

2023-2024 **REGLAS
OFICIALES DE
BÉISBOL**



WBSC



2023-2024 REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL

ESTAS SON LAS REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL DE LA WBSC, PUBLICADAS POR LA CONFEDERACIÓN MUNDIAL DE BÉISBOL Y SOFTBOL (WBSC). SU APLICACIÓN ES OBLIGATORIA EN TODAS LAS COMPETICIONES DE LA WBSC.

CUALQUIER REFERENCIA EN ESTAS REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL DE LA WBSC A “ÉL” O “SUYO” SE CONSIDERARÁ UNA REFERENCIA A “ELLA” O “SUYA”, SEGÚN SEA EL CASO, CUANDO LA PERSONA ES UNA MUJER.

LAS REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL DE LA WBSC ESTÁN DISPONIBLES EN INGLÉS Y EN ESPAÑOL. LA VERSIÓN EN INGLÉS PREVALECE EN CASO DE ALGUNA DISCREPANCIA ENTRE AMBAS VERSIONES.



ÍNDICE

CAPÍTULO 1	INTRODUCCIÓN	9
REGLA 1	OBJETIVOS	10
REGLA 2	EL CAMPO DE JUEGO	10
2.1	Dimensiones del cuadro interior (Infield) y de los jardines (Outfield)	10
2.2	Home	12
2.3	Las bases	12
2.4	La goma de pitcheo	12
2.5	Montículo de pitcheo	12
2.6	La caja del receptor, la caja de bateadores, etc.	13
REGLA 3	EQUIPAMIENTO	13
3.1	La bola	13
3.2	El bate	13
3.3	Uniforme de los jugadores	14
3.4	Guantes	16
3.5	Equipo de protección	17
3.6	Equipo en el terreno de juego	17
REGLA 4	PERSONAL DE JUEGO	17
4.1	Árbitros	17
4.2	Manager de campo	19
4.3	Coaches	20
REGLA 5	PROCEDIMIENTOS ANTES DEL JUEGO	20
5.1	Condiciones del terreno	20
5.2	Práctica previa al juego	21
5.3	Reunión previa al juego	22
5.4	Reglas de juego	22
5.5	Intercambio de line ups (ordenes al bate)	22
5.6	Seguridad	23
CAPÍTULO 2	GLOSARIO	24
REGLA 6	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS	24
CAPÍTULO 3	REGLAS DEL BÉISBOL	39
REGLA 7	JUEGO: COMIENZO Y FINALIZANDO	40
7.1	Inicio del juego	40
7.2	Posiciones del equipo ofensivo	40
7.3	Interferencia del Equipo Ofensivo	40
7.4	Coaches de base	41
7.5	Posiciones del equipo defensivo	41
7.6	Sustituciones	42
7.7	Juego reglamentario	45
7.8	Juego interrumpido (suspendido, pospuesto y empatado)	47
7.9	Juego Empatado	48

7.10	No juego	48
7.11	Juego forfiteado	48
7.12	Juego protestado	49
7.13	Reglamentación sobre peleas	50
REGLA 8	BOLA EN JUEGO	51
8.1	Bola viva	51
8.2	Bola muerta de inmediato - Regresan los corredores	53
8.3	Bola muerta no de inmediato - Los corredores regresan o avanzan	55
8.4	Bola muerta de inmediato - Los corredores avanzan	55
8.5	Pidiendo tiempo y bola muerta	56
8.6	Conducta antideportiva	58
REGLA 9	BATEO	58
9.1	Orden al bate	58
9.2	Bateador	59
9.3	Bateador designado	59
9.4	La caja de bateo	62
9.5	Regla de la caja de bateo	62
9.6	Una bola	63
9.7	Acción ilegal del bateador	64
9.8	Bola bateada ilegalmente	65
9.9	Bateando fuera de turno	65
9.10	Interferencia del receptor	67
9.11	Cuando el bateador o el bateador-Corredor está fuera	68
REGLA 10	BASE RUNNING	70
10.1	Orden legal de tocar las bases	70
10.2	El bateador se convierte en corredor de base	71
10.3	Derecho a las bases u ocupación de una base	73
10.4	Avance hacia las bases	74
10.5	Bola muerta	77
10.6	Regla de jugada forzada-barridas (Barrerse en las bases en intentos de doble play)	79
10.7	Cuando los corredores son eliminados	80
REGLA 11	JUGADAS DE APELACIÓN	83
11.1	Cuando los corredores son eliminados en apelaciones	83
11.2	Efecto de que el corredor precedente no toque una base	86
11.3	Retirando la entrada	86
REGLA 12	INTERFERENCIAS, OBSTRUCCIONES Y CHOQUES CON EL RECEPTOR	86
12.1	Interferencia de un bateador o un corredor	86
12.2	El derecho de paso de los jugadores a la defensiva	90
12.3	Interferencia no intencional	90
12.4	Interferencia del aficionado	91
12.5	Interferencia de un árbitro o coach	92
12.6	Interferencia en una jugada de squeeze o robo de home	92
12.7	Obstrucción	92
12.8	Regla de choques	95



REGLA 13	LANZAMIENTO	97
13.1	Posiciones de lanzamiento	97
13.2	Posiciones legales de lanzamiento	97
13.3	Posición de Frente - Posición de lado	98
13.4	Lanzamientos de calentamiento	100
13.5	Reloj de lanzamiento	100
13.6	Infracciones en lanzamiento (Prohibiciones)	102
13.7	Tiro a las bases	104
13.8	Efecto de sacar el pie pivote de la goma	104
13.9	Lanzadores ambidiestros	105
13.10	Balks	105
13.11	Substitución del lanzador	109
REGLA 14	EL ÁRBITRO	112
14.1	Autoridad de los árbitros	112
14.2	Apelación de las Decisiones de los Árbitros	113
14.3	Posición del árbitro	114
14.4	Informes	116
14.5	Instrucciones Generales a los Árbitros	116
CHAPTER 4	ANOTACIÓN	118
REGLA 15	ANOTADOR OFICIAL	119
15.1	Director de anotación	119
15.2	Anotador	119
15.3	Juego terminado	121
15.4	Informes	123
REGLA 16	ANOTACIÓN DEL BATEO	123
16.1	Bateador fuera de turno	123
16.2	Los hits	124
16.3	Hits de extra bases	126
16.4	Juegos terminados por hit	128
16.5	Sacrificios	129
16.6	Carreras impulsadas	130
16.7	Bases robadas y atrapado robando	131
16.8	Bases por bolas	134
16.9	Ponches (Strikeouts)	135
REGLA 17	ANOTACIÓN DE LA DEFENSA	136
17.1	Out (Eliminación)	136
17.2	Asistencias	138
17.3	Errores	140
17.4	Jugadas de doble y triple play	144
17.5	Lanzamiento salvaje (wild pitch) y lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball)	145
REGLA 18	ANOTACIÓN DE LOS LANZADORES	146
18.1	Labor de los lanzadores	146
18.2	Decisión de los lanzadores	147

