o que caiga primero en terreno de fair sobre o más allá de primera o tercera base, o que mientras esté en o sobre territorio de fair toque la persona de un umpire o jugador; o que, estando sobre territorio de fair, vaya más allá de aire, fuera del campo de juego. Un elevado de fair deberá ser juzgado de acuerdo con la posición de la pelota en relación a la línea de foul, incluyéndose el poste continuación de la línea de foul y no se debe juzgar, por la posición del fildeador, sea que esté en terreno de fair foul, cuando él haga contacto con la pelota.

Regla 2.25 (Fair Ball) Comentario: Si una bola bateada de aire cae en el cuadro (infield) entre la base de home y la primera base, o entre el home y la tercera base y en seguida rebota a terreno de foul sin tocar a un jugador o a un umpire y antes de que pase de primera a tercera o tercera base, será foul; si la bola se detiene en terreno de foul o es tocada por un jugador en terreno de foul. Esto es un foul, si cualquier jugador de la defensiva recoge la bola en terreno de foul y tira a la primera base, el bateador no será declarado out. Si una bola bateada de aire cae en o más allá de primera o tercera bases y en seguida rebota en territorio de foul, será un fair ball.

Cada día los clubes con mayor frecuencia están construyendo postes de foul elevados, o sea, la continuación de las líneas de foul sobre la barda, con una malla de alambre que se extiende a lo largo del poste en terreno de fair sobre la barda para facilitar a los umpires una apreciación más precisa y segura para así decidir si la bola bateada es fair o foul.

2.26 TERRITORIO FAIR es esa parte de adentro del campo de juego incluyendo las líneas de primera base y tercera base, desde la base del home hasta el fondo de la barda del campo de juego y perpendicularmente hacia arriba. Todas las líneas de foul están en territorio de fair.

2.27 UN FILDEADOR es cualquier jugador defensivo

2.28 SELECCIÓN DEL FILDEADOR (Fielder's choice) es el acto de un fildeador que maneja una bola de fair y en lugar de tirar a la primera base para retirar en ella al bateador-corredor, tira a otra base en un intento de retirar a un corredor más adelantado. El término también es usado por los anotadores (a): Para registrar el avance de un bateador - corredor que toma una o más bases extras cuando el fildeador que manejó su hit intenta retirar a un corredor más adelantado, (b): Para registrar el avance de un corredor (otro que por una base robada o un error) mientras el fildeador está intentando retirar a otro corredor y (c): Para registrar el avance de un corredor logrado únicamente por la indiferencia del equipo defensivo (robo no defendido).

Regla 2.29 a 2.32

2.29 ELEVADO (FLY BALL) es una bola bateada que toma altura y se eleva en el aire.

2.30 JUGADA FORZADA es una jugada en la cual un corredor pierde legalmente su derecho a ocupar una base por razón de que el bateador se convierte en corredor.

Regla 2.30 (Jugada Forzada) Comentario: Se elimina la duda o confusión respecto a esta jugada, si se recuerda que frecuentemente la situación de "forzado" es eliminado durante la jugada. Por ejemplo: corredor en primera un out, la bola sale duramente bateada a la primera base quien toca a su base y el bateador corredor es out. El forzamiento es eliminado en ese momento y el corredor que está avanzando a segunda base debe ser tocado. Si hubiera habido un corredor en tercera o segunda y cualquiera de estos corredores hubiera anotado antes de ser tocado el que iba a segunda, la carrera cuenta. Si el primera base hubiera tirado a segunda base y la pelota entonces hubiera sido regresada a primera, la jugada en segunda habría sido un out forzado, habiendo dos outs y el tiro de regreso a la primera, antes del corredor, hubiera sido el tercer out. Y en este caso; la carrera no cuenta.

EJEMPLO: No es out forzado. Un out. Corredores en primera y tercera. El bateador saca un elevado para el out. Dos outs. El corredor en tercera toca su almohadilla y anota. El corredor en primera intenta retocar antes que el tiro del fildeador llegue a primera base pero no regresa a tiempo y es out. Tres outs. Si, a juicio del umpire, el corredor de tercera tocó la base de home antes de que la bola fuera recibida por el primera base, la carrera cuenta.

2.31 JUEGO FORFITEADO es un juego declarado terminado por el umpire en jefe, a favor del equipo ofendido con la anotación de 9 a 0, por violación de las reglas.

2.32 UN FOUL BALL es una bola legalmente bateada que repose en territorio de foul entre home y primera base, entre home y tercera base o que bota más allá de primera o tercera bases en o sobre territorio de foul, o que primero caiga en territorio de foul más allá de primera o tercera bases o mientras, está en o sobre territorio de foul, toque la persona de un umpire o un jugador o cualquier objeto extraño al terreno natural.

Un elevado de foul deberá ser juzgado de acuerdo con la posición de la pelota en relación a la línea de foul, incluyéndose el poste continuación de la línea de foul. Y no, cuando el fildeador esté en territorio de fair o foul cuando él haga contacto con la pelota.

Regla 2.32 (Foul Ball) Comentario: Sin tocar a un fildeador, una bola bateada pega en la placa o plato del pitcher y rebota, o va y cae en territorio de foul, entre home y primera base o entre home y tercera base, es un foul.

Regla 2.33 a 2.40

- 2.33 TERRITORIO DE FOUL** es esa parte del campo de juego fuera de las líneas de primera y tercera bases que se extiende hasta la barda y perpendicularmente hacia arriba.
- 2.34 FOUL TIP** es una bola bateada que va al instante y directa desde el bate a las manos del catcher y es catcheada legalmente. No es foul tip a menos que sea catcheado y cualquier foul tip que es catcheado es un strike, y la bola está en juego. No es una catcheada si es un rebote, a menos que la bola haya tocado primero el guante o a la mano del catcher.
- 2.35 ROLA (GROUND BALL)** es una bola bateada que rueda o bote cerca del suelo.
- 2.36 EQUIPO LOCAL** es el equipo en cuyos terrenos se juega el encuentro o si el encuentro se juega en campo neutral, el equipo local deberá ser designado por mutuo acuerdo.
- 2.37 ILEGAL (O ILEGALMENTE)** es contrario a estas reglas.
- 2.38 PITCHEADA ILEGAL** es (1) una pitcheada hecha al bateador cuando el pitcher no tenga su pie pivote en contacto con el plato del pitcher; (2) una pitcheada de retorno rápido. Una pitcheada ilegal con corredor o corredores en bases en un engaño (Balk).
- 2.39 UN JUGADOR DE CUADRO (Infielder)** es un fildeador que ocupa una posición en el cuadro.
- 2.40 UN ELEVADO AL CUADRO (Infield fly)** es un fair elevado (no incluyéndose una línea o un intento de toque) el cual puede ser catcheado por un fildeador del cuadro con un esfuerzo ordinario, cuando primera y segunda, o primera, segunda y tercera bases estén ocupadas, antes de haber dos outs. El pitcher, catcher o cualquier fildeador del jardín (outfielder) que se estacionen en el cuadro en la jugada, serán considerados fildeadores del cuadro para el propósito de esta regla.

Cuando evidentemente parezca que una bola bateada será un elevado al cuadro, el umpire deberá declarar inmediatamente "infield fly". Para beneficio de los corredores. Si la bola está cerca de las líneas de base, el umpire declarará "infield fly, si es fair"

La bola está en juego y los corredores podrán avanzar a su propio riesgo de que la bola sea catcheada o retocar y avanzar después que la bola es tocada por un fildeador, lo mismo que en cualquier otro elevado.

Si el batazo se convierte en foul, se procede lo mismo que en cualquier otro foul.

Regla 2.40 a 2.44

Si un elevado al cuadro declarado lo dejan caer al terreno sin haber sido tocado, y bota al territorio de foul antes de pasar primera o tercera bases será un foul. Si un elevado al cuadro declarado sin haber sido tocado cae en el terreno fuera de las líneas de bases y de ahí bota a territorio de fair antes de pasar la primera o tercera base será un elevado al cuadro.

Regla 2.40 (Infield Fly) Comentario: En la regla de infield fly el umpire deberá reglamentar si la bola pudo ser manejada ordinariamente por un jugador de cuadro y no por limitaciones arbitrarias tales como el pasto o las líneas de base. Además, el umpire deberá reglamentar que una bola es un infield fly, aún cuando sea manejada por un jardinero, si a juicio del umpire, la bola pudo haber sido atrapada fácilmente por un infielder. El infield fly, por ninguna causa podrá ser considerado como una jugada de apelación. El juicio del umpire deberá gobernar, y la decisión deberá ser dada inmediatamente.

Cuando la regla de infield fly es cantada por el umpire los corredores podrán avanzar a su propio riesgo. Si en la regla de infield fly un jugador de cuadro deja caer la pelota de fair intencionalmente, la bola queda en juego a pesar de lo previsto en la regla 6.05 (L) la regla de infield fly tiene prioridad.

- 2.41 EN VUELO** describe una bola bateada, tirada o pitcheada, que no haya tocado el terreno o algún otro objeto, otro que un fildeador.
- 2.42 A RIESGO** es un término indicando que la bola está en juego y un jugador de la ofensiva puede ser puesto out.
- 2.43 ENTRADA** es esa parte de un juego dentro de la cual los equipos alternan en ofensiva y defensiva y en la cual hay tres jugadores puesto out por cada equipo. El turno de cada equipo al bate es media entrada.
- 2.44 INTERFERENCIA**
- (a)** Una interferencia de la ofensiva es un acto del equipo al bate que interfiera con: obstruya, impida, estorbe o confunda a cualquier fildeador que esté intentando hacer una jugada. Si el umpire declara out por interferencia al bateador-corredor, o un corredor de bases todos los demás corredores deberán regresar a la última base que, a juicio del umpire, tocaron legalmente en momento de la interferencia a menos que otra cosa esté prevista en las reglas.

Regla 2.44 (Interferencia (a)) Comentario: En caso de que el bateador - corredor no haya llegado a la primera base, todos los corredores deberán regresar a la base que originalmente ocupaban en el momento de la pitcheada.

Regla 2.44 a 2.49

- (b) Una interferencia de la defensiva es un acto de un fildeador que estorbe ó impida a un bateador pegarle a una pitcheada.
- (c) Una interferencia del umpire ocurre (1) cuando el umpire de home obstruye, impide o estorba a un tiro del catcher que está tratando de impedir una base robada, o (2) cuando una bola bateada de fair toque a un umpire en territorio de fair, antes de pasar a un fildeador.

Regla 2.44 (Interferencia (c)) Comentario: la interferencia del umpire también puede ocurrir cuando un umpire interfiere cuando el cátcher intenta regresar la bola al pitcher.

- (d) La interferencia de un espectador ocurre cuando un espectador se estire y alcanza sobre las tribunas o entre al campo de juego y (1) toque la bola en juego o (2) toque a un jugador y obstaculice su intento de hacer una jugada con una bola que esté en juego.

En cualquier interferencia la bola está muerta.

2.45 LA LIGA es un grupo de clubes cuyos equipos juegan entre ellos de acuerdo con un programa de juegos previamente arreglado y bajo estas reglas por el campeonato de la Liga.

2.46 EL PRESIDENTE DE LIGA es el oficial de la Liga encargado de imponer estas reglas, multar o suspender a cualquier jugador, manager, coach o umpire que viole estas reglas, de resolver cualquier disputa concerniente a estas reglas o determinar cualquier juego protestado.

Regla 2.46 (Presidente de la Liga) Comentario: Con respecto a las Grandes Ligas, las funciones del Presidente de Liga consiguientes a estas reglas deben ser portadoras de los designios del Comisionado del Béisbol. El Comisionado podrá designar varios oficiales para ser portadores de diferentes funciones de un Presidente de Liga consiguientes a estas reglas.

2.47 LEGAL O LEGALMENTE es lo que está de acuerdo con estas reglas.

2.48 UNA PELOTA VIVA es la que está en juego.

2.49 UNA LINEA es una bola bateada que violenta y directamente del bate al fildeador sin tocar el terreno.

2.50 MANAGER es la persona designada por el club para responsabilizarse de las acciones del equipo en el campo y para representar al equipo en sus comunicaciones con el umpire y con el equipo rival. Un jugador puede ser nombrado manager.

Regla 2.50 a 2.54

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

2.51 OBSTRUCCION es el acto de un fildeador que, sin estar en posesión de la bola, y sin estar en el acto de fildearla, evita el progreso de cualquier corredor en las bases.

Regla 2.51 (Obstrucción) Comentario: Si un fildeador está por recibir una bola tirada y la bola aún se encuentra en vuelo, directamente, hacia y lo suficientemente cerca de un fildeador, en tal forma que él deba ocupar su posición para recibir la pelota se le debe considerar como, "en el acto de fildear la bola tirada". Por supuesto que queda enteramente a juicio del umpire, si el fildeador está en el acto de fildear la bola tirada. Después de que un fildeador ha tenido la oportunidad de fildear una pelota y falla, él ya no puede estar "en el acto de fildear la pelota". Por ejemplo: un fildeador se tira tratando de fildear un roletazo y la pelota lo pasa, continúa tirado en el suelo y demora el progreso de un corredor: sin lugar a dudas él ha obstruido al corredor.

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

2.53 ANOTADOR OFICIAL (Vea la regla 10.00).

2.54 ESFUERZO ORDINARIO es el esfuerzo que un fildeador cuyas habilidades que están dentro del promedio que debe exhibir en una jugada para tal posición en la liga o categoría de la liga. Tomando en consideración las condiciones del campo y el estado del tiempo.

Regla 2.54 (Esfuerzo Ordinario) Comentario: Esta clasificación se menciona varias veces en las Reglas Oficiales de Anotación.

Regla 2.54 a 2.65

(Por Ejemplo las Reglas 10.05 (a)(3), 10.05 (a)(4), 10.05 (a)(6),10.05 (b)(3) (hits); 10.08 (b) (Sacrificios); 10.12 (a)(1). Comentario, 10.12 (d)(2) (errores); y 10.13(a), 10.13 (b) (Wild Pitches y Passed Balls)) y en las Reglas Oficiales de Beisbol (Por ejemplo la Regla 2.40 (infield fly)), es un estándar objetivo en relación a cualquier fildeador. En otras palabras, si el fildeador hace su mejor esfuerzo, y si ese esfuerzo se queda corto de lo que un jardinero promedio de esa posición en esa liga hubiera hecho en la misma situación, el anotador oficial debe anotarle un error a ese fildeador.

2.55 UN OUT es uno de los tres requerimientos requeridos, que deben hacerse a un equipo a la ofensiva durante su turno al bate.

2.56 UN OUTFIELDER (JARDINERO) es un jugador a la defensiva que ocupa una posición en el outfield, que es la zona más distante del Home Base en el campo de juego.

2.57 PASARSE DE LA BASE (OVERSLIDING) es el acto de un jugador a la ofensiva cuando al deslizarse en una base, que no sea cuando avanza del home a la primera base, lo hace con tal impulso que pierde el contacto con la base.

2.58 CASTIGO O PENA es la aplicación de estas Reglas a consecuencia de un acto ilegal.

2.59 LA PERSONA de un jugador o de un umpire, incluye a cualquier parte de su cuerpo, su indumentaria o su equipo.

2.60 UNA PITCHHEADA es una bola lanzada al bateador por el pitcher.

Regla 2.60 (Pitcheada) Comentario: Todos los tiros de la bola de un jugador a otro son bolas tiradas.

2.61 UN PITCHER es el jugador designado para lanzar la bola al bateador.

2.62 EL PIE PIVOTE del pitcher es el pie que está en contacto con el plato del lanzador cuando éste hace la pitcheada.

2.63 “JUEGO” es la orden del umpire para comenzar el juego o para reanudarlo, después de cualquier bola muerta.

2.64 PITCHHEADA DE RETORNO RAPIDO es una pitcheada con intento manifiesto de sorprender al bateador fuera de equilibrio. Esto es un lanzamiento ilegal.

2.65 JUEGO REGLAMENTARIO (Ver las reglas 4.10 y 411)

Regla 2.66 a 2.74

- 2.66 UN RETOQUE** es el acto de un corredor de regresar a una base cuando legalmente se requiere.
- 2.67 UNA CARRERA (o ANOTACIÓN)** es la anotación hecha por un jugador de la ofensiva que avanza de bateador a corredor y toca la primera, segunda, tercera y home bases en ese orden.
- 2.68 UN TIRA-TIRA** es el acto de la defensiva en un intento de poner fuera a un corredor entre dos bases.
- 2.69 UN CORREDOR** es un jugador de la ofensiva que está avanzando hacia, o tocando, o retornando a cualquier base.
- 2.70 “SAFE”** es una declaración del umpire por la cual el corredor tiene derecho a la base que estaba tratando de alcanzar.
- 2.71 POSICION DE SET** es una de las dos posiciones legales para pithear.
- 2.72 SQUEEZE PLAY** es un término para designar una jugada en la que un equipo, con un corredor en tercera base, intenta hacerlo anotar por medio de un toque de bola.
- 2.73 UN STRIKE** es una pitcheada legal cuando ha sido marcada por el umpire, en los siguientes casos:
- (a) El bateador le tira sin tocar la bola;
 - (b) El bateador no le tira, y cualquier parte de la pelota pasa a través de cualquier parte de la zona de strike;
 - (c) Cuando el bateador tiene menos de dos strikes y da foul;
 - (d) Si un toque es foul;
 - (e) Cuando el bateador le tira y es tocado por la bola;
 - (f) Cuando toca al bateador en vuelo en la zona de strike; o
 - (g) Cuando se convierte en foul tip.

Regla 2.74

2.74 LA ZONA DE STRIKE es esa área sobre el plato de home cuyo límite alto es una línea horizontal la cual es el punto medio entre la parte alta de los hombros y la parte alta del pantalón del uniforme, y el nivel bajo es una línea horizontal de la parte alta de las rodillas. La zona de strike deberá estar determinada por la posición natural del bateador cuando él está preparado para hacer el swing a la bola pitcheada.

(Ver diagrama zona de strike Pagina 26)

2.75 UN JUEGO SUSPENDIDO es un juego no terminado, que debe ser completado en una fecha posterior.

2.76 TOCAR es la acción de un fildeador al tocar una base con cualquier parte de su cuerpo mientras sostiene firme y seguramente la bola en su mano o guante; o tocando a un corredor con la bola, o con su mano o guante mientras sostiene la bola, firme y segura.

2.77 UN TIRO es el acto de lanzar con el impulso total de la mano y el brazo del jugador hacia el objetivo fijado, y siempre debe ser distinguido de la pitcheada.

2.78 UN JUEGO EMPATADO es un juego reglamentario, el cual es terminado por el umpire, cuando cada equipo tiene el mismo número de carreras.

2.79 TIEMPO es el aviso hecho por el umpire, de una interrupción legal del juego, durante la cual la bola queda muerta.

2.80 TOCAR a un jugador o umpire es tocar cualquier parte de su cuerpo, su ropa o su equipo.

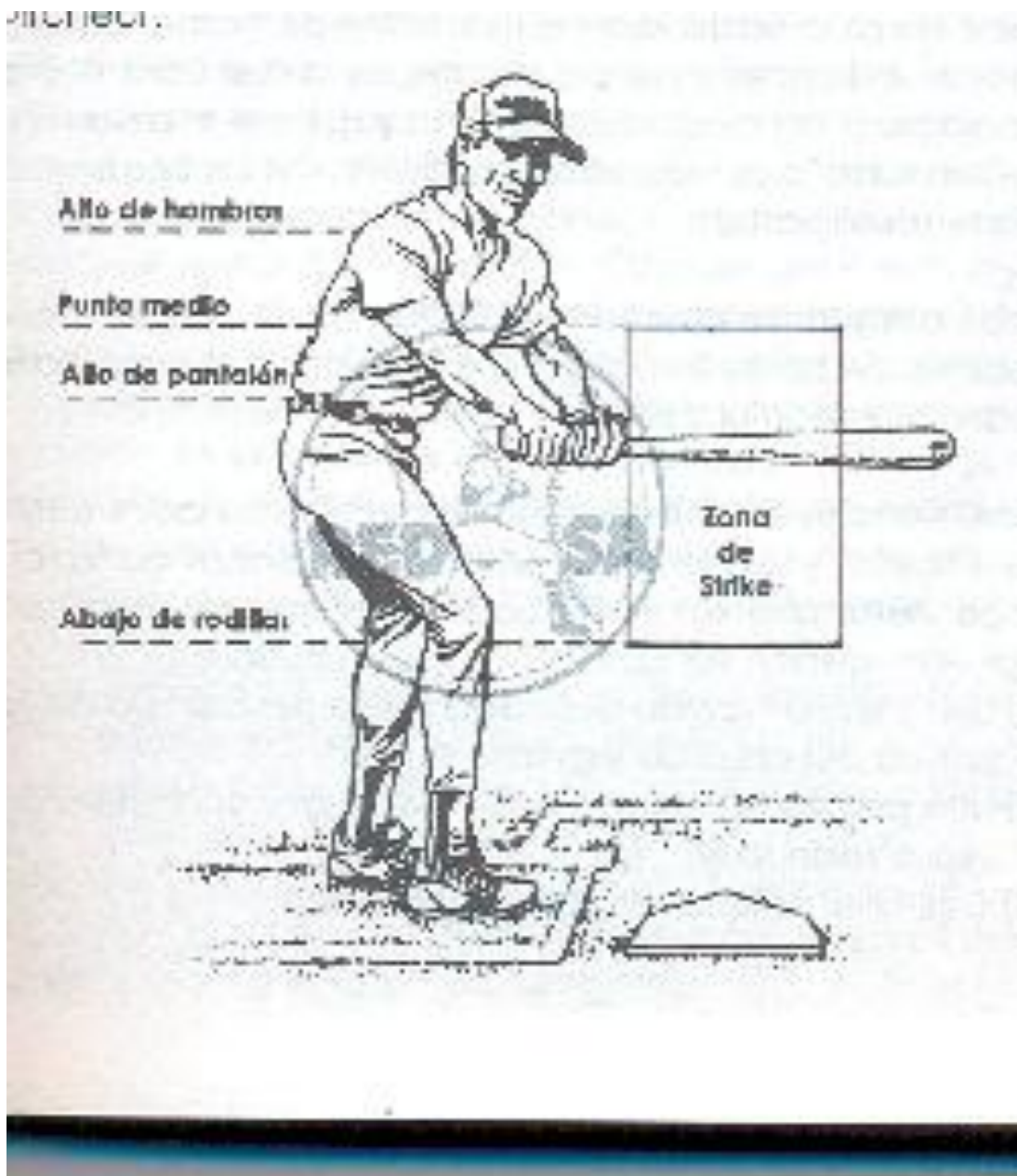
2.81 UN TRIPLE PLAY es una jugada hecha por la defensa en la cual tres jugadores de la ofensiva son puestos out como resultado de una acción continua, y siempre, que no se produzca error entre uno y otro out.

2.82 UN WILD PITCH o lanzamiento descontrolado del pitcher es uno que viene muy alto, muy bajo o muy fuera del home plate de manera que no puede ser atrapado mediante el esfuerzo ordinario del catcher.

2.83 POSICION DE "WIND-UP" es una de las dos posiciones legales para pitchear.

Cualquier referencia en estas reglas oficiales de béisbol hacia EL, ELLOS, LOS, es para también tomarse como referencia para ELLA, ELLAS, LAS, según sea el caso, cuando la persona sea femenina.

DIAGRAMA DE LA ZONA DE STRIKE



Regla 3.01

3.00----Preliminares del Juego

- 3.01** Antes de que el juego principie, el umpire debe:
- (a) Exigir estricto cumplimiento de todas las Reglas que gobiernan los útiles de juego y del equipo de los jugadores.
 - (b) Estar seguro de que todas las líneas de juego, (Las líneas deben quedar bien destacadas como las líneas gruesas de los diagramas 1y 2) estén marcadas con cal, yeso o cualquier otro material blanco que se destaque fácilmente en el terreno y el césped.
 - (c) Recibir del “club local” el numero de pelotas reglamentarias cuya cantidad y manufactura deben ser certificadas para el club local por el Presidente de la Liga. El umpire inspeccionara las pelotas y se asegurara que sean pelotas oficiales y que han ya han sido frotadas y se les a quitado el brillo correctamente.
 - (d) Debe asegurarse que tiene el “Club Local” por lo menos una docena de bolas en reserva a disposición inmediata para cuando se requiera su uso.
 - (e) Tener siempre en su poder, por lo menos, dos bolas alternantes de repuesto y requerir que se le surtan dichas bolas según se haga necesario en el transcurso del juego. Tales bolas de repuesto deben ser puestas en juego cuando:
 - (1) Una pelota ha sido bateada fuera del campo de juego o dentro del área de espectadores;
 - (2) Una pelota ha perdido su color o queda inutilizada para seguir usándose;
 - (3) El pitcher solicite tal bola de repuesto.
- Regla 3.01 (e) Comentario: El umpire no entregará una bola de repuesto al pitcher si no hasta que haya concluido la jugada y la bola anteriormente usada esté ya muerta. Después de que una bola bateada o tirada salga del campo de juego, no se reanudará con una bola de repuesto si no hasta que los corredores hayan llegado a la base a que tenían derecho. Después de un home run fuera del campo de juego, el umpire no deberá dar una bola nueva al pitcher o al catcher hasta que el Bateador-Corredor, haya cruzado la base de home.
- (f) El umpire en jefe debe asegurarse que una bolsa de brea oficial se encuentre localizada en la loma de pitcheo previo al comienzo de cada juego.

Regla 3.02 a 3.03

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

CASTIGO: El umpire pedirá la bola y expulsará al infractor del partido, el infractor deberá ser suspendido automáticamente por 10 juegos.

Para reglas que conciernan a un pitcher deformando la pelota, ver reglas 8.02 (a) 2 hasta la 6.

- 3.03** Un jugador o jugadores pueden ser sustituidos durante un juego en cualquier momento en que la bola esté muerta. Un jugador sustituto deberá batear en el turno del jugador al cual sustituye en el orden de bateo del equipo. Un jugador que haya salido del juego no podrá volver a participar en el mismo juego. Si un jugador que ha sido sustituido intenta reingresar o reingresa al partido, de cualquier forma, el umpire principal debe dirigirse al manager de ese jugador y decirle que remueva a ese jugador del partido inmediatamente después de notar la presencia del jugador o después de haber sido informado por su(s) compañero(s) o por cualquier manager. Si dicha necesidad de remover a un jugador sustituido ocurre antes de que se llame a "juego" entonces el jugador sustituto puede entrar al juego. Si dicha necesidad de remover al jugador sustituido ocurre una vez que el juego ha proseguido con dicho jugador en el juego, entonces, el jugador sustituto debe ser juzgado que ha sido removido del juego (en complemento con la remoción del jugador sustituido) y ya no podrá participar en ese encuentro. Pero si el sustituto entra al juego por el "Manager-Jugador", el manager podrá después colocarse en las cajas de coach a su discreción. Cuando dos o más jugadores del equipo a la defensiva entran al juego al mismo tiempo, el manager, debe, inmediatamente antes de que los jugadores tomen su posición de fildeadores, señalar al umpire principal las posiciones que ocuparán en el orden de bateo del equipo dichos jugadores y el umpire principal debe notificarlo al anotador oficial. Si ésta información no es suministrada de inmediato, al umpire principal, él tendrá autoridad para designar la posición de los sustitutos en el orden de bateo.

Regla 3.03 Comentario: Un pitcher podrá cambiar de posición solamente una vez durante la misma entrada, es decir: al pitcher no se le permitirá tomar una posición, otra que no sea la de pitcher, más de una vez en la misma entrada. Cualquier jugador, otro que no sea el pitcher sustituido por un jugador lesionado, se le permitirán cinco lanzamientos de calentamiento (Véase Regla 8.03 Pitchers).

Cualquier jugada que ocurra mientras el jugador sustituido aparezca en el juego después de haber sido sustituido contará. Si, a juicio del umpire, un jugador reingresa al juego, sabiendo que ha sido sustituido, el umpire podrá expulsar al manager.

Regla 3.04 a 3.06

- 3.04** Un jugador cuyo nombre aparezca en el orden al bat de su equipo, no podrá convertirse en corredor sustituto por otro miembro de su equipo.

Regla 3.04 Comentario: Esta regla tiene por objeto eliminar la práctica del uso de los llamados corredores de "Cortesía". A ningún jugador del juego se le permitirá actuar como corredor de cortesía por un compañero de equipo. Ningún jugador que haya estado en el juego y haya sido sacado por un sustituto, podrá regresar como corredor de cortesía. Cualquier jugador que no esté en el orden al bat, si se usa como corredor será considerado como jugador sustituto.

3.05

- (a)** El pitcher cuyo nombre aparezca en el orden de bateo que se ha entregado al umpire principal, según se dispone en las Reglas 4.01 (a) y 4.01 (b), deberá pitchearle al primer bateador o cualquier bateador sustituto hasta que ese bateador sea puesto out o pase a la primera base a menos que el pitcher se lesione o enferme en tal forma que a juicio del umpire principal, le incapacite para lanzar.
- (b)** Si el pitcher es reemplazado, el pitcher sustituto debe lanzarle al bateador en turno, o a un sustituto al bate, hasta que ese bateador sea retirado, o llegue a primera base, o hasta que el club de la ofensiva sea retirado, a menos que, el pitcher sustituto sufra una lesión o enfermedad que a juicio del umpire principal le incapacite para seguir actuando como pitcher.
- (c)** Si se hace una sustitución indebida del pitcher, el umpire ordenará al pitcher original que regrese al juego hasta que se hayan llenado los requisitos de ésta Regla.

Si se permite al pitcher indebido que lance, toda jugada que resulte es legal. El pitcher indebido se convierte en el pitcher debido tan pronto como realiza la primera pitcheada al bateador, o tan pronto como cualquier corredor es puesto out.

Regla 3.05 (c) Comentario: Si un manager intenta remover a un pitcher y con ello viola la Regla, 3.05 (c) el umpire debe notificar al manager del club a la defensiva, que no puede hacerlo, pero en caso de que el umpire pase por alto la violación y anuncia al pitcher indebido, él puede aún corregir la situación antes de que el pitcher haga un lanzamiento que lo convierta en el pitcher legal.

- 3.06** manager debe notificar inmediatamente al umpire principal sobre cualquier sustitución y debe también especificar al umpire principal el lugar que ocupará el sustituto en el orden de bateo de su equipo.

Regla 3.06 al 3.10

Regla 3.06 Comentario: Los jugadores que han sido sustituidos podrán permanecer con su equipo en la banca o podrán calentar a los pitchers. Si un manager jugador se sustituye a sí mismo por otro jugador, podrá continuar dirigiendo su juego desde la banca o desde la caja de coach. Los umpires no deberán permitir a jugadores por los que se han hecho sustituciones a quienes se les permite permanecer en la banca, dirigir ninguna observación en forma alguna a ningún jugador o manager oponente, o a los umpires.

3.07 El umpire principal después de haber sido notificado anunciará inmediatamente o hará que anuncie cada sustitución.

3.08

(a) Si no hace el anuncio de una sustitución, sustituto será considerado dentro del juego cuando:

- (1)** Si es pitcher, toma su posición en el plato del pitcher;
- (2)** Si es bateador, toma su posición en la caja de bateador;
- (3)** Si es fildeador, se coloca en la posición que de costumbre ocupa el fildeador a quien reemplazó, y la jugada comienza.;
- (4)** Si es corredor, toma el sitio (almohadilla) del corredor que ha reemplazado.

(b) Cualquier jugada hecha por, o en, cualquiera de los arriba mencionados sustitutos no anunciados, será legal.

3.09 Los jugadores en uniformes no deberán dirigirse o mezclarse con los espectadores, tampoco se sentarán en las graderías antes, durante o después de un juego. Ningún manager, coach o jugador deberá dirigirse a ningún espectador antes o durante un juego. Los jugadores de equipos contrarios no confraternizarán en ningún momento mientras estén en uniforme.

3.10

(a) El equipo local será el único juez para decidir si un juego no debe comenzar debido a mal tiempo, mala condición del campo de juego, excepto, cuando se trata del segundo juego de un doble juego. **EXCEPCION:** Cualquier Liga puede permanentemente autorizar a su Presidente para suspender la aplicación de esta Regla durante las últimas semanas de su campeonato, a fin de asegurarse que dicho campeonato se decida cada año por sus propios méritos.