18.3	Carreras limpias y carreras permitidas	150
18.4	Substitución de lanzador y carreras permitidas	153
REGLA 19	ESTADÍSTICAS	157
19.1	Responsabilidades	157
19.2	Preparación de los informes	158
19.3	Juego disputado	162
19.4	Juego extra	163
19.5	Premiaciones individuales	163
19.6	Promedios	164
19.7	Requisitos mínimos para calificar a los premios individuales	165
19.8	Registro de Récords Acumulados	166
APÉNDICE 1	COPAS MUNDIALES DE BÉISBOL DE LA WBSC	168
A1	REGLAS DE BÉISBOL	169
A1.1	Bateador designado	169
A1.2	Entradas	169
A1.3	Equipo de protección	169
A1.4	Diferencia de Carreras	169
A1.5	Excepciones a las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC	172
A1.6	Juegos Suspendidos	173
A1.7	Reglamento de Bates	175
A1.8	Límite de número de lanzamientos en la Copa Mundial	177
A2	REGLAS DE ANOTACIÓN	182
A2.1	Juegos Cancelados por Forfeit	182
A2.2	Lanzador Ganador	183
A2.3	Coeficiente de Promedio de Carreras Limpias del Lanzador	183
A2.4	Coeficiente de Mínimo de Veces al Bate	183
A2.5	Coeficiente de Mínimo de Entradas Lanzadas	183
A3	OTROS ASUNTOS	184
A3.1	Dispositivos electrónicos	184
A3.2	Fumar o tabaco sin humo	184
APÉNDICE 2	REVISIÓN DE VÍDEO POR LOS ÁRBITROS PROTOCOLO Y REGLAMENTO	185
B1	REGLAS GENERALES	186
B2	ANOTACIONES REVISABLES PARA IMPUGNACIÓN POR LOS ÁRBITROS	186
B2.1	Corrido de bases	186
B2.2	Jugada de atrapada / no atrapada	187
B2.3	Fair/Foul	187
B2.4	Jugadas forzadas	187
B2.5	Golpeado por un lanzamiento	187
B2.6	Posible home run	187
B2.7	Regla de choques	187
B2.8	Zona de delimitación de home run	188
B2.9	Regla de Deslizamiento	188
B2.10	Jugadas de tocar	189



B3	JUGADAS REVISABLES POR INICIATIVA DEL JEFE DEL GRUPO	189
B3.1	Protocolo de solicitud de desafíos	189
B3.2	Reglas generales	190
B3.3	Desafíos de una jugada revisable por ambos managers	192
B3.4	Efecto del resultado de la revisión de vídeo en la decisión del manager después de la jugada	194
B3.5	Especificación del reto	195
B3.6	Irrevocable y final	196
B3.7	Criterios para cambiar una decisión	196
B3.8	Corrección de una decisión incorrecta	196
B3.9	Colocación de los corredores	197
B3.10	Corrido de bases	198
B3.11	Lanzamiento que golpea al bateador	199
B3.12	Choques en home	200
B3.13	Jugadas NO revisables	200
APÉNDICE 3	RELOJ PARA EL CONTROL DEL JUEGO	201
C1	RELOJ DE LANZAMIENTO	202
C2	RELOJ DE VISITAS DEL COACH / MANAGER	203
C3	RELOJ DE CAMBIO DE LANZADOR	204
C4	RELOJ ENTRE ENTRADAS	205
C5	REQUISITOS DE INSTALACIÓN DE LOS RELOJES	206
C5.1	Colocación de los relojes para el control del juego	207
APÉNDICE 4	DIAGRAMAS	208
D1	CAMPO DE JUEGO	209
D1.1	Para Sub-15 y mayores	209
D1.2	Para Sub-15 y mayores (Sistema métrico)	210
D1.3	Para Sub-12	211
D1.4	Para Sub-12 (Sistema métrico)	212
D2	HOME PLATE Y BASES	213
D2.1	Para Sub-15 y mayores	213
D2.2	Para Sub-15 y mayores (Sistema métrico)	214
D2.3	Para Sub-12	215
D2.4	Para Sub-12 (Sistema métrico)	216
D3	MONTÍCULO DEL LANZADOR	217
D3.1	Para Sub-15 y mayores	217
D3.2	Para Sub-15 y mayores (Sistema métrico)	218
D3.3	Para Sub-12	219
D3.4	Para Sub-12 (Sistema métrico)	220
D4	GUANTE DE EXTERIORES	221
D5	ZONA DE STRIKE	222
APÉNDICE 5	CRUCE DE REFERENCIAS	223



CAPÍTULO 01. INTRODUCCIÓN



REGLA 1. OBJETIVOS

- 1.1** El objetivo del equipo a la ofensiva es convertir al bateador en corredor, y hacer que sus corredores avancen hasta home.
- 1.2** El objetivo del equipo a la defensiva es no permitir que los jugadores a la ofensiva se conviertan en corredores de bases y evitar que avancen en ellas.
- 1.3** Cuando un bateador se convierte en corredor y toca legalmente todas las bases, anota una carrera para su equipo.
- Excepción:** No se anota una carrera si un corredor toca el home mientras se realiza el tercer out.
- 1.4** El objetivo de cada equipo es ganar, anotando más carreras que el equipo contrario.
- 1.5** El ganador del juego será aquel equipo que haya anotado más carreras de acuerdo con estas reglas al final del juego.

REGLA 2. EL CAMPO DE JUEGO

- 2.1 DIMENSIONES DEL CUADRO INTERIOR (INFIELD) Y DE LOS JARDINES (OUTFIELD)**
- 2.1.1** El cuadro interior (infield) debe ser un cuadrado de 90 pies (27.43 m²). La medida a primera base y tercera base es hasta el borde posterior de cada base y el vértice o punto posterior del home.
- 2.1.2** Los jardines (outfield) será el área entre las dos líneas de "foul" formadas al extenderse los dos lados del cuadro. La distancia desde el vértice de la base del home a la valla, tribuna u otra obstrucción en terreno de "fair", deberá ser 275 pies (83.82 m) o más. La distancia de 375 pies (114.30 m) o más a lo largo de las líneas de foul y de 400 pies (121.92 m) o más pies en el exterior central es preferible. Los postes de foul deberán estar pintados de amarillo fluorescente.
- 2.1.3** Se utilizarán las siguientes dimensiones de campo para las Copas Mundiales de Béisbol de la WBSC, según se especifica a continuación:

DIMENSIONES OFICIALES DEL CAMPO EN COPAS MUNDIALES DE BÉISBOL WBSC	SUB-12	SUB-15	SUB-18	SUB-23	FEMENINO
Distancia entre bases	75 ft (22.86 m)	90 ft (27.43 m)			
Distancia del Home Plate a la goma de pitcheo	51 ft (15.54 m)	60 ft 6" (18.43 m)			
Distancia desde el Home Plate a la segunda base	97 ft 5"(29.70 m)	127.3 ft 3/8" (38.79 m)			
Distancia desde el Home Plate al back stop	25 ft (7.62 m)	60 ft (18.29 m)			
Distancia del Home Plate a la siguiente caja de bateo	15.4 ft (4.70 m)	37 ft (11.27 m)			
Línea de 3 pies	35 ft (10.66 m)	45 ft (13.71 m)			
Distancia del Home Plate a la valla del exterior izquierdo y derecho	220 ft (67 m)	325 ft (99 m)			min. 275 ft (83.82 m) max. 290 ft (88.40 m)
Distancia del Home Plate a la valla del exterior central	270 ft (82.30 m)	400 ft (121.90 m)			min. 340 ft (103.63 m) max. 360 ft (109.73 m)
Altura de la valla de los jardines	min. 3.5 ft (1.06 m) max. 6 ft (1.83 m)	6 ft (1.83 m)			min. 3.5 ft (1.06 m) max. 6 ft (1.83 m)
Radio	74 ft (22.55 m)	95 ft (28.95 m)			
Altura del montículo	6" (0.15 m)	10" (0.25 m)			
Diámetro del montículo del lanzador	14 ft (4.27 m)	18 ft (5.48 m)			
Dimensiones de la caja de bateo	3 ft (0.91 m) x 6 ft (1.82 m)	4 ft (1.22 m) x 6 ft (1.83 m)			
Circulo del diámetro del Home Plate	20.22 ft (6.16 m)	26 ft (7.92 m)			
Dimensiones de la goma de pitcheo	6"x 2 ft (0.15 m x 0.60 m)				
Dimensiones de las bases	15"x 15"x5" (0.38 m x 0.38 m x 0.12 m)				
Dimensiones de la caja de coach	4 ft x 8 ft (1.21 m x 2.43 m)	10 ft x 20 ft (3 m x 6 m)			

2.2 HOME

La base de home deberá estar marcado por una plancha de caucho blanco de cinco lados. Deberá ser un cuadrado de 17 pulgadas (0.43 m) con dos de las esquinas removidas de modo que un lado sea de 17 pulgadas (0.43 m) de largo, y los dos lados adyacentes sean de 8½ pulgadas (0.21 m) y los dos lados restantes de 12 pulgadas (0.3 m), fijados a un ángulo que formen una punta. Debe ser colocado en el terreno con la punta sobre la intersección de las líneas que se extienden desde el home hacia la primera y la tercera base; con el borde de 17 pulgadas (0.43 m) de frente a la goma de pitcheo y los dos bordes de 12 pulgadas (0.3 m) coincidiendo con las líneas de primera y tercera base. Los bordes superiores del home deben estar biselados y la base deberá fijarse en el terreno a nivel de la superficie de la tierra.

2.3 LAS BASES

La primera, la segunda y tercera base, deberán estar marcadas por almohadillas blancas de lona o plastificadas, amarradas firmemente al terreno. Las bases deberán ser cuadradas de 15 pulgadas (0.38 m²) por lado, de no menor de 3 pulgadas (0.07 m), ni más de 5 pulgadas (0.12 m) de grueso. Las bases de la primera y tercera bases deberán estar totalmente dentro del cuadro (infield). La base de la segunda base deberá estar colocada en el centro del sitio de la segunda base.

2.4 LA GOMA DE PITCHEO

La goma del lanzador será una goma de caucho blanco en rectángulo de 24 pulgadas (0.6 m) por 6 pulgadas (0.15 m). Deberá ser colocado en el terreno con el borde más cercano a una distancia de 60 pies y 6 pulgadas (18.44 m) de la parte de atrás del home.

2.5 MONTÍCULO DE PITCHEO

La parte superior de la goma del lanzador debe estar 10 pulgadas (0.25 m) por encima de la superficie superior del home. La altura de 10 pulgadas (0.25 m) puede medirse fácilmente utilizando un nivel de línea. Debe haber una pendiente gradual de 1 pulgada (0.03 m) por pie desde un punto a 6 pulgadas (0.15 m) delante de la goma del lanzador hasta un punto a 6 pies (1.83 m) hacia el home. Desde este punto, el montículo debe inclinarse y mezclarse con la pendiente del resto de la superficie de juego.

Nota: Los montículos portátiles para los lanzador son legales.

2.6 LA CAJA DEL RECEPTOR, LA CAJA DE BATEADORES, ETC.

La caja del receptor, las cajas de los bateadores, las cajas de coaches y el carril de corredores de bateadores de 3 pies se colocarán antes del comienzo del juego de acuerdo con el Apéndice 4. Todas las líneas deben estar marcadas con yeso o material u otro material blanco no tóxico y deben tener de 2 a 3 pulgadas (0.05 m – 0.07 m) de ancho.

REGLA 3. EQUIPAMIENTO**3.1 LA BOLA**

La bola será una esfera formada por un hilo enrollado alrededor de un pequeño centro de corcho, goma o material similar, cubierta por dos tiras de piel blanca de caballo o de vaca, firmemente cosidas entre sí. Deberá pesar no menos de 5 onzas (0.14 kg) ni más de 5¼ onzas (0.15 kg) “avoirdupois” y debe medir no menos de 9 pulgadas (0.22 m) ni más de 9¼ pulgadas (0.24 m) de circunferencia.

Ningún jugador, coach o manager 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.

Penalización: El umpire solicitará la bola y expulsará del juego al infractor. Además, el infractor será suspendido automáticamente por 10 juegos.

3.2 EL BATE

3.2.1 El bate será de madera o de otros materiales que cumplan con las especificaciones de la sección de Béisbol de la WBSC, tal como se indica en esta regla.

3.2.1.1 El bate deberá ser una pieza de madera lisa y redonda con radio constante en cualquier punto.

3.2.1.2 Debe haber una línea directa desde el centro del puño hasta el centro del extremo grande.

3.2.1.3 El puño y el tapón del extremo, si existe deben estar firmemente sujetos



3.2.1.4 El bate no debe tener más de 42 pulgadas (1.06 m) de largo.

3.2.1.5 El diámetro de un bate no será superior a 2 ⅝ pulgadas (0.06 m), ni inferior a 2 ¼ pulgadas (0.05 m).

3.2.1.6 El mango del bate puede ser cubierto o tratado con cualquier material o sustancia para mejorar el agarre, sin excederse de un límite de 18 pulgadas (0.45 m) desde su extremo.

3.2.1.7 El bate debe llevar una etiqueta con un BPF (Factor de rendimiento del bate) de 1,15 o menos, si no es de madera maciza. Si la etiqueta no es elegible, el bate no podrá ser utilizado y será retirado del juego.

Nota: Un bate ilegal debe ser retirado. Cualquier bate que haya sido alterado deberá ser retirado del juego.

Si el umpire se da cuenta que el bate no se ajusta a la regla 3.2.1.6 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.

Penalización: Si un bateador que entra en la caja de bateo es descubierto con un bate ilegal o es descubierto habiendo utilizado un bate ilegal antes de que el siguiente jugador entre en la caja de bateo, el umpire de home tiene que advertir al manager del equipo ofensivo en caso de que fuera la primera violación. A la segunda violación, el manager del equipo será expulsado del juego.

3.2.2 Los jugadores sólo pueden utilizar bates de madera de una sola pieza que estén incluidos en la lista de bates de madera aprobados por la división oficial de Béisbol de la WBSC publicada en el año en curso.

3.2.3 El uso de bates combinados está prohibido (los bates combinados se refieren a bates de madera compuestos con fibra de vidrio u otros componentes o una combinación de piezas en lugar de una pieza sólida de madera- no se permite el uso de estos bates).

3.3 UNIFORME DE LOS JUGADORES

3.3.1 Los uniformes de todos los jugadores participantes, coaches, managers del equipo deberán usar uniformes idénticos en color y estilo.

3.3.2 Se requiere que cada equipo tenga dos juegos de playeras de uniformes en colores contrastantes. Es responsabilidad del equipo visitante llevar una playera de color que contraste con la del equipo local. Se recomienda que ambos equipos lleven los uniformes completos antes o durante el juego al entrar en el terreno de juego.

3.3.3 Todos los uniformes de deberán incluir números en sus espaldas de sus playeras, estos números debe tener una altura mínima de 6 pulgadas (0.15 m).

3.3.4 A excepción de las placas comunes usadas en el protector para la punta del zapato. Ningún jugador podrá poner a la suela o al talón del zapato. No se pueden usar zapatos con clavos metálicos de puntas agudas similares a los usados en zapatos de golf o de carreras de pista, no estarán permitidos.