Regla 3.10 a 3.15

Cuando se posponga o no parezca posible el jugar un juego en la serie final de una temporada de campeonato, entre cuales quiera de dos equipos y el resultado afecte la clasificación final, de cualquier club de la Liga, el Presidente, a petición de cualquier miembro de la Liga, podrá asumir la autoridad concedida al equipo de casa mediante esta Regla.

- (b)** El umpire principal del primer juego será el único juez capacitado para determinar si el segundo juego de un doble juego no debe empezar por mal tiempo o por malas condiciones del campo de juego.

3.11 Entre los dos encuentros de un doble juego, o siempre que un juego sea suspendido debido a malas condiciones del terreno de juego, el umpire principal tendrá el control del grupo de hombres encargados de acondicionar el terreno con el propósito de hacer que el campo sea preparado debidamente para el juego.

CASTIGO: Por violación a esta Regla, el umpire en jefe podrá conceder por "Forfeit" el partido a favor del equipo visitante.

3.12 Cuando un umpire suspende el juego deberá cantar "Time". A llamar el umpire principal a "Play" la suspensión se levanta y el juego se reanuda. Entre las llamadas de "Time" y "Play" la bola queda muerta.

3.13 El manager del equipo local deberá ofrecer al umpire principal y al manager o capitán del equipo contrario cualesquiera Reglas de terreno que crea necesarias para controlar el desbordamiento de espectadores sobre el terreno de juego, bolas bateadas o lanzadas por encima de esas personas, o cualquier otra contingencia. Si estas Reglas de terreno son aceptadas por el manager del equipo contrario serán legales. Si las mismas no son aceptadas por el manager adversario, el umpire principal hará e impondrá cualquier regla especial de terreno, que el crea que se haga necesaria debido a las condiciones del terreno siempre que dicha regla de terreno no esté en conflicto con las Reglas Oficiales.

3.14 Los miembros del equipo a la ofensiva deberán recoger sus guantes y cualquier otro utensilio de su equipo del campo de juego, y depositarlos en su "Dugout" mientras su equipo esté en turno al bat. Ningún objeto del equipo deberá ser dejado en el terreno, sea de fair o foul.

3.15 No se permitirá a persona alguna en ninguna parte del terreno de juego durante el desarrollo del partido a excepción de los jugadores o coaches uniformados, managers, fotógrafos autorizados por el club local, umpires, policías uniformados, vigilantes y otros empleados del club local. En caso de una interferencia no intencional cometida por una persona de las que se autorizan aquí estar en el terreno (excepto miembros del equipo ofensivo participando en el juego, o un coach en la caja del coach, o un umpire) la bola seguirá viva y en juego.

Regla 3.15 a 3.16

Si la interferencia es intencional la bola quedará muerta de inmediato en el momento de la interferencia y el umpire impondrá aquellas penas que en su opinión anulen la acción de la interferencia.

NOTA: Véase regla 7.11 para excepciones individuales, además ver regla 7.08 (b).

Regla 3:15 Comentario: En caso de una interferencia intencional o accidental (involuntariamente), deberá ser decidido basándose en la acción de la persona. Por ejemplo: un “Bat-Boy”, cuidador de las pelotas, policía, etc., que traten de evitar ser tocados por una pelota tirada o bateada y a pesar de ellos son tocados por la pelota, será una interferencia accidental.

Sin embargo, si él patea, coge o empuja la bola, será considerada como interferencia intencional, sin tomar en cuenta cuales hayan sido sus intenciones.

JUGADA: El bateador da un rodado al short stop, quien fildea la pelota, pero tira mal al primera base. El coach de la ofensiva en la primera base, para evitar ser golpeado por la pelota, se deja caer al suelo, y él primera base, en su esfuerzo para recuperar la pelota, tropieza con el coach; el bateador-corredor llega a la tercera base. La pregunta es debe el umpire marcar la interferencia por el tropezón del primera base con el coach. Esto naturalmente queda a juicio del umpire. Y, si él percibe la intención de que el coach hizo todo lo posible para evitar la interferencia, no la marcará. En cambio, si el juicio del umpire es evidente con toda claridad que el coach nada más hizo como que no quería interferir, el umpire deberá reglamentar interferencia intencional.

3.16 Cuando suceda una interferencia por un espectador en pelota tirada o bateada, la bola quedará muerta en el momento mismo de la interferencia y el umpire impondrá aquellos castigos que en su opinión anulen la acción de la interferencia.

REGLA APROBADA: Si la interferencia del espectador claramente evita que un fildeador atrape un “elevado” (fly-ball) el umpire declarará out al bateador.

Regla 3.16 Comentario: Es necesario hacer notar que existe una diferencia entre una bola que ha sido tirada o bateada que se interne en las tribunas y toca a un espectador; en este caso la pelota queda fuera de juego, aunque rebote nuevamente al campo. Y la situación, cuando un espectador salta al campo, o a través de una barrera, toca la bola o interfiere con un jugador. Aquí se presenta una interferencia intencional. En el segundo ejemplo, se percibe claramente una interferencia intencional y se deberá castigar como tal, conforme a la Regla 3.15, el bateador y corredores deberán ser colocados donde a juicio del umpire, ellos hubieran llegado de no haberse registrado la interferencia.

Regla 3.16 a

No se debe conceder interferencia cuando un fildeador trata de alcanzar sobre una barda, pasamanos, cuerda o tribuna una pelota para hacer una atrapada, él lo hace a su propio riesgo. En cambio si un espectador se estira y trata de alcanzar una pelota, sobre la barda, pasamanos, cuerda o tribuna del lado del terreno de juego y evita claramente al fildeador consumir la catchheada, entonces, el bateador deberá ser declarado out por la interferencia del espectador.

EJEMPLO: Corredor en tercera base, un out y el bateador da un elevado profundo al jardín (foul o fair). Un espectador claramente interfiere con el out fielder, que está tratando de atrapar el batazo de elevado.

El umpire declara out al bateador por la interferencia del espectador y la bola queda muerta en el momento que fue marcada la jugada. El umpire decide que en vista de la distancia que fue bateada la pelota, el corredor de la tercera base pudo haber anotado después de la atrapada, caso que el fildeador hubiese atrapado la pelota, en la cual se cometió la interferencia, por tanto se le permite al corredor anotar. Por supuesto, que el caso no sería el mismo si tal elevado fuera interferido a una distancia relativamente corta de la base de home.

3.17 Jugadores sustitutos de ambos equipos se mantendrán dentro del dugout o en el banco de su equipo, a menos que, se encuentren participando en el momento en el juego o preparándose para entrar al juego, o actuando de coaches en primera o tercera base. Nadie a excepción de los jugadores sustitutos, manager, coaches, entrenadores o carga bates deberán ocupar el banco o sitio en el dugout durante un juego.

CASTIGO: Por violar esta Regla el umpire puede, después de llamar la atención, expulsar del campo al infractor.

Regla 3.17 Comentario: Jugadores en la lista de inhabilitados les será permitido participar en las actividades de su equipo antes del juego y estar en la banca de su club, durante el juego, pero, no podrán tomar parte en otras actividades, tales como: calentar pitchers, entrar y salir del Dugout al área del campo de juego, etc., en ningún momento, ni propósito durante el progreso del juego.

3.18 El equipo local deberá proporcionar protección policiaca suficiente para conservar el orden. Si una persona o personas entran o invaden el campo de juego durante el desarrollo de un juego e interfiere en cualquier forma con una jugada, el equipo visitante puede negarse a seguir jugando hasta que el campo de juego sea despejado.

CASTIGO: Si el terreno no queda despejado dentro de un tiempo razonable, que nunca será menos de 15 minutos desde el momento en que se niegue el equipo visitante a jugar, el umpire principal puede conceder el juego por forfait a favor del equipo visitante.

Regla 4.01

4.00---COMIENZO Y TERMINACIÓN DE UN JUEGO

4.01 A menos que el club haya notificado por anticipado que el juego ha sido pospuesto o su comienzo demorado, el umpire o los umpires, entrarán al campo de juego cinco minutos antes de la hora señalada para comenzar el juego y proseguirán directamente hasta el home base donde se unirán a ellos los managers de los equipos rivales.

A continuación:

- (a) Primero, el manager del equipo local, o su designado, entregará su orden al bate al umpire principal, por duplicado
- (b) Seguidamente, el manager del equipo visitante, o su designado, entregará su orden al bate al umpire principal, por duplicado.
- (c) Como cortesía, cada tarjetón de line-up presentado al umpire principal deberá listar las posiciones de fildeo de cada jugador en el orden de bateo, si se va a usar a un Bateador designado, deberá estar indicado en el line-up cual jugador será el Bateador Designado. Ver regla 6.10 (b). Como cortesía, jugadores que se crean sustitutos potenciales también deberán estar listados, pero el omitir a los jugadores potenciales sustitutos esto no los hará inelegibles para ese encuentro.
- (d) El umpire principal se asegurará de que el original y copias de las respectivas órdenes de bateo sean idénticas; y luego entregará una copia de cada orden de bateo al manager contrario. La copia retenida por el umpire será el orden al bat oficial. El acto de entrega por el umpire de las órdenes establece las mismas. Después de eso no se harán sustituciones por ninguno de los dos managers, excepto como lo disponen las reglas.
- (e) Tan pronto como el club local entregue su orden de bateo al umpire en jefe, los umpires están a cargo del terreno de juego y desde ese momento el umpire en jefe tendrán la autoridad absoluta para determinar cuando debe comenzarse, suspenderse o reanudarse el juego debido al tiempo o a las condiciones del terreno. El umpire en jefe no llamara a jugar el juego hasta que al menos 30 minutos después de que se ha suspendido. El umpire en jefe puede prolongar la suspensión, siempre que crea que hay alguna posibilidad de volver a jugar.

Regla 4.01 Comentario: Errores manifiestos en el orden de bateo que son notados por el umpire principal antes de cantar "play" para el principio del juego, deberán ser señalados al manager o capitán del club en error, para que sean corregidos antes del principio del juego.

Regla 4.01 a 4.05

EJEMPLO: Si un manager inadvertidamente incluye únicamente a ocho jugadores en su orden de bateo; o haya incluido a dos jugadores con el mismo apellido pero, sin anteponer una inicial para su identificación y tales errores son descubiertos antes de llamar a “play” para principiar el juego. Los clubes no deben ser “atrapados” posteriormente por un error que obviamente pasó inadvertido y que, pudo ser corregido antes de que el juego principiara.

El umpire en jefe en todo momento tratara de completar un juego. Su autoridad para reanudar el juego después de una o más suspensiones de hasta 30 minutos cada una será absoluta y se pondrá fin a un juego sólo cuando no parezca haber ninguna posibilidad de su realización.

Las ligas Mayores han determinado que la regla 4.01 (d) No aplica para ningún juego de serie divisional, Serie de Campeonato, Serie mundial o juego de desempate adicional de serie de campeonato.

4.02 Los jugadores del club local ocuparán sus posiciones a la defensiva, el primer bateador del equipo visitante ocupará su posición en la caja del bateador, el umpire dará la voz de “play” y el juego comenzará.

4.03 Cuando la bola es puesta en juego al principio de, o durante un juego, todos los fildeadores, a excepción del catcher deben de estar en terreno de fair.

(a) El catcher deberá colocarse atrás del plato. Puede dejar su posición en cualquier momento para atrapar un lanzamiento o hacer una jugada, excepto cuando el bateador esté recibiendo una base por bolas intencional, en cuyo caso el receptor debe estar parado con ambos pies dentro de las líneas de la caja del catcher, hasta que la bola salga de la mano del pitcher.

CASTIGO: Balk (engaño).

(b) El pitcher, cuando esté en el acto de enviar la bola al bateador, deberá tomar su posición legal;

(c) Con excepción del pitcher y el catcher, todos los fildeadores podrán estacionarse en cualquier parte en territorio de fair.

4.04 El orden al bat debe ser seguido durante todo el juego, a menos que un jugador sea sustituido por otro. En este caso, el sustituto ocupará el lugar que le pertenecía al jugador que reemplazó en el orden de bateo.

4.05

(a) El equipo a la ofensiva, estacionará dos coaches en el campo durante su turno al bat, uno cerca de la primera base, y otro cerca de la tercera base.

(b) Los coaches de bases serán únicamente dos y estarán (1) en uniformes de su club, y (2) dentro de la caja de coach en todo momento.

Regla 4.05 a 4.07

CASTIGO: El coach de bases ofensor deberá ser removido del juego, y deberá abandonar el campo de juego.

4.05 Comentario: Pero por muchos años ha sido una costumbre al menos para algunos coaches poner un pie fuera de la caja de coach o pararse a horcajadas sobre sus líneas y también pararse ligeramente fuera de éstas líneas. Por tal motivo el coach, no será considerado fuera de su caja, a menos que el manager contrario reclame tal acción entonces el umpire deberá con toda energía aplicar la Regla y exigir de los coaches de ambos equipos, que permanezcan en la caja de coach en todo momento.

También es costumbre de los coaches, que tienen una jugada en las bases, abandonar la caja, con el objeto de señalar a un corredor, para que se barra, avance o regrese a una almohadilla. Esto puede ser permitido si el coach no interfiere con la jugada de alguna forma.

4.06

(a) Ningún manager, jugador, sustituto, coach, entrenador o carga bates, podrá en momento alguno, sea desde el banco, de la caja de coach o en el campo, o desde cualquier otro lugar:

(1) Incitar o tratar por medio de palabras o señales, una demostración de los espectadores;

(2) Usar palabras de manera alguna se refieran en un jugador del club contrario, un umpire, o cualquier espectador;

(3) Marcar “tiempo,” o emplear cualquier palabra o frase o llevar un acto mientras la bola está viva y en juego con el propósito obvio de hacer que el pitcher cometa balk.

(4) hacer contacto intencional con un umpire en cualquier forma.

(b) Ningún fildeador podrá situarse en la línea de visión del bateador, ni actuar con el deliberado y antideportivo propósito de estorbarle o distraerle.

CASTIGO: el infractor será expulsado del juego y deberá abandonar el terreno de juego. Y si se comete un engaño “balk” será nulificado.

4.07 Cuando un manager, jugador, coach o entrenador sea expulsado del juego, deberá abandonar inmediatamente el campo y no podrá tomar participación alguna en ese juego. Permanecerá en los vestidores del club o se vestirá con ropa de civil, o bien, abandonará el parque, o podrá tomar asiento en las tribunas, bien alejado de la vecindad de la banca de su club o del bullpen.

Regla 4.07 a 4.09

Regla 4.07 Comentario: Si un manager, coach o jugador están suspendidos, no podrán estar en el dugout, vestidores, ni en el palco de la prensa, durante el curso de un juego.

4.08 Cuando los ocupantes del banco de los jugadores demuestren violenta desaprobación de una decisión del umpire, este debe primero llamarles la atención en el sentido de que deben cesar su actitud. Si persisten, entonces se aplica lo siguiente:

CASTIGO: El umpire ordenará a los infractores abandonar el banco o dirigirse al vestidor. Si no puede determinar al infractor o infractores, puede despejar el banco de todos los jugadores sustitutos. El manager del equipo al que pertenecen los infractores tendrá la facultad de pedir el regreso al campo de juego, sólo a aquellos jugadores que sean necesarios para reemplazar a los jugadores que están en el juego.

4.09 COMO ANOTA UN EQUIPO.

(a) Una carrera será anotada cada vez que un jugador legalmente avance y toque las bases de primera, segunda, tercera y home antes de que tres hombres sean puestos out para terminar el inning.

EXCEPCION: Una carrera no es anotada, si el corredor avanza hasta la base de home durante una jugada, en la cual se hace el tercer out **(1)** Por el bateador-corredor antes de que toque primera base; **(2)** sobre cualquier corredor que esté siendo forzado out; o **(3)** sobre un corredor precedente que sea declarado out porque omitió tocar una de las bases.

(b) Cuando la carrera del triunfo sea anotada durante la última media entrada de un juego reglamentario, o en la última mitad de entrada extra, como resultado de una base por bolas, un bateador pega hit, o cualquier otra jugada con las bases llenas, que fuerce al corredor en tercera a avanzar, el umpire declarará el juego terminado hasta que el corredor forzado a avanzar de tercera toque la base de home, y el bateador - corredor haya tocado la primera base.

Regla 4.09 (b) Comentario: Solamente con una excepción. Si el público se lanza al campo y físicamente en cualquier forma estorba o impide al corredor tocar el "home plate" o al bateador-corredor tocar la primera base. En tales casos, el umpire deberá conceder al corredor la base a la que pretende alcanzar o a la que tiene derecho por la obstrucción de los aficionados.

Regla 4.09

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

Regla 4.09 Comentario: REGLA APROBADA: No se anotará carrera en un juego en el cual el bateador-corredor es el tercer out, antes de que llegue a primera base. **EJEMPLO:** Un out, Jones en segunda base, Smith en primera y el bateador, Brown, pega un hit. Jones anota, Smith en tiro al home es out, dos outs. Pero Brown omitió tocar la primera base. La bola es tirada a primera base, se hace la apelación y Brown es declarado out. Tres outs. Pero como Jones cruzó el home plate, en una jugada durante la cual se hizo el tercer out en el bateador-corredor antes de que este tocara la primera base, la carrera de Jones no cuenta.

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

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

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

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

REGLA APROBADA: Dos outs, bases llenas, el bateador pega un home run sobre la barda. El bateador, en apelación es declarado out por no haber tocado la primera base. Tres outs. Ninguna carrera cuenta. He aquí una norma general que cubre lo anterior:

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

Regla 4.09 a 4.10

REGLA APROBADA: Un out, Jones en tercera y Smith en primera y Brown saca un elevado para el out al fielder derecho. Dos outs, Jones toca su base y anota después de la atrapada. Smith intenta regresar a su base, pero en el tiro es out del fildeador. Tres outs pero Jones ha anotado antes del out Smith en primera base, por eso, la carrera de Jones cuenta. No fue jugada forzada.

4.10

- (a) Un juego reglamentario consiste de nueve entradas, a menos que se prolongue como resultado de un empate, o se acorte **(1)** porque el equipo de casa no necesite su mitad de la novena entrada sólo una fracción de ella, o **(2)** porque el umpire en jefe lo dé por terminado.
EXCEPCION: Las ligas de la Asociación Nacional podrán adoptar una regla que permita que un partido o ambos de doble juego, sean de siete entradas de duración. En tales juegos, cualquiera de estas reglas aplicables a la novena entrada será también aplicable a la séptima.
- (b) Si la anotación está empatada al finalizar nueve “Innings” completos, el juego continuará hasta, que **(1)** El equipo visitante anote más carreras **(2)** que el equipo local anote la carrera del gane en un inning incompleto.
- (c) Si un juego es dado por terminado, será un juego reglamentario:
- (1) Si se han completado cinco innings;
 - (2) Si el equipo local ha anotado más carreras en cuatro innings o cuatro innings y fracción que las que el club visitante haya anotado en cinco medios innings completos.
 - (3) Si el equipo local anota una o más carreras en su mitad del quinto inning para empatar la anotación.
- (d) Si se ha decretado un juego reglamentario con el score empatado, deberá convertirse en un juego suspendido de acuerdo a la regla 4.12.
- (e) Si un juego es dado por concluido antes de convertirse en un juego reglamentario, el umpire en jefe deberá declararlo: “No game” (No juego).
- (f) El Presidente de la liga podrá determinar las contraseñas para juegos suspendidos por lluvia, serán válidas para cualquier juego reglamentario o suspendido que haya progresado hasta, o más allá de lo descrito en la regla 4.10 (c)

Reglas 4.10 a 4.12

Regla 4.10 Comentario: Las ligas Mayores han determinado que la regla 4.10(c) y 4.10 (e) No aplican para ningún juego de serie divisional, Serie de Campeonato, Serie mundial o juego de desempate adicional de serie de campeonato.

4.11 La anotación de un juego reglamentario es el número total de carreras anotadas por cada equipo en el momento en que concluya el juego:

- (a) El juego concluye cuando el club visitante completa su mitad del noveno inning si el equipo local está arriba en la anotación.
- (b) El juego termina cuando el noveno inning concluye y el equipo visitante está arriba en la anotación.
- (c) Si el equipo local anota la carrera del gane en su mitad del noveno inning (o en la mitad de un inning extra, tras de un empate) el juego termina inmediatamente que se anota la carrera del gane. **EXCEPCION:** Si el último bateador en un juego pega un “home run” fuera del campo de juego, el bateador-corredor y todos los corredores que están en bases podrán anotar, de acuerdo con las reglas que gobiernan “correr las bases” y el juego concluye cuando el bateador-corredor toca la base de home.

REGLA APROBADA: El bateador pega un home run fuera del parque para ganar el juego en la última mitad del noveno inning o en un extra inning, pero es declarado out por haber pasado a un corredor que lo precedía. El juego termina tan pronto como se anota la carrera del gane. Cuando haya dos outs y la carrera del gane no haya cruzado el home plate, cuando el corredor rebese a otro en este caso se termina el inning y solo contarán las carreras que se hayan anotado antes del rebasamiento.

- (d) El juego dado por terminado termina en el momento en que el umpire ordena que se pare el encuentro, a menos que se convierta en un juego suspendido de acuerdo a la regla 4.12 (a)

4.12 JUEGOS SUSPENDIDOS

- (a) Un juego deberá convertirse en un juego suspendido para completarse en una fecha posterior si el juego se suspendió por cualquiera de los siguientes motivos:
 - (1) Límite de tiempo impuesto por la ley;
 - (2) Límite de tiempo impuesto por el reglamento interno de la Liga;

Regla 4.12

- (3)** Falla en el alumbrado o mal funcionamiento del equipo mecánico del campo, que este bajo control del club local (el equipo mecánico deberá incluir la lona automática o el equipo de bombas para remover el agua);
- (4)** Oscuridad, cuando por alguna ley el alumbrado no puede ser encendido;
- (5)** Tiempo (atmosférico), si el juego es dado por terminado mientras una entrada esta en progreso y antes de que esta sea completada y el equipo visitante ha anotado una o más carreras para tomar la delantera, y el equipo de casa no ha retomado la delantera; o
- (6)** Un juego reglamentario que haya sido dado por terminado con el score empatado.

Las Ligas de la Asociación Nacional también podrán adoptar las siguientes reglas para juegos suspendidos. (Si se adoptan para alguna Liga de la Asociación Nacional la regla 4.10 (e) no tendrá efecto en los juegos):

- (7)** El juego no se ha convertido en un juego reglamentario (4 ½ innings con el equipo local al frente, o 5 innings con el equipo visitante al frente o empatado).
- (8)** Si un juego es suspendido antes de convertirse en un juego reglamentario, y se va a continuar antes de otro juego ya programado, el juego normalmente programado se jugara solamente a siete entradas. Ver la excepción de la regla como la describe la 4.10 (a).
- (9)** Si un juego es dado por terminado después de convertirse en un juego reglamentario, y se va a continuar antes de un juego programado, el juego normalmente programado tendrá que jugarse a nueve entradas.

Excepción: las reglas opcionales 4.12(a)(7), 4.12(a)(8) y 4.12(a)(9) para las Ligas de la Asociación Nacional no tendrán efecto para los últimos juegos programados entre dos equipos ya sea en temporada regular o en play-offs. Las Ligas de la Asociación Nacional también podrá adoptar cualquier regla 4.12(a)(7), 4.12(a)(8) y 4.12(a)(9) para juegos de postemporada

Regla 4.12

Ningún juego dado por terminado ya sea por límite de tiempo 4.12(a)(1), clima 4.12(a)(5) Límite de tiempo impuesto por la liga 4.12(a)(2) o con el score empatado 4.12(a)(6) deberá convertirse en un juego suspendido a menos que haya avanzado lo suficiente para convertirse en un juego reglamentario de acuerdo a la regla 4.10(c). Un juego suspendido de acuerdo a las reglas 4.12(a)(3) o 4.12(a)(4) podrá ser un juego suspendido en cualquier momento después de que comience el encuentro.

NOTA: El clima y situaciones similares -reglas 4.12(a)(1) hasta la 4.12(a)(5)- tendrán preferencia al determinar si un juego debe declararse suspendido o no. Si un juego es interrumpido por lluvia, y subsecuentemente un fallo en las luces o interviene un límite de tiempo e impide su reanudación, el juego no podrá declararse un juego suspendido. Un juego solamente podrá ser un juego suspendido cuando se detenga por cualquiera de las siguientes seis razones especificadas en la regla 4.12(a).

Regla 4.12(a) Comentario: Las ligas Mayores han determinado que la regla 4.12(a) No aplican para ningún juego de serie divisional, Serie de Campeonato, Serie mundial o juego de desempate adicional de serie de campeonato.

- (b) Un juego suspendido deberá ser reanudado y completado como a continuación se indica:
- (1) Inmediatamente antes del siguiente juego sencillo programado entre los dos Clubs en el mismo campo; o
 - (2) Inmediatamente antes de siguiente doble-juego programado entre los dos clubs, en el mismo campo, sino queda ningún juego sencillo programado; o
 - (3) Si se suspende en la última fecha programada entre los dos equipos en esa ciudad, será transferido y jugado en el campo del equipo oponente, de ser posible;
 - (i) Precediendo inmediatamente al siguiente juego sencillo programado, o
 - (ii) Inmediatamente antes del siguiente doble-juego programado, si no queda ningún juego sencillo en la programación.
 - (4) Cualquier Juego suspendido no completado antes del último juego programado entre dos equipos durante la temporada deberá declararse juego terminado, Si dicho juego es dado por terminado y

Regla 4.12

- (i) Si ha progresado lo suficiente para convertirse en un juego reglamentario, y uno de los equipos tiene la delantera, entonces ese equipo deberá declararse el vencedor.
- (ii) Si ha progresado lo suficiente para convertirse en un juego reglamentario, y el score está empatado el juego deberá declararse “juego empatado.” Un juego empatado debe ser jugado nuevamente en su totalidad, a menos que el presidente de la liga determine que reprogramar y jugar ese juego no sea necesario ya que no afecta el campeonato; o
- (iii) No ha progresado lo suficiente para convertirse en un juego reglamentario, debe ser declarado “No Juego.” En tales casos el juego debe ser reanudado y jugado en su totalidad, a menos que el Presidente de la Liga determine que reprogramar y jugar ese juego no sea necesario ya que no afecta el campeonato.

Regla 4.12(b) Comentario: Las ligas Mayores han determinado que la regla 4.12(a) No aplican para ningún juego de serie divisional, Serie de Campeonato, Serie Mundial o juego de desempate adicional de serie de campeonato.

- (c) Un juego suspendido deberá ser reanudado a partir del punto exacto de la suspensión del juego original. La terminación de un juego suspendido es la continuación del juego original. El line-up y el orden de bateo de ambos equipos deberán ser el mismo al line-up y orden de bateo del momento de la suspensión, sujeto a las reglas que gobiernan las sustituciones. Cualquier jugador podrá ser reemplazado por cualquier jugador que no haya estado en el encuentro antes de la suspensión. Ningún jugador removido del encuentro antes de la suspensión podrá volver alinearse.

Un jugador que no estaba alineado con un club cuando la suspensión ocurrió puede ser usado como sustituto, aún cuando haya tomado el lugar de un jugador que ya no esté en el equipo, y que ya no fuese elegible para participar en ese encuentro, ya que él fue retirado de la alineación antes de que el partido fuera suspendido.

Regla 4.12 (c): Comentario: Si inmediatamente antes de la llamada de un juego suspendido un pitcher sustituto ha sido anunciado, pero no ha retirado al club contrario o lanzado hasta que el bateador se convierta en corredor cuando el juego se reanuda, tal pitcher puede, pero no se le exige comenzar de nuevo, la parte que falta del juego. Si él no principia cuando el juego se reanuda será considerado como un jugador sustituido y ya no podrá tomar parte en ese juego.

Regla 4.13 a 4.15

4.13 REGLA QUE GOBIERNA LOS DOBLE JUEGOS

- (a) (1) Solo dos juegos de campeonato serán jugados en la misma fecha. La terminación de un juego suspendido no violará esta regla.

(2) Si dos juegos están programados para ser jugados en la misma fecha por el precio de un solo boleto, el primer juego será el reglamentario programado para esa fecha.
- (b) Después de principiar el primer juego de un doble-juego, ese juego será terminado antes de que el segundo juego del doble-juego pueda principiar.
- (c) El segundo juego de un doble-juego principiará 20 minutos después de que haya terminado el primero, a menos que un intervalo más largo (que no exceda de 30 minutos). Sea declarado por el umpire principal y anunciado a los dos managers rivales al finalizar el primer juego. **EXCEPCION:** Si el Presidente de la Liga ha aprobado la solicitud del equipo de casa, para un intervalo más largo entre los juegos, como resultado de algún evento especial, el umpire principal declarará tal intervalo más prolongado y lo anunciará a los managers oponentes. El umpire principal del primer juego será quien controle el tiempo del intervalo entre juegos.
- (d) De ser posible, el umpire iniciará el segundo juego de un doble juego y el juego continuará por todo el tiempo que las condiciones del campo, restricciones locales de tiempo, o el clima lo permitan.
- (e) Cuando un doble-juego debidamente programado se retrase en comenzar por cualquier causa, cualquier juego que se inicie será el primer juego del doble-juego.
- (f) Cuando un juego reprogramado sea parte de un juego de un doble - juego el encuentro reprogramado será el segundo juego y el primero será el juego reglamentario programado para esa fecha.

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

4.15 Un juego podrá declararse "Forfeit" a favor de un equipo contrario, cuando un equipo:

- (a) No haga acto de presencia en el campo, o estando en el mismo rehúse comenzar el juego dentro de un plazo de cinco minutos después que el umpire en jefe haya llamado a "play", a la hora estipulada para comenzar el juego, a menos que tal dilación sea inevitable a juicio del umpire.

Regla 4.15 a 4.19

- (b) Emplee tácticas que claramente tengan por objeto alargar o acortar el juego.
- (c) Rehúse continuar jugando durante un partido a menos que éste haya sido suspendido o terminado por el umpire en jefe.
- (d) No reanude el juego después de una suspensión, dentro de un minuto después que el umpire en jefe haya llamado a "Play".
- (e) Después de ser advertido por el umpire, viole cualquier Regla del juego en forma intencional y persistente.
- (f) No obedezca la orden del umpire de sacar un jugador del juego dentro de un tiempo razonable.
- (g) No aparezca para un segundo juego de un doble-juego dentro de veinte minutos después de terminado el primer juego, a menos que, el umpire principal del primer juego haya autorizado más tiempo para el intermedio.

4.16 Un juego será forfiteado a favor del equipo visitante, si después de haberse suspendido, el guarda campo no obedece la orden del umpire para arreglar el terreno, con el objetivo de reanudar el juego.

4.17 Un juego será forfiteado a favor del equipo contrario, cuando un equipo no pueda o se rehúse a colocar a nueve jugadores en el campo.

4.18 Si el umpire en jefe declara un juego forfiteado deberá transmitir un informe por escrito al presidente de la liga, dentro de 24 horas después de su decisión, pero si no lo hiciera, ello no afectará la decisión.

4.19 JUEGOS PROTESTADOS. Cada Liga adoptará reglas que rijan el procedimiento para protestar un juego, cuando un manager reclame que la decisión de un umpire fue dada en violación a estas Reglas. Ninguna protesta deberá aceptarse sobre decisiones de juicio del umpire. En todos los juegos protestados, la decisión del Presidente de la Liga será final.

No obstante que sea sostenida la decisión protestada que violó las reglas, no se ordenará una repetición del juego a menos que en la opinión del Presidente de la Liga la violación afecte adversamente las oportunidades del equipo que protesta para ganar el juego.

Regla 4.19

Regla 4.19 Comentario: En cualquier momento que un manager proteste un juego alegando mala aplicación de las reglas, la protesta no será reconocida, a menos que los umpires sean notificados en el momento que la jugada protestada ocurrió, antes de la siguiente pitcheada, o jugada o intento de jugada. Cuando una jugada se presente en una jugada que termina el juego dicha protesta podrá ser registrada ante la Liga, hasta las 12 horas del día siguiente en las oficinas de la Liga.

Regla 5.01 a 5.08

5.00---Poniendo la Bola en Juego. Bola viva.

5.01 A la hora señalada para comenzar el juego, el umpire en jefe cantará “play”.

5.02 Después de que el umpire llame a “play” la bola está viva y en juego, continuando viva y en juego hasta que surja una causa legal o el umpire decreta “tiempo”, suspendiendo el juego, con lo que la bola quedará muerta. Mientras la bola esté muerta, ningún jugador podrá ser puesto out, no se correrán las bases ni tampoco se anotarán las carreras, excepto que aquellos corredores que puedan avanzar una o más bases como resultado de lo sucedido, cuando la bola estaba en juego, pueden hacerlo; en algunos casos (pero no limitados a ellos de un balk, un tiro malo, interferencia, un home run o cualquier otro batazo de fair fuera del campo de juego).

Regla 5.02 Comentario: Si una pelota se deteriora parcialmente en un juego la bola está viva y en juego hasta que la jugada termina.

5.03 El pitcher lanzará la pitcheada al bateador, quien elegirá, tirarle a la pelota, o no hacer intento de ello, según el escoja.

5.04 El objetivo del equipo a la ofensiva es convertir al bateador en corredor de bases y hacer que sus corredores avancen.

5.05 El objetivo del equipo a la defensiva es no permitir que los jugadores a la ofensiva se conviertan en corredores de bases y evitar que avancen en ellas.

5.06 Cuando el bateador se convierte en corredor y toca legalmente todas las bases, su equipo se anota una carrera.

Regla 5.06 Comentario: Una carrera legalmente anotada, no puede ser nulificada por la acción subsecuente del corredor, tal como, pero no limitada a un esfuerzo para regresar a tercera base, en la creencia de que había abandonado la base, antes de haber sido cogido el elevado.

5.07 Cuando tres jugadores del equipo a la ofensiva, son puestos legalmente outs, este equipo pasa a jugar y defenderse y el otro a la ofensiva.

5.08 Si una bola tirada golpea accidentalmente a un coach, o si una bola pitcheada o tirada golpea a un umpire, la bola sigue viva y en juego. Sin embargo, Si el coach interfiere con una bola tirada, el corredor es out.

Regla 5.09

5.09 La bola queda muerta y los corredores avanzan una base o regresan a sus bases, sin riesgo de ser puestos out, cuando:

- (a) Una bola pitcheada toca a un bateador, o su ropa, mientras esté en su posición legal de bateador: los corredores, si están forzados a ello, avanzan en las bases.
- (b) El umpire de home interfiere con el tiro del catcher quien está tratando de prevenir el robo de una base o retirar a un corredor con un revire; los corredores regresan a sus bases.

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

Regla 5.09(b) Comentario: la interferencia del umpire también puede ocurrir cuando un umpire interfiere cuando el catcher intenta regresar la bola al pitcher.

- (c) Se comete un balk; avanzan los corredores; (Ver, castigo Regla 8.05).
- (d) Una pelota es bateada ilegalmente; los corredores regresan a sus bases;
- (e) Una bola bateada de foul no atrapada, en tal caso los corredores regresan a sus bases. El umpire en jefe no pondrá la bola en juego hasta que todos los corredores hayan retocado sus bases;
- (f) En batazo de fair la bola toca a un corredor o a un umpire en territorio de fair antes de tocarla un infielder incluyendo al pitcher, o toca a un umpire antes de haber pasado a un infielder otro que no sea el pitcher; Los corredores avanzaran si están forzados a hacerlo.

Si una bola bateada de fair pasa a través, o a lado, de un jugador de cuadro y ningún otro fildeador tiene oportunidad de hacer una jugada sobre la bola y la bola toca a un corredor inmediatamente atrás del infielder que hizo por la bola, o a un lado de el, la bola seguirá en juego y el umpire no debe declarar al corredor out. Si una bola de fair toca a un corredor después de haber sido desviada por un infielder, la bola estará en juego y el umpire no deberá declarar out al corredor.

Regla 5.09 (f) Comentario: Si una bola bateada de fair toca a un umpire que está trabajando en el cuadro (infield) después de pasar rebotando más allá o por encima del pitcher, es una bola muerta. Sin embargo, si una bola bateada de fair de aire, es desviada por un fildeador y le pega a un corredor o umpire y es atrapada de aire no será atrapada legal y la bola quedará en juego.

Regla 5.09 a 5.10

- (g) Una bola pitcheada se aloja en la careta o el equipo del umpire o receptor: permanece fuera de juego, los corredores avanzan una base.

Regla 5.09 (g) Comentario: Si un foul tip golpea a un umpire y es atrapado por un fildeador en el rebote, la bola es muerta; el bateador no podrá ser declarado out. Así mismo se aplicará, si tal foul tip se aloja en la careta o en cualesquiera otra parte del equipo del umpire.

Si un tercer strike (no foul tip) pasa al catcher y golpea al umpire la bola está en juego. Si tal bola rebota y es atrapada por un fildeador antes de tocar el suelo el bateador no es out en tal atrapada; pero la bola sigue viva y en juego y el bateador podrá ser retirado en la primera base o tocado para el out.

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

- (h) Cualquier lanzamiento legal del pitcher que toque al corredor que trata de anotar; los corredores avanzan.

5.10 La bola queda muerta cuando un umpire canta “tiempo”. El umpire principal deberá cantar “tiempo”:

- (a) Cuando a su juicio el clima, la oscuridad o condiciones similares hacen de inmediato imposible, seguir jugando;
- (b) Cuando una falla del alumbrado dificulta o hace imposible para los umpires seguir bien la jugada;

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

- (c) Cuando un accidente incapacite a un jugador o umpire;
 - (1) Si el accidente a un corredor es tal que le impide llegar a la base a la que tenía derecho, como por ejemplo un home run bateado fuera del campo de juego, o la concesión de una o más bases, un corredor sustituto será permitido para completar la jugada.
- (d) Cuando un manager pide “tiempo” para una sustitución, o una conferencia con uno de sus jugadores.
- (e) Cuando un umpire quiere examinar la pelota, consultar con el manager, o por cualquiera otra causa similar.

Regla 5.10 a 5.11

- (f)** Cuando un fildeador tras de atrapar un elevado, se cae dentro de un dugout o cae en la tribuna ó cae a través de las cuerdas dentro del público, cuando se haya permitido a espectadores en el campo de juego, las disposiciones de la regla 7.04(c) prevalecerá.

Si un jugador tras de hacer una atrapada tropieza con la banca, o da un paso dentro del dugout pero no cae, la bola sigue en juego los corredores pueden avanzar a su propio riesgo.

- (g)** Cuando un umpire ordena que un jugador o cualquier otra persona sea expulsada del campo de juego.
- (h)** Excepto en los casos establecidos en los párrafos (b) y (c)(1) de esta Regla, ningún umpire cantará “tiempo” cuando una jugada esta en progreso.

5.11 Después de que la bola está muerta, el juego se reanudará cuando el pitcher tome su lugar sobre su placa de pitcheo con una bola nueva o la misma bola en su posición y el umpire de home cante “play”. El umpire de home deberá cantar “play”, tan pronto como el pitcher tome su lugar en su placa con la pelota en su poder.

Regla 6.01 a 6.02

6.00---El Bateador.

6.01

- (a) Cada jugador del equipo a la ofensiva debe batear en el orden en que su nombre aparece en el orden de bateo de su equipo.
- (b) El primer bateador en cada entrada después de la primera entrada debe ser el jugador cuyo nombre sigue al del último jugador que legalmente completó su turno al bat en la entrada anterior.

6.02

- (a) El bateador tomará su posición en la caja del bateador inmediatamente que sea su turno al bat.
- (b) El bateador no abandonará su posición en la caja del bateador después de que el pitcher se coloque en posición de set, o inicie su windup.

CASTIGO: Si el pitcher lanza, el umpire cantará “bola” o “strike”, según sea el caso.

Regla 6.02 (B) Comentario: El bateador abandona su caja de bateo a riesgo de recibir un strike y de que se lo cuenten, a menos que solicite del umpire, que pida “tiempo”. El bateador no está en libertad de salir y entrar a la caja del bateador a voluntad.

Una vez que el bateador ha tomado su posición en la caja de bateador no se le permitirá salirse de ella, sea con el propósito de usar la bolsa de brea, a menos que, por otra causa haya una demora en el juego o por causa de mal tiempo.

El umpire no marcará “tiempo” al solicitarlo el bateador o cualesquier miembro de su club; una vez que el pitcher ha iniciado sus movimientos de windup o ha llegado a la posición de set aunque el bateador reclame tener “tierra en los ojos,” “cristales empañados,” “que no recibió la señal” o por cualesquiera otras causas.

Los umpires podrán conceder “tiempo” al bateador cuando él ya esté en la caja del bateador, pero el umpire deberá eliminar la costumbre a bateadores que entran y salen a la caja del bateador sin razón. Si el umpire es enérgico los bateadores comprenderán que una vez dentro de la caja del bateador, deben permanecer en ella hasta que la bola sea pitcheada. Ver regla 6.02(d)

Los dos párrafos siguientes son material adicional para la regla 6.02 (b) comentario. Para juegos de grandes ligas solamente:

Regla 6.02

Si los pitchers demoran su lanzamiento cuando el bateador esta en su caja y el umpire percibe que la demora no está justificada, puede permitirle al bateador que salga de su caja momentáneamente.

Si después de que el pitcher ha iniciado su windup o ha llegado a la “posición set” con corredores en las bases y no continúa con la pitcheada porque el bateador se ha salido de su caja, no se marcará engaño. Ambos el pitcher y el bateador han violado una regla, y el umpire deberá marcar tiempo y ambos empezarán como estaban antes de la violación.

El siguiente párrafo es material adicional para la regla 6.02(b) Comentario, para juegos de la National Association (en lugar de los párrafos adicionales, de arriba, que solo aplican para juegos de Grandes Ligas):

Si después que el pitcher comienza su windup o llega a la “posición set” con un corredor en base, el deja de hacer su lanzamiento porque el bateador se salió de la caja de bateo, el umpire no deberá marcar un Balk, el umpire deberá marcar un strike automático si la regla 6.02(d)(1) aplica en tal caso.

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

Regla 6.02(c) Comentario: El umpire deberá darle al bateador una oportunidad razonable para tomar su posición en la caja de bateo luego de haberse decretado un strike de acuerdo a la regla 6.02(c) y antes de cantarle un próximo strike de acuerdo a la regla 6.02(c).

- (d) La siguiente regla entrara en efecto para todas las Ligas de la Nacional Association:

(1) El bateador deberá mantener al menos un pie dentro de la caja de bateo durante su turno al bate, a menos que una de las siguientes excepciones ocurran. En ese caso el bateador podrá abandonar la caja de bateo, pero no el área de tierra que rodea el Home plate:

- (i) El bateador le hace swing al lanzamiento;
- (ii) El bateador es movido de la caja de bateo por un lanzamiento;
- (iii) Un miembro de cualquier equipo pide y se le concede “Tiempo”;
- (iv) Un jugador a la defensiva trata de hacer una jugada con un corredor en cualquier base;
- (v) El bateador finta un toque;
- (vi) Un wild pitch o un passed ball ocurran;

Regla 6.02 a 6.05

- (vii) El pitcher abandona el área de tierra que limita la loma de pitcheo. Después de recibir la bola; o
- (viii) El catcher abandona su cajón para dar señales defensivas.

Si el bateador abandona intencionalmente la caja de bateo y retrasa el juego, y ninguna de las excepciones incluidas en la regla 6.02(d)(1)(i) a la (viii) aplican, el umpire marcará un strike sin que el pitcher tenga que hacer el lanzamiento. La bola está muerta y los corredores no podrán avanzar. El umpire volverá a cantar strike sin que el lanzador haga ningún lanzamiento, si el bateador continúa fuera de la caja de bateo y por lo tanto sigue retrasando el juego.

Regla 6.02(d)(1) comentario: el umpire tiene a su discreción el dar una advertencia a un bateador en lugar de marcarle un strike automático por la primera violación del bateador de la regla 6.02(d)(1) en un juego, siempre y cuando la violación del bateador sea juzgada como breve e inadvertida. El umpire debe darle al bateador una oportunidad razonable para tomar su debida posición en la caja de bateo después que el umpire a marcado un strike conforme como dicta la regla 6.02(d)(1) y antes de que el umpire marque un strike sucesivo conformé a como dicta la regla 6.02(d)(1).

- (2) El bateador podrá abandonar la caja de bateo y el área de tierra de Home, cuando un “Tiempo” sea marcado con el propósito de:
 - (i) Hacer una sustitución; o
 - (ii) Haya una conferencia entre cualquiera de los dos equipos.

Regla 6.02 (d) Comentario: El umpire deberá alentar al bateador en el círculo de espera a que tome su posición rápidamente en la caja de bateo después que el bateador anterior haya alcanzado una base o haya sido puesto “out”.

6.03 La posición legal del bateador debe ser con ambos pies dentro de la caja del bateador.

REGLA APROBADA: Las líneas que delimitan la caja quedan dentro de la caja de bateo.

6.04 Un bateador legalmente ha terminado su turno al bat, cuando es puesto out o se convierte en corredor.

6.05 Un bateador es out cuando:

- (a) Su batazo fair o foul de aire (que no sea foul tip) es legalmente atrapado por un fildeador;

Regla 6.05

Regla 6.05 (a) Comentario: Un fildeador podrá llegar a, pero no entrar en el dugout para hacer una atrapada, y si consigue sostener la pelota, la atrapada deberá ser permitida. Un fildeador, en posición de hacer una atrapada de una bola de foul cerca del dugout u otra área donde la pelota este fuera de juego, (tal como las gradas), deberá tener uno o ambos pies en el terreno de juego (incluyendo el borde del dugout) y ninguno de sus pies dentro del dugout o en otra área donde la bola este fuera de juego. La bola estará en juego a menos que el fildeador después de hacer la atrapada se caiga dentro del dugout, o en otra área donde la bola este fuera de juego. En tales casos la bola estará muerta, el estatus de los corredores deberá ser como se describe en la regla 7.04 (c) Comentario.

(b) Un tercer strike es legalmente atrapado por el catcher;

Regla 6.05 (b) Comentario: “Legalmente catcheado”, quiere decir que se encuentra legalmente dentro del guante del catcher antes de que la bola toque el suelo. No es legal si la bola se aloja en su indumentaria o equipo, o si la bola le pega al umpire y es atrapada por el catcher de rebote.

Si un foul tip pega primero al guante del catcher y después atrapa la bola contra su cuerpo con una o ambas manos o contra su protector antes de que la bola toque el suelo, será un strike, si es el tercero, el bateador será out. Si aprisiona contra su cuerpo o protector en cualquier forma previendo que la bola haya tocado el guante o mano del catcher primero, sin haber tocado el suelo, será una atrapada.

(c) Un tercer strike no es atrapado por el catcher cuando la primera base este ocupada antes de que haya dos outs;

(d) Toca de foul en el tercer strike:

(e) Se declara un “infield fly”;

(f) Trata de pegarle a un tercer strike y es tocado por la pelota:

(g) Batea de fair y es tocado por la pelota antes de que ésta sea tocada por un fildeador. Si el bateador está en posición legal dentro de su caja de bateo 6.03, y, a juicio del umpire, no hubo ninguna intención de interferir con el curso de la bola, una bola bateada que toca al bateador o a su bat deberá ser declarada foul-ball.

(h) Después de batear o tocar una bola fair, su bate golpea la bola por segunda vez en territorio de fair. La bola queda muerta y los corredores no podrán avanzar. Si el bateador-corredor deja caer su bat y la bola rueda contra él en territorio fair, y en la opinión del umpire, no ha habido intención de interferir con el curso de la pelota, la bola está viva y en juego.

Regla 6.05

Si el bateador está en posición legal dentro de su caja de bateo (6.03), y, a juicio del umpire, no hubo ninguna intención de interferir con el curso de la bola, una bola bateada que toca al bateador o a su bat deberá ser declarado foul.

Regla 6.05 (h) Comentario: Si un bate se quiebra y parte de él reposa en terreno de fair y en seguida es golpeado por una bola bateada o parte de él le pega a un corredor o fildeador, la jugada prosigue y no se debe marcar interferencia. Si una bola bateada le pega a una parte de un bat roto en terreno de foul, será un foul.

Si un bate es arrojado a terreno de fair e interfiere con un jugador de la defensiva que está tratando de hacer una jugada, la interferencia deberá ser marcada, sea o no intencional.

En aquellos casos cuando un casco accidentalmente le pegue a una bola bateada o tirada, la bola queda viva y en juego, como si el casco no hubiera sido golpeado.

Si una bola bateada le pega a un casco protector o a cualquier objeto ajeno al terreno de juego en territorio de foul, será un foul, y la bola es muerta.

Si en el juicio del umpire, un corredor intencionalmente interfiere con una bola bateada o tirada, dejando caer o tirando su casco a la pelota, el corredor será out, la bola es muerta y los corredores regresan a la última base que ocupaban legalmente.

- (i) Después de batear o tocar una bola que continua en movimiento sobre territorio de foul, el intencionalmente cambia el curso de la bola en cualquier forma, mientras corre a la primera base. La bola queda muerta y los corredores no podrán avanzar:
- (j) Después de un tercer strike o después de batear de fair, es tocado él o la primera base por cualquier fildeador antes de que él toque la primera base;
- (k) Al correr la última mitad de la distancia desde el home a la primera base, mientras la bola es fildeada hacia la primera base, el corre afuera (a la derecha) de la línea de tres pies, o dentro (hacia la izquierda) de la línea de foul, y en el juicio del umpire al hacerlo así interfiere con el fildeador que recibe el tiro en la primera base, en dicho caso la bola está muerta; excepto que puede correr afuera (a la derecha) de la línea de tres pies o dentro (a la izquierda) de la línea de foul para no estorbar al fildeador que está fildeando una bola bateada;

Regla 6.05 (k) Comentario: Las líneas que marcan el carril de tres-pies son una parte de ese carril y un bateador-corredor debe tener ambos pies dentro de dicho carril de tres pies o en las líneas que marcan el carril. El bateador-corredor tiene permitido el salirse de la línea de los tres-pies con el propósito de pisar, alcanzar, ó deslizarse en la inmediata cercanía de la primera base con el único propósito de tocar la primera base.

Regla 6.05 a 6.06

- (l) Un fildeador deja caer intencionalmente un batazo de línea o un elevado de fair con primera, primera y segunda, primera y tercera, o primera, segunda y tercera bases ocupadas con menos de dos outs. La bola queda muerta y el corredor o corredores deberán regresar a su base original;

REGLA APROBADA: En esta situación, el bateador no es out si el fielder permite que la bola caiga sin ser tocada al terreno, excepto cuando la regla Infield Fly se aplique.

- (m) Si un corredor que precede, interfiere intencionalmente, a juicio del umpire, con una jugada que realiza un jugador a la defensiva que intenta recibir una bola tirada o hacer un tiro con la intención de completar cualquier jugada.

Regla 6.05 (m) comentario: El objetivo de esta regla es castigar al equipo a la ofensiva por actos deliberados, injustificados o antideportivos del corredor, al abandonar la línea de base del corredor con el obvio propósito de chocar con el hombre pivote en un doble play, en lugar de intentar alcanzar su base. Por supuesto, que ésta es una jugada a juicio del umpire.

- (n) Si con dos outs, un corredor en tercera base, y el bateador con dos strikes, el corredor intenta el robo de home cuando el pitcher lanza la pelota legalmente para el bateador y la pelota golpea al corredor en la zona de strike. El umpire contará “el tercer strike,” siendo out el bateador y la carrera no cuenta; con menos de dos outs, el umpire contará el “tercer strike,” la bola queda muerta, y la carrera cuenta.

6.06 Un bateador es out por acción ilegal cuando:

- (a) El conecta la bola con uno o ambos pies sobre el terreno, completamente fuera de la caja del bateador.

Regla 6.06 (a) Comentario: Si el bateador pega un fair o foul, mientras está fuera de la caja del bateador, él deberá ser declarado out. Los umpires deben poner mucha atención a la posición de los pies del bateador, cuando él intente batear una bola, cuando esté siendo pasado intencionalmente. Un bateador no podrá saltar o salir de la caja del bateador para pegarle a la pelota.

- (b) Pasa de una caja del bateador a la otra cuando el pitcher esté en posición y listo para pithear.
- (c) Interfiere con el fildeo o tiro del catcher saliéndose de la caja del bateador o hace otro movimiento que estorbe la jugada del catcher en la base de home.

Regla 6.06 a 6.07

EXCEPCION: El bateador no será out, si cualquier corredor que está intentando avanzar es puesto out, o si un corredor que está tratando de anotar es puesto out por la interferencia del bateador.

Regla 6.06 (c) Comentario: Si el bateador interfiere con el catcher, el umpire de home declarará “interferencia.” El bateador es out y la bola queda muerta. Ningún corredor podrá avanzar en tal interferencia (interferencia ofensiva) y todos los corredores deberán regresar a la última base, que a juicio del umpire hayan tocado legalmente al momento de la interferencia.

Sin embargo, si el catcher hace una jugada y un corredor intentando avanzar es puesto out, se considerará que no hubo interferencia. En este caso el corredor es out--no el bateador. Cualesquiera otros corredores en base podrán avanzar, porque la regla señala que, si un corredor es puesto out la jugada continúa y se procede como si no se hubiese registrado interferencia.

Si un bateador le tira a una bola y no le da, y en el revuelo le pega al catcher o a la misma bola atrás de él, antes de que el catcher esté posesionado de la pelota, y tenga absoluto control de ella y a juicio del umpire no fue intencional, deberá cantarse un strike únicamente (no interferencia). La bola es muerta y los corredores no podrán avanzar en tal jugada.

- (d) El use o intente usar un bat que, en el juicio del umpire, ha sido alterado o adulterado en tal forma que aumente el factor distancia o que cause una extraordinaria reacción en la pelota. Esto incluye bates que son rellenos, con superficie plana, claveteados, huecos, agujereados o cubiertos con una sustancia tal como parafina, cera, etc.

No se permitirá avanzar bases y cualquier out o outs efectuados durante una jugada se mantendrán firmes.

Y por añadidura el bateador será declarado out y expulsado del juego y quedará sujeto a castigos adicionales según determine el Presidente de la Liga.

Regla 6.06 (d) Comentario: Un bateador deberá ser Juzgado de haber usado o tratado de usar un bat ilegal si trae dicho bat con él a la caja de bateo.

6.07 BATEANDO FUERA DE TURNO:

- (a) Un bateador será puesto out, en apelación, cuando deja de batear en su propio turno, y otro bateador completa el turno al bat en su lugar.
1. El bateador correcto podrá tomar su lugar en la caja del bateador en cualquier tiempo antes de que el bateador fuera de turno se convierta en corredor o sea puesto out, y todas las bolas y strikes si las hay, serán cargadas al bateador debido en su turno al bat.

Regla 6.07

- (b) Cuando un bateador fuera de turno se convierte en corredor o es puesto out, y el equipo a la defensiva apela al umpire antes del primer lanzamiento al siguiente bateador de cualquiera de los dos equipos, o antes de cualquier jugada o intento jugada, el umpire (1) Declarará al bateador que debería haber bateado out; y (2) nulificar cualquier avance o anotación realizada como resultado de una bola bateada por el bateador fuera de turno o de avance del bateador fuera de turno, a primera base en un hit, un error, una base por bolas, por haber sido golpeado por el pitcher o cualquier otra causa similar.

NOTA: Si un corredor avanza, mientras el bateador fuera de turno está al bat, en una base robada, balk, wild pitch o passed ball, tal avance es legal.

- (c) Cuando un bateador fuera de turno se convierte en corredor o es puesto out, y se hace una pitcheada al siguiente bateador de cualquiera de los dos equipos antes de que se haga la reclamación el bateador indebido se convierte un bateador legal, y los resultados de su vez al bat quedan legalizados.
- (d) (1) Cuando el bateador debido es puesto out porque no ha bateado en su turno, el siguiente bateador será aquel cuyo nombre sigue al del bateador debido puesto así out;
- (2) Cuando un bateador indebido se convierte en bateador debido porque no se hace ninguna apelación antes de la siguiente pitcheada, el siguiente bateador será aquel cuyo nombre siga al del bateador indebido así legalizado. En el instante mismo en que las acciones de un bateador indebido son legalizadas, el orden de los bateadores continúa con el nombre siguiente en la lista al del bateador indebido que ha quedado legalizado.

Regla 6.07 Comentario: El umpire no llamará la atención de ninguna persona al hecho de la presencia en la caja de bateadores de un bateador ilegal. Esta regla tiene por objeto el demandar la constante vigilancia de los jugadores y managers de ambos equipos.

Hay dos cosas fundamentales que se deben conservar en mente: Cuando un jugador batea fuera de turno, el bateador propio es el jugador que se declara out. Si un bateador impropio batea y se embasa o es puesto out y no se hace apelación, antes de una pitcheada al siguiente bateador o antes de una jugada, o intento de jugada, el bateador impropio es considerado como si hubiese bateado en su turno y restablece el orden que se debe seguir.

Regla 6.07

REGLAS APROBADAS

Con el fin de ilustrar diversas situaciones que pueden presentarse cuando se batea fuera de turno, ponga por caso que el siguiente orden al bate de la primera entrada:

Abel-Ernesto-Carlos-Daniel-Eduardo-Francisco-Jorge-Adrián-Arturo.

JUGADA (1) Ernesto batea. Con la cuenta de 2 bolas 1 strike (a) el equipo a la ofensiva descubre el error (b) el equipo a la defensiva reclama.

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

JUGADA (2) Ernesto batea y pega doble. El equipo a la defensiva reclama (a) inmediatamente, o (b) después de una pitcheada a Carlos.

REGLAMENTACIÓN: (a) Abel es declarado out y Ernesto es el bateador debido; (b) Ernesto se quedará en segunda base y Carlos es el bateador debido.

JUGADA (3) Abel recibe base por bolas. Ernesto recibe base por bolas, Carlos fuerza a Ernesto, Eduardo batea en el turno de Daniel.

Mientras Eduardo está al bat, Abel anota y Carlos se va a la segunda base en "wild pitch". Eduardo roletea y es puesto out enviando a Carlos a la tercera base. El equipo a la defensiva reclama (a) inmediatamente, o (b) después de un lanzamiento a Daniel. **REGLAMENTACIÓN:** (a) La carrera de Abel cuenta y Carlos tiene derecho a segunda base, ya que estos avances no fueron hechos porque el bateador ilegal hubiera bateado una bola o hubiera avanzado hasta primera base. Carlos deberá regresar a la segunda base porque su avance a tercera fue resultado de haber bateado una pelota el bateador indebido. Daniel es declarado out, y Eduardo es el bateador debido; (b) La carrera de Abel cuenta y Carlos permanece en tercera. Francisco es el bateador debido.

JUGADA (4) Con las bases llenas y dos outs. Adrián batea en el turno de Francisco y pega un triple y anotan tres carreras. El equipo a la defensiva reclama, (a) inmediatamente, (b) después de una pitcheada a Jorge.

REGLAMENTACIÓN: (a) Francisco es declarado out y no se anota ninguna carrera. Jorge será el bateador debido que abrirá la segunda entrada; (b) Adrián permanece en la tercera y se anotan las tres carreras. Arturo es el bateador debido.

JUGADA (5) Después de la jugada (4) (b) anterior, Jorge continúa al bat. (a) Adrián es atrapado fuera de la tercera base para el tercer out, o (b) Jorge es out en un elevado y no se hace ninguna reclamación. ¿Quién es el bateador debido en la segunda entrada? **REGLAMENTACION:** (a) Arturo, él se convirtió en el bateador debido tan pronto como el primer lanzamiento a Jorge legalizó el triple de Adrián; (b) Adrián. Al no hacerse ninguna reclamación, el primer lanzamiento al bateador del equipo contrario, legalizó el turno de Jorge al bat.

Regla 6.07 a 6.08

JUGADA (6) Daniel recibe base por bolas y Abel viene al bat, Daniel era un bateador indebido, y se hace una reclamación antes del primer lanzamiento a Abel. Abel es out, Daniel es removido de la base y Ernesto es el bateador debido. No hay reclamación y se hace un lanzamiento a Abel. Se legaliza la base por bolas a Daniel y Eduardo por este medio se convierte en el bateador debido. Eduardo puede reemplazar a Abel en cualquier momento antes de que Abel sea puesto out o se convierta en corredor. El no lo hace así. Abel saca un elevado para el out, y Ernesto viene al bat. Abel era un bateador ilegal y se hace una reclamación antes de la primerar pitcheada a Ernesto. Eduardo es out y el bateador debido es Francisco. No hay reclamación se hace un lanzamiento a Ernesto. Ernesto recibe base por bolas, Carlos es el bateador debido. Carlos es out en elevado, ahora Daniel es el bateador debido, pero está en segunda base. ¿Quién es el bateador debido? **REGLAMENTACIÓN:** El bateador debido es Eduardo. Cuando el bateador debido esté en base, se le pasa por alto y el siguiente bateador se convierte en el bateador debido.

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

(a) Cuatro “bolas” han sido contadas por el umpire.

Regla 6.08 (a) Comentario: Un corredor que tiene derecho a la primera base, porque ha recibido cuatro bolas, deberá ir a tocarla antes de que otros corredores estén forzados a avanzar. Esto se aplica cuando las bases están llenas o cuando un corredor sustituto entra al juego.

Si, en el avance, dicho corredor piensa que hay una jugada y se barre más allá de la base antes o después de tocarla, él puede ser puesto out por un fildeador que lo toque. Y si él deja de tocar la base a la que tiene derecho, puede ser puesto out tocándolo a él o la base que omitió.

(b) Es tocado por una pitcheada a la que no intenta batear a menos que **(1)** La bola esté en zona de strike, cuando toca al bateador, o **(2)** el bateador no haga ningún intento de evitar ser tocado por la bola.

Si la bola está en la zona de strike cuando toca al bateador, será contado un strike sin importar si el bateador trata de esquivar la bola o no. Si la bola está fuera de la zona de strike cuando toca al bateador, se cantará una bola si este no hace intento para evitar ser tocado.

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

Regla 6.08 a 6.09

- (c) El receptor o cualquier jugador interfiere con él. Si una jugada sigue a la interferencia, el manager del equipo a la ofensiva puede notificar al umpire en jefe que él elige o rechaza el castigo de la interferencia y acepta la jugada realizada. Tal elección del manager debe ser hecha inmediatamente, al final de la jugada. Sin embargo si el bateador llega a primera base en un hit, un error, una base por bolas, por haber sido golpeado por el pitcher o por cualquier otra causa y todos los demás corredores avanzan cuando menos una base, la jugada proseguirá sin tomar en cuenta la interferencia.

Regla 6.08(c) Comentario: Si es marcada interferencia del catcher en una jugada en progreso el umpire deberá dejar que ésta siga su curso, porque el manager puede escoger la jugada en lugar de la interferencia. Si el bateador-corredor deja de pisar primera base o un corredor omite la siguiente base se le considerará como que ha alcanzado dichas bases, como lo explica y confirma la regla 7.04 (d)

Ejemplos de jugadas que el manager puede escoger:

(1) Corredor en tercera base un out, el bateador conecta un elevado al jardín en el cual el corredor anota, pero hay una interferencia del catcher y es marcada. El manager de la ofensiva puede escoger la carrera y es out el bateador o que el corredor permanezca en tercera base y se le conceda la primera base al bateador.

(2) Corredor en segunda base, el catcher interfiere con el bateador cuando éste toca la bola de fair, avanzando el corredor a tercera base. El manager puede escoger corredor en tercera con un out en la jugada, o corredores en primera y segunda base.

Si un corredor está tratando de anotar por medio de un robo o jugada de squeeze play desde la tercera base, tenga en cuenta el castigo adicional establecido en la regla 7.07.

Si el catcher interfiere con el bateador antes de que el pitcher lance la bola, no deberá ser considerada como interferencia en el bateador bajo la regla 6.08 (c). En tales casos, el umpire deberá cantar “tiempo” y el pitcher y el bateador reanudarán como estaban antes y la acción será “borrada.”

- (d) Una bola fair toca a un umpire o a un corredor en el terreno de fair, antes de tocarla un fildeador.

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

6.09 El bateador se convierte en corredor cuando:

- (a) El batea una bola de fair;

Regla 6.09

- (b) El tercer strike contado por el umpire no es catchado, siempre que (1) la primera base no esté ocupada, o (2) la primera base esté ocupada con dos outs;

Regla 6.09(b) Comentario: un bateador que no sé de cuenta de su situación en un tercer strike no atrapado, y el no intente correr a primera base, será declarado out una vez que abandone el círculo de tierra alrededor del área de Home.