3.3.5 No deberán usarse botones de vidrio o de metal brillante en un uniforme. Si un lanzador lleva casco, este deberá tener un acabado no brillante.

3.3.6 Cualquier parte de una camiseta interior expuesta a la vista debe ser del mismo color solido que no sea blanco. 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 (no se permite usar mangas deshilachadas, desgarradas). Las mangas de tipo comprensivo, si las usa un lanzador, deben estar cubiertas por una camiseta interior, o usarse en ambos brazos.

3.3.7 Un jugador o coach puede llevar una sudadera debajo de la playera del uniforme si es del mismo color que las camisetas interiores del equipo. Sólo un lanzador puede llevar una chamarra como prenda exterior mientras sea corredor de base. Cuando la lleve puesta, deberá estar abotonada o cerrada con cremallera. Un lanzador puede llevar una sudadera debajo de la camiseta del uniforme mientras batea. A ningún otro jugador se le permite usar una chamarra como prenda exterior mientras sirve como corredor de base o jugador defensivo.

3.3.8 Cuando estén de coaches de bases, debe usar la playera de juego del uniforme. Si se usa una chamarra o un rompevientos del



equipo, debe incluir el logotipo oficial del equipo y ser coherente con el color y la indumentaria del uniforme del equipo. Si ambos coaches optan por llevar chamarra, las chamarras deben ser uniformes. En todos los demás casos, los coaches podrán llevar la chamarra o la playera del equipo.

3.3.9 No le será permitido participar en un juego a ningún jugador cuyo uniforme no sea igual al de sus compañeros de equipo.

3.3.10 Ningún jugador podrá pegar a su uniforme cinta adhesiva u otro material de color diferente al de su uniforme.

3.4 GUANTES

3.4.1 El receptor puede usar un guante o mascota de cualquier medida.

3.4.2 El guante o manopla del primera base no debe medir más de 13 pulgadas (0.33 m) de largo, ni más de 8 pulgadas de ancho. Las correas no deben estar construidas para formar una trampa tipo red. La medida de longitud de cualquier guante o manopla será desde el borde inferior o talón en línea recta a través de la palma. La medida de anchura para el guante de primera base será desde el centro de la sección de la base entre el pulgar y el primer dedo hasta el borde exterior del dedo meñique. El espacio entre la sección pulgar y la sección de los dedos del guante no deberá ser mayor de 5 pulgadas (0.12 m) de largo, 4½ pulgadas (0.11 m) de ancho en la parte superior y de 3 ½ pulgadas (0.08 m) en la base.

3.4.3 Cada jugador, excepto el receptor y el primera base, está restringido al uso de un guante de jardinero de no más de 13 pulgadas (0.33 m) de largo y no más de 8 pulgadas (0.20 m) de ancho. Para el guante de jardinero, la medida será desde la base de la costura interior del primer dedo hasta el borde exterior del dedo meñique. Estas medidas no deberán exceder 5 ¾ pulgadas (0.14 m) de ancho en la parte superior y 3 ½ pulgadas (0.08 m) en la base.

3.4.4 El guante del lanzador, no podrá ser blanco, gris, sin ribetes, ni de ninguna manera que, a juicio del umpire, considere que distraiga.

3.4.4.1 Ningún lanzador podrá adherir o pegar a su guante ningún material extraño de un color diferente al de su guante.

3.4.4.2 El umpire hará remover del juego un guante que viole las reglas 3.4.4, ya sea por su propia iniciativa, por recomendación de otro umpire o por un reclamo del manager contrario que el umpire considere que tiene fundamentos.

3.5 EQUIPO DE PROTECCIÓN

3.5.1 Los cascos con doble orejera son obligatorios para los bateadores y corredores de base, y también se recomienda que los coaches de base lleven los cascos. Para los catchers, incluidos los de calentamiento y bullpen, es obligatorio llevar equipo de protección.

Nota: Los cascos para los coaches no son obligatorios, sólo recomendables.

3.5.2 Todos los catchers deben usar casco protector para cátcher y una careta, mientras se encuentre recibiendo un lanzamiento.

3.5.3 Todos los bateadores deberán llevar un casco con doble orejera.

3.5.4 La orejera simple es aceptable para los Sub-23, Premier 12 y Olímpicos.

3.5.5 Coderas. Se permite que un jugador lleve una codera de protección que no supere las 10 pulgadas (0.25 m) de largo, medidas cuando la codera está en posición horizontal.

3.6 EQUIPO EN EL TERRENO DE JUEGO

Ningún implemento podrá dejarse sobre el terreno de juego, ni en territorio "fair" o "foul".

REGLA 4. PERSONAL DE JUEGO

4.1 ÁRBITROS

Las responsabilidades de los árbitros antes del juego serán:

4.1.1 Exigir el estricto cumplimiento de todas las reglas que rigen el juego y el equipamiento de los jugadores.



- 4.1.2** Asegurarse de que todas las líneas de juego estén claramente marcadas de acuerdo con las reglas.
- 4.1.3** Recibir del equipo local o del Comité Organizador Local (COL) un suministro de bolas de Béisbol reglamentarias. Los árbitros inspeccionarán las bolas de Béisbol y se asegurarán de que estén bien frotadas para eliminar el brillo. Los árbitros serán los únicos jueces de las bolas que se utilizarán en el partido.
- 4.1.4** Asegúrese de que el equipo local o el COL dispongan de al menos una docena de bolas de Béisbol reglamentarias de reserva por si fueran necesarias.
- 4.1.5** El árbitro de home deberá tener en su poder al menos dos bolas de Béisbol y asegurarse de que hay un suministro para reponer en caso necesario. Dichas bolas se pondrán en juego cuando:
- 4.1.5.1** Una bola ha sido bateada fuera del terreno de juego o hacia la zona de aficionados.
 - 4.1.5.2** Una bola se haya descolorido o no sea apta para seguir siendo utilizada.
 - 4.1.5.3** El lanzador solicita una bola nueva.
 - 4.1.5.4** Una bola ha sido tirada a las gradas.
- Nota:** El árbitro no debe entregar una bola de repuesto al lanzador sino hasta que haya concluido la jugada y la bola anteriormente usada esté ya muerta. Después de que una bola bateada o tirada salga del campo de juego, el juego no se debe reanudar con una bola de repuesto sino hasta que los corredores hayan llegado a la base a que tenían derecho. Después de un home run fuera del campo de juego, el árbitro no deberá dar una bola nueva al lanzador o al catcher hasta que el bateador que conectó el home run, haya cruzado la base de home.
- 4.1.6** Los árbitros se asegurarán de que los comisarios técnicos coloquen una bolsa oficial de brea en su lugar apropiado detrás de la goma del lanzador antes del comienzo de cada juego.
- 4.1.7** El árbitro de home ordenará que se enciendan las luces del terreno

de juego siempre que, en su opinión, la oscuridad haga peligroso continuar el juego.

- 4.1.8** Antes del comienzo del juego, los árbitros comprobarán el estado del terreno de juego.
- 4.1.9** Los árbitros intentarán que se enciendan las luces en la parte alta de una entrada para ser justos con ambos equipos, si es posible .

Nota: Cuando sea posible, el árbitro tendrá en cuenta la posibilidad de encender las luces para comenzar una entrada.