- (c) Una bola fair, después de haber pasado a un fildeador otro que el pitcher, o después de haber sido tocada por un fildeador, incluyendo el pitcher, toca a un umpire o corredor en territorio fair;
- (d) Una bola elevada bateada de fair, pasa encima de una barda o cae en las tribunas a una distancia de 250 pies o más de la base de home. Tal hit le da derecho al bateador a un home run siempre que toque legalmente todas las bases. Una bola elevada, bateada de fair que salga del campo en un punto menor de 250 pies del home da derecho al bateador de llegar solamente a la segunda base;
- (e) Una bola fair, después de tocar el suelo bota a las tribunas o pasa a través de ellas, por encima o por debajo de una barda, o pasa a través de, o por debajo de la pizarra de anotaciones, o a través o por debajo de arbustos o hiedras de la barda en cuyo caso, el bateador y los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;
- (f) Cualquier bola de fair que, bien sea antes o después de tocar el suelo pase a través de cualquier abertura en la barda o pizarra, o a través o por debajo de arbustos o hiedras de la barda o que se quede atorada en una barda o pizarra de anotaciones, en cuyo caso el bateador y los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;
- (g) Cualquier bola de fair que al botar sea desviada por el fildeador hacia las tribunas, o por encima o por debajo de una barda en territorio fair o foul, en cuyo caso, el bateador y todos los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;
- (h) Cualquier bola elevada de fair que sea desviada por el fildeador hacia las tribunas, o por encima de la barda hacia territorio foul, en cuyo caso el bateador tendrá derecho a la segunda base, pero si la bola es desviada a las tribunas o sobre la barda en territorio "fair" el bateador tendrá derecho a un home run. Sin embargo, si tal batazo fuera desviado en un punto situado a menos de 250 pies del home plate, el bateador tendrá derecho a dos bases solamente.

Regla 6.10

6.10 Una Liga puede utilizar la regla 6.10 (b), que deberá ser llamada la regla del bateador designado.

(a) En caso de presentarse juegos inter-ligas entre clubes de ligas que estén utilizando la Regla del Bateador Designado y clubes de ligas que no estén usando la regla del Bateador Designado, la Regla se aplicará como sigue:

- (1) En Series Mundiales y en juegos de exhibición, la regla será aplicada o no, según sea lo acostumbrado por la liga del equipo local.
- (2) En juegos de estrellas, la regla se aplicará o no, según lo decidan los equipos y las Ligas.

(b) La Regla del bateador designado estipula lo siguiente:

- (1) Un bateador puede ser designado para batear en sustitución del pitcher abridor y todos los pitchers subsecuentes en cualquier juego, sin afectar de ninguna manera la situación del o los pitchers durante el juego. El Bateador Designado por el pitcher, si hay alguno, debe ser seleccionado antes de empezar el juego, y su nombre debe ser incluido en el orden al bat que se entrega al umpire en jefe. Si un manager enlista 10 jugadores en su tarjeta de alineación, pero no indica a ninguno como bateador designado, y el umpire o cualquier manager, (o el designado por el manager para presentar el line-up) nota el error antes de que el umpire principal llame a "juego", el umpire principal deberá dirigirse al manager que ha hecho la omisión y pedirle que designe cual de los 9 jugadores, otro que el pitcher será el bateador designado.

Regla 6.10 (b) (1) Comentario: La corrección de un error en la indicación de un Bateador Designado cuando 10 jugadores estén listados en el orden de bateo es considerado un error "obvio" que puede ser corregido antes de que el juego comience. Ver regla 4.01 Comentario

- (2) El Bateador Designado nombrado en el orden al bat inicial debe batear cuando menos una vez, a menos que el club contrario cambie de pitcher.
- (3) No es obligación para un equipo escoger a un bateador designado por el pitcher, pero si el equipo no lo hace antes de empezar el juego, ya no podrá utilizar a un Bateador Designado por el resto del encuentro

Regla 6.10

- (4) Pueden utilizarse bateadores-emergentes por el Bateador Designado. Cualquier sustituto del Bateador Designado se convierte en nuevo Bateador Designado, un Bateador Designado reemplazado, no podrá regresar al juego en ninguna forma.
- (5) El Bateador Designado puede ser utilizado a la defensiva, y continuar bateando en el mismo lugar del orden al bat, pero el pitcher entonces deberá batear en lugar del jugador defensivo a quien se sustituyó, a menos que se haya sustituido a más de un jugador y el manager se vea obligado a llenar sus lugares en el orden al bat.
- (6) Un corredor puede sustituir al bateador designado y el corredor deberá asumir el papel de Bateador Designado. Un bateador designado no puede correr como emergente.
- (7) Un Bateador Designado está "fijo" en el orden al bat. No pueden efectuarse sustituciones múltiples que alteren la rotación del Bateador Designado.
- (8) Una vez que el pitcher es cambiado del montículo a una posición a la defensiva, dicho movimiento termina la actuación del Bateador Designado para ese club por el resto del juego.
- (9) Una vez que un bateador-emergente entra a batear por cualquier jugador en el orden al bat y luego entra a pitchear, dicho movimiento termina la actuación del Bateador Designado para ese club por el resto del juego.
- (10) Una vez que el pitcher batea por el bateador designado, dicho movimiento se termina la actuación del bateador designado, para ese club por el resto del juego. El pitcher puede entrar a batear solamente por el bateador designado.
- (11) Si un manager lista a 10 jugadores en su tarjeta de line-up, pero falla en indicar a uno como Bateador Designado y el manager de la oposición muestra el error del Bateador Designado al umpire principal cuando el juego ya ha comenzado, entonces:
 - (i) el pitcher le será requerido batear en el lugar del orden de bateo del jugador enlistado que no allá asumido una posición a la defensiva, *si el equipo ha tomado posición a la defensiva, o*
 - (ii) si el equipo no ha tomado lugar a la defensiva, el pitcher será colocado en el orden de bateo en lugar de cualquier jugador que escoja el manager de ese equipo.

Regla 6.10

En dicho caso, el jugador el cual el pitcher toma su lugar en el orden de bateo será considerado como sustituido y será removido del juego y el rol del Bateador Designado para ese club queda finalizado para ese encuentro. Cualquier jugada que ocurra antes de que esta violación sea traída a la atención del umpire principal será legal y contara, sujeta a la Regla 6.07 (bateando fuera de turno).

- (12) Una vez que el Bateador Designado asume una posición a la defensiva, dicho movimiento termina la actuación del Bateador Designado para ese club por el resto del juego.
- (13) No es necesario anunciar al sustituto del Bateador Designado hasta que el bateador designado tome su turno al bat.
- (14) Si un jugador a la defensiva va al montículo (reemplaza al pitcher), este movimiento terminara el rol del Bateador Designado por el resto de ese encuentro.
- (15) El Bateador Designado no podrá ubicarse en el bullpen a menos que este sirviendo como catcher de bullpen.

Regla 7.01 a 7.04

7.00---El Corredor.

7.01 Un corredor adquiere el derecho a una base no ocupada cuando la toca antes de que sea puesto out. Entonces tiene derecho a ella hasta que sea puesto out, o sea obligado a evacuarla por un corredor que tenga legalmente derecho a esa base.

Regla 7.01 Comentario: Si un corredor adquiere legalmente el derecho a una base y el pitcher toma su posición para pitchear, el corredor no puede regresar a una base previamente ocupada.

7.02 Al avanzar un corredor deberá tocar las bases de: primera, segunda, tercera y home en su orden. Si es obligado a regresar, deberá retocar todas las bases en orden inverso, a menos que la bola esté muerta de acuerdo con cualquiera de los requisitos de la Regla 5.09. En tales casos, podrá ir directamente a su base original.

7.03

(a) Dos corredores no podrán ocupar una base, pero mientras la bola está viva, y dos corredores están tocando una base, el segundo corredor será puesto out al ser tocado. El corredor precedente tiene derecho a esa base. A menos que la regla 7.03 (b) se aplica.

(b) Si un corredor esta forzado a avanzar por la razón de que el bateador se convierta en corredor y dos corredores están en contacto con una base a la que el corredor que sigue es forzado, el corredor subsecuente tiene derecho a la base y el corredor precedente será out cuando los toquen o cuando el jardinero que posee la bola toca la base a la cual el corredor precedente es forzado.

7.04 Cualquier corredor, que no sea el bateador, puede avanzar una base sin riesgo de ser puesto out, cuando:

(a) Hay un balk;

(b) El avance del bateador sin riesgo de ser puesto out obligue al corredor a desocupar su base, o cuando el bateador pega un batazo fair que golpea a otro corredor o al umpire antes de que dicha bola haya sido tocada por, o haya pasado a un fildeador, si el corredor es forzado a avanzar;

Regla 7.04 (b) Comentario: Un corredor forzado a avanzar sin riesgo de ser puesto out puede avanzar más allá de la base a la cual tiene derecho, a su propio riesgo. Si tal corredor forzado a avanzar, es puesto out para el tercer out, antes de que un corredor que precede, también forzado a avanzar, llegue al home plate, la carrera contará.

Regla 7.04 a 7.05

JUGADA: Dos outs, bases llenas, al bateador le dan la base por cuatro bolas, pero el corredor de segunda con exagerado entusiasmo se pasa de la tercera base rumbo al home y es sacado out en la tercera por el tiro del catcher. No obstante haber dos outs, la carrera cuenta. La teoría, que la carrera fue empujada por forzamiento por las cuatro bolas recibidas por el procedimiento a seguir era tocar la siguiente base por todos los corredores.

- (c) Un fielder, después de atrapar un elevado, cae dentro de una banca dugout o tribunas, o cae a través de las cuerdas dentro del público cuando hay espectadores en el campo;

Regla 7.04 (c) Comentario: Si un fildeador después de hacer una atrapada legal, cae dentro de las gradas, o entre el público, o dentro del dugout o cualquier otra área donde la bola este fuera de juego mientras este en posesión de la pelota después de haber hecho una atrapada legal, la bola estará muerta y cada corredor podrá avanzar una base, sin riesgo de ser puesto out, a partir de la ultima base legalmente alcanzada al momento en que el fildeador se cayó dentro del dugout o en cualquier otra área donde la bola este fuera de juego.

- (d) Mientras está intentando robar una base, el bateador es interferido por el catcher o cualquier otro fildeador.

NOTA: Cuando un corredor tiene derecho a una base sin riesgo de ser puesto out, mientras la bola está en juego, o bajo cualquier regla en la cual la bola esté en juego, después de que el corredor llega a la base a que tiene derecho y el corredor deja de tocar la base a la que tenía derecho antes de intentar avanzar a la siguiente base, el corredor perderá el derecho de quedar exento del riesgo de ser puesto out, y podrá ser puesto out tocando la base o tocando al corredor antes de que regrese a la base omitida.

- (e) Un fildeador deliberadamente toque una bola pitcheada con su gorra, careta o cualquier parte de su uniforme desprendido de su persona o lugar. La bola está en juego, y la concesión será hecha a partir de la posición del corredor al momento en que la bola fue tocada.

7.05 Cada corredor incluyendo al bateador-corredor podrán, sin riesgo de ser puestos out, avanzar:

- (a) A la base de home, anotando una carrera, si una bola bateada de fair pasa por encima de la barda del campo y él toca todas las bases legalmente; o si una bola bateada de fair, que a juicio del umpire, hubiera volado la barda del campo de juego, es desviada por el acto de un fildeador que arroja su guante, gorra, o cualquier artículo de su indumentaria;

Regla 7.05

- (b) Tres bases, si un fildeador deliberadamente toca una bola bateada de fair con su gorra, careta o cualquier parte de su uniforme que se ha quitado del lugar que le corresponde en su persona. La bola está en juego y el bateador podrá avanzar a la base de home a su riesgo;
- (c) Tres bases, si un fildeador deliberadamente arroja su guante a una bola bateada de fair y la toca. La bola está en juego y el bateador podrá avanzar a la base de home a su riesgo.
- (d) Dos bases, si un fildeador deliberadamente toca una bola tirada con su gorra, careta o cualquier parte de su uniforme desprendido de su propio lugar en su persona. La bola está en juego;
- (e) Dos bases, si un fildeador deliberadamente arroja su guante a una bola tirada y el guante toca la pelota. La bola está en juego;

Regla 7:05 (b) hasta la 7.05 (e) Comentario: En aplicación (b-c-d-e) el umpire debe reglamentar que el guante tirado o la gorra o careta desprendidos, deben tocar la bola. No habrá castigo si la bola no es tocada.

Bajo los incisos (c-e) este castigo no será impuesto a un fildeador cuyo guante se ha desprendido de su mano por la fuerza de una bola bateada o lanzada, o cuando el guante se sale de su mano cuando él hace un claro intento por hacer una atrapada legal.

- (f) Dos bases, si una bola fair, bota o es desviada hacia las tribunas fuera de las líneas de foul de primera o tercera base; o si pasa a través o por debajo de la barda del campo, o a través o por debajo de la pizarra de anotaciones, o a través o por debajo de arbustos o hiedras en la barda; o si se atora en tal barda, pizarra, arbustos o hiedra;
- (g) Dos bases cuando, sin haber espectadores en el campo de juego, una bola tirada cae dentro de las tribunas, o en el dugout, (sin importar que la bola rebote dentro del campo de juego o no), o sobre o a través de una barda del campo, o en la parte inclinada de la malla protectora del backstop, o se quede atorada en los enrejados de una malla de alambre que protege a los espectadores. La bola quedará muerta. Cuando dicho mal tiro es la primer jugada, realizada por un jugador de cuadro, el umpire, al conceder tales bases, deberá gobernarse por la posición de los corredores en el momento que la bola fue pitcheada; En todos los demás casos, el umpire deberá gobernarse por la posición de los corredores en el momento en que se hizo el mal tiro;

Regla 7.05

REGLA APROBADA. Si todos los corredores, incluyendo al bateador corredor, han avanzado cuando menos una base cuando un fildeador de cuadro hace un mal tiro en la primera jugada tras el lanzamiento del pitcher, la concesión de bases deberá gobernarse por la posición de los corredores cuando se hizo el mal tiro.

Regla 7.05 (g) Comentario: En ciertas circunstancias es imposible concederle dos bases a un corredor. Ejemplo: Corredor en primera. El bateador conecta un elevado corto al jardín derecho. El corredor se detiene entre la primera y segunda el bateador corredor pisa la primera y queda detrás de él. La bola cae. Al terreno y el jardinero, en un tiro a la primera base, mete la bola dentro de las graderías.

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

El término “cuando el tiro malo es hecho” debe interpretarse cuando tal tiro salió de la mano del fildeador y no cuando la bola tirada pegó en el terreno, pasó a un fildeador que trataba de recibirla o se fue a las graderías o a terreno muerto quedando fuera de juego.

La posición del bateador-corredor al tiempo que el tiro malo deja la mano del fildeador es la “llave” para decidir la concesión de bases. Si el bateador-corredor no ha alcanzado la primera base, la concesión es de 2 bases al tiempo que la pitcheada fue hecha para todos los corredores. La decisión de que si el bateador-corredor ha alcanzado la primera base antes que el tiro, es una jugada de juicio.

Si en una jugada poco usual se presenta cuando un primer tiro por un jugador de cuadro va a las gradas o dugout pero el bateador no se ha convertido en corredor (como un tiro del receptor entra al territorio de bola muerta en un intento de poner out a un corredor de tercera tratando de anotar en passed ball o wild pitch) la concesión de dos bases deberá ser de la posición de los corredores al instante del mal tiro. (Para el propósito de la regla 7.05 (g) un receptor es considerado un jugador de cuadro.)

JUGADA: Corredor en primera base, el bateador da una rola al short stop, quien tira a la segunda base demasiado tarde para poner out al corredor en la segunda, el jugador de la segunda base tira hacia primera base después de que el bateador ha pisado la primera base.

REGLAMENTACIÓN: El corredor de segunda anota. (En esta jugada, únicamente si el bateador-corredor ha pasado primera base cuando el tiro es hecho se le concederá tercera base.)

(h) Una base, si una bola pitcheada al bateador, o tirada por el pitcher desde su posición en la placa de pitcheo a una base para sorprender a un corredor, cae en las tribunas o en la banca de los jugadores, (dugout) o por encima o a través de una barda del campo o “Back stop”. La bola queda muerta;

Regla 7.05 a 7.06

REGLA APROBADA: Cuando un wild pitch o passed ball pase por o a través del catcher, o es desviada por él, y la bola va directamente a un dugout o se interna en las tribunas o en la parte inclinada de la malla del back stop, en cualquier área donde la bola es muerta, la concesión de bases será una base. También se concederá una base solamente. Cuando el pitcher esté en contacto con su placa de pitcheo y tira a una base y la bola se interna en una tribuna o en cualquier área donde la bola es muerta.

Sin, embargo, si la pitcheada o bola tirada pasa a través o a un lado del catcher o un fildeador, y permanece en el campo de juego, y subsecuentemente es pateada o desviada a un dugout, o tribunas o, a cualquier área donde la bola es muerta, la concesión de bases será de dos bases, desde la posición que ocupaban los corredores en el momento de la pitcheada o tiro.

- (i) Una base, si el bateador se convierte en corredor por haber recibido la cuarta bola o el tercer strike, cuando la pitcheada pasa al catcher y la bola se atora en la careta o en el equipo del catcher o umpire.

Si el bateador se convierte en corredor por una pitcheada de wild pitch que les da derecho a los corredores de avanzar una base, el bateador corredor tendrá derecho a la primera base solamente.

Regla 7.05 (i) Comentario: El hecho de que a un corredor se le conceda una o más bases sin riesgo de ser puesto out no lo releva de la responsabilidad de tocar la base concedida y todas las bases intermedias. Por ejemplo: el bateador pega un roletazo que un jugador de cuadro levanta y tira la bola dentro de las tribunas, pero el bateador-corredor no piso la primera base. El puede ser declarado out en apelación por la omisión de tocar la primera base, cuando la bola sea puesta en juego, no obstante habersele “concedido” la segunda base.

Si un corredor es forzado a regresar a una base después de una atrapada, él debe retocar su base original a pesar de que por motivo de una regla de terreno u otra regla, se le conceden bases adicionales. El puede retocar mientras la bola está muerta entonces la concesión se hará desde su base original.

7.06 Cuando la obstrucción ocurra, el umpire deberá cantar o señalar “obstrucción”

- (a) Si una jugada se está haciendo en el corredor obstruido, o si el bateador-corredor es obstruido antes de que toque la primera base, la bola es muerta y todos los corredores avanzarán, sin riesgo de ser puestos out, a las bases que hubieran debido llegar, a juicio del umpire, de no haber habido obstrucción. Al corredor obstruido se le concederá por lo menos una base más allá de la última base que él había tocado legalmente antes de la obstrucción.

Regla 7.06 a 7.08

Todos los corredores precedentes, forzados a avanzar por la concesión de bases como castigo por la obstrucción, avanzarán sin riesgo de ser puestos out.

Regla 7.06 (a) Comentario: Cuando una jugada se está desarrollando en un corredor obstruido, el umpire marcará obstrucción en la misma forma que cuando pide "Tiempo," con ambos brazos en alto. La bola es muerta inmediatamente a la señal del umpire; no obstante si una bola tirada está en vuelo antes de que la obstrucción sea marcada por el umpire, se les concederá a los corredores tales bases como las concedidas en malos tiros como si la obstrucción no hubiese ocurrido. En una jugada cuando un corredor es atrapado entre segunda y tercera bases y que la bola vaya en vuelo y el corredor es obstruido por él tercera base yendo hacia esa base si tal tiro se interna en el dugout, al corredor obstruido se le concederá la base de home. Y todos los demás corredores avanzarán dos bases, de la última que legalmente hubiesen tocado, antes de que la obstrucción fuese marcada.

- (b)** Si no se está haciendo jugada en el corredor obstruido, la jugada deberá proseguir, hasta que no sea posible más acción. El umpire entonces cantará "tiempo" e impondrá las sanciones, si las hubiera, que a su juicio nulifiquen el acto de la obstrucción.

Regla 7.06 (b) Comentario: de acuerdo con la Regla 7.06 (b) cuando la bola no es muerta en una obstrucción y un corredor obstruido avanza más allá de la base que a juicio del umpire hubiese alcanzado, él lo hace a su propio riesgo y puede ser puesto out. Esta es una decisión a juicio del umpire.

NOTA: El catcher sin tener la bola en su poder, no tiene derecho de bloquear el camino del corredor que trata de anotar. La línea de base pertenece al corredor y el catcher puede estar ahí solo cuando esté fildeando la bola, o cuando ya la tiene en su poder.

7.07 Si, con un corredor en tercera base e intentando anotar mediante un "squeeze play" o un robo, el catcher o cualquier otro fildeador pisa sobre, o enfrente de la base de home, sin estar en posesión de la bola, o toca al bateador o a su bate, se le cargará un balk al pitcher y al bateador se le concederá la primera base por interferencia, y la bola quedará muerta.

7.08 Cualquier corredor es out cuando:

- (a) (1)** El corre más de tres pies fuera de su línea de corredor para evitar ser tocado a menos que su acción sea para evitar interferir con un fildeador tratando de fildear una bola bateada. La línea del corredor se establece al momento que ocurre el intento de tocar al corredor y será una línea recta desde el corredor hasta la base a la que está tratando de llegar a salvo; o

Regla 7.08

- (2) Después de tocar la primera base, se sale de la línea de bases obviamente abandonando su esfuerzo para alcanzar la próxima base;

Regla 7.08(a) Comentario: Cualquier corredor después de haber llegado a primera base que deja la línea de bases y se dirige a su dugout o a su posición creyendo que ya ha descontinuado toda acción de juego, puede ser declarado out si el umpire juzga que el acto del corredor puede ser considerado como total abandono de sus esfuerzos por seguir corriendo las bases. La bola sigue en juego en cuanto a otro corredor.

Esta regla también cubre las siguientes jugadas similares: Menos de dos outs, la anotación empatada, parte baja de la novena entrada, corredor en primera base, el bateador vuela la barda para empujar las carreras del gane, el corredor de primera base pasa la segunda base y pensando que el home-run gana el juego, cruza el cuadro del infield y se va a su dugout, mientras el bateador corredor sigue corriendo pisando sus bases. En este caso, el corredor que estaba en primera base, se le declara out “por abandonar todo esfuerzo por tocar la siguiente base” y al bateador corredor se le permite continuar su recorrido, para que su home-run sea válido. Si hay dos outs, el home-run no cuenta (ver Regla 7.12). Esta no es una jugada de apelación.

JUGADA: Corredor creyendo que es out por suponer que ha sido tocado en primera o tercera base se dirige al dugout y avanza una distancia razonable indicando con su acción que ha sido out, Deberá ser declarado out por abandono de bases.

- (b) El Intencionalmente interfiera con una bola tirada; o estorba a un fildeador que está intentando hacer una jugada en una bola bateada;

Regla 7.08 (b) Comentario: Un corredor a quien se juzga haber estorbado a un fildeador que está intentando hacer una jugada con una bola bateada será out bien sea que su acción haya sido intencional o no.

Sin, embargo, si el corredor está haciendo contacto con una base legalmente ocupada cuando estorba al fildeador, él no podrá ser declarado out a menos, que a juicio del umpire tal obstaculización, ya sea que ocurra en terreno de fair o foul sea intencional. Si el umpire la declara intencional, se aplicará el siguiente castigo: “con menos de dos outs el umpire deberá declarar out tanto al corredor como el bateador”. Con dos outs, el umpire deberá declara out al bateador.

Si en un tira-tira entre tercera y home, el siguiente corredor ha avanzado y está en la tercera base cuando el corredor en tira-tira es declarado out por interferencia ofensiva, el umpire debe regresar al corredor parado en tercera base a segunda base. Este mismo procedimiento se aplica si el tira-tira es entre segunda y tercera y el siguiente corredor ha llegado a segunda base. (La razón es que ningún corredor avanzara en una jugada de interferencia y se considera que un corredor ocupa una base hasta que legalmente alcanzo la siguiente base).

Regla 7.08

- (c) El es tocado, cuando la bola está viva, mientras él está fuera de su base. **EXCEPCION:** Un bateador-corredor no puede ser tocado out tras de pasarse corriendo o barriéndose sobre la primera base si regresa inmediatamente a la base;

REGLA APROBADA: (1) Si el impacto del corredor desprende la base de su posición, ninguna jugada podrá hacerse en ese corredor en esa base si él ha llegado safe a la base.

REGLA APROBADA: (2) Si una base es desprendida de su posición durante una jugada, cualquier corredor siguiente en dicha jugada será considerado como que está tocando u ocupando la base si, a juicio del umpire, él toca u ocupa el punto en que debería estar la base desprendida.

- (d) El no puede retocar su base después de que una bola de fair o foul es catchada legalmente antes de que él, o su base, sean tocados por un fildeador. No será puesto out por omisión en retocar su base después del primer lanzamiento, siguiente o cualquier jugada o intento de jugada. Esta es una jugada de apelación;

Regla 7.08 (d) Comentario: Los corredores no necesitan “retocar” en un foul tip. Pueden robar en un foul tip. Si un foul tip marcado no es catchado, se convierte en un foul ordinario. Los corredores entonces regresan a sus bases.

- (e) El o la siguiente base son tocados antes que el toque la siguiente base, después de que ha sido obligado a avanzar como resultado de que el bateador se ha convertido en corredor. Sin embargo, si un corredor siguiente es puesto out en una jugada forzada, desaparece lo forzado y será necesario que el corredor sea tocado para que sea out. La jugada forzada desaparece tan pronto como el corredor toca la base a la cual fue obligado a avanzar, y si corre o se barre más allá de la base, será necesario que el corredor sea tocado, para que sea out. Sin embargo, si el corredor forzado, después de tocar la siguiente base, se regresa por cualquier razón a la base que antes había ocupado, se restablece la jugada forzada y el corredor puede ser puesto out sí el equipo a la defensiva toca la base a la que está forzado a avanzar;

Regla 7.08 (e) Comentario: **JUGADA:** Corredor en primera base y el bateador tiene tres bolas, el corredor sale al robo en el siguiente lanzamiento, el cual es la cuarta bola, pero después de haber tocado la segunda base en la barrida se sale de esa base. El tiro del receptor llega antes de que él regrese a la base. La reglamentación es: Ese corredor es out. (El forzamiento fue removido).

Las situaciones en que el corredor se pasa de una base al barrerse o pasarse corriendo, se presentan en bases que no son la primera.

Regla 7.08

Por ejemplo, Con menos de dos outs, y con corredores en primera y segunda bases, o primera, segunda y tercera, la bola es bateada a un jugador de cuadro que intenta un doble play. El corredor que estaba en primera llega antes que el tiro a segunda base pero al barrerse se pasa de la almohadilla. El tiro de relevo es hecho a primera base quedando out el bateador-corredor. El primera base, viendo que el corredor en segunda base está fuera de la base, hace el tiro de regreso a segunda y el corredor es tocado fuera de la base. Mientras tanto otros corredores han cruzado la base de home. La pregunta es: ¿Es esto una jugada forzada? ¿Fue él forzado eliminado cuando el bateador-corredor fue out en primera base? ¿Cuentan las carreras que cruzaron en home plate durante esta jugada y antes de que se consumara el tercer out, cuando el corredor fue tocado en segunda? Respuesta: Las carreras cuentan, no es una jugada forzada. Es una jugada de tocar.

- (f) Es tocado por una bola fair en territorio fair antes de que la bola haya tocado o pasado a un jugador de cuadro. La bola queda muerta y ningún corredor podrá anotar, ni los corredores avanzar, excepto corredores forzados a avanzar. EXCEPCION: Si un corredor está tocando su base cuando es tocado por una bola de Infield Fly, el no será out, aunque, el bateador si es out;

Regla 7.08 (f) Comentario: Si dos corredores son tocados por la misma bola bateada de fair, sólo el primero será out, ya que la bola al tocarlo queda muerta instantáneamente.

Si el corredor es tocado por un Infield Fly cuando no está tocando su base, ambos el corredor y el bateador son outs.

- (g) El intenta anotar en una jugada en la cual el bateador interfiere con la jugada en la base de home con menos de dos outs. Con dos outs, la interferencia pone out al bateador ninguna anotación cuenta;
- (h) El pase a un corredor precedente antes que dicho corredor sea puesto out;
- (i) Después de que ha adquirido la posesión legal de una base, corre las bases en orden inverso con el objeto de confundir a la defensiva o hacer una burla del juego. El umpire inmediatamente cantará “tiempo” y declarará out al corredor;

Regla 7.08 (i) Comentario: Si un corredor toca una base desocupada y enseguida cree que la bola fue atrapada o es engañado para que regrese a la base que originalmente ocupaba, él puede ser puesto out al regresar a la base, pero si él llega a la base que previamente ocupaba a salvo ya no podrá ser puesto out mientras está en contacto con esa base;

Regla 7.08 a 7.09

- (j) No regresa de inmediato a primera base, después de pasarse corriendo o barriéndose sobre dicha base. Si intenta correr a segunda base será out al ser tocado. Si, después de pasarse corriendo o barriéndose sobre primera base se dirige al dugout, ó a su posición, y no regresa a la primera base inmediatamente, él será out, en apelación, si él o la base son tocados;

Regla 7.08 (j) Comentario: Un corredor que toque primera base y se pase corriendo y es declarado safe por el umpire; de acuerdo a la intención de la Regla 4.09 (a) "Llegó a primera base" y cualquier carrera que se anote en tal jugada cuenta, aunque subsecuentemente el corredor sea el tercer out, por no regresar "inmediatamente" a la base como lo cubre la Regla 7.08 (j).

- (k) Si al ir corriendo o barriéndose hacia la base de home, deja de tocar esa base, y no hace intento de regresar a la base, cuando un fildeador sostiene la bola en su mano, mientras está tocando la base de home, y apela la decisión del umpire.

Regla 7.08 (k) Comentario: Esta Regla se aplica únicamente cuando un corredor se dirige a su dugout y el catcher se viera obligado a perseguirlo. En cambio no se aplica en la jugada ordinaria cuando el corredor omite tocar la base de home e inmediatamente hace un esfuerzo por tocarlo antes de ser tocado. En este caso, el corredor debe ser tocado.

7.09 Es interferencia por un bateador o un corredor cuando:

- (a) Después del tercer strike estorba al catcher en su intento de fildear la bola;
- (b) El intencionalmente desvía el curso de una bola de foul en cualquier forma;
- (c) Antes que haya dos outs y un corredor en tercera base, el bateador estorba a un fildeador al hacer una jugada en la base de home; el corredor será out;
- (d) Cualquier miembro o miembros del equipo a la ofensiva se paran y rodean cualquier base a la que el corredor está avanzando, para confundir, estorbar o hacer mayor la dificultad de los fildeadores. Dicho corredor será declarado out por la interferencia de su compañero o compañeros;
- (e) Cualquier bateador o un corredor que acaba de ser puesto out, o cualquier corredor que acaba de anotar, estorba o impide cualquier jugada subsecuente realizándose sobre un corredor. Dicho corredor será declarado out por la interferencia de su compañero de equipo;

Regla 7.09

Regla 7.09 (e) Comentario: Si el bateador o un corredor continúa avanzando después de que ha sido puesto out, no se le considerará por este sólo hecho como que trata de confundir, obstaculizar o estorbar a los fildeadores.

- (f) Si, en el juicio del umpire, un corredor de bases intencional y deliberadamente interfiere con una bola bateada o con un jugador en el acto de fildear una bola bateada con la intención evidente de romper un doble play, la bola queda muerta. El umpire deberá cantar out al corredor por interferencia y también cantar out al bateador-corredor por la acción de su compañero de equipo. En ningún caso podrán correrse bases o anotarse carreras en tal acción de un corredor.
- (g) Si, en el juicio del umpire, un bateador-corredor, intencional y deliberadamente interfiere con una bola bateada o con un fildeador que está en el acto de fildear una bola bateada, con el claro propósito de romper un doble play, la bola quedará muerta; el umpire cantará out al bateador-corredor por la interferencia y cantará out al corredor que haya avanzado más cerca de la base de home, sin importar donde, o sus posibilidades, pudo consumarse el “doble play”. En ninguna forma podrán correrse bases, en tal interferencia.
- (h) Si a juicio del umpire, el coach de primera, o tercera bases, tocando o reteniendo al corredor, físicamente le asisten a regresar o a salir de primera o tercera base.
- (i) Con un corredor en tercera base, el coach de bases abandona su caja de coach y actúa en cualquier manera para atraer un tiro de un fildeador;
- (j) El falla al evadir a un fildeador quien intenta fildear una bola bateada, o intencionalmente interfiere con una bola tirada, previendo si dos o mas fildeadores intentan fildear la bola bateada, y el corredor hace contacto con uno o mas de ellos, el umpire determinara cual fildeador tiene derecho para obtener el beneficio de esta regla, y no declarara out al corredor por hacer contacto con un fildeador otro mas que no sea el que el umpire determine quien tiene el derecho para fildear tal bola;

Regla 7.09 (j) Comentario: Cuando un catcher y un bateador-corredor yendo a primera base cuando hacen contacto entre sí, cuando el catcher está fildeando una bola bateada, generalmente no hay violación y no se debe marcar. “Obstrucción” por un fildeador que ésta tratando de fildear una bola bateada, deberá marcarse únicamente en casos muy flagrantes y violentos, porque las reglas le dan el derecho a la senda, pero desde luego tal “derecho a la senda” no es una licencia, por ejemplo, para intencionalmente meterle zancadilla al corredor, cuando está fildeando la bola.

Regla 7.09 a 7.10

Si el pitcher o primera base obstruyen al corredor que va a primera, mientras el catcher fildea la bola deberá marcar “obstrucción” el umpire, concediéndole al corredor la primera base.

- (k) Una bola bateada de fair le pega en territorio de fair antes de tocar a un fildeador. Si una bola de fair pasa a través de, o por, un jugador de cuadro, y toca a un corredor que está inmediatamente detrás de él, o toca al corredor después de haber sido desviada por un fildeador, el umpire no declarará out al corredor por haber sido tocado por una bola bateada. Al tomar tal decisión el umpire deberá estar convencido que la bola pasó por encima, o por, un jugador de cuadro y que ningún otro jugador de cuadro tuvo oportunidad de hacer jugada con la bola. Si a juicio del umpire, el corredor deliberada e intencionalmente patea tal bola bateada y sobre la cual el jugador de cuadro ha cometido un error, entonces el corredor será declarado out por interferencia.

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

7.10 Cualquier corredor será declarado out, en apelación, cuando:

- (a) Después de un elevado es catcheado, él no puede retocar su base original antes de que él o su base original sean tocados.

Regla 7.10 Comentario: “Retocar” en esta regla, significa tocar o iniciar la carrera a partir de un contacto con la base, después de que la bola es catcheada. A un corredor no se le permite iniciar una carrera tomando vuelo desde una posición atrás de la base.

- (b) Con la bola en juego, mientras avanza o regresa a una base, el deja de tocar cada base en su orden antes de que él, o la base que dejó de tocar, sean tocados.

REGLA APROBADA: (1) Ningún corredor puede regresar a tocar una base que dejó de tocar tras de que un corredor que lo siga haya anotado; **(2)** Cuando la bola está muerta, ningún corredor puede regresar a tocar una base omitida o la que ha dejado después de que él haya avanzado y tocado una base más allá de la base que no tocó.

Regla 7.10 (b) Comentario: **JUGADA. (a)** Un bateador da un batazo fuera del parque o un doble de regla de terreno y deja de pisar la primera base (la bola es muerta). El corredor puede regresar a tocar primera base y corregir su error, antes de tocar segunda base, pero si toca segunda base ya no podrá regresar a la primera base y si el equipo a la defensiva apela, se le declarará out en la primera base.

Regla 7.10

JUGADA. (b) El bateador da un roletazo al short stop y éste tira mal a la primera base internándose la bola en las tribunas (bola muerta), el bateador-corredor no pisa la primera base, pero se le concede la segunda base por el mal tiro. No obstante, que se le ha concedido la segunda, él debe regresar a tocar la primera, pues si toca la segunda base, pierde el derecho de regresar a tocar primera base.

Estas son jugadas de apelación.

- (c) Se pasa corriendo o barriéndose por la primera base y deja de regresar a la base inmediatamente y él o la base son tocados.
- (d) Deja de tocar la base de home y no hace intento por regresar a esa base, y la base de home es tocada.

Cualquier apelación bajo esta regla deberá ser hecha antes del siguiente lanzamiento o cualquier jugada o intento de jugada. Si la violación ocurre durante una jugada que da fin a la media entrada, la apelación deberá ser hecha antes de que el equipo a la defensiva abandone el campo.

Una apelación no será interpretada como una jugada o intento de jugada.

Apelaciones sucesivas no podrán hacerse en un corredor en la misma base. Si el equipo a la defensiva erra en su primera apelación, una segunda solicitud de apelación en el mismo corredor en la misma base no deberá de ser permitido por el umpire. (El significado de la palabra errar, quiere decir que, el equipo a la defensiva al hacer una apelación tiró la pelota fuera de juego. Por ejemplo: Si el pitcher tira a la primera base en una apelación, pero tira mal y la bola se interna en las tribunas, una segunda apelación no sería admitida).

Las jugadas de apelación podrán exigir que un umpire reconozca un aparente “cuarto out”. Si el tercer out es hecho durante una jugada en la cual se hace una apelación en una jugada sobre otro corredor, la decisión sobre la jugada de apelación tiene prioridad para determinar el out. Si hay más de una apelación durante una jugada que dará por terminada la media entrada, la defensa podrá elegir, aceptar el out que le da la ventaja. Para los fines de esta Regla el equipo a la defensiva ha “abandonado el campo” cuando el pitcher y todos los jugadores de cuadro se han retirado del territorio fair en su camino hacia el “dugout” o su vestidor.

Regla 7.10 Comentario: Si dos corredores llegan a la base de home casi al mismo tiempo y el primer corredor deja de tocarlo pero el siguiente corredor si lo toca, el primer corredor puede ser out en apelación. Si en tal situación hay dos outs y el primer corredor es out en apelación o en su esfuerzo por regresar a tocar el home será considerado como que él fue puesto out antes de que el segundo corredor anotara.

Regla 7.10 a 7.12

Por tanto siendo el tercer out la carrera no cuenta de acuerdo con la Regla 7.12.

Si un pitcher comete un balk (engaño) al hacer una apelación tal acto será una jugada. Una apelación deberá ser un acto claro demostrando el intento de apelar, ya sea, por medio de voz por el jugador o por un acto inconfundible indicando la apelación al umpire. Un jugador que inadvertidamente pisa una base con la pelota en su poder, no constituye una apelación. La bola está viva y en juego cuando la apelación es hecha.

7.11 Los jugadores, coaches o cualquier miembro de un equipo a la ofensiva desocuparán cualquier espacio (incluyendo ambos dugouts) que un fildeador necesite en su intento por fildear una pelota bateada o tirada.

CASTIGO: Se cantará interferencia y el bateador o corredor sobre el que está haciendo jugada será declarado out.

7.12 A menos que haya dos outs la situación de un corredor siguiente no es afectada por la omisión del corredor que le precede en tocar o retocar una base. Si debido a una apelación el corredor que precede es el tercer out, ningún corredor que le siga podrá anotar. Si tal tercer out es el resultado de una jugada forzada, ni los corredores que preceden, ni los que siguen podrán anotar.

Regla 8.01

8.00---El pitcher

8.01 Manera legal de efectuar el lanzamiento. Hay dos posiciones legales para pitchear, la posición de Windup y la posición de Set, y cuales quiera de ellas podrán ser usadas en cualquier tiempo.

Los pitchers tomaran las señales del catcher mientras estén en contacto con la placa del pitcher.

Regla 8.01 Comentario: Los pitchers podrán salirse de su placa después de tomar sus señales, pero no podrán entrar rápidamente a su placa y lanzar. Esto debe juzgarse por el umpire como un retorno rápido. Cuando el pitcher se desconecta de su placa deberá dejar caer sus brazos a los lados de su cuerpo.

No se le permitirá a los pitchers salirse de su placa cada vez que tomen sus señales.

- (a)** La posición de Windup. El pitcher deberá pararse de frente al bateador, con su pie pivote en contacto con la placa de pitcheo y su otro pie libre. Desde esta posición cualquier movimiento natural asociado con el lanzamiento de la pelota al bateador, lo obliga a efectuar la pitcheada sin interrupción ni alteración. No podrá levantar ninguno de los pies del suelo, salvo en el acto exacto de enviar la pelota al bateador. Podrá dar un paso hacia atrás y un paso hacia delante con su pie libre.

Cuando un pitcher sostiene la bola con ambas manos frente a su cuerpo, con su pie pivote en contacto con la placa de pitcheo y su otro pie libre, se le considerara que esta en la posición de Windup.

Regla 8.01(a) Comentario: En la posición de Windup, un pitcher se le permite tener su pie "libre" sobre la placa, frente a la placa, atrás de la placa, o fuera, a un lado de la placa.

Desde la posición de "Windup" el pitcher puede:

- (1) Lanzar la pelota al bateador; o
- (2) Dar un paso y tirar a una base en un intento de revirar sobre un corredor; o
- (3) Dejar de hacer contacto con la placa (sí lo hace debe dejar caer sus brazos a los lados del cuerpo). Si deja de hacer contacto con la placa el pitcher debe dejar de hacer contacto de la placa primero con su pie pivote y no con su pie libre. El no podrá entrar a una posición de "set" o estiramiento, si lo hace será un "balk"

- (b)** La posición Set. . Esta será indicada por el pitcher cuando este parado dando la cara al bateador con su pie pivote en contacto con, y su pie libre enfrente de, la placa de pitcheo, sosteniendo la bola con ambas manos enfrente de su cuerpo y realizando un alto total de sus movimientos.

Regla 8.01

Desde la Posición Set podrá enviar la bola al bateador, tirar a una base o dar un paso hacia atrás de la placa de pitcheo, con su pie pivote. Antes de asumir la Posición Set, el lanzador puede elegir el hacer cualquier movimiento preliminar natural conocido como “el estiramiento”. Pero si decide tal cosa, volverá a la Posición Set antes de enviar la bola al bateador. Después de asumir la Posición Set, cualquier movimiento natural asociado con su lanzamiento de la bola al bateador, lo obliga a efectuar la pitcheada sin alteración o interrupción.

Antes de llegar a la posición set, el pitcher deberá tener una mano al lado de su cuerpo; de esta posición el deberá ir a la posición set como lo define la regla 8.01 (b) sin interrupción y en un movimiento continuo.

El pitcher después de su estiramiento debe: (a) sostener la bola con las dos manos frente a su cuerpo y, (b) efectuar un alto total. Esta regla deberá aplicarse con toda energía. Los umpires deben vigilar estos movimientos atentamente, porque los pitchers constantemente están tratando de violar la regla, con el fin de retener a los corredores en sus bases, y en todos los casos, cuando los pitchers no hacen un alto total, tal como lo señalan las reglas, inmediatamente el umpire deberá marcar un balk.

Regla 8.01 (b) Comentario: Sin corredores en bases, al pitcher no se le requiere el hacer un alto total al usar la Posición Set, sin, embargo, si a juicio del umpire, un pitcher lanza la bola en un esfuerzo deliberado de atrapar al bateador sin estar listo, este envío deberá ser juzgado como un lanzamiento rápido, para la cual el castigo es marcarle una bola. Ver regla 8.05 (e) Comentario.

- (c) En cualquier tiempo durante los movimientos preliminares el pitcher y hasta que su movimiento natural del lanzamiento lo obligue a lanzar, podrá tirar a cualquier base, previendo que dé un paso directamente hacia la base antes del tiro.

Regla 8.01 (c) Comentario: El pitcher dará un paso “antes de tirar”. Un tiro rápido seguido por un paso dado hacia la base a que tiró, es un balk.

- (d) Si el pitcher hace cualquier lanzamiento ilegal con las bases desocupadas, se cantará una bola, a menos que el bateador llegue a primera base en un hit, un error, una base por bolas, sea golpeado por el pitcher o de otra manera.

Regla 8.01 (d) Comentario: Una bola que se le resbala al pitcher de su mano y cruza la línea de foul, será una bola; de lo contrario será marcada no lanzamiento. Con corredores en las bases será un balk.

Regla 8.01 a 8.02

- (e) Si el pitcher quita su pie pivote y deja de hacer contacto directo con la placa de pitcheo, dando un paso hacia atrás con ese pie, por ese hecho se convierte en un jugador de cuadro y si hace un mal tiro desde esa posición; se considerará igual que un mal tiro por cualquier otro jugador de cuadro.

Regla 8.01 (e) Comentario: El pitcher, mientras está fuera de su placa de pitcheo, podrá tirar a cualquier base. Si hace un mal tiro, dicho tiro será el de un jugador de cuadro y lo que suceda se regirá por las reglas que se refieren a una bola tirada por un fildeador.

- (f) Un pitcher debe indicar al umpire principal, al bateador y a cualquier corredor la mano con la cual él intenta lanzar, lo cual se puede llevar a cabo poniendo el guante en la mano contraria mientras toca la placa de pitcheo. El pitcher no tiene permitido lanzar con su otra mano hasta que el bateador sea retirado, el bateador se convierta en corredor, termine el inning, el bateador sea sustituido por un bateador emergente o el pitcher se lesione. En los casos en que el pitcher cambie de mano de lanzar mientras este un mismo bateador, lo obligaran a lanzar con la mano a la cual el cambio por el resto del juego, el pitcher no podrá tomar lanzamientos de calentamiento después que cambie de mano. Cualquier cambio en la mano de lanzar deberá ser señalado claramente al umpire principal.

8.02 El pitcher no deberá:

- (a) (1) Llevar su mano de pitcheo en contacto con su boca o labio mientras se encuentra dentro del círculo de 18-pies que circunda la placa de pitcheo, previendo, sin embargo, que el pitcher puede tocar su boca o labios en esa área, siempre y cuando el no esté en contacto con la placa de pitcheo antes de hacerlo y siempre que claramente se limpie los dedos de su mano de lanzar antes de pisar la placa de pitcheo. **EXCEPCION:** Siempre y cuando sea acordado por ambos managers, antes de empezar el partido, jugado en clima frío, el umpire puede permitir a los pitchers soplar en su mano de lanzar.

CASTIGO: Por violación de esta parte de la regla, los umpires deberán cantar inmediatamente una bola. Sin embargo, si la pitcheada es hecha y el bateador llega a la primera base en un hit, un error, un bateador golpeado por el pitcher o de cualquier otra manera, y ningún corredor es puesto out antes de avanzar por lo menos una base; en cuyo caso, la jugada continuará haciéndose caso omiso de la violación. El jugador que sea recurrente a esto quedará sujeto a una multa por el presidente de la Liga.

- (2) Escupir sobre la pelota, o su mano, o su guante;
- (3) Frotar la pelota contra su guante, persona o ropa;

Reglas 8.02

- (4) Aplicar una sustancia extraña, de cualquier clase a la pelota;
- (5) Deformar la pelota de cualquier manera; o
- (6) Lanzar una pelota deforme en una de las maneras descritas en la regla 8.02 (a)(2) hasta la (5) o lo que le llaman bola “brillante”, bola “ensalivada”, bola “enlodada” ó bola “lijada”. El pitcher puede frotar la bola entre sus manos desnudas.

Castigo: Por violación a cualquier parte de estas regla 8.02 (a)(2) hasta el (6):

- (a) El pitcher será expulsado inmediatamente del juego y automáticamente suspendido. En las Ligas de la National Association, la suspensión automática será de 10 días.
- (b) Si una jugada sigue a la violación marcada por el umpire, el manager de la ofensiva puede notificar al umpire principal que el elige aceptar la jugada. Tal elección deberá hacerse inmediatamente después que la jugada haya terminado. Sin embargo, si el bateador llega a primera base en un hit, un error, una base por bolas, bateador golpeado, o de otra manera, y ningún otro corredor es puesto out antes de avanzar por lo menos una base, en cuyo caso la jugada sigue su curso y se hace caso omiso de la violación.
- (c) A pesar de que el equipo a la ofensiva elija y acepte la jugada, la violación persistirá y los castigos señalados en las secciones (a) seguirán en vigor.
- (d) Si el manager del equipo a la ofensiva elige no aceptar la jugada, el umpire principal deberá automáticamente marcar una bola y, si hay uno o varios corredores en bases entonces será, un balk.
- (e) El umpire será el único juez en cuanto a la violación de cualquier parte de la presente regla.

Regla 8.02 (a)(2) hasta la 8.02 (a)(6) comentario: Si un pitcher viola ya sea la regla 8.02 (a)(2) o regla 8.02 (a)(3) y, en el juicio del umpire, el pitcher no tenía la intención, con su acto, de alterar las características de una bola pitcheada, entonces el umpire podrá, a su discreción, advertir al pitcher en lugar de aplicar los castigos por violar la Regla 8.02 (a)(2) hasta la 8.02 (a)(6). Si el pitcher persiste en violar estas reglas, entonces el umpire impondrá los castigos correspondientes.

Regla 8.02

Regla 8.02(a) comentario: Si una bola llega a golpear la bolsa de brea en cualquier momento, la bola sigue en juego. En el caso de lluvia o que el terreno se encuentre húmedo el umpire instruirá al pitcher de cargar la bolsa de brea en su bolsa trasera. El pitcher puede usar la bolsa de brea con el propósito de aplicar un poco sobre su mano o manos desnudas. Ni el pitcher ni ningún otro jugador deberán rozar la pelota con la bolsa de brea; y ni el pitcher ni ningún otro jugador tendrá permitido el rozar la bolsa de brea contra su guante o frotar la bolsa de brea en cualquier parte de su uniforme.

- (b) Tener en su persona o en su posesión cualquier materia extraña. Por tal violación a esta sección (b) el castigo será la expulsión inmediata del juego, en adición, el pitcher será suspendido automáticamente. En las Ligas de la National Association, la suspensión automática será de 10 días.
- (c) Demorar intencionalmente el juego mediante tiradas de la pelota a otro jugador que no sea el catcher, cuando el bateador esta en posición, excepto en un intento de retirar a un corredor.

CASTIGO: Si, después de una advertencia por el umpire, vuelve a repetirse tal acción, el pitcher será expulsado del juego.

- (d) Lanzamiento intencional al bateador.

Si, en el juicio del umpire, tal violación ocurre, el umpire puede elegir cualquiera de estas dos opciones:

1. Expulsar al pitcher, o al manager y al pitcher del juego, o
2. Puede advertir al pitcher y al manager de ambos equipos que otra pitcheada igual tendrá como resultado la inmediata expulsión de ese pitcher (ó de su relevo) y del manager.

Si en el juicio de los umpires, las circunstancias lo justifican, ambos equipos podrán ser oficialmente “advertidos” antes del juego ó en cualquier tiempo durante el juego.

(Los Presidentes de la Liga pueden tomar acción adicional de acuerdo con la autoridad prevista en la Regla 9.05)

Regla 8.02 (d) Comentario: Es antideportivo dirigir un lanzamiento a la cabeza del bateador, así como altamente peligroso. Debe ser, y de hecho es condenado por todo el mundo. Los umpires deberán actuar sin titubeos al aplicar esta regla.

Regla 8.03 a 8.05

8.03 Cuando un pitcher toma su posición al principio de cualquier entrada, o cuando releva a otro pitcher, se le permitirán no más de ocho lanzamientos preparatorios con su catcher durante los cuales el juego estará suspendido. Una Liga puede por su propia acción limitar el número de lanzamientos preparatorios a menos de ocho. Tales lanzamientos preparatorios no podrán durar más de un minuto. Si una emergencia repentina ocasiona que un pitcher sea llamado para entrar al juego, sin haber tenido oportunidad de calentarse, el umpire en jefe le concederá tantos lanzamientos como juzgue necesario.

8.04 Cuando las bases están desocupadas, el pitcher debe lanzar la bola al bateador dentro de un tiempo de 12 segundos después de haber recibido la bola. Cada vez que el pitcher retrase el juego al violar esta regla, el umpire deberá marcar “bola”.

El tiempo de los 12 segundos comienza cuando el pitcher está en posesión de la pelota y el bateador se encuentre dentro de su cajón de bateo atento al pitcher. El tiempo deja de contar una vez que el pitcher lanza la bola.

El intento de esta regla es el eliminar demoras innecesarias. El umpire debe insistir al catcher en regresar la bola al pitcher rápidamente, y que el pitcher tome su lugar en la loma de pitcheo prontamente. Un obvio retraso del pitcher deberá ser castigado inmediatamente por el umpire

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

(a) El pitcher, mientras está tocando su placa, hace cualquier movimiento naturalmente asociado con su lanzamiento y deja de efectuar tal lanzamiento;

Regla 8.05 (a) Comentario: Si un pitcher zurdo o derecho al impulsarse mece su pie libre y en su movimiento pasa la orilla de atrás de la placa de pitcheo, el está obligado a pitchearle al bateador excepto cuando con el mismo movimiento continuo tira a segunda base en un intento de sorprender a un corredor.

(b) El pitcher, mientras está tocando su placa, finge un tiro a primera base y no completa el tiro;

(c) El pitcher, mientras está tocando su placa, deja de dar un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base;

Regla 8.05 (c) Comentario: Se requiere que el pitcher, cuando está tocando su placa, dé un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base. Si un pitcher da una vuelta o gira su pie libre hacia el lado que él va a dar el paso o él gira su cuerpo y tira antes de dar el paso, será “balk”.

Regla 8.05

Un lanzador debe dar un paso directamente hacia una base antes de tirar a esa base pero no se requiere que él tire (excepto a la primera base únicamente) porque dio el paso. Es posible que con corredores en primera y tercera, el pitcher dé un paso en dirección de tercera base y no tire, simplemente para engañar al corredor para que regrese a tercera base; entonces viendo que el corredor de la primera sale para segunda se vira y tira a primera, después de haber dado el paso en esa dirección. Esto es legal. Sin embargo, si, con corredores en primera y tercera, el pitcher mientras está haciendo contacto con su placa, da un paso hacia tercera e inmediatamente, se vira y tira a la primera, prácticamente con el mismo movimiento, es obviamente el intento para engañar al corredor de primera base, además es prácticamente imposible dar el paso a primera base antes del tiro. Por lo tanto, este acto será un balk, por supuesto, que si el pitcher se sale de su placa en tal intento de jugada, no será un balk.

- (d) El pitcher, mientras está tocando su placa tira o finge tirar hacia una base desocupada, excepto con el propósito de efectuar una jugada;
- (e) El pitcher hace un lanzamiento ilegal;

Regla 8.05 (e) Comentario: El retorno rápido es un lanzamiento ilegal. Los umpires juzgarán como retorno rápido, cualquier lanzamiento del pitcher que no le dé oportunidad razonablemente al bateador, para colocarse en su caja de bateo. Con corredores en las bases el castigo es un balk y sin ellos es una bola. El retorno rápido es sumamente peligroso y no debe ser permitido.

- (f) El pitcher lance la bola al bateador cuando él no esté dando la cara al bateador;
- (g) El pitcher hace cualquier movimiento de los naturalmente asociados con su lanzamiento, cuando no está tocando la placa del pitcher;
- (h) El pitcher, innecesariamente retrasa el juego;

Regla 8.05 (h) Comentario: La regla 8.05(h) no deberá aplicarse cuando una advertencia es dada conforme a la regla 8.02(c) (que prohíbe retrasos intencionales del juego al estar tirando la bola a filders sin la intención de poner out a algún corredor). Si un pitcher es expulsado conforme a la regla 8.02(c) por seguir retrasando el juego, el castigo en la regla 8.05(h) también se aplicara. Regla 8.04 (que limita el tiempo del pitcher para lanzar la bola cuando las bases están desocupadas) aplica solamente cuando no haya corredores en bases.

- (i) El pitcher, sin tener la bola, se para sobre, o con un pie a cada lado de la placa del pitcher, o estando fuera de la placa, finge una pitcheada;

Regla 8.05

- (j) El pitcher, después de llegar a una posición legal de pitcheo, retira una mano de la pelota, otra, que no sea precisamente para hacer el lanzamiento o tirar a una base;
- (k) El pitcher, mientras está tocando su placa, accidental o intencionalmente, deja caer la pelota;
- (l) El pitcher, mientras intencionalmente está dando una base por bolas; lanza cuando el catcher no se encuentra en la caja del receptor.
- (m) El pitcher, hace el lanzamiento desde la Posición Set sin efectuar un alto total en sus movimientos.

CASTIGO: La bola queda muerta, y cada corredor avanzará una base sin riesgo a ser puesto out, a menos que el bateador llegue a primera base en un hit, un error, una base por bolas, por haber sido golpeado por el pitcher o por cualquier otro medio, y todos los demás corredores avancen por lo menos una base, en cuyo caso, la jugada sigue su curso y se hace caso omiso del balk.

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

REGLA APROBADA: Un corredor que deja de pisar la base hacia la cual estaba avanzando y que es puesto out en apelación, será considerado como que avanzó una base para los efectos de esta regla.

Regla 8.05 Comentario: Los umpires deberán tener en cuenta que el propósito de la regla del balk es evitar al pitcher engañar al corredor de bases de forma deliberada. Si hay alguna duda en la mente del umpire, deberá gobernar siempre la "intención" del pitcher. Sin embargo, cabe hacer algunas aclaraciones, que se deben conservar en mente.

- (a) Pararse a horcajadas sobre la placa del pitcher, sin la pelota, será interpretado como intento de engaño y deberá marcarse balk.
- (b) Con corredor en primera base, el pitcher podrá dar la vuelta completa por el lado de primera base y tira a segunda base, sin interrupción, ni titubeo. Esto no se deberá interpretar, que ha tirado a una base desocupada.

Reglas 8.06

8.06 Una liga de beisbol profesional deberá adoptar la siguiente Regla correspondiente a las visitas que el manager o coach pueden hacerle al pitcher.

- (a) Esta regla limita el número de viajes que un manager o coach pueden hacer a cualquier pitcher en cualquier entrada;
- (b) Una segunda visita al mismo lanzador en la misma entrada causará que este lanzador automáticamente sea removido del juego;
- (c) El manager o coach tienen prohibido hacer una segunda visita al montículo cuando el mismo bateador está al bate, pero;
- (d) Si un bateador emergente reemplaza a ese bateador el manager o coach pueden hacer una segunda visita al montículo, pero debe cambiar al pitcher del juego.

Un manager o coach se considera que ha concluido su visita al montículo cuando sale del círculo de 18 pies que rodea la placa del pitcher.

Regla 8.06 Comentario: Si un manager o coach va con el catcher o un jugador de cuadro y dicho jugador enseguida va con el pitcher o al montículo o el pitcher baja de su posición a la del jugador antes de que intervenga una jugada o pitcheada será igual y contará como que el manager o coach han hecho una visita al montículo.

Cualquier intento para evadir o de engañar, con artificios la presente regla, por el manager o coach yendo y viniendo con cualquiera de los jugadores y estos a su vez visitando el montículo constituirá una visita al montículo.

Si el coach va a la loma y remueve el pitcher y enseguida va el manager a conferenciar con el nuevo pitcher, será considerada como la primera visita a ese nuevo pitcher en esa entrada.

En caso de que el manager ya haya hecho su primer visita al montículo y regrese por segunda vez, en la misma entrada con el mismo pitcher y el mismo bateador, después de haber sido advertido por el umpire de que él no puede regresar a la loma, el manager deberá ser expulsado del juego y al pitcher se le exigirá que le lance al bateador hasta retirarlo o se convierta en corredor. Después de que el bateador es retirado o se ha convertido en corredor, el pitcher será removido del juego. El manager deberá ser advertido que su pitcher será retirado del juego después de lanzarle al bateador, para que tenga un pitcher sustituto calentando.

Al pitcher sustituto le serán permitidos ocho lanzamientos de preparación o más, si en el juicio del umpire las circunstancias lo justifican.

Regla 9.01 a 9.02

9.00---El Umpire

9.01

- a)** El presidente de la liga designará uno o más umpires para que actúen en cada juego de campeonato de liga. Los umpires serán responsables de que el juego se desarrolle de acuerdo con estas reglas oficiales, y de que se mantenga la disciplina y el orden en el campo durante el juego.
- (b)** Cada umpire es el representante de la liga o del béisbol profesional, y está autorizado y se espera de él que haga respetar todas estas reglas. Cada umpire tiene autoridad para ordenar a un jugador, coach, manager, directivo o empleado de un club, para que se abstenga de hacer cualquier cosa que afecte la aplicación de estas reglas y para imponer los castigos prescritos.
- (c)** Cada umpire tiene autoridad para decidir sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto en estas reglas.
- (d)** Cada umpire tiene autoridad para descalificar a cualquier jugador, coach, manager o sustituto, porque se oponga a sus decisiones o por conducta o lenguaje antideportivo y para expulsar a dichas personas del campo de juego. Si un umpire descalifica a un jugador durante el desarrollo de una jugada, la descalificación no tendrá efecto hasta que ninguna acción más sea posible en dicha jugada.
- (e)** Cada umpire tiene autoridad a su discreción para expulsar del terreno de juego (1) a cualquier persona cuyos deberes permita su presencia en el campo, tales como: miembros del personal del terreno, acomodadores, fotógrafos, periodistas, locutores, miembros del equipo de radio, etc., y (2) a cualquier otro espectador o personas no autorizadas para permanecer en el campo de juego.

9.02

- (a)** Cualquier decisión de los umpires que requieran su juicio o decisión tal como, pero no limitado a ello de sí una bola bateada es fair o foul, si un lanzamiento es strike o bola, o si un corredor es safe o out, es decisiva. Ningún jugador, manager, coach o sustituto, podrá objetar cualquier decisión de juicio.

Regla 9.02 Comentario: Jugadores que dejan su posición en el campo o en una base, managers o coaches que salen de su dugout o caja de coach, para discutir el conteo de **BOLAS Y STRIKES** no será permitido. Ellos deben ser advertidos si salen en dirección de la base de home a protestar. Y, si insisten, serán expulsados del juego.

Regla 9.02

- (b) Si existe una duda razonable sobre el hecho de que cualquier decisión de los umpires esté en conflicto o contradicción con las reglas, el manager podrá apelar a la decisión y pedir que se aplique la regla correcta. Dicha apelación solamente podrá ser dirigida al umpire que rindió la decisión protestada.

- (c) Si una decisión es apelada, el umpire que la rindió, puede solicitar a otro umpire información antes de tomar una decisión final. Ningún umpire podrá criticar, intentar cambiar, o interferir con la decisión de otro umpire, a menos que lo haya solicitado dicho umpire. Si el umpire consulta después de una jugada y se cambia la decisión, entonces ellos tienen toda la autoridad para tomar todos los pasos que sean necesarios, a su discreción, para eliminar los resultados y consecuencias de la decisión revocada previamente, incluye el colocar a los corredores en la base a la cual ellos consideran pudieron haber alcanzado después de la jugada, tendrán la última decisión considerada como la primera, olvidándose de interferencias u obstrucciones que pudieron haber pasado en la jugada, omisión de los corredores de tocar las bases basados en la marcación inicial, de corredores rebasando a otros, u omitiendo bases, etc. Todo a su discreción, ningún manager, coach o jugador podrá discutir el que los umpires apliquen su criterio en resolver una jugada, cualquier argumento o discusión puede ser sujeta a una expulsión.

(Regla 9.02 (c) Comentario: un manager tiene permitido el pedir una explicación a los umpires de la jugada y el porqué de su criterio para aplicar su discreción en la eliminación de resultados y consecuencias de una marcación revocada. Una vez que los umpires expliquen el resultado de la jugada, sin embargo, nadie tiene permitido el discutir que los umpires debían haber aplicado su criterio y discreción de una manera diferente.

El manager o catcher pueden requerir al umpire de home que consulte con su compañero para que lo auxilie en un medio swing cuando el umpire de home cante lanzamiento como bola, pero no cuando el lanzamiento es cantado como strike. El manager no puede reclamar al umpire si él consideró que hizo una mala cantada, él únicamente lo podrá hacer cuando el umpire no quiera consultar con su compañero pidiendo ayuda en un medio swing. Los umpires de bases deben ser alertados para cuando el umpire de home requiera su ayuda y ellos deben responder rápidamente. Los managers no pueden protestar el conteo de una bola o un strike sobre la pretensión de que ellos están preguntando por información acerca de un medio swing.

Apelaciones sobre un medio swing pueden ser hechas únicamente cuando el conteo fue de bola y cuando apelen, que se debe preguntar, el umpire de home deberá requerir al umpire de bases por su juicio en el medio swing, entonces si el umpire de bases canta el lanzamiento strike, la cantada de strike deberá prevalecer.

Regla 9.03 a 9.04

Los corredores deberán ser alertados para la posibilidad de que el umpire de bases en una apelación del umpire de home pueda cambiar el conteo de una bola a un strike, en tal situación el corredor está a riesgo de ser puesto out por el tiro del catcher. También, el catcher debe ser alertado en una situación de robo de base si una bola cantada es cambiada a un strike por el umpire de bases cuando al umpire de home le hacen la apelación.