Toda delegación y personal de la federación con credenciales de campo, dugout y club house deberán seguir todas las reglas y reglamentaciones de la Confederación Mundial de Béisbol y de Softbol (WBSC) y dejar el campo de juego sesenta (60) minutos antes de la hora programada del juego. El no seguir estas reglas resultará en que esa persona pierda sus respectivos privilegios de credenciales y la delegación sea disciplinada por la WBSC.

4.2 **MANAGER DE CAMPO**

- 4.2.1** El manager de campo (Entrenador en jefe) es la persona designada por la federación o el equipo y confirmada en la reunión técnica del torneo o por la liga, y es responsable de las acciones del equipo dentro y fuera del campo. Esta persona también representará al equipo en la reunión técnica y en las comunicaciones con los árbitros, los comisarios Técnicos y el equipo contrario.
- 4.2.2** El manager podrá comunicar al jefe de equipo que ha delegado funciones específicas prescritas por el reglamento en un jugador o coach, y cualquier acción de dicho representante designado será oficial. El manager será siempre responsable de la conducta de su equipo, de la aplicación de las reglas y el respeto hacia los árbitros, los comisarios técnicos y todo el personal del evento.
- 4.2.3** El manager de campo será la única persona autorizada para discutir, impugnar o protestar una decisión de los árbitros.
- 4.2.4** Si un manager ha sido expulsado o abandona el terreno de juego, designará a un coach o jugador como su sustituto, y dicho manager sustituto tendrá las mismas responsabilidades y obligaciones que el manager.



4.2.5 Si el manager no designa o se niega a designar a su sustituto antes de abandonar el terreno de juego, el jefe del grupo designará a un miembro del equipo como manager sustituto.

4.3 COACHES

4.3.1 Los coaches están bajo el mando del manager de campo serán personas nombradas por la federación o el equipo para asistir al manager de campo en las responsabilidades con la conducta del equipo durante el juego de la competición y fuera del campo, el cumplimiento de las Reglas Oficiales de Béisbol y de softbol de la WBSC y el respeto al árbitro y a los comisionados técnicos.

4.3.2 Un coach asistente es una persona que apoya al manager. El coach asistente no es elegible para competir como jugador. Los coaches asistentes no pueden abandonar su posición, dugout, o área de bullpen para apelar cualquier jugada en el campo.

4.3.3 En ningún momento se permitirá a un coach o delegado de equipo discutir, cuestionar o protestar una decisión de los árbitros en el terreno de juego. Todos los asuntos en el campo relacionados con discusiones, apelaciones y decisiones protestadas no serán manejados por los coaches a menos que sean designados por un manager expulsado o un manager no presente.

REGLA 5. PROCEDIMIENTOS ANTES DEL JUEGO

5.1 CONDICIONES DEL TERRENO

El equipo local o, en el caso de un torneo, los Comisarios Técnicos decidirán si un partido se retrasa debido a condiciones meteorológicas o malas condiciones del terreno de juego.

En caso de mal tiempo o malas condiciones del terreno durante un juego, el jefe de grupo podrá consultar con los comisarios técnicos para determinar la suspensión, reanudación o finalización del juego. En caso de relámpagos, los comisarios técnicos y el jefe de grupo consultarán las reglamentaciones sobre relámpagos del COL o de la Liga.

Los árbitros no darán por finalizado el juego hasta que hayan transcurrido al menos 30 minutos desde la suspensión del juego. Si se trata de un juego de torneo, los comisarios técnicos determinarán cuándo suspender o cancelar un juego.

5.2 PRÁCTICA PREVIA AL JUEGO

5.2.1 Si se ha programado una práctica de bateo y el campo es considerado en buenas condiciones para el juego por los comisarios técnicos, se deberá permitir al equipo visitante un mínimo de 40 minutos de práctica de bateo en el campo de juego, suponiendo que las condiciones meteorológicas y del campo sean satisfactorias.

5.2.2 El COL o el equipo local deberán proporcionar una malla de protección de lanzador.

5.2.3 Se recomienda que el COL o el equipo local proporcionen una jaula de bateo.

5.2.4 Se recomienda colocar una malla de protección de 8 pies de alto y 6 pies de ancho en el área de la primera base durante la práctica de bateo.

5.2.5 Cada bullpen debe estar provisto de un mínimo de dos montículos con gomas de lanzamiento reglamentarias y platos de home y estar en buenas condiciones para el calentamiento previo al partido para el equipo visitante.

5.2.6 Preparación antes del juego:

5.2.6.1 Copa Mundial de Béisbol Sub-12

- 20 minutos de calentamiento del equipo local
- 20 minutos de calentamiento del equipo visitante
- 10 minutos campo interior equipo local
- 10 minutos campo interior equipo visitante

5.2.6.2 Copa del Mundo de Béisbol Sub-15

- 30 minutos PB equipo local
- 30 minutos PB equipo visitante
- 10 minutos campo interior equipo local
- 10 minutos campo interior equipo visitante



5.2.6.3 Copas del Mundo de Béisbol Sub-18, Sub-23, Femenino y Premier12

- 40 minutos PB equipo local
- 40 minutos PB equipo visitante
- 10 minutos en el cuadro interior del equipo local
- 10 minutos en el cuadro interior del equipo visitante

5.3 REUNIÓN PREVIA AL JUEGO

5.3.1 Diez minutos antes de la hora prevista para comenzar, el árbitro de home llevará a cabo la reunión previa al juego con los representantes de los dos equipos.

5.3.2 El árbitro de home recibirá del equipo local y del equipo visitante sus respectivas órdenes de bateo por triplicado. El árbitro se asegurará de que las copias sean idénticas, guardará una copia, entregará otra al manager contrario y otra a los comisarios técnicos. El árbitro ahora en este momento esta oficialmente a cargo del juego y los órdenes al bate son oficiales.

5.3.3 A continuación, el árbitro de home repasará las reglas de terreno y contestará cualquier pregunta sobre las reglas que hayan hecho los managers.

5.4 REGLAS DE JUEGO

Se puede adoptar una regla de juego local cuando prevalezcan condiciones inusuales, si se está de acuerdo con el equipo visitante. Ninguna regla de terreno entrará en conflicto con las Reglas Oficiales de Béisbol. Cuando los equipos no estén de acuerdo, las reglas de terreno serán determinadas por los árbitros. Se recomienda que las reglas de terreno se coloquen en cada dugout.

5.5 INTERCAMBIO DE LINE UPS (ORDENES AL BATE)

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

5.5.1 Primero, el manager del equipo local, o su designado, entregará su line up (orden al bate) al árbitro principal, por triplicado.

5.5.2 Seguidamente, el manager del equipo visitante, entregará su line up (orden al bate) al árbitro principal, por triplicado.

5.5.3 El line up (orden al bate) deben tener el nombre, número de uniforme y las posiciones que cada jugador ocupará en el line up (orden al bate) más el lanzador. Si se va a usar un bateador designado, el line up (orden al bate) debe indicar cual bateador será el designado, los posibles jugadores sustitutos también deberán indicarse, pero el no incluir en el line up (orden al bate) a un posible jugador sustituto no lo hará inelegible para entrar al juego.