La bola está en juego en una apelación sobre un medio swing.

En un medio swing, si el manager se dirige a reclamar con el umpire de primera o tercera bases y si después de haberle advertido la situación, él persiste en su reclamación él podrá ser expulsado como si fuera a reclamar el conteo de bolas y strikes.

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

9.03

- (a)** Si solamente hay un umpire, éste tendrá absoluta jurisdicción en la aplicación de las reglas. Podrá tomar cualquier posición en el campo que le permita cumplir sus deberes (generalmente detrás del catcher, pero algunas veces detrás del pitcher si hay corredores). Él deberá ser considerado el umpire en jefe.
- (b)** Si hay dos o más umpires, uno de ellos será designado umpire principal y los otros umpires de bases.

9.04

- (a)** El umpire en jefe se colocará detrás del catcher. (Generalmente es llamado umpire de home). Sus deberes serán los siguientes:
 - (1) Tomar cargo completo de, y ser responsable, por la debida conducción del juego.
 - (2) Marcar de viva voz y contar bolas y strikes.
 - (3) Marcar de viva voz y declarar la bolas fair y foul, exceptuando aquellas que comúnmente son cantadas por los umpires de bases.
 - (4) Rendir todas las decisiones en el bateador.
 - (5) Rendir todas las decisiones excepto aquellas comúnmente reservadas para los umpires de bases.
 - (6) Decidir cuando un juego debe ser forfiteado.

Regla 9.04 a 9.05

- (7) Si se ha fijado un límite de tiempo, anunciar el hecho y el tiempo que se ha fijado, antes de iniciar el juego.
 - (8) Informar al anotador oficial sobre el orden oficial de bateo y cualquier cambio en las alineaciones y orden de bateo, a petición.
 - (9) Anunciar cualquier regla especial de terreno, a su discreción.
- (b)** Un umpire de bases podrá tomar cualquier posición en el campo de juego que juzgue mejor para rendir decisiones prontamente sobre jugada en las bases. Sus deberes serán los siguientes:
- (1) Rendir todas las decisiones en las bases con excepción de las específicamente reservadas al umpire principal.
 - (2) Asumir jurisdicción juntamente con el umpire principal al cantar “tiempo,” balk, lanzamientos ilegales, por deformación o decoloración de la bola por cualquier jugador.
 - (3) Ayudar al umpire en jefe por todos los medios para hacer respetar las reglas con excepción del derecho de forfitear el juego tendrá igual autoridad que el umpire en jefe en la aplicación de las reglas y el mantenimiento de la disciplina.
- (c)** Si llegaran a darse decisiones diferentes sobre cualquier jugada en particular por diferentes umpires, el umpire en jefe, llamará a todos los umpires a consultar sin que se encuentre presente ningún manager o jugador. Al terminar dicha consulta el umpire en jefe (a menos que otro umpire haya sido designado por el presidente de la liga) determinará cuál decisión será la que prevalezca basándose en cuál de los umpires estaba en mejor posición y cuál decisión es la que parece más correcta. El juego continuará como si la última decisión hubiera sido la única omitida.

9.05

- (a)** El umpire reportará al presidente de la liga dentro de las doce horas siguientes la terminación del juego, todas las violaciones de las Reglas y otros incidentes dignos de explicación que hayan ocurrido, incluyendo la descalificación de cualquier entrenador, manager, coach o jugador y las razones que hubo para ellas.
- (b)** Cuando cualquier entrenador, manager, coach o jugador sea descalificado por una flagrante ofensa, tal como el uso de lenguaje obsceno e indecente, o por agresión a un umpire, entrenador, manager, coach o jugador, el umpire proporcionará todos los datos respectivos al presidente de la liga dentro de las cuatro horas siguientes a la terminación del juego.

Regla 9.05

- (c) Después de recibir el reporte del umpire que un entrenador, manager, coach o jugador ha sido descalificado el presidente de la liga impondrá el castigo que considere justificado, notificará a la persona castigada y al manager del club del cual es el miembro. Si el castigo incluye la multa la persona castigada pagará la cantidad de la multa a la liga dentro de los siguientes cinco días, después de haber recibido la notificación de la multa. Si omite pagar tal multa dentro de los cinco días especificados, el ofensor no podrá participar en ningún juego ni podrá sentarse en el banco de los jugadores durante ningún juego hasta que la multa sea pagada.

INSTRUCCIONES GENERALES A LOS UMPIRES

Los umpires, en el terreno, no deben propiciar conversaciones con los jugadores. Manténgase lejos de la caja de coach y no hable con el coach en ningún momento.

Mantener su uniforme en buen estado. Ser activos y alertas en el campo.

Sea cortés siempre con los funcionarios del club; evite visitar las oficinas del club y evite cualquier sospecha de familiaridad con los empleados de la oficina o con los funcionarios de los equipos participantes.

Cuando usted entra a un campo de béisbol su única obligación es actuar como umpire del juego en representación del béisbol.

No permita que la crítica le impida estudiar detenidamente las difíciles situaciones que puedan conducir a que se protesten los juegos. Lleve consigo su libro de reglas. Es mejor consultar las reglas y detener el juego diez minutos para decidir un problema difícil que tener un juego protestado y que tenga que volverse a jugar.

Mantenga el juego en movimiento. Un juego de béisbol a menudo se favorece por el trabajo enérgico y serio de los umpires.

Usted es el único representante oficial del béisbol en el campo de juego. Frecuentemente es una posición difícil que requiere ejercitarse para mantener la paciencia y buen juicio, pero no olvide que lo más esencial para manejar una situación difícil es conservar su propio temperamento y autocontrol.

No hay duda de que usted cometerá errores, pero nunca intente “emparejar el error” a un después de haber cometido uno. Marque todas las decisiones como usted las vea y olvídense de quién es el equipo local o el equipo visitante.

Mantener siempre la vista sobre la bola mientras esté en juego. Es más importante conocer dónde cae un batazo de elevado, o a donde va a parar finalmente una bola tirada, que si un corredor dejó de tocar una base. No decida las jugadas demasiado pronto ni le dé la espalda demasiado rápido cuando un fildeador esté tirando para completar un doble play. Tenga cuidado con las bolas que se caen después que usted ha declarado out a un corredor.

No venga corriendo con el brazo levantado o hacia abajo, indicando “out” o “safe”. Espere hasta que la jugada sea completada antes de realizar cualquier movimiento con su brazo o brazos.

Cada grupo de umpires debe trabajar con un juego de señas simples, de manera que el propio umpire pueda rectificar una decisión claramente errónea luego de convencerse de que ha cometido un error. Si usted está seguro de haber decidido la jugada correctamente, no se deje impresionar por las insinuaciones de los jugadores que insistan en que “le pregunte al otro umpire”. Si no está seguro, pregunte a uno de sus compañeros. No lleve esto a los extremos, esté alerta y decida sus propias jugadas. ¡Pero recuerde! Que el primer requisito es dar las decisiones en forma correcta. Si tiene dudas no vacile en consultar con su compañero. La dignidad de un umpire es importante pero nunca es más importante como “estar en lo correcto”.

Una de las más importantes reglas para los umpires siempre **“ESTAR EN POSICIÓN PARA VER BIEN TODAS LAS JUGADAS”**.

Aún cuando su decisión sea cien por ciento correcta, los jugadores la pondrán en duda y creerán que usted no estaba colocado en el ángulo apropiado para ver las jugadas con claridad y exactitud. Recuerde siempre que el ángulo es la mejor ayuda para un umpire.

Finalmente sea cortés, imparcial y firme, y así gánese el respeto de todos.

Regla 10.01

LAS REGLAS DE ANOTACIÓN

INDICE

Apelaciones de decisiones de apelación, 10.01 (a)	Anotador Oficial, 10.01
Asistencias, 10.10	
Bases por Bolas, 10.14	
Bases Robadas, 10.08	
Box Scores, 10.02-10.03	
Campeonatos, como determinarlos, 10.23	
Carreras Limpias, 10.18	
Doble Play, Triple Play, 10.12	
Carreras Producidas, 10.04	
Determinación del valor de los Hits, 10.07	
Errores, 10.13-10.14	
Establecer Campeonatos en Ligas Profesionales, 10.23	
Estadísticas, 10.21	
Hits, 10.05-10.06-10.07	
Outs, 10.10	
Passed Balls, 10.15	
Pitchers vencedores y derrotados, 10.19	
Pitchers relevistas, 10.20	
Ponchados, 10.17	
Promedios como determinarlos, 10.22	
Sacrificios, 10.09	
Wild pitches, 10.15	
Actos acumulativos, 10.24	

Regla 10.01 El anotador Oficial

10.01

- (a) El presidente de la Liga designará un Anotador Oficial para cada juego de campeonato de la Liga. El Anotador Oficial presenciara el juego desde un lugar en el palco de prensa. El anotador tendrá exclusiva autoridad para tomar todas las decisiones concernientes a la Regla 10 que se basen en su propio juicio, tales como que, un bateador avance a la primera base en el resultado de un hit o un error. El anotador oficial comunicará tales decisiones al palco de la prensa y a las casetas radio transmisoras, por medio de señales con las manos o a través de la caseta de sistema de sonido local y hará del conocimiento del anunciador tales decisiones si son solicitadas.

Regla 10.01

El anotador oficial deberá efectuar todas las decisiones tocantes a juicio dentro de las 24 horas después de haberse terminado o suspendido el juego oficialmente. Un jugador o club podrá solicitar que el Presidente de la Liga, revise una decisión de juicio del anotador oficial en el que tal club o jugador participo, mediante una notificación por escrito o por medios electrónicos al Presidente de la Liga aprobados dentro las 24 horas después de haber terminado o suspendido dicho juego. O dentro de 24 horas después que el anotador oficial marco, en el caso que el anotador oficial cambie una decisión después de 24 horas que concluya o se suspenda un juego, según lo disponga esta Regla 10.01 (a), la parte que solicita la revisión deberá presentar, antes del cierre del segundo día hábil de la oficina de la liga tras la solicitud de revisión, una explicación por escrito u otras pruebas (como cintas de video o medios electrónicos) el jugador o el club deseos del Presidente de la Liga a consideración en la revisión de dicha solicitud. El Presidente de la Liga no tendrá en cuenta las pruebas presentadas después del plazo de presentación establecido en esta Regla 10.01(a). El presidente de la Liga después de considerar las pruebas presentadas y cualquier otra prueba que desea examinar, podrá solicitar al anotador oficial que cambie, una decisión de juicio o, si el Presidente de la Liga llega a la conclusión que la decisión dictada por el anotador oficial había sido claramente errónea, puede ordenar el cambio de su juicio. Ninguna decisión cambiada se cambia a partir de entonces. La liga puede imponer un tiempo razonable a la parte que solicita dicha revisión en el caso que el llamado juicio del anotador oficial se mantiene en revisión.

Después de cada juego, incluyendo aquellos que se han forfiteado dados por terminado, el anotador oficial preparará un reporte, en una forma facilitada por el Presidente de la Liga, anotando la fecha del juego, lugar en que se jugó, nombre de los equipos y de los umpires, anotación completa del juego y récord de todos los jugadores individuales compilados, según el sistema especificado en esta regla 10. El anotador oficial enviará su informe a las oficinas de la liga tan pronto como sea posible después de la terminación del juego, el anotador oficial enviará el informe sobre cualquier juego suspendido tan pronto como sea posible después que el juego ha sido completado, o después de que se convierta en un juego oficial porque no se pudo completarlo, de acuerdo con la regla 4.12 (b)(4).

Regla 10.01 (a) Comentario: El anotador oficial deberá enviar el reporte de anotación al compilador oficial en lugar de enviarlo a la oficina de la liga, en caso de que así lo requiera la liga. En caso de existir alguna discrepancia entre los registros del compilador oficial y las reglas aplicadas por el anotador oficial, el reporte de dicho anotador deberá prevalecer. Los compiladores y anotadores oficiales de la liga, deberán cooperar entre sí para resolver cualquier discrepancia.

Regla 10.01 a 10.02

Para las Ligas Mayores, las obligaciones de un presidente de liga las deberán llevar a cabo una o más personas asignadas por el Comisionado del Beisbol. Ver el comentario a la regla 2.46 (Presidente de la Liga).

- (b) (1)** Para obtener la uniformidad en la preparación de récords sobre juegos de campeonato, el anotador se ajustará estrictamente a las Reglas Oficiales de Anotación. El anotador tendrá autoridad para decidir sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto por estas reglas.
- (2)** Si los equipos cambian de lado (de la ofensiva a la defensiva o viceversa) antes de que tres hombres sean puestos out, el anotador informará inmediatamente sobre este error al umpire.
- (3)** Si el juego es protestado o suspendido, el anotador tomará nota de la situación exacta en el momento que ocurre la protesta o la suspensión, incluyendo la anotación, el número de outs, la posición de todos los corredores y la cuenta de bolas y strikes del bateador.

Comentario 10.01 (b)(3) comentario: Es importante que un juego suspendido se reanude con exactamente la misma situación que existía en el momento en que vuelto a jugar a partir del momento de la protesta, será necesario que se reanude con la situación exacta que prevalecía antes de la jugada protestada.

- (4)** El Anotador no llamará la atención del umpire, ni de ninguno de los miembros de cualquiera de los equipos al hecho de que un jugador este bateando fuera de turno.
- (c)** El Anotador es un representante Oficial de la Liga y tiene derecho al respeto y dignidad de su puesto, y le será otorgada amplia protección por el Presidente de la Liga. El Anotador reportará al Presidente cualquier indignidad expresada por cualquier manager, jugador, empleado o ejecutivo del club, durante el curso de, o como resultado del cumplimiento de sus deberes.

10.02 REPORTE DEL ANOTADOR OFICIAL

El informe de resultados oficiales preparados por el anotador oficial en forma prescrita por la liga y deberá incluir:

- (a)** Los siguientes récords para cada bateador y corredor.

Regla 10.02

- (1) Número de veces que bateó, excepto que no se cargará vez al bate en contra de un jugador cuando
 - (i) Realiza un toque de sacrificio o elevado de sacrificio;
 - (ii) Se le concede la primera base en cuatro bolas;
 - (iii) El es golpeado por una bola pitcheada, o;
 - (iv) Se le concede la primera base por interferencia u obstrucción;
- (2) Número de carreras anotadas;
- (3) Número de Hits;
- (4) Número de Carreras que produjo;
- (5) Hits de dos bases;
- (6) Hits de tres bases;
- (7) Home runs;
- (8) Total de bases en sus Hits,
- (9) Bases robadas;
- (10) Toques de sacrificios;
- (11) Elevados de sacrificios.
- (12) Número total de bases por bolas;
- (13) Lista separada de todas las bases por bolas Intencionales;
- (14) Número de veces que fue golpeado por bolas pitcheadas;
- (15) Número de veces que avanzo a primera base por interferencia u obstrucción;
- (16) Ponches;
- (17) Número de veces que dio rola para doble play y doble play inverso; y

Regla 10.02(a)(17) Comentario: El anotador oficial no deberá cargar al bateador con un doble play en un batazo rodado si el bateador-corredor es puesto out en una jugada de interferencia del corredor que lo precede.

- (18) Número de veces que fue atrapado robando.
- (b) Los siguientes récords por cada fildeador;
- (1) Número de outs;
 - (2) Número de asistencias;
 - (3) Número de errores;
 - (4) Número de doble plays en que participó; y
 - (5) Número de Triple plays en que participó;

(c) Los siguientes récords por cada lanzador;

- (1) Número de innings que pitcheó;

Regla 10.02 (c) (1) Comentario: Al computar las entradas pitcheadas, el anotador oficial contara cada out como un 1/3 de una entrada. Por ejemplo, si un pitcher inicialista es reemplazado con un out en la sexta entrada,

Regla 10.02

acredítese a ese lanzador con 5 entradas 1/3. Si un pitcher inicialista es reemplazado sin haber sacado un out en la sexta entrada acredítese a ese pitcher con 5 entradas y agréguese que se enfrentó a tantos bateadores en la sexta entrada, anotando el número de bateadores que enfrentó. Si un pitcher de relevo sacó out a dos bateadores acredítese a dicho pitcher con 2/3 de entradas pitcheadas. Si un pitcher de relevo entra al juego y su equipo inicia una jugada de apelación exitosa que resulta en un jugador puesto out, el anotador oficial deberá acreditar a dicho pitcher 1/3 de inning pitcheado.

- (2) Número total de bateadores a los que se enfrentó;
 - (3) Número de bateadores que oficialmente fueron a batear contra él, calculado de acuerdo con la Regla 10.02 (a) (1);
 - (4) Número de hits que permitió;
 - (5) Número de carreras que permitió;
 - (6) Número de carreras limpias que permitió;
 - (7) Número de home runs que permitió;
 - (8) Número de hits de sacrificio que permitió;
 - (9) Número de elevados de sacrificio que permitió;
 - (10) Número total de bases por bolas que concedió;
 - (11) Lista por separado de bases por bolas intencionales que concedió;
 - (12) Número de bateadores golpeados por bolas pitcheadas;
 - (13) Número de ponchados;
 - (14) Número de wild pitches; y
 - (15) Número de balks;
- (d) Los siguientes datos adicionales:
- (1) Nombre del pitcher que ganó;
 - (2) Nombre del pitcher que perdió;
 - (3) Nombre del pitcher inicialista y del pitcher que terminó por cada equipo; y
 - (4) Nombre del pitcher acreditado con el juego salvado, en su caso.
- (e) Número de passed balls permitido por cada catcher.
- (f) Nombre de jugadores que participaron en dobles plays y en triple plays.
- Regla 10.02 (f) Comentario: Por ejemplo, un anotador oficial anotará: “Doble play---Martínez, Pérez y Ortiz (2). Triple play---Pérez y Ortiz”.
- (g) Número de corredores dejados en base por cada equipo. Este número total incluirá todos los corredores que llegaron a base por cualquier medio y que no anotaron ni son puestos out: Incluya en este total a un bateador-corredor cuya bola bateada resulta en que, otro corredor sea retirado para el tercer out.

Regla 10.02

- (h)** Nombre de los bateadores que pegaron home runs con las bases llenas.
- (i)** Número de outs que había cuando se anotó la carrera del gane, si el juego fue ganado en la última media entrada
- (j)** La anotación por entrada de cada equipo.
- (k)** Nombre de los umpires, deben ser mencionados en este orden: umpire de home, umpire de primera base, umpire de segunda base, umpire de tercera base, umpire jardín izquierdo (si hay) y umpire jardín derecho (si hay)
- (l)** Tiempo requerido para jugar el juego, con retrasos deducidos, por mal clima, fallas del alumbrado o fallas tecnológicas no relacionadas con la acción del juego.

Regla 10.02 (l) Comentario una demora para atender a una lesión a un jugador, manager, coach, o umpire se tendrá en cuenta para el cálculo para el tiempo del juego.

- (m)** Asistencia oficial proporcionado por el equipo local.

10.03 REPORTE DEL ANOTADOR OFICIAL (REGLAS ADICIONALES)

- (a)** Al compilar el reporte de la Anotación Oficial el Anotador Oficial registrará el nombre de cada jugador y su posición de fildeo o posiciones en el orden en que el jugador bateó o hubiera bateado si el partido terminara antes de que él vaya al bate.

Regla 10.03(a) Comentario: Cuando un jugador no hace un cambio de posiciones con otro fildeador, sino que únicamente es colocado en un sitio diferente al entrar un bateador en particular (por ejemplo, si segunda base se coloca en el outfield para formar un outfield de cuatro hombres, o si un tercera base se coloca en una posición entre el short stop y el segunda base). El anotador oficial no registrar esto como un cambio de posición.

- (b)** El anotador oficial deberá identificar en el informe de anotación oficial a cualquier jugador que entre al juego como bateador o corredor sustituto, sea que, permanezca o no en el juego después de eso, será identificado en el orden de bateo mediante un símbolo especial el cual se referirá a un récord separado de bateadores y corredores sustitutos. El récord de bateadores sustitutos explicará lo que el bateador sustituto realizó. El récord de los bateadores y corredores sustitutos deberán incluir el nombre de cualquier sustituto de ese tipo, cuyo nombre se anuncia, pero que es removido por otro sustituto que en realidad entra antes al juego.

Regla 10.03

Cualquier segundo sustituto deberá ser registrado que bateo o corrió por el primer sustituto anunciado.

Regla 10.03 (b) comentario: Se recomienda el uso de letras minúsculas para bateadores emergentes y números para corredores emergentes. Por ejemplo, un informe del anotador oficial puede anotar lo siguiente "a-pegó un sencillo hacia Martínez en el tercer inning; "b" elevó para out hacia Pérez en el sexto inning; "c" forzó hacia Domínguez en el séptimo inning; "d" Bateó una bola para out hacia González en el noveno inning; "1" Corrió por Ramírez en el noveno inning. Si se anuncia el nombre de un emergente, pero el sustituto es cambiado por otro jugador antes de que éste entre al juego, en el reporte anotador oficial deberá registrarse al sustituto, por ejemplo, "se anunció a "b" como sustituto de Gómez en el séptimo inning".

- (c) COMO COMPROBAR UN REGISTRO DE UN BOX SCORE.** Una anotación en cuadro está balanceada (o comprobada) cuando el total de las veces al bate de un equipo, bases por bolas recibidas, bateadores golpeados, sacrificios de toque, sacrificios de elevados y bateadores que se les concedió primera base como resultado de interferencia u obstrucción, iguala el total de las carreras de equipo, jugadores dejados en base y outs realizados del equipo oponente.
- (d) CUANDO UN JUGADOR BATEA FUERA DE TURNO.** Cuando un bateador batea fuera de turno, y es puesto out, y el bateador debido es declarado out antes de que la bola sea pitcheada al siguiente bateador, cárguese al bateador debido con una vez al bate y anótese el out y cualquier asistencia como con una vez al bate y anótese el out y cualquier asistencia como si hubiera sido seguido el orden correcto de bateo. Si un bateador indebido se convierte en corredor, y el bateador debido es declarado out por haber perdido su turno al bate, cárguese al bateador debido con una vez al bate, acredítese el out al catcher, e ignórese todo lo que haya ocasionado que el bateador indebido haya llegado a base. Si más de un bateador batea fuera de turno en sucesión anótese todas las jugadas tal y como sucedieron saltándose el turno al bate del jugador o jugadores que primero dejaron de batear en el debido orden.
- (e) JUEGOS DADOS POR TERMINADOS Y DECIDIDOS POR FORFEIT.**

 - (1)** Si un juego reglamentario es dado por terminado, inclúyanse los récords individuales y las acciones del equipo hasta el momento en que terminó el juego, tal y como lo definen las Reglas 4.10 y 4.11. Si se trata de un juego empatado, el anotador oficial no anotara pitcher ganador ni perdedor.

Regla 10.03 a 10.04

- (2) Si un juego reglamentario se define por forfeit, inclúyanse todos los récords individuales y por equipo hasta el momento de forfeit. Si el equipo ganador iba a arriba en el momento del forfeit, póngase como pitcher ganador y perdedor a los que hubieran quedado como tales en el momento del forfeit. Si el equipo que ganó por forfeit, está abajo o la anotación está empatada en el momento del forfeit no se ponga pitcher ganador o perdedor. Si un juego se decide por forfeit antes de que se convierta en juego reglamentario, no incluya récords. Repórtese solamente el hecho del forfeit.

Regla 10.03 (e) Comentario: el anotador oficial no deberá considerar que, por regla, el score de un juego terminado por forfeit es 9 a 0 (ver regla 2.31 (Juego forfiteado)), sin importar los resultados en el campo al momento de terminarse el juego por forfeit.

10.04 CARRERAS PRODUCIDAS

Una carrera impulsada es una estadística acreditada a un bateador, cuya acción con el bate hace que una o más carreras se anoten, según lo establecido por esta Regla 10.04

- (a) El anotador oficial acreditará a un bateador con una carrera impulsada por cada carrera que llegue a la base de home
 - (1) Sin la ayuda de un error como parte de una jugada iniciada de un hit del bateador (incluyendo home run del bateador), toque de sacrificio, fly de sacrificio, out en el cuadro o bola ocupada, (fielder's choice) a menos que la Regla 10.04 (b) se aplique
 - (2) Por razón de que el bateador se convirtió en corredor, con las bases llenas (por una base por bolas, o una concesión de primera base, por haber sido tocado por una bola pitcheada o por interferencia u obstrucción); o
- (b) No se acredite una carrera producida cuando
 - (1) Cuando el bateador conecte un rodado, para un doble play forzado o un doble play forzado en reversa; o
 - (2) Cuando un fildeador es cargado con un error debido a que no tomó un tiro en primera base, que hubiera completado un doble play forzado.
- (c) El juicio del anotador oficial debe determinar si se acreditará una carrera producida cuando ésta carrera se anota porque un fildeador que

Regla 10.04 a 10.05

sostiene la pelota o tira a una base equivocada. Ordinariamente si el corredor sigue corriendo se acredita carrera producida; pero si el corredor se detiene y enseguida sigue corriendo cuando nota la mala jugada, acredítese la carrera como producida en un fielder's choice. (Elección del fildeador).

10.05 HITS:

Un hit es una estadística acreditada a un bateador cuando haya llegado safe a una base, según lo dispuesto en esta regla 10.05.

- (a) El anotador oficial deberá acreditar al bateador con un hit cuando:
- (1) El bateador llega safe a la primera base (o a una subsiguiente) mediante una bola bateada de fair que va por el terreno, repose en él, o da contra la barda antes de ser tocada por un fildeador, o que para sobre la barda;
 - (2) Un bateador llega safe a primera base al batear una pelota de fair con tal fuerza, o tan lentamente que un fildeador intentando realizar una jugada con la misma no tiene la oportunidad de lograrlo;

Regla 10.05 (a)(2): El anotador oficial deberá acreditar un hit si el fildeador que trata de atrapar la bola no puede efectuar la jugada, aún cuando tal jugador desvíe la pelota y prive a otro fildeador de realizar la jugada que hubiera puesto out al corredor.

- (3) Cuando un bateador llegue safe a primera base al batear una bola de fair, la cual dé un rebote fuera de lo común (mal bote) en tal forma que un fildeador no pueda fildearla haciendo un esfuerzo ordinario, o que toque la placa del pitcher o cualquier otra base (incluyendo la base de home) antes de ser tocada por un fildeador y rebote en forma tal que un fildeador no pueda cogerla mediante un esfuerzo ordinario;
- (4) Cuando un bateador llegue safe a primera base en una bola bateada de fair que no ha sido tocada por un fildeador y la cual está en territorio fair cuando llega al outfield, a menos que a juicio del Anotador pudo haber sido fildeada mediante un esfuerzo ordinario;
- (5) Cuando una bola fair que no ha sido tocada por un fildeador toca a un corredor o a un umpire.

Regla 10.05

A menos que un corredor es declarado out por haber sido tocado por un Infield Fly, en cuyo caso el anotador oficial no anotara un hit; o

- (6) Cuando un fildeador infructuosamente intenta retirar a un corredor precedente, y a juicio del Anotador, el bateador-corredor no hubiera sido puesto out en primera base mediante un esfuerzo ordinario.

Regla 10.05(a) Comentario: Al aplicar la Regla 10.05(a), el anotador oficial siempre deberá dar el beneficio de la duda al bateador. El mejor camino a seguir para el anotador, es registrar un hit cuando el fildeo excepcionalmente bueno no dé resultado en cuanto a lograr un out.

(b) El anotador oficial no deberá anotar un hit cuando un:

- (1) Corredor es out forzado por una bola bateada de fair, o hubiera sido out forzado excepto por un error de fildeo;
- (2) Bateador aparentemente batea de hit y un corredor que es forzado a avanzar porque el bateador se convierte en corredor y deja de pisar la siguiente base, y es declarado out en apelación. Acredite al bateador con una vez al bate, pero no hit;
- (3) Pitcher, el catcher o cualquier jugador de cuadro, maneja una bola bateada y pone out a un corredor precedente, que está tratando de avanzar una base o regresar a su base original, o lo hubiera puesto out con un esfuerzo ordinario de no haber sido por un error de fildeo. Cárquese al bateador con una vez al bate, pero no hit;
- (4) Fildeador falla en su intento de poner out a un corredor precedente y, a juicio del Anotador, el bateador-corredor pudo haber sido puesto out en primera base; o

Regla 10.05 (b) Comentario: Regla 10.05 (b) no se aplicará si el fildeador simplemente mira hacia o simula tirar a otra base, antes de tratar de hacer el out en la primera base.

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

Regla 10.06

10.06 CÓMO DETERMINAR EL VALOR DE LOS HITS

El anotador oficial determinara si un hit debe anotarse como de una base, de dos bases, de tres bases o un home run, cuando no hay error u out, deberá juzgarse el caso como sigue:

- (a) Sujeto a lo previsto en la Regla 10.06 (b) y (c), es un hit de una base, si el bateador se detiene en la primera base; es de dos bases, si el bateador se detiene en la tercera base; es un home run si el bateador toca todas las bases y anota.
- (b) Cuando, con uno o más corredores en base, el bateador avanza más de una base con un hit y el equipo defensivo hace un intento de retirar a un corredor precedente, el Anotador deberá determinar si el bateador logró o no un legítimo hit de dos bases o de tres bases, o si avanzó más allá de primera base en la elección del fildeador (Fielder's choice bola ocupada).

Regla 10.06 Comentario: El anotador oficial no deberá acreditar al bateador con un hit de tres bases cuando un corredor que lo precede es puesto out en home, o hubiera sido out si no se comete error. No se acredite al bateador con un hit de dos bases cuando un corredor que precede, tratando de avanzar desde primera hasta tercera, es puesto out en esta última base o hubiera sido out si no se comete error. Sin embargo, con excepción de los casos anteriores no se determine el valor del hit por el número de bases avanzadas por un corredor que precede. Un bateador puede tener derecho a un hit de dos bases, aunque un corredor que precede no avance una o ninguna base; él puede tener derecho a un hit de una base solamente, aunque llegue a recorrer dos bases y un corredor que le precede avance dos bases. **EJEMPLOS:**

- (1) Corredor en primera, el bateador da hit al fielder derecho, quien tira a tercera base en un intento infructuoso por sacar out al corredor. El bateador llega a segunda. El anotador oficial acreditara al bateador con un hit de una base.
 - (2) Corredor en segunda base, el bateador da un elevado de fair. El corredor retiene su base hasta saber si la bola es atrapada y avanza solamente a tercera, mientras que el bateador-corredor llega a segunda. El anotador oficial acreditara al bateador con un hit de dos bases.
 - (3) Corredor en tercera. El bateador da un hit fair muy elevado. El corredor se adelanta, y se regresa para hacer pisa y corre pensando que la bola puede ser atrapada. La bola cae de hit, pero el corredor no puede anotar, sin embargo, el bateador llegó a segunda. El anotador oficial acreditara al bateador con un hit de dos bases.
- (c) Cuando un bateador intenta alargar un hit a dos bases o a tres bases y llega barriéndose debe retener la última base a la que avanza.

Regla 10.06

Si se pasa al barrerse y es tocado antes de volver a la base a salvo, se le debe acreditar tantas bases como él haya adquirido a salvo. Si barriéndose en segunda base se pasa y es tocado out, debe acreditársele hit de una base; si barriéndose se pasa de la tercera base y es tocado out deberá acreditársele un hit de dos bases.

Regla 10.06 (c) Comentario: Si el bateador-corredor se pasa corriendo de la segunda base y es tocado al tratar de regresar, se le acreditará la última base que él tocó. Si se pasa corriendo de la segunda base después de pisarla y al tratar de regresar a ella es tocado para el out, deberá ser acreditado con un hit de dos bases. Si se pasa corriendo de la tercera base después de haber alcanzado esa base sobre sus pies y al regresar a ella es puesto out, deberá ser acreditado con un hit de tres bases.

- (d) Cuando el bateador después de conectar un hit, es declarado out por haber dejado de pisar una base, la última base que pisó a salvo determinará si debe acreditársele hit de una base, de dos bases, o de tres bases. Si el bateador-corredor es declarado out al no pisar home plate, el anotador oficial le acreditará un hit de tres bases. Si el bateador-corredor es declarado out al no pisar la tercera base, el anotador oficial le acreditará un hit de dos bases. Si el bateador-corredor es declarado out por no pisar la segunda base, el anotador oficial le acreditará un hit de una base. Si el bateador-corredor es declarado out al no pisar la primera base, el anotador oficial le debe cargar una vez al bate, pero no hit.
- (e) Cuando al bateador-corredor se le concede dos bases, tres bases o un home run, según disposiciones de las Reglas 7.05 ó 7.06 (a), deberá ser acreditado con un doble, un triple o un home run, según sea el caso.
- (f) Sujeto a las previsiones de la Regla 10.06 (g), cuando el bateador termina un juego con un hit, que empuja tantas carreras como sean necesarias para darle a su equipo la ventaja, deberá acreditársele solamente un hit, de tantas bases como las que recorrió el corredor que anotó la carrera de la victoria, y esto solamente cuando el bateador hace el recorrido de tantas bases como las que haya avanzado el corredor que anotó la carrera del gane.

Regla 10.06 (f) Comentario: El anotador oficial deberá Aplicar esta Regla aún cuando el bateador teóricamente tenga derecho a más bases, porque se le haya concedido un hit “automático” de extra-bases, según las diversas disposiciones de las Reglas 6.09 y 7.05.

El anotador oficial deberá acreditar al bateador con una base tocada durante el curso natural de la jugada, incluso si se anotó la carrera del gane momentos antes en la misma jugada.

Regla 10.06 a 10.07

Por ejemplo, el marcador está empatado en la parte baja de la novena con corredor en segunda base y el bateador pega de hit hacia el outfield. El bateador pisa primera base y continúa corriendo hacia segunda, el corredor anota después de que el bateador pisó primera base y justo antes de que el bateador-corredor tocara segunda. El anotador Oficial deberá acreditar un hit doble al bateador si llega a segunda base.

- (g) Cuando el bateador dé fin a un encuentro, con un home run que sale del campo de juego, él y todos los corredores que se encuentran en bases, tienen derecho a anotar.

10.07 BASES ROBADAS Y ATRAPADO ROBANDO

El anotador oficial le acreditará una base robada a un corredor siempre que avance una base, sin la ayuda de un hit, un out, un error, un out forzado, un fielder's choice, un passed ball, un wild pitch, un balk, sujeto a lo siguiente:

- (a) Cuando un corredor inicia su salida para la siguiente base, antes de que el pitcher haga su lanzamiento y la pitcheada resulte en lo que comúnmente se anota como un wild pitch o passed ball, acredítese al corredor con una base robada y no cargue la jugada fallada, si como resultado de la jugada que falló, el corredor que salió al robo, avanza una base más, y otro corredor también avanza, anótese el wild pitch o passed ball, juntamente con la base robada.
- (b) Cuando un corredor está tratando de robar una base, y el catcher, tras de recibir el lanzamiento, hace un mal tiro tratando de evitar el robo, el anotador oficial acreditará al corredor con una base robada. El anotador oficial no cargará un error, a menos que ese mal tiro permita al corredor que trata de robar que avance una o más bases extras, o permite a otro corredor avanzar, en cuyo caso el anotador oficial acreditará al corredor con la base robada y cárguese un error al catcher.
- (c) Cuando un corredor, está intentando robar una base, o que es atrapado fuera de su base, evita ser puesto out en una jugada de tira-tira y avanza a la siguiente base, sin la ayuda de un error, el anotador oficial acreditará al corredor con una base robada. Si otro corredor también avanza en la jugada, acredítese a ambos corredores con bases robadas. Si un corredor avanza, mientras que otro corredor que intenta el robo, evita el ser puesto out en una jugada de tira-tira y regresa a salvo, sin la ayuda de un error, en la base que originalmente ocupaba, el anotador oficial le acreditará una base robada al corredor que avanzó.

Regla 10.07

- (d)** Cuando se intenta un doble o triple robo y uno de los corredores es out en un tiro, antes de llegar y retener la base que él intentó robar, ningún otro corredor será acreditado con una base robada.
- (e)** Cuando un corredor es tocado para el out después de barrerse y pasarse sobre una base y mientras intenta o bien regresa a esa base, o avanza a la siguiente base, el anotador oficial no le acreditará al corredor una base robada.
- (f)** Cuando a juicio del anotador un corredor que está intentando robar, queda a salvo porque se ha dejado escapar o caer un tiro, el anotador oficial no acreditará una base robada. El anotador oficial acreditará una asistencia al fildeador que hizo el tiro; cárguese un error al fildeador que dejó pasar o caer el tiro, y cárguese al corredor con una anotación de “puesto out robando”.
- (g)** El anotador oficial no anotará una base robada cuando un corredor solamente avance debido a la indiferencia del equipo defensivo hacia sus avances. El anotador oficial anotará la jugada como fielder’s choice.

Regla 10.07 (g) Comentario: El anotador oficial deberá juzgar si el equipo a la defensiva ha sido indiferente al avance del corredor, la totalidad de las circunstancias, incluyendo el inning y score del juego, si el equipo a la defensiva mantuvo al corredor en base, si el pitcher ha hecho intentos de revirada sobre ese corredor antes del avance del mismo, si el fildeador que normalmente cubre la base hacia la cual se avanzó el corredor, se movió para cubrir dicha base, si el equipo a la defensiva tenía un motivo estratégico legítimo para no desafiar el movimiento del corredor, o si el equipo a la defensiva está tratando ilegalmente de quitarle el crédito al corredor por la base robada. Por ejemplo, con corredores en primera y tercera, el anotador oficial deberá acreditarle ordinariamente la base robada cuando el corredor avanza de primera a segunda, si, a juicio del anotador oficial, el equipo a la defensiva tiene un motivo estratégico legítimo para no desafiar el avance del corredor a segunda base para evitar que el corredor de tercera anote en el tiro a segunda base. El anotador oficial puede asumir que el equipo a la defensiva trata ilegalmente de quitarle crédito por la base robada al corredor si, por ejemplo, el equipo a la defensiva falla al defender el avance del corredor que se aproxima a un romper un récord de liga o a un récord estadístico de título.

- (h)** El anotador oficial le cargará a un corredor en la anotación como “Atrapado robando” si es puesto out o hubiera sido puesto out, de no haberse cometido un error, cuando dicho corredor:

Regla 10.07 a 10.08

- (1) Trata de robar;
- (2) Es atrapado fuera de su base y trata de avanzar (cualquier movimiento hacia la próxima base deberá ser considerado un intento de avanzar); o
- (3) Pasándose en su barrida mientras roba.

Regla 10.07 (h) Comentario: No se cargará “Atrapado Robando” en los casos en que una bola pitcheada se le escapa al catcher y el corredor es puesto out al tratar de avanzar. El anotador oficial no cargará atrapado robando cuando a un corredor se le otorga una base debido a obstrucción o cuando un corredor es puesto out en una interferencia del bateador. El anotador oficial no le cargará al corredor un atrapado robando si dicho corredor no hubiera obtenido la base robada (por ejemplo, cuando el catcher pone out al corredor después de que el corredor trató de avanzar al escapársele la bola al catcher en la pitcheada).

10.08 SACRIFICIOS

El anotador oficial marcará:

- (a) Un toque de sacrificio cuando, con menos de dos outs, el bateador hace adelantar a uno o más corredores con su toque y es puesto out en primera base, o hubiera sido out en primera base, o hubiera sido out de no haberse cometido un error de fildeo.

Regla 10.08(a) Comentario. Al determinar si un bateador sacrifica su oportunidad de embasarse con el propósito de adelantar a un corredor, el anotador oficial deberá dar al bateador el beneficio de la duda. El anotador oficial deberá considerar la totalidad de las circunstancias del turno al bat, incluyendo el inning, el número de outs y el score.

- (b) Anótese un toque de sacrificio cuando, con menos de dos outs, los fildeadores manejan un toque de bola sin cometer error y hacen un intento que resulte infructuoso para poner out a un corredor precedente que avanza una sola base, a menos que cuando en un toque de bola falla el intento de poner out a un corredor precedente y a juicio del anotador, una jugada perfecta no hubiese sacado al bateador en primera base, debe acreditarse al bateador un hit de una base y no un sacrificio;
- (c) No anote toque de sacrificio cuando un corredor es puesto out al tratar de avanzar una base con un toque, en cuyo caso el anotador oficial cargará al bateador con una vez al bate; y

Regla 10.08 a 10.09

- (d)** Anótese elevado de sacrificio cuando, con menos de dos outs, el bateador conecta un elevado o una línea manejada por un jardinero o por un jugador de cuadro que está buscando colocarse en el jardín en territorio de fair o foul que
- (1) Es atrapado y un corredor anota después de la atrapada, o
 - (2) Cae al suelo por error, y el corredor anota si, a juicio del Anotador el corredor hubiera anotado después de la atrapada si ésta hubiera sido hecha.

Regla 10.08 (d) comentario: El anotador oficial anotara elevado de sacrificio, de acuerdo con la Regla 10.08 (d)(2) aún cuando el corredor sea puesto out en jugada forzada, por razón de haberse convertido el bateador en corredor.

10.09 PUESTO OUT

Un out es una estadística que acredita que un fildeador cuya acción provoca el out de un bateador-corredor o corredor, según lo dispone esta Regla 10.09.

- (a)** El anotador oficial de crédito un out a cada fildeador que
- (1) Atrape una bola en vuelo, sea de fair o foul;
 - (2) Atrape una bola bateada o tirada con la cual toca una base para poner out a un bateador o corredor; o

Regla 10.09 (a) (2) Comentario: El anotador oficial anotara al jardinero con un out, si el jardinero tira la bola a una base y la tocan en una jugada de apelación.

- (3) Toca a un corredor con la bola cuando el corredor esta fuera de la base a la que legalmente tiene derecho.
- (b)** El anotador oficial anotara un out automático al catcher cuando un:
- (1) Bateador es declarado out en un strike,
 - (2) Bateador es declarado out por batear ilegalmente una bola;
 - (3) Bateador es declarado out por un toque de foul para el tercer strike;

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

Regla 10.09

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

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

- (7) Bateador es declarado out por rehusarse a tocar la primera base después de recibir una base por bolas, después de ser golpeado por un lanzamiento o después de la interferencia del catcher; o
 - (8) Corredor es declarado out por rehusarse a avanzar desde tercera hasta home.
- (c)** El anotador oficial anotara otros outs automáticos deben ser acreditados como sigue (y no se acrediten asistencias en estas jugadas, excepto en los casos especificados):
- (1) Cuando el bateador es declarado out por un infield fly que no es atrapado, el anotador oficial acreditará el out al fildeador que el anotador pudo haber hecho la atrapada;
 - (2) Cuando un corredor es declarado out por haber sido tocado por una bola bateada de fair (incluyendo un infield fly), acredítese el out al fildeador más cercano a la bola;
 - (3) Cuando un corredor es declarado out por correr fuera de la línea de (3 pies), para evitar ser tocado, acredítese el out al fildeador que el corredor evadió;
 - (4) Cuando un corredor es declarado out por pasar a otro corredor, el anotador oficial acreditará el out al fildeador más cercano del punto donde se registró rebasamiento;
 - (5) Cuando el corredor es declarado out por correr las bases en sentido inverso, el anotador oficial acreditará el out al fildeador que cubre la base desde la que el corredor inició su carrera a la inversa.
 - (6) Cuando un corredor es declarado out por haber interferido con un fildeador, acredítese el out al fildeador con el cual el corredor interfirió, a menos que este fielder haya estado en el acto de tirar la bola, cuando la interferencia ocurrió,

Regla 10.09 a 10.10

en cuyo caso el anotador oficial acreditara el out al jugador a quien se le iba a hacer el tiro y una asistencia al fildeador cuyo tiro fue interferido con; o

- (1) Cuando el bateador-corredor es declarado out por la interferencia de un corredor precedente, como está previsto en la Regla 6.05 (m), el anotador oficial acreditara el out al primera base. Si el fildeador interferido estaba en el acto de tirar la bola acréditale una asistencia, el anotador oficial acreditara con una asistencia solamente, en esa o cualquiera otra jugada bajo lo previsto en la Regla 10.09 (c)(7).

10.10 ASISTENCIAS

Una asistencia es una estadística que se anota a un fildeador cuya acción contribuye a que un bateador-corredor o corredor sea puesto out, según lo dispuesto en la presente Regla 10.10.

- (a) El anotador oficial deberá acreditar una asistencia a cada fildeador quien
 - (1) Tire o desvíe una bola bateada o tirada, en tal forma que se produzca un out, o que hubiera sido out a no ser por error subsecuente cometido por cualquier fildeador. Solamente una asistencia deberá acreditarse a cada fildeador que tire o desvíe la bola en una jugada de tira-tira, la cual resulte en un out, o hubiera resultado en out, excepto por un error subsecuente; o

Regla 10.10 (a)(1) Comentario: Un mero contacto ineficaz con la bola no deberá ser considerado como una asistencia. “Desviar” significa, disminuir la velocidad o cambiar el curso de la pelota y por medio de eso asistir eficazmente a poner out al bateador o corredor. Si una jugada de apelación da como resultado un puesto out dentro del curso natural de la jugada, el anotador oficial deberá dar asistencia a cada uno de los fildeadores cuyas acciones dieron como resultado el out, excepto al fildeador que lleva a cabo el out. Si un puesto out es el resultado de una jugada de apelación del pitcher quien tira hacia el fildeador antes de que la jugada previa termine, el anotador oficial deberá acreditar al pitcher y sólo al pitcher, con una asistencia.

- (2) Tire o desvíe la bola durante una jugada que produzca el out de un corredor declarado así por interferencia, o por correr fuera de la línea.
- (b) El anotador oficial no acreditara una asistencia para

Regla 10.10 a 10.12

- (1) El pitcher en un ponchado. Acredítese una asistencia al pitcher si fildea un tercer strike no atrapado y él hace un tiro, que resulte en out;
- (2) El pitcher cuando, como resultado de un lanzamiento legal recibido por el catcher, un corredor es puesto out, como cuando el catcher sorprende a un corredor fuera de su base, pone out en tiro a un corredor que trata de robar o toca a un corredor que trata de anotar; o
- (3) A un fildeador cuyo tiro descontrolado permite a su corredor avanzar, aún cuando el corredor subsecuentemente sea puesto out como resultado de una jugada continua. Una jugada que sigue a (una mala jugada (sea o no error) es una nueva jugada) y el jugador que comete un error de cabeza no tiene derecho a que se le acredite una asistencia, a menos que tome parte en la nueva jugada.

10.11 DOBLE PLAYS-TRIPLE PLAYS

El anotador oficial Acreditara la participación en el doble o triple play, a cada fildeador que ejecute un out o una asistencia cuando dos o tres jugadores sean puesto out entre el tiempo en que un lanzamiento del pitcher es enviado y el momento en que la bola queda muerta o en posesión del pitcher en posición de pitchear, a menos de que entre los outs intervengan un error o una jugada equivocada.

Regla 10.11 comentario: El anotador oficial acreditara también el doble play o triple play si en una jugada de apelación, después de que la bola está en posesión del pitcher se concede un out adicional.

10.12 ERRORES

Un error es una estadística que será cargado a un fildeador cuya acción ha ayudado al equipo a la ofensiva, según lo dispone esta Regla 10.12.

- (a) El anotador oficial cargara un error en contra de cualquier fildeador;
 - (1) por cada mala jugada (se cae, malabarea o tira mal la pelota) que prolongue el turno al bate de un bateador o que prolongue la continuación en el juego de un corredor, o permita a un corredor avanzar una o más bases. A menos que a juicio del anotador oficial el fildeador permite deliberadamente que una bola de foul caiga, con un corredor en tercera base, con menos de dos outs, para que el corredor de la tercera no anote después de la atrapada;

Regla 10.12

Regla 10.12 (a)(1) Comentario: El fildeo lento de la bola que no implica una mala jugada mecánica no se interpretará como un error. Por ejemplo, el anotador oficial no cargará con error a un fildeador que fildea limpiamente una rola pero no tira a primera base a tiempo para retirar al bateador. No es necesario que el fildeador toque la bola para que sea cargado con un error. Si un rodado pasa por entre las piernas de un fildeador o un elevadito cae sin ser tocado y a juicio del anotador, el fildeador pudo haber manejado la bola con un esfuerzo ordinario, el anotador oficial deberá cargar a ese fildeador con un error. Por ejemplo, el anotador oficial deberá cargar con un error a un fildeador cuando una rola pasa a cualquier lado del jugador de cuadro como si, a juicio del anotador oficial un fildeador en esa posición haciendo un esfuerzo ordinario hubiera fildeado la rola y retirado al corredor. El anotador oficial cargará al jardinero con un error si el jardinero permite caer un elevado alto al suelo si, a juicio del anotador oficial un jardinero de esa posición haciendo un esfuerzo ordinario hubiera atrapado tal bola de fly. Si un tiro es despacio, muy lejos o alto, o pica en el suelo, y el corredor alcanza la base que de otro modo hubiese sido puesto out en dicho tiro, el anotador oficial cargará con un error al jugador que hizo el tiro.

El anotador oficial no marcará equivocaciones mentales o de cálculo, no deberán ser anotadas como errores, a menos que una regla específica disponga otra cosa. Una jugada mental que conduce a una mala jugada física tales como tirar la bola a las gradas o rodar la pelota hacia el montículo del pitcher, creyendo erróneamente que había tres outs, y por lo tanto permite así a un corredor o corredores avanzar, esto no se considerará un error mental para los propósitos de esta regla y el anotador oficial cargará al fildeador que cometió esa equivocación con un error. El anotador oficial no marcará un error al pitcher si este no llega a cubrir a primera base en una jugada, lo que permite a un bateador corredor llegar safe a la primera base. El anotador oficial no marcará error a un fildeador que tira a una base equivocada en una jugada,

El anotador oficial no marcará error a un fildeador que causa que otro haga una mala jugada con una bola, por ejemplo, la bola golpeando fuera del guante a otro fildeador, en un juego, cuando el anotador oficial carga un error a un fildeador que interfiere, el anotador oficial no cargará un error al fildeador con quien el otro fildeador interfirió.

- (2) Cuando cualquier fildeador se le caiga un foul de elevado, prolongando con ello la vez al bate del bateador, posteriormente si el bateador llega a primera base o sea puesto out;
- (3) Cuando un fildeador atrape una bola tirada o una bola bateada a tiempo para sacar out al bateador-corredor y no toca la primera base ni al bateador-corredor;
- (4) Cuando a cualquier fildeador atrape una bola tirada o una bola bateada a tiempo para poner out a cualquier corredor en una jugada forzada y omita tocar la base o al corredor;

Regla 10.12

- (5) Cuyo mal tiro permita a un corredor llegar safe a una base, cuando a juicio del anotador un buen tiro hubiera puesto out al corredor, a menos si el mal tiro es realizado tratando de evitar una base robada.
- (6) Cuyo mal tiro en intento de evitar el avance del corredor, permita que ese corredor o cualquier otro corredor avance una o más bases más allá de la base que hubiera alcanzado, si el mal tiro no hubiera sido hecho;
- (7) Cuyo tiro haga un bote anormal, pegue contra una base o la placa del pitcher, o pegue al corredor, a un fildeador o a un umpire, permitiendo así el avance de un corredor; o

Regla 10.12 (a)(7) Comentario: El anotador oficial aplicara esta regla cuando aparentemente sea injusta para un fildeador cuyo tiro fue bien dirigido, el anotador oficial anotara un error de un jardinero que su tiro fue preciso a la segunda base, pero su tiro pega atrás de la base y se regresa a los jardines, lo que permite un corredor o corredores para avanzar, hay que expresar la razón de cualquier avance por los corredores de bases.

- (8) Cuya falla para detener o tratar de detener una bola tirada acertadamente, permita al corredor avanzar, siempre y cuando haya habido razón para hacer el tiro. Si dicho tiro es hecho a segunda base, el anotador determinará quien debió entrar y parar la pelota, el segunda base o short stop y se cargará un error al jugador negligente.

Regla 10.12 (a)(8) Comentario: Si, a juicio del anotador oficial no hubo razón para hacer el tiro, el anotador oficial cargara con un error al fildeador que tiró la pelota.

- (b) El anotador oficial cargara un solo error en cualquier tiro malo, independientemente del número de bases avanzadas por uno o más corredores.
- (c) Cuando un umpire concede al bateador o cualquier corredor o corredores una o más bases como resultado de interferencia u obstrucción, el anotador oficial cargara con un error al fildeador que cometió la interferencia u obstrucción, sin importar cuantas bases el bateador, o corredor o corredores, hayan avanzado.

Regla 10.12 (c) Comentario: El anotador oficial no cargara con un error si en su opinión la obstrucción no cambia el resultado de la jugada.

Regla 10.12

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

Regla 10.12 (d) Comentario: Cuando a un fildeador deja caer una bola tirada, la cual, de haber sido retenida, hubiera completado un doble play o triple play, el anotador oficial cargara un error al fildeador que deja caer la pelota y acreditara una asistencia al fildeador que hizo el tiro.

- (4) Ningún fildeador cuando, después de que malabarea una bola bateada de rodado, se le cae un elevado, una línea a las manos, o una bola tirada y recupera la pelota a tiempo de forzar out a un corredor en cualquier base; o
 - (5) Ningún fildeador cuando, un wild pitch o passed ball se anoto.
- (e)** El anotador oficial no marcara un error cuando el bateador se le concede la primera base por cuatro bolas marcadas, cuando el bateador se le concede primera base cuando es tocado por una bola pitcheada o cuando el bateador llegue a primera base como resultado de un wild pitch o passed ball.

Regla 10.12 (c) Comentario: Ver Regla 10.13 adicionales para las reglas de anotación en relación con wild pitch y passed ball.

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

Regla 10.12 a 10.13

- (1) Cuando la cuarta bola cantada es un wild pitch o passed ball y como resultado
 - (i) el bateador-corredor avanza a una base más allá de la primera base;
 - (ii) cualquier corredor forzado a avanzar por la base por bolas, avanza más de una base; o
 - (iii) cualquier corredor, no forzado a avanzar, una o más bases, el anotador oficial anotara la base por bolas y también el wild pitch o passed ball, según sea el caso.
- (2) Cuando el catcher recupera la bola después de un wild pitch o passed ball en el tercer strike, y pone out al bateador-corredor en primera base o toca para el out al bateador-corredor, pero otro corredor o corredores avanzan, el anotador oficial anotara el tercer strike, el out y asistencias, en caso de que las haya habido y acredítese el avance del otro corredor o corredores como si hubieran sido hechos en una jugada de selección.

10.13 WILD PITCHES Y PASSED BALLS

El wild pitch está definido en la regla 2.82 (Wild Pitch). Un passed ball es una estadística cargada en contra del catcher cuya acción ha causado que un corredor o corredores avancen, según lo que se establece en esta Regla 10.13.

- (a) El anotador oficial cargara a un pitcher con un wild pitch cuando una bola legalmente pitcheada es tan alta, muy abierta, o tan baja que el catcher no puede controlarla con un esfuerzo ordinario, permitiendo así a un corredor o corredores avanzar. El anotador oficial cargara a un pitcher con un wild pitch cuando una bola legalmente pitcheada toca el suelo o el home plate antes de llegar al catcher y no puede ser manejada por catcher, permitiendo el avance de un corredor o corredores.
- (b) El anotador oficial cargara a un catcher con un passed ball, cuando deje de atrapar o controlar, una bola legalmente pitcheada que pudo ser atrapada y retenida con un esfuerzo ordinario, permitiendo de esta manera el avance de un corredor o corredores. Cuando el tercer strike es un passed ball, permitiendo al bateador llegar a primera base, el anotador oficial anotara un tercer strike y un passed ball

Regla 10.13 a 10.15

Regla 10.13 Comentario: El anotador oficial no cargará un wild pitch o passed ball si el equipo defensivo hace un out antes de que cualquier corredor avance. Por ejemplo, si una pitcheada la bola pega en el suelo y evade al catcher con corredor en primera, pero el catcher logra recuperar la bola y tira a segunda justo a tiempo para retirar al corredor, el anotador oficial no deberá cargarle al pitcher un wild pitch. El anotador oficial deberá acreditar el avance de cualquier otro corredor en la jugada como fielder's choice. Si el catcher suelta una bola pitcheada, por ejemplo, con corredor en primera base, pero el catcher logra recuperar la bola y tirar a segunda justo a tiempo para sacar al corredor, el anotador oficial no deberá cargar al catcher con un passed ball. El anotador oficial deberá acreditar el avance de cualquier otro corredor en la jugada como fielder's choice.

Ver reglas 10.07(a), 10.12(e) y 10.12(f) para reglas adicionales de anotación respecto a wild pitch y passed ball.

10.14 BASES POR BOLAS

Una base por bolas está definida en la regla 2.07 (Base por Bolas).

- (a) El anotador oficial deberá cargar una base por bolas siempre que a un bateador se le conceda la primera base por habersele pitcheado cuatro bolas fuera de la zona de strike, pero cuando la cuarta bola toque al bateador deberá anotarse como "bateador golpeado."

Regla 10.14(a) Comentario: Ver Regla 10.16(h) para el procedimiento a seguir cuando más de un pitcher está involucrado en la base por bolas. Ver también Regla 10.15(b), que aborda situaciones en las cuales un bateador emergente recibe la base por bolas.

- (b) El anotador oficial cargara una base por bolas intencional deberá ser anotada cuando el pitcher no hace ningún intento de lanzar la última pitcheada al bateador dentro de la zona de strike, y que a propósito lanza la bola abierta al catcher fuera de la caja del catcher.
- (c) Si un bateador a quien se le ha otorgado una base por bolas es puesto out por rehusarse a avanzar hasta la primera base, el anotador oficial no le acreditara la base por bolas cárguese una vez al bate.

10.15 PONCHADOS

Un ponche es la estadística que se acredita a un pitcher y se carga al bateador cuando el umpire decreta tres strikes a un bateador, según lo especifica esta regla 10.15.

- (a) El anotador oficial deberá anotar un ponche cada vez que un bateador:

Regla 10.15 a 10.16

- (1) Es puesto out por un tercer strike atrapado por el catcher;
 - (2) Es puesto out por un tercer strike no atrapado cuando está un corredor en primera base, antes de que haya dos outs;
 - (3) Se convierte en corredor porque un tercer strike no es atrapado; o
 - (4) Toca la bola de foul en un tercer strike, a menos que toque en el tercer strike resulta un foul de elevado que atrape cualquier fildeador, en cuyo caso el anotador oficial no anotara como ponchado acredite al fildeador que hace la atrapada de ese foul de elevado con un out.
- (b)** Cuando el bateador sale del juego con dos strikes en su cuenta y el bateador sustituto completa un ponchado, cárguese el ponchado y la vez al bate al primer bateador. Si el bateador sustituto completa el turno al bate en cualquier otra forma, incluyéndose una base por bolas, anótese la acción como que hubiera sido la del bateador sustituto.

10.16 CARRERAS LIMPIAS Y CARRERAS PERMITIDAS

Una carrera limpia es aquella por la cual es responsable el pitcher. Al determinar las carreras limpias, el anotador oficial reconstruirá el inning sin errores (que excluyen interferencia del catcher) y passed balls, dando siempre el beneficio de la duda al pitcher para determinar cuantas bases hubieran avanzado los corredores si se hubiera jugado sin errores. Para efecto de determinar carreras limpias, una base por bolas intencional, indiferentemente de la circunstancia, deberá ser interpretada exactamente de la misma manera, como cualquier otra base por bolas.

- (a)** El anotador oficial cargara una carrera limpia cada vez que un corredor llegue a home, con ayuda de hits, toques de sacrificio, elevado de sacrificio, bases robadas, outs realizados, filders choice, bases por bolas, bateadores golpeados, balks o wild pitches (incluyendo un wild pitch en un tercer strike que permita al bateador llegar a primera base) antes de que el equipo al campo haya tenido oportunidad para completar la media entrada del equipo al bate. Para los efectos de esta regla, un castigo por interferencia de la defensa, debe ser considerado como una oportunidad de fildeo. Un wild pitch es el único error de pitcher y contribuirá con una carrera limpia al igual que una base por bola o un balk.

Regla 10.16(a) Comentario: Los siguientes son ejemplos de carreras limpias cargadas a un pitcher:

Regla 10.16

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

En un inning en que el bateador-corredor alcanza la primera base mediante una interferencia del catcher, tal bateador-corredor no deberá contar como carrera limpia aunque al final anote. El anotador oficial no deberá asumir, sin embargo, que tal bateador hubiera sido out sin la interferencia del catcher (a diferencia, por ejemplo, en las situaciones en que el bateador-corredor llega a primera base en un error del fildeador). Porque tal bateador nunca tuvo oportunidad de completar su turno al bat, se desconoce el destino de tal bateador de no haberse dado la interferencia del catcher. Compárense los siguientes ejemplos:

- (3) Con dos outs, Abel llega a primera base en un error del short stop al fildear un rodado. José pega un home run. Carlos es ponchado. Se anotan dos carreras, pero sólo una es limpia, debido a que el turno al bat de Abel debió ser el tercer out del inning al reconstruirlo sin error.
 - (4) Con dos outs, Abel llega a primera base en interferencia del catcher. José pega un home run. Carlos se poncha. Se anotaron dos carreras, pero una (de José) es limpia, debido a que el anotador oficial no puede asumir que Abel hubiera sido out para terminar el inning sin la interferencia del catcher.
- (b)** No será carrera limpia cuando sea anotada por un corredor que alcanza la primera base:
- (1) En un hit después que su turno al bate fue prolongado por habersele caído un elevado de foul a un fildeador.
 - (2) Debido a la interferencia u obstrucción; o
 - (3) A causa de cualquier error de fildeo.
- (c)** No será carrera limpia cuando ésta sea anotada por un corredor cuya presencia en las bases es prolongada por un error, si dicho corredor hubiera sido puesto out por una jugada sin errores.

Regla 10.16

- (d) No será carrera limpia cuando el avance del corredor es ayudado por un error, un passed ball, interferencia defensiva u obstrucción, si en el juicio del anotador juzga que la carrera no hubiera sido anotada sin la ayuda de tal mala jugada.
- (e) Un error cometido por un pitcher será tratado exactamente igual que un error por cualquier otro fildeador al contar las carreras limpias.
- (f) Siempre que ocurra un error de fildeo, el pitcher recibirá el beneficio de la duda por lo que concierne a determinar cuántas bases habrían avanzado los corredores si el fildeo de la defensiva hubiera sido sin errores.
- (g) Cuando hay cambios de pitchers durante un inning, al pitcher relevista no se le cargará carrera (limpia o sucia) anotada por un corredor que estaba en base al momento en que él entró al juego, ni por las carreras anotadas por cualquier corredor que llega a base en un fielder's choice (bola ocupada) que pone out a un corredor dejado en base por el pitcher anterior.

Regla 10.16 (g) Comentario: Es la intención de la Regla 10.16 (g) cargar a cada lanzador el número de corredores que haya colocado en base, en vez de cargarle cada corredor individualmente. Cuando un pitcher pone corredores en bases y es relevado, será responsable de todas las carreras sucesivas anotadas hasta el número de corredores que dejó en base cuando salió del juego a menos que esos corredores sean outs mediante jugadas en que no intervenga la acción del bateador, (sorprendido robando bases, atrapado fuera de bases, o puesto out por interferencia cuando un bateador-corredor no llega a la primera base en la jugada). Por ejemplo:

- (1) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas, Rodrigo releva a Pedro. Baker conectó rodado y es out llegando Abel a la segunda base. Carlos sale de out por elevado. Daniel conecta hit sencillo, anotando Abel. En éste caso se carga la carrera a Pedro.
- (2) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker forza Abel en segunda base. Carlos da una rola para out, avanzando Baker a segunda base. Daniel pega hit anotando Baker. La carrera de Baker es cargada a Pedro.
- (3) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker pega hit sencillo, enviando Abel a tercera base. Carlos roletea por el short stop, Abel es out en home plate y Baker pasa a la segunda en la jugada, Daniel pega un elevado para out. Eduardo pega hit sencillo, y anota Baker. La carrera de Baker es cargada a Pedro.