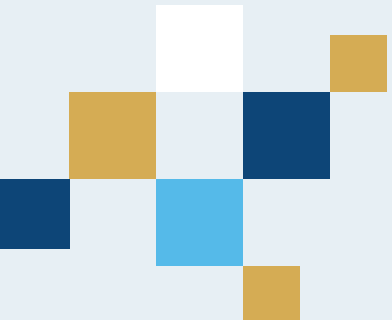
5.6 SEGURIDAD

La responsabilidad del control de los aficionados recae en el equipo local o en el comité organizador local (COL). No se permitirá la presencia de ninguna persona en el terreno de juego durante un juego, excepto jugadores y coaches uniformados, managers, fotógrafos de prensa autorizados por el equipo local o la WBSC, árbitros, agentes de policía y otros empleados del equipo local o de la WBSC o del COL. No se tolerarán malas palabras, comentarios racistas u otras acciones intimidatorias dirigidas a oficiales, jugadores, coaches u otros representantes de los equipos. Las personas que hagan tales comentarios podrán ser expulsadas del lugar de la competición.

El equipo local o el COL proporcionarán protección policiaca suficiente para preservar el orden. Si una o varias personas entran en el terreno de juego durante un juego o interfieren de algún modo en el juego, el equipo visitante podrá negarse a jugar hasta que se despeje el terreno.

Si el campo no se despeja en un tiempo razonable, aproximadamente 15 minutos después de la negativa del equipo a jugar, el jefe del grupo podrá dar por perdido el juego.





CAPÍTULO 02. GLOSARIO

REGLA 6. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- 6.1 APELACIÓN:** Es la acción de un manager, coach o jugador reclamando una violación a las reglas por el equipo contrario.
- 6.2 BALK:** Un acto ilegal del lanzador con corredores en base. La penalización es que todos los corredores avanzan una base.
- 6.3 BOLA:** Es un lanzamiento que no entra en la zona de strike de aire. Si el lanzamiento toca el suelo y rebota a través de la zona de strike es una “bola”.
- 6.4 BASE:** Es uno de los cuatro puntos que deben ser tocados por un corredor para anotar una carrera. Normalmente se aplica a las bases de lona excepto al home de caucho.
- 6.5 COACH DE BASE:** Es un miembro del equipo o un coach en uniforme que está ocupando la caja del coach en primera y tercera.
- 6.6 BASE POR BOLAS:** Es el derecho a la primera base otorgada al bateador que mientras está al bate recibe cuatro lanzamientos fuera de la zona de strike. También se concede cuando el manager contrario hace una señal al árbitro de home para una base intencional.
- 6.7 BATEADOR:** El jugador ofensivo posicionado en la caja de bateo.
- 6.8 BATEADOR-CORREDOR:** Es el término que identifica al jugador ofensivo que acaba de terminar su turno al bate y ha sido eliminado o ha llegado a la base a salvo antes de que termine la jugada.
- 6.9 CAJA DE BATEO:** El área donde se coloca el bateador para su turno al bate.
- 6.10 BATERÍA:** Es el término utilizado cuando se refiere al lanzador y al receptor.
- 6.11 BANCO O DUGOUT:** Es el área reservada para cada jugador del equipo con el uniforme apropiado que participa en el juego.



- 6.12 BULLPEN:** Un área en territorio foul o fuera del campo de juego donde los lanzadores y catchers sustitutos y otros jugadores calientan. Debe tener dos montículos reglamentarios y el home. Las instalaciones deben ser las mismas para ambos equipos. Los lanzadores deben calentar en el área designada no en el campo de juego.
- 6.13 TOQUE:** Una bola bateada que no se batea, sino que se encuentra intencionadamente con el bate y se golpea lentamente dentro del infield.
- 6.14 JUEGO CANCELADO:** Un juego en el que, por cualquier razón, el árbitro en jefe da por terminado el juego.
- 6.15 ATRAPADA:** Una bola en vuelo es atrapada, cuando un jugador de campo ha sostenido la bola el tiempo suficiente para mostrar un control completo. Si un jugador de campo atrapa la bola, pero la deja caer al intentar tirarla, se considerará atrapada. Si el jugador de campo termina con la posesión segura de la bola, incluso si ha sido tocado o malabareado por otro jugador de campo, siempre que no haya tocado a un miembro del equipo ofensivo, o al árbitro. Esto se considera una atrapada. No es una atrapada si el jugador está pisando territorio de bola muerta cuando realiza la atrapada.
- 6.16 RECEPTOR:** Es un defensor que ocupa su posición atrás de home.
- 6.17 CAJA DEL RECEPTOR:** Es el área donde el receptor deberá permanecer hasta que el lanzador realice el lanzamiento.
- 6.18 COACH:** Es un miembro uniformado del equipo, designado por el manager para desempeñar las funciones que el manager le designe como tal, pero no limitadas a, actuar como coach de base.
- 6.19 BOLA MUERTA:** Es una bola fuera de juego. Una bola muerta detiene el juego, y ninguna jugada puede suceder o tener lugar hasta que el árbitro reanude el juego.
- 6.20 DEFENSA O DEFENIVA:** El equipo o cualquier jugador del equipo en el campo.
- 6.21 BATEADOR DESIGNADO:** El bateador designado es un jugador que batea en lugar del lanzador. El bateador designado no juega en

el campo. El bateador designado también puede ser el lanzador/ bateador designado (P/DH) y permanecer como DH si es retirado del montículo. También puede permanecer como lanzador si es sustituido. Vea regla 9.3

- 6.22 JUGADOR INELEGIBLE:** Un jugador que ya no es elegible para participar en el juego pero que no ha sido expulsado. Por ejemplo, un jugador lesionado o un jugador sustituido.
- 6.23 DOBLE PLAY:** Una jugada de la defensa en la que dos jugadores ofensivos son eliminados como resultado de una acción continua, siempre que no haya error entre los outs.
- 6.23.1** Un doble play forzado es aquella en la que ambos outs son jugadas forzadas.
- 6.23.2** Una doble play a la inversa es aquella en la que el primer eliminado es una jugada forzada y el segundo eliminado se hace sobre un corredor que ya no está sujeto a jugada forzada a causa del primer eliminado.
- Ejemplo:** Corredor en primera base, un eliminado. El bateador conecta una "rola" al primera base quien pisa la base (un out) y tira al segunda base o al campocorto para el segundo eliminado (jugada de tocar).
- Bases llenas, sin outs. Bateador conecta rola al tercera base quien pisa la base (un eliminado) y luego tira al receptor para el segundo eliminado (jugada de tocar).
- 6.24 DOBLE JUEGO:** Son dos juegos regulares programados o reprogramados que se juegan en secuencia inmediata.
- 6.25 EXPULSIÓN:** La expulsión inmediata de un jugador, manager, o personal del equipo de cualquier participación posterior del juego en curso. Los oficiales de juego tienen la autoridad para expulsar a un jugador, manager o personal del equipo por mala conducta o acción antideportiva.
- 6.26 BOLA FAIR:** Una bola fair es una bola bateada legalmente que:
- 6.26.1** Es una bola bateada que reposa en territorio "fair" entre home y primera base o entre home y tercera base.