Regla 10.16

- (4) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker recibe base por bolas. Carlos conecta elevado para el out. Abel es sorprendido fuera de la segunda base. Daniel conecta hit doble, anotando Baker desde primera base. La carrera de Baker es cargada a Pedro.
 - (5) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker recibe base por bolas. Sierra releva a Rodrigo. Carlos forza Abel en tercera base. Daniel forza en tercera a Baker. Eduardo conecta un home run, anotando tres carreras. El anotador oficial cargara una carrera a Pedro, una carrera a Rodrigo y otra a Sierra.
 - (6) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker recibe base por bolas. Carlos conecta hit sencillo, llenándose las bases. Daniel forza Abel en home plate. Eduardo conecta hit sencillo, anotando Baker y Carlos. El anotador oficial cargara una carrera a Pedro y otra a Rodrigo.
 - (7) Pedro está lanzando. Abel llega a primera base en una base por bolas. Rodrigo releva a Pedro. Baker pega hit sencillo, pero Abel es out tratando de llegar a tercera base, y Baker avanza a segunda en el tiro. Carlos da sencillo, anotando Baker. La carrera de Baker se le cargara a Rodrigo.
- (h) Un pitcher relevista no será responsable cuando el primer bateador al que él le lanza llega a primera base en cuatro bolas malas si tal bateador cuando los pitchers son cambiados tiene una clara ventaja en el conteo de bolas y strikes.
- (1) Si, cuando los pitchers son cambiados; la cuenta es
 - 2 bolas, 0 strike,
 - 2 bolas, 1 strike,
 - 3 bolas, 0 strike,
 - 3 bolas, 1 strike,
 - 3 bolas, 2 strike,y el bateador recibe la base por bolas, debe cargarse ese bateador y la base por bolas al pitcher anterior y no al pitcher relevista.
 - (2) Cualquier otra acción, por tal bateador, como llegar a base por hit, un error, fielder's choice, un out forzado, o un golpeado por el pitcher, hace que éste bateador se le cargue al pitcher de relevo.

Regla 10.16 (h) Comentario: Las disposiciones de la Regla 10.16 (h)(2) no alteran, afectan, ni contradicen las disposiciones de la Regla 10.16 (g).

Regla 10.16

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

2 bolas, 2 strikes,
1 bola, 2 strikes,
1 bola, 1 strike,
1 bola, 0 strike,
0 bolas, 2 strikes,
0 bolas, 1 strike,

El anotador oficial cargara a ese bateador y la acción que ese bateador haga al pitcher de relevo.

- (i) Cuando los pitchers son cambiados durante una entrada, el pitcher relevista no tendrá para computar las carreras limpias el beneficio de oportunidad para outs que no fueron aprovechados.

Regla 10.16 (i) Comentario: La intención de esta Regla 10.16 (i) es cargar a relevistas con carreras limpias, por las que solamente ellos son responsables. En algunos casos, carreras cargadas como limpias contra el pitcher relevista, pueden ser cargadas como sucias contra el equipo. Por ejemplo:

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

Regla 10.17

10.17 PITCHERS GANADORES Y PERDEDORES

(a) El anotador oficial deberá acreditar como pitcher ganador, aquel pitcher que asume una delantera mientras que el pitcher esta en el juego o durante la entrada a la ofensiva en la que el pitcher haya sido removido del juego y su equipo no solamente está arriba en la anotación cuando es reemplazado, si no que mantiene la ventaja, a menos que:

- (1) Tal pitcher sea abridor y la regla 10.17 (b) se aplique; o
- (2) La regla 10.17(c) se aplique.

Regla 10.17 (a) Comentario: Cada vez que el marcador está empatado, el juego se convierte en uno nuevo para el pitcher contendiente interesado en ganar. Una vez que el equipo contrario asume la delantera, todos los pitchers que hayan pitcheado hasta ese momento y han sido sustituidos quedan excluidos de ser acreditados con la victoria. Si el pitcher contra cuyo pitcheo el equipo oponente ganó la delantera y continúa lanzando hasta que su equipo recobre la delantera la cual mantiene hasta la terminación del juego. Ese pitcher será el pitcher ganador.

(b) Si el pitcher cuyo equipo toma la delantera mientras que esta en el juego o durante la entrada a la ofensiva en la que el pitcher fue removido del juego y no pierde tal ventaja, es un pitcher inicialista que no ha completado el juego

- (1) Cinco entradas de un juego que dura seis entradas o más a la defensiva; o
- (2) Cuatro entradas de un juego que dura cinco entradas a la defensiva

Entonces el anotador oficial dará el crédito al pitcher ganador, si hay un solo pitcher de relevo, o el pitcher de relevo que, a juicio del anotador oficial fue más eficaz si es que hubo más de un pitcher relevista.

Regla 10.17 (b) Comentario: Es la intención de la Regla 10.17 (b) que un pitcher de relevo lanza cuando menos una entrada completa o lanza cuando se hace un out fundamental, dentro del contexto del juego (incluyendo la anotación), en un orden determinado para ser reconocido como el pitcher ganador. Si el primer pitcher relevista lanza de manera efectiva, el anotador oficial no debe dar crédito al pitcher con la presuntamente victoria, porque la regla requiere que la victoria se le acreditara al pitcher que fue el más efectivo, y un pitcher de relevo posterior puede haber sido más efectivo.

Regla 10.17 a 10.18

El anotador oficial determinara que el pitcher de relevo fue el más efectivo, debe considerar el número de carreras, carreras limpias y los corredores dejados en base por cada pitcher de relevo y el contenido del juego en el momento de la aparición de cada pitcher de relevo. Si dos o más pitchers relevistas fueron eficaces de manera parecida, el anotador oficial deberá darse el atrevimiento que el pitcher anterior como el pitcher ganador.

- (c)** El anotador oficial no acreditara una victoria al pitcher relevista que actúe breve o ineficazmente si un pitcher subsecuente de relevo actúa eficazmente y ayuda a mantener a su equipo en la delantera. En tal caso, el anotador oficial acreditara la victoria al pitcher de relevo que lo haya sucedido, que en el juicio del anotador oficial fue el más efectivo.

Regla 10.17 (c) Comentario: El anotador oficial generalmente debería, pero no está obligado a, tener en cuenta la aparición de un pitcher de relevo a ser infructuosa y breve si el pitcher de relevo lanza menos de una entrada y permite que dos o más carreras le sean anotadas (incluso si tal carrera es cargada al pitcher anterior) Regla 10.17 (b) Comentario proporciona orientación sobre la elección del pitcher ganador de entre varios pitchers de relevo.

- (d)** El pitcher perdedor es un pitcher que es el responsable de la carrera que le da la ventaja al equipo ganador y no desperdicia ese ventaja de su equipo.

Regla 10.17 (d) Comentario: Siempre que la anotación está empatada, el juego se convierte en uno nuevo, y entra en la disputa de que el pitcher pueda perder el juego.

- (e)** En algunos juegos que no son de campeonato (por ejemplo juego de estrellas de las Ligas Mayores) para los que la Regla 10.17 (a)(1) y 10.17 (a) (b) no se aplican. En este tipo de juegos el anotador oficial acreditara la victoria al pitcher, bien sea que haya sido el que inició o al relevista que esté en acción cuando su equipo asume una ventaja que mantiene hasta el final del juego, a menos que tal pitcher sea removido del juego después de que su equipo ha asumido la delantera y el Anotador Oficial estima que un pitcher subsecuente tiene derecho a recibir el crédito por la victoria.

10.18 BLANQUEADAS

Una blanqueada es una estadística que se le carga a un pitcher que no permite carreras en un juego. Ningún pitcher será acreditado como que lanzo una blanqueada a menos que haya lanzado el juego completo, a menos que el entre al juego con ninguna carrera antes de que el equipo contrario haya anotado en la primer entrada, pone out al equipo sin que le anoten carrera y lanza el resto del juego sin permitir ninguna carrera.

Regla 10.18 a 10.20

Cuando dos o más pitchers se combinan para lanzar una blanqueada, el compilador de la liga hará una anotación para tal efecto en los registros oficiales de la liga para los lanzadores.

10.19 JUEGOS SALVADOS PARA PITCHERS RELEVISTAS

Un juego salvado es una estadística que se le acredita al pitcher relevista, como se menciona en esta Regla 10.19. El anotador oficial Acreditara a un pitcher con un juego salvado cuando él reúna todas las cuatro condiciones siguientes:

- (a) Él sea el pitcher quien haya terminado un juego ganado por su equipo;
- (b) No sea el pitcher ganador;
- (c) El se le acredite por lo menos 1/3 de entradas lanzadas; y
- (d) Él cumpla una de las siguientes condiciones:
 - (1) Él entre al juego con una ventaja de no más de tres carreras y lance por lo menos una entrada;
 - (2) Él entre al juego independientemente del marcador con la potencial carrera del empate, sea que ésta se encuentre en base, al bate o en el siguiente bateador en turno (es decir, que la posible carrera del empate ya se encuentra en una de las bases o que, sea posible carrera cualquiera de los dos siguientes bateadores a quien él se enfrente); o.
 - (3) El lance eficientemente por lo menos tres entrada.

10.20 ESTADÍSTICAS

El Presidente de la Liga designará a un encargado oficial de las estadísticas. El compilador mantendrá un récord acumulativo de todos los récords de bateo, fildeo, carreras y pitcheo, récords especificados en la Regla 10.02 por cada jugador que aparezca en un juego de campeonato de la liga o un juego de post temporada.

El compilador preparará un reporte tabulado al final de cada temporada incluyendo todos los récords individuales y de equipo por cada juego de campeonato, y presentará este informe al Presidente de la Liga.

Regla 10.20 a 10.21

Este reporte identificará a cada jugador por su nombre y apellido e indicará si es derecho, zurdo o ambidextro; con respecto a cada fildeador y pitcher, indicará si lanza con la mano derecha o con la izquierda.

Cuando un jugador anotado en el orden de bateo inicial por el club visitante es incluido antes de que juegue defensivamente, él no recibirá crédito en las estadísticas defensivas (fildeo) a menos que él haya realmente jugado en esa posición durante el encuentro. Tales jugadores sin embargo deberán ser acreditados con un juego jugado (en las estadísticas de bateo) si han sido anunciados para el juego o incluidos en el orden oficial de bateo.

Regla 10.20 Comentario: El anotador oficial dará crédito a un jugador que ha jugado en la defensa si tal jugador dura cuando menos un pitcheo o una jugada. Si un juego es suspendido (por ejemplo, debido a la lluvia) después de que un jugador sustituto entra al campo pero antes que una pitcheada o una jugada sea hecha, el anotador oficial dará crédito a un jugador con un juego jugado en las estadísticas de bateo pero no se de crédito a tal jugador en las estadísticas defensivas. Si un juego es suspendido (por ejemplo, debido a la lluvia) después de que un pitcher de relevo entra al campo pero antes de una pitcheada o una jugada sea hecha, el anotador oficial dará crédito como pitcher que ha jugado un juego en las estadísticas de bateo pero no dará crédito a un pitcher en ninguna estadística defensiva o con un juego lanzado.

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

10.21 DETERMINANDO LOS RECORDS DE PORCENTAJE

Para computar:

- (a)** Porcentaje de juegos ganados y perdidos, divídase el número de juegos ganados entre el total de juegos ganados y perdidos;
- (b)** Para el promedio al bate, divídase el total de hits (no el total de bases obtenidas en hits) entre el total de veces al bate, según está definido en la Regla 10.02 (a);
- (c)** Porcentaje de Slugging divídase el total de bases obtenidas con los hits entre el total de veces al bate, según está definido en la Regla 10.02 (a);
- (d)** Para el porcentaje de fildeo, divídase el total de outs y asistencias entre el total de outs, asistencias y errores (que se suspenda posibilidades);

Regla 10.21 a 10.22

- (e) Para el promedio de carreras limpias admitidas por un pitcher, multiplique el total de carreras limpias cargadas contra su pitcheo por 9 y divida el resultado entre el número total de entradas que lanzo, incluyendo fracciones de una entrada; y

Regla 10.21 (e) Comentario: Por ejemplo: 9 1/3 de entradas lanzadas y tres carreras limpias admitidas dan un promedio de 2.89 de carreras limpias (3 carreras limpias por 9 entre por 9 1/3 igual a 2.89).

- (f) Para el porcentaje, de embasarse divídase el total de hits, todas las bases por bolas y golpeados por pitcheadas, por el total de veces al bate, todas las bases por bolas, golpeado por pitcheadas y elevados de sacrificio.

Regla 10.21 (f) Comentario: Para el propósito de computar el porcentaje de embasarse, no tome en cuenta al bateador por recibir la primera base por interferencia u obstrucción.

10.22 NIVELES MINIMOS PARA CAMPEONATOS INDIVIDUALES

Para tener uniformidad al establecer los campeonatos de bateo, pitcheo y fildeo de las Ligas Profesionales, dichos campeones deberán llenar las siguientes normas mínimas de actuación.

- (a) El campeón individual de bateo o campeón de “slugging” será el jugador que alcance más alto promedio de bateo o porcentaje de “slugging”, siempre y cuando sea acreditado con tantas o más apariciones al “home plate” en partidos de campeonato de Liga, como el número de partidos programados para el club en la Liga durante esa temporada, multiplicados por 3.1 cuando se trate de un jugador de Ligas Mayores. En el caso de un jugador de las Ligas de la Asociación Nacional se multiplica por 2.7. Apariciones totales al home plate incluirá las veces oficiales al bate, más bases por bolas, más las veces que el bateador fue golpeado por el pitcher, hits de sacrificio, elevados de sacrificio y veces que se le conceda la primera base debido a interferencia u obstrucción. Sin embargo, si existe un jugador con menos del número requerido de apariciones en el “home plate”, cuyo porcentaje de bateo sería el más alto aún cuando se le añadieran las apariciones en el “home plate” o las veces oficiales al bate para llegar al mínimo requerido, entonces se le concederá a ese jugador el campeonato de bateo o de Slugging.

Regla 10.22 (a) Comentario: Por ejemplo: Si una Liga programa 162 juegos por cada club, 502 apariciones en el home plate dan derecho a calificar (162 multiplicado por 3.1 = 502). Si una Liga de la Asociación Nacional programa 140 juegos por cada club, 378 apariciones en el home plate califican (140 multiplicado por 2.7 = 378).

Regla 10.22

Un jugador de bateo de Slugging en el campeonato. Las fracciones de apariciones en el plato se redondearán hacia arriba o hacia abajo para el número entero más próximo. Por ejemplo, 162 veces al bate por 3.1da igual a 5.02.2, que se redondea hacia abajo para el requisito de 502 veces al bate.

Si por ejemplo. Abel tiene el promedio más alto de bateo entre los jugadores con apariciones en el plato 502 en Grandes Ligas con un promedio de bateo de .362 (181 hits en 500 apariciones al bate), y Baker tiene 490 apariciones, 440 turnos al bate y 165 hits para un .375 de porcentaje de bateo. Baker será el campeón de bateo, porque se incluyen 12 turnos más al bate y aparecerá Baker todavía con mejor promedio que Abel .365 (165 hits hits en 452 turnos al bate) para Abel .362.

- (b) El campeón individual de pitcheo en Grandes Ligas será el pitcher con el promedio más bajo de carreras limpias, previendo siempre y cuando haya lanzado por lo menos durante tantas entradas como número de juegos programados para cada club en su Liga durante esa temporada. El campeón individual de pitcheo en las Ligas de la Asociación Nacional, deberán calificar por el campeonato de pitcheo teniendo el promedio más bajo de carreras limpias y además haber pitcheado por lo menos, el 80% de tantas entradas como número de juegos programados para cada club en su Liga durante esa temporada.

Regla 10.22 (b) Comentario: Por ejemplo, si un calendario de Grandes Ligas de 162 partidos para cada equipo, 162 entradas lanzadas debe calificar un pitcher para un campeonato de pitcheo. Un pitcher con $161 \frac{2}{3}$ de entradas lanzadas no sería elegible. Si un calendario de la Liga National Association 140 juegos para cada equipo, 112 entradas lanzadas debe calificar a un pitcher para un campeonato de pitcheo. Las fracciones de una entrada para el número requerido de entradas se redondean al tercio más cercano de entrada. Por ejemplo, 80 % de 144 juegos es 115.2 por lo que $115 \frac{1}{3}$ de entradas sería el mínimo requerido para el campeonato de pitcheo, en una liga de la National Association con 144 juegos programados y 80% por lo que $60 \frac{2}{3}$ de entradas lanzadas, será el mínimo requerido para un campeonato de pitcheo en las ligas de la National Association con 76 juegos programados.

- (c) Los campeones individuales de fildeo serán los fildeadores con el promedio más alto de fildeo, en cada posición, siempre que:
- (1) Un catcher que ha participado como catcher en por lo menos la mitad del número de los juegos programados para cada club en su liga durante esa temporada;

Regla 10.22 a 10.23

- (2) Un jugador de cuadro o un jardinero debe haber participado en su posición por lo menos en las dos terceras partes del número total de juegos programados en su Liga para cada club durante esa temporada; y
- (3) Un pitcher debe haber pitcheado por lo menos tantas entradas como número de juegos tengan programados cada equipo en el calendario de su Liga, en esa temporada. Si otro pitcher tiene un porcentaje de fildeo igual o más alto y en su total ha manejado más oportunidades en menor número de innings, él será el campeón fildeador.

10.23 GUIA Y RECORDS DE ACTOS ACUMULATIVOS

- (a) **RACHA DE HITS CONSECUTIVOS.** Una racha de hits consecutivos no se dará por terminada, si las apariciones al home plate son el resultado de una base por bolas, bateador golpeado por el pitcher, interferencia defensiva o un toque de sacrificio. Un elevado de sacrificio pondrá fin a la racha.
- (b) **UNA RACHA DE HITS EN JUEGOS CONSECUTIVOS.** Una racha de hits en juegos consecutivos no deberá ser terminada si todas las apariciones del jugador al home plate (una o más) resultan en una base por bolas, bateador golpeado por el pitcher, interferencia defensiva o obstrucción o toque de sacrificio. La racha se dará por terminada si el jugador da un elevado de sacrificio y no un hit.
Una racha de bateo de hits en juegos consecutivos de un jugador será determinada por los juegos consecutivos en los cuales el jugador aparece y no será determinada por los juegos de su equipo.
- (c) **RACHA DE JUEGOS JUGADOS CONSECUTIVOS.** Una racha de juegos jugados consecutivos deberá extenderse, si el jugador juega medio inning a la defensiva, o si completa una vez al bate, sea que llegue a una base o es puesto out. Pero si aparece como corredor emergente únicamente la racha queda terminada. Si un jugador es expulsado de un juego por el umpire, antes de que él pueda cumplir con los requisitos de la Regla 10.23 (c), la racha de dicho jugador deberá continuar.
- (d) **JUEGOS SUSPENDIDOS.** Para el propósito de la Regla 10.23, todas las actuaciones desarrolladas para la terminación de un juego suspendido, serán consideradas como que ocurrieron en la fecha original del juego.

INDICE

Nota: Para cualquier información no enlistadas y para una información adicional, vea las definiciones de la Regla 2.00.

Abandonando el esfuerzo para correr las bases. 6.08, 6.09 (b) Comentario, 7.08 (a) (2), 7.08 (j), 7.10 (c).

Accidente a un jugador o Umpire.- 5.10 (c, h).

Aparente cuarto out. 7.10

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

Anotación de Carreras.- 4.09, 5.06, 6.05 (n), 7.04 (b) comentario, 7.07, 7.08 (g), comentario 7.12; en apelación del aparente cuarto out, 7.10.

Anotación del Juego.- 4.11

Anotador Oficial.- 3.03, 9.04 (a) (8); véase también la Regla 10.00

Balk.- 4.03 (a), 7.07, y varias violaciones en la Regla 8.00; Castigo 5.09 (c), 7.04 (a), 8.05.

Base. 1.04, 1.06, 2.05.

Bola. 1.09; deformar 3.02, 8.02 (a); Bolas oficiales del juego 3.01 (c-e).

Bate. 1.10, alterado 6.06 (d)

Bat boy/niña. 1.16 (e), 3.15, 3.17

Base no Tocada.- 7.02, 7.04.- Nota 7.08 (k), 7.10 (b), 7.12, 8.05 Castigo regla aprobada.

Bateador/Bateador-corredor. Back swing strike del catcher 6.06 (c); Se convierte en corredor 6.08, 6.09 (b); bateador golpeado 5.09 (a), 6.05 (f) 6.08 (b), 2.04, 2.73; Interferencias por, 6.05 (g-i, k), 6.06 (c), 7.08 (g), 7.09; Interferencia con 6.08 (c), 7.04 (d); posición del bateador en su caja 2.10, 6.02, 6.03, 6.06; bateador golpeado por una bola bateada, 5.09 (f), 6.05 (g), 7.09 (k).

Bateador ilegal. 1.10 6.06 (d).

Bateador en su caja. 2.10, 6.03, 6.06 (b).

Bateador Designado.- 6.10.

Bateador Fuera de Orden.- 6.07.

Banca/Dugout. 1.08, 2.12; atrapada en intento de jugada 2.15 (“atrapada” comentario), 5.10 (f) 6.05 (a) Comentario, 7.04 (c), 7.11; equipo 3.14, bola en juego desviada en 7.05 (h); sustitutos 3.06 Comentario, 3.17, 4.06, 4.07, 4.08, 9.05 (c).

Bola.- Bola contada 2.04, bola muerta 2.20, 3.12, 5.02, 5.09, 5.10. Bola en juego 5.02, 5.11. Bolas oficiales de juego 3.01 (c).

Bola muerta (“Tiempo”) y reanudar el juego. 3.12, 5.02, 5.10, 5.11, 6.02 (b) Comentario.

Bola bateada ilegalmente. 5.09 (d), 6.06 (a).

Bola dejada caer intencionalmente. 6.05 (l).

Base desprendida. 7.08 (c) Regla aprobada 1 y 2.

Bolsa de brea. 3.01 (f), 8.02 (a).

Clima y el estado del tiempo. 3.10, 3.13, 4.01 (d), 4.12 (a), 4.13 (d), 5.10 (a), 6.02 (b) Comentario, 8.02 (a) (1); clima tiene preferencia 4.12 (a) nota.

Catcheada. 2.15, 6.05 (a-b)

Catcher.- Bola alojada en el equipo 5.09 (g), 7.05 (i); Interferencias por el 2.44 (b) 6.08 (c), 7.04 (d), 7.07; Interferencias con el 2.44 (c), 5.09 (b), 6.06 (c), 7.08 (g). Posición. 4.03

Caja del catcher. 1.04 (diagrama 2), 2.17, 4.03 (a), 8.05 (l).

Checked swing. 9.02 Comentario.

Campo de Juego.- 1.04 (incluye diagramas del campo, del montículo y líneas de juego).

Coach. 2.06, 2.50 (manager (b)) 3.15 Comentario, 4.05 5.08, 7.09 (h-i), 7.11;

Casco. 1.16 6.05 (h) Comentario.

Corredor. Abandonando el esfuerzo por alcanzar la base, 6.08, 6.09 (b) comentario, 7.08 (a)(2), 7.08 (j). 7.10 (c); derecho a una base, 7.01, 7.03, 7.08 (b) comentario; lesionado 5.10 (c) (1); interfiere después de anotar 7.09 (e); corred fuera de la línea para evitar que lo toquen, 7.08 (a) (1); pasar a un corredor 7.08 (h); retocar 2.76, 7.08 (d), 7.10 (a) 2.40 infield fly, 5.09 (e), 7.05 (i) Comentario, Prohibido retornar 5.06 comentario; 7.01 comentario, 7.10 (b) prohibido correr en orden inverso, 7.08 (i). Golpeado por la bola bateada (antes de pasar a un fildeador) 5.09 (f), 7.09 (k) debe tocar 7.02, 7.08 (c) regla aprobada (2); tocado por una bola pitcheada, 5.09 (h); 6.05 (n), ver regla del bateador corredor.

Conferencia antes del Juego. 4.01.

Desfigurar, perder el color de la bola. 3.02, 8.02 (a)

Definiciones de Términos.- 2.00 al 2.82.

Demoras del Juego.- Por el bateador 6.02 (c-d); por el pitcher 6.02 (b) Comentario, 8.02 (c), 8.04, 8.05 (h).

Dobles Juegos.- 4.13.

Deja de tocar la base de Home Plate. 7.05 (i), Comentario, 7.08 (k), 7.10 (b, d) Véase también apelación y corredor (se requiere tocar).

Demoras por lluvia. 3.10 (c)

Equipo.- Bola 1.09; Bases 1.06; Bates 1.10; Bancas 1.08; Guantes 1.12, 1.13, 1.14, 1.15; base de home 1.05; plato del pitcher 1.07, casquillo protector del zapato 1.11 (g), cascos protectores 1.16; comercialización 1.17; uniformes 1.11.

Expulsión. 4.06, 4.07, 4.08, 9.01, 9.02, 9.05

Equipo. Base 1.06, bola 1.09; bate, 1.10; banca 1.08; comercialización, 1.17; guante/guanteletas, 1.12, 1.13, 1.14, 1.15; casco, 1.16; Base de home, 1.05; placa del pitcher, 1.04 1.07; Uniformes, 1.11.

Equipo ilegal toca la bola en juego. 7.04 (e), 7.05 (a-e).

Elevado al Cuadro.- (Infield fly).- 2.40, 6.05 (e) y (l), Nota 7.08 (f).

Espectadores no permitidos en el campo.- 3.15; tocan bola bateada o tirada 3.16.

Espectadores. 3.09, 3.13 3.15, 3.18, 4.06 (a) (1-2), 5.10 (f), 7.04 (c), 9.01 (e) (2); Interferencias 2.44 interferencia (d), 3.16.

Fair Ball. 2.25; Rebota Fuera del Terreno 6.09 (e-f-g), 7.05 (f); desviados fuera del juego, 6.09, (g-h), 7.05 (a, f); dejado caer intencionalmente 6.05 (l). Toca a un corredor o umpire 5.09 (f) Comentario, 6.08 (d) 6.09 (c), 7.08 (f), 7.09 (k).

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

Fildeador cae dentro del Dugout (banca).- 5.10 (f), 7.04 (c); Posicion en el campo de juego 4.03, mangas 1.11 (c); avienta el guante a la pelota (equipo individual) 7.04 (e), 7.05 (a-e)

Fielder's Choice (Elección del Fildeador).- 2.28, 10.12 (f) (2).

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

Foul ball. 2.32, 5.09 (e).

Foul tip. 2.34, 5.09 (g), 6.05 (b) Comentario 7.08 (d) Comentario.

Fraternizar. 3.09.

Guante/Guanteletas. 1.12, 1.13, 1.14, 1.15. Toca ilegalmente la bola en juego, 7.05 (a, c, e).

Home Run. 6.09 (d), 7.05 (a).

Interferencia.- Personal autorizado en el campo 3.15; back swing 6.06 (c) Comentario, Bateadores, 6.05 (h), 6.06 (c), 7.08 (g), 7.09 (c), Catcher, 6.08 (c),, 7.04 (d), 7.07; Coach, 3.15 comentario, 5.08, 7.09 (h); Defensiva 2.44 interferencia (b), 6.08 (c), 7.04 (d), 7.07; Ofensiva 2.44 Interferencia (a), 5.09 (f-g), 6.05 (h-i, m-n), 6.06 (c), 6.08 (d), 7.08 (b, f-g), 7.09, 7.11; Intencional (Doble play), 7.09 (f), 6.05 (m), 7.08 (b) Comentario; Espectador 2.44 interferencia (d), 3.16; Umpires 2.44 interferencia (c), 5.09 (b, f), 6.08 (d).

Infield fly. 2.40, 6.05 (e, l), 7.08 (f) Excepcion.

Jugada forzada/out forzado. 2.30, 7.08 (e); se restablece 7.08 (e);

Jugadores en la lista de Inhabilitados. 3.17 Comentario.

Jugador o umpire lastimados. 5.10 (c-h).

Juegos Pospuestos Responsabilidad.- 3.10.

Juegos Protestados.- 4.19. 9.02 (b).

Juego empatado. 2.63, 4.10 (d), 4.12.

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

Juegos Suspendidos.- 4.12. 4.10 (d); regla opcional de la Nacional 4.12 (a) (7-9)

Lanzamiento intencional al bateador. 8.02 (d)

Límite de Tiempo.- 9.04 (a) (7).

Línea de tres pies. 1.04, 6.05 (k).

Line up. 4.01, 6.10 (b) (1), 6.10 (b) (11).

Obscuridad en el campo. 4:12 (a) (4), 4.12 (a) Nota, 4.14, 5.10 (a-b)

Obstrucción.- 2.51, 7.06. 7.09 (j) Comentario.

Orden de bateo. 3.03, 3.04, 3.05, 3.06, 3.07, 3.08, 4.01, 4.04, 6.01, 9.04 (a)(8). Presidente de la Liga. 2.46, 1.11, (i), 2.50 manager, 3.01 (c), 4.12 (b) (4), 4.13 (c); Bates ilegales 6.06 (d); Violación de los lanzamientos 8.02 (a), 8.02 (d). Protestas, 4.18, 4.19; Umpires, 9.01 (a), 9.05.

Pitcher.- Alterando la bola 8.02 (a)(6); Ambidiestros, 8.01 (f); se convierte en jugador de cuadro, 8.01 (e); Intencionalmente golpea al bateador, 8.02 (d); Posición legal 8.01 (a-b); pitcheadas de preparación 8.03; 8.06 Comentario, tomar señales de la placa 8.01; tirándola al bateador 8.02 (d); tirando a una base 7.05 (h); pie pivote 2.62, 8.01)a-b, e); posicionamiento de sustancia extrañas 8.02 (b) mangas 1.11 (c).

Placa de pitcheo. 1.04, 1.07.

Pitcheada ilegal.- 2.38, 8.01 (b), Comentario, 8.01 (d), 8.05 (e).

Pitcheos. Bola 2.04; fuera de juego 7.05 (h) Lanzamiento intencional al bateador 8.02 (d); se aloja en el equipo del catcher o del umpire, 5.09 (h), 7.05 (i). Strike 2.73. Toca al bateador, 5.09 (a), 6.05 (f), 6.08 (b), 2.04, 2.73 (bola, strike) toca al corredor intentando anotar. 5.09 (h) 6.05 (h).

Posición de set. 8.01 (b).

Posición Windup. 8.01 (a)

Posiciones de los Jugadores.- 4.03.

Protección Policía.- 3.18.

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

Reglas de anotación. 10.00.

Regulación del juego. 1.03, 4.10, 4.11; juego de 7 entradas 4.10 (a) excepción.

Reanudar el Juego después de Bola Muerta.- 5.11.

Restricciones a los Jugadores.- No deben fraternizar 3.09; mantenerse alejados de las tribunas 3.09, deben limitarse a su banca 3.17. conducta general 3.06 comentario; 4.06, 4.07, 4.08.

Rebasar en el deslizamiento. Primera base, 7.08 (c, j), 7.10 (c); Home plate 7.08 (k), 7.10 (d).

Tercer strike situaciones. 2.73 5.09 (g) comentario, 6.05 (b-d, f, j, n), 6.09 (b), 7.09 (a)

Strike.- 2.72 y 2.73, 6.08 (b).

Substituciones.- 3.03, 3.08, 4.04.

Tercer strike dejado caer. 204 (bola), 5.09 (g), Comentario, 6.05 (b-d, f, j, n), 6.09 (b), 7.09 (a).

Tiros. 2.77, pitcher 8.01 (a-c, e), 8.02 (c), 8.05 (a-d, j) regla aprobada, comentario (b); interferencia con 5.08, 5.09 (b), 6.05 (h, k, m) 6.06 (c), 7.05 (e), 7.08 (b), 7.09 (j), 7.11.

Tiros Malos.- durante una apelación 7.10, regla de terreno 3.13, durante obstrucción 7.06 (a) comentario, interferencia del espectador 3.16 comentario.

Tiempo limite. 4.12 (a) (2), 4.12 (a) nota, 9.04 (a) (7)

Toque de queda. 4.12 (a) (1), 4.12 (a) Nota.

Tocar. 2.80. 7.08 (c, e); después de avanzar una base (bola en juego) 6.08 (a), 7.04 (b). después de fallar de tocar el home, 7.08 (k) 7.10 comentario; después de pasarse barrido en primera base. 7.08 (c, j), 7.10 (c); cuando dos corredores tocan la misma base, 7.03

Visitas al montículo. 8.06

Umpire.- 9.00; llamar para consultar una jugada, 9.02 (c) comentario, Control de los trabajadores 3.11, luces en el campo, 4.14, 5.10 (a-b), incapacidad, 5.10 (c, h) inspeccionar equipo y líneas de juegos 3.01; juzgar las condiciones posibles de juego 3.10 (b-c), 4.01 (d), 5.10 (a); funcionamiento antes del partido 3.01; tocado por una pitcheada o tiro, 5.08, 5.09, (g), 6.05 (b) comentario, 7.05 (i); Escribir reportes al Presidente de la Liga. 4.18, 9.05.

Uniformes. 1.11, 1.17.

Visitas del manager al pitcher. 8.06.