- 6.26.2** O que está en o sobre territorio fair cuando rebota hacia los jardines pasando por primera o tercera base
- 6.26.3** O que caiga primero sobre terreno fair en o más allá de la primera o tercera base.
- 6.26.4** Mientras está en territorio fair toca por primera vez a un jugador, árbitro, o cualquier pieza del equipo mientras está sobre territorio fair. Una bola bateada que no es tocada por un defensor, toca la goma de pitcheo y rebota a territorio foul, entre el home y la primera base o entre el home y la tercera base, es una bola foul.
- Nota:** Un elevado fair deberá ser juzgado de acuerdo a la posición de la bola en relación a la línea de foul, incluyendo el poste de foul, y no por el hecho de que el defensor esté en territorio fair o foul al momento de él tocar la bola.
- 6.26.5** Toca una base en territorio fair a menos que haya sido tocada previamente por un fildeador o un corredor mientras la bola estaba en territorio foul.
- 6.26.6** O que mientras está sobre territorio fair, sale de aire fuera del campo de juego.
- Nota:** Si una bola bateada golpea la parte superior de la valla mientras está en territorio fair y luego rebota por encima de la valla, esto es un home run.
- 6.27 TERRITORIO FAIR:** Es aquella parte del campo de juego, dentro de, e incluyendo las líneas de primera base y tercera base, desde la base del home hasta la parte de abajo de la valla del campo de juego y perpendicularmente hacia arriba. Todas las líneas de foul están en territorio de fair.
- 6.28 JUGADOR DE CAMPO:** Es cualquier jugador defensivo.
- 6.29 JUGADA DE SELECCIÓN:** Es la acción de un defensor que maneja una rola de fair y en lugar de tirar a la primera base para tratar eliminar al bateador-corredor.
- 6.30 CHOQUE PELIGROSO:** Un choque entre un corredor de base y un fildeador en la cual el corredor maliciosamente intenta tirarle la bola.

- 6.31 ELEVADO:** Una bola bateada que se eleva en el aire directamente del bate.
- 6.32 JUGADA FORZADA:** Una jugada en la cual un corredor pierde legalmente el derecho de ocupar una base por razón de que el bateador se convierte en corredor.
- Nota:** En un tercer strike no atrapado, cuando el bateador no tiene derecho a correr a primera base, cualquier corredor que avance debe ser tocado para ser declarado eliminado.
- 6.33 JUEGO FORFITEADO:** Es un juego declarado terminado por el árbitro principal a favor del equipo agraviado.
- 6.34 BOLA FOUL:** Una bola foul es una bola bateada legalmente que:
- 6.34.1** Que reposa en terreno foul entre el home y la primera base y entre el home y la tercera base.
- 6.34.2** O que rebota más allá de la primera o tercera base sobre terreno foul.
- 6.34.3** O que primero cae en terreno foul más allá de la primera o tercera base.
- 6.34.4** O que estando en o sobre terreno foul, toca a un árbitro, a un jugador, o cualquier objeto extraño al terreno de juego.
- 6.34.5** Golpea al bateador en la caja de bateo o golpea la tierra o el home y luego golpea al bateador o el bate, que está en la mano o manos del bateador, mientras está en la caja de bateo.
- 6.34.6** Una bola bateada que no es tocada por un defensor, pega en la goma del lanzador y rebota hacia territorio de foul, entre home y primera base o entre home y tercera base, es un "foul".
- Nota:** Un elevado de "foul" será juzgado de acuerdo con la posición de la bola en relación a la línea de "foul", incluyendo el poste de "foul", y no por el hecho de que el defensor esté sobre territorio "foul" o "fair" al momento de él tocar la bola.
- 6.35 TERRITORIO DE FOUL:** Es aquella parte del terreno de juego fuera



de las líneas de primera y tercera base que se extienden hasta la valla y perpendicularmente hacia arriba.

- 6.36 FOUL TIP:** Una bola bateada que sale rápida y directamente del bate al receptor y es atrapada legalmente por el receptor. Es un strike y la bola sigue en juego.
- 6.37 BATAZO DE ROLA:** Es una bola bateada que rueda o rebota cerca del suelo.
- 6.38 MEDIO SWING:** Un intento del bateador de detener el movimiento del bate hacia adelante mientras batea, que pone al bateador en riesgo de que se le marque un strike. El medio swing se considerará strike si la parte gruesa del bate pasa la cadera delantera del bateador. Esto no se aplica a un intento de toque cuando el bateador retiró el bate hacia atrás.
- 6.39 EQUIPO LOCAL:** Es el equipo en cuyo campo se celebra el juego o si el juego se juega en terreno neutral, el equipo local será designado de mutuo acuerdo.
- 6.40 ILEGAL:** Cualquier cosa que va contraria a estas reglas.
- 6.41 BATE ILEGAL:** Un bate que ha sido manipulado de tal manera para mejorar el factor de distancia o causar una reacción inusual en la bola de Béisbol.
- 6.41 LANZAMIENTO ILEGAL:** Es un lanzamiento hecho al bateador cuando el lanzador no tenga su pie pivote en contacto con la goma del lanzador; o un lanzamiento de retorno rápido. Un lanzamiento ilegal con corredores en bases en un engaño.
- 6.42 BOLA BATEADA ILEGALMENTE:** Una bola bateada por el bateador con uno o ambos pies sobre el terreno y completamente fuera de la caja de bateo, o una bola bateada con un bate ilegal.
- 6.43 EN VUELO:** Cualquier bola bateada, tirada o lanzada que no haya tocado el suelo o algún otro objeto que no sea un jugador.
- 6.44 INFIELD:** El área dentro del cuadrado de 90 pies (27.43 m²) delimitado por el home, primera, segunda y tercera base.

- 6.45 INFIELD FLY:** Es un elevado en territorio "fair" (excepto un batazo de línea o un intento de toque) el cual puede ser atrapado por un jugador del cuadro interior mediante un esfuerzo ordinario, cuando la primera y segunda, o la primera, segunda y tercera base están ocupadas, con menos de dos out. El lanzador, el receptor y cualquier jardinero que se coloque dentro del cuadro interior para la jugada serán considerados como jugadores del cuadro interior para el propósito de esta regla.

La bola está en juego y los corredores podrán avanzar a su propio riesgo de que la bola sea atrapada o pueden volver a retocar y avanzar después que la bola es tocada, igual que en caso de cualquier otro elevado. Si el batazo se convierte en "foul", se procede lo mismo que en cualquier otro "foul".

Cuando parezca evidente que una bola bateada será un Infield Fly, el árbitro declarará inmediatamente "Infield Fly" en beneficio de los corredores. Si la bola está cerca de las líneas de base, el árbitro declarará "Infield Fly, If Fair".

Si se permite que un Infield fly declarado caiga al suelo sin haber sido tocado y rebota a territorio "foul" antes de pasar la primera o tercera base, es un "foul". Si un Infield fly declarado cae al suelo fuera de la línea de base, sin ser tocado, y rebota a territorio fair, antes de pasar la primera o tercera base, es un Infield fly.

Comentario: Si se marca una interferencia durante un Infield fly, la bola permanece viva y en juego hasta que se determine si la bola es fair o foul. Si es fair, tanto el corredor que interfirió con el defensor como el bateador son out. Si es foul, aunque el elevado sea atrapado, el corredor es eliminado y el bateador regresa a batear.

- 6.46 JUGADOR DEL CUADRO INTERIOR:** Jugadores (normalmente cuatro) que se posicionan en la zona del cuadro interior.
- 6.47 INNING:** Es la parte de un juego en la que los equipos se alternan a la ofensiva y la defensiva y en la cual se realizan tres outs para cada equipo. El turno al bate de cada equipo es una media entrada.
- 6.48 INTERFERENCIA:** Acto que obstaculiza o impide a un jugador realizar una jugada. Las más frecuentes son las siguientes:



- 6.48.1** Interferencia ofensiva es un acto del equipo al bate que interfiere, impide, dificulta o confunde a cualquier defensor que intente realizar una jugada.
- 6.48.2** Interferencia defensiva es un acto de un defensor (normalmente el receptor) que obstaculiza o impide a un bateador pegarle a un lanzamiento.
- 6.48.3** Interferencia por parte de un árbitro ocurre cuando el árbitro de home obstaculiza, impide o estorba el tiro del receptor que está tratando de impedir una base robada, o retirar a un corredor en una jugada de revirada, o cuando una bola bateada de fair toque a un árbitro en territorio de fair, antes de pasar a un defensor, otro que no sea el lanzador.
- 6.48.4** Interferencia de un aficionado ocurre cuando un aficionado, (o un objeto tirado por un aficionado) impide el intento de un jugador de realizar una jugada sobre una bola que esté en juego al ingresar al terreno de juego o extendiendo la mano fuera de las gradas sobre el terreno de juego .
- 6.49** **LEGAL:** Es todo lo que está de acuerdo con estas reglas.
- 6.50** **BOLA VIVA:** Después de que el lanzador entra a la goma con posesión de la bola y el bateador ha asumido su posición en la caja de bateo, el árbitro marca, o señala "Play".
- 6.51** **BATAZO DE LÍNEA:** Es una bola bateada la cual va fuerte y directamente desde el bate hasta un defensor sin tocar el suelo.
- 6.52** **MÁNAGER:** Es la persona designada por el equipo para responsabilizarse de las acciones del equipo en el campo de juego y para representar al equipo en sus comunicaciones con el árbitro y con el equipo contrario .
- 6.53** **MALA CONDUCTA:** Es cualquier acto de deshonestidad, conducta antideportiva o comportamiento no profesional que desprestigia al juego.
- 6.54** **OBSTRUCCIÓN:** Es el acto de un defensor que, sin estar en posesión de la bola y sin estar en el acto de fildear la bola, impide el progreso de cualquier corredor. Véanse las secciones específicas de las reglas para conocer las medidas a tomar.

- 6.55** **INFRACCIÓN U OFENSA:** El equipo al bate.
- 6.56** **ANOTADOR OFICIAL:** Ver Capítulo 5
- 6.57** **ESFUERZO ORDINARIO:** Es el esfuerzo que un defensor de habilidad promedio en una posición de esa liga o clasificación de ligas, debe demostrar en una jugada tomando en consideración las condiciones del terreno de juego y el estado del tiempo.
- 6.58** **ELIMINADO (OUT):** Declaración del árbitro de que un jugador que está intentando alcanzar una base no tiene derecho a dicha base.
- 6.59** **JARDINERO:** Jugadores de los jardines (normalmente tres) que ocupan las posiciones más distantes del home entre los jugadores de cuadro y la valla del outfield.
- 6.60** **PASARSE DE LA BASE:** Es el acto de un jugador a la ofensiva cuando al barrerse en una base, que no sea cuando avanza del home a la primera base, lo hace con tal impulso que pierde el contacto con la base
- 6.61** **REVIRADA:** Cuando un lanzador o receptor tira a una base entre lanzamientos en un intento de retirar a un corredor que está abriendo o a punto de comenzar a robar la siguiente base, o para mantener a un corredor cerca de la base.
- 6.62** **BATEADOR EMERGENTE:** Un jugador sustituto elegible que no está listado en el line up y batea por un jugador que sí está en el line up.
- 6.63** **CORREDOR EMERGENTE:** Un jugador sustituto elegible que no está en el line up y corre por un jugador que sí está en el line up.
- 6.64** **LANZAMIENTO:** La bola lanzada por el lanzador al bateador mientras está en contacto con la goma del lanzador.
- 6.65** **LANZADOR:** El jugador designado para realizar el lanzamiento al bateador.
- 6.66** **PIE PIVOTE DEL LANZADOR:** Es pie que está en contacto con la goma del lanzador cuando el lanzador está en el acto de realizar el lanzamiento.

Nota: Para un lanzador derecho el pie derecho es su pie de pivote.





Para un lanzador zurdo, el pie izquierdo es su pie de pivote.

Alguna parte del pie de pivote del lanzador debe estar en contacto con la goma del lanzador para que el lanzamiento sea legal.

- 6.67 PLAY:** La orden dada por el árbitro para iniciar el juego o reanudarlo.
- 6.68 LANZAMIENTO DE RETORNO RÁPIDO:** Es un lanzamiento que se hace con la clara intención obvia de sorprender al bateador fuera de balance. Esto un lanzamiento ilegal
- 6.69 RETOCAR:** Es el acto de un corredor de regresar a una base, según lo requieran las reglas.
- 6.70 CARRERA (ANOTACIÓN):** Es la anotación que realiza un jugador a la ofensiva que pasa de ser bateador en corredor y toca primera, segunda, tercera y el home en ese orden.
- 6.71 REGLA DE DIFERENCIA DE CARRERAS:** La regla por la cual un juego termina en un punto si un equipo está perdiendo por una cierta cantidad de carreras.
- 6.71.1 SUB-12:**
Si un equipo está perdiendo por quince (15) o más carreras después de haber bateado por lo menos en cuatro (4) entradas, el juego termina en ese punto. Si un equipo pierde por diez (10) o más carreras después de haber bateado al menos cinco (5) entradas, el juego termina en ese punto.
- 6.71.2 SUB-15, SUB-18, SUB-23 Y FEMENINO:**
Si un equipo pierde por diez (10) o más carreras después de haber bateado por lo menos cinco (5) entradas, el juego termina en ese punto.
- 6.71.3 PREMIER12:**
Si un equipo pierde por quince (15) o más carreras después de haber bateado al menos cinco (5) entradas, el juego termina en ese punto. Si un equipo pierde por diez (10) o más carreras después de haber bateado al menos siete (7) entradas, el juego termina en ese punto.

Excepción: Si el último bateador en un juego batea un jonrón fuera

del campo de juego, el bateador-corredor y todos los corredores en base pueden anotar, de acuerdo con las reglas de corrido de bases, y el juego termina cuando el bateador-corredor toca home.

Regla aprobada: El bateador conecta un jonrón fuera del campo de juego para ganar el juego en la última mitad de la séptima entrada o una entrada extra, pero es declarado out por pasar a un corredor anterior. El juego termina inmediatamente cuando se anota la carrera ganadora, a menos que haya dos outs y la carrera ganadora aún no haya llegado al plato cuando el corredor pasa a otro, en cuyo caso la entrada termina y solo contarán aquellas carreras que se anotaron antes de que el corredor pase a otro.

- 6.72 CORRE-CORRE:** Es el acto de la defensiva en un intento de outeliminar a un corredor entre bases.
- 6.73 CORREDOR:** Un jugador a la ofensiva que avanza hacia, o tocando, o regresando a cualquier base.
- 6.74 SAFE:** Es una declaración hecha por el árbitro por la cual el corredor tiene derecho a la base por la que está intentando alcanzar.
- 6.75 POSICIÓN DE LADO:** Es una de las dos posiciones legales de lanzamiento. Usualmente usada con corredores en base.
- Nota:** Cuando hay un corredor o corredores en base, se asume que el lanzador está lanzando usando la posición de "set" si su pie pivote está en contacto y paralelo con la goma de pitcheo, y su otro pie al enfrente de la misma, a menos que le notifique al árbitro que estará lanzando desde la posición de frente ("windup") bajo tales circunstancias antes del comienzo de un turno al bate solo en los siguientes casos:
- Una sustitución por el equipo a la ofensiva
 - Inmediatamente luego del avance de uno o más corredores (es decir, después de que uno o más corredores avancen, pero antes de que se realice el siguiente lanzamiento).
- 6.76 SQUEEZE PLAY:** Jugada mediante la cual un equipo, con un corredor en tercera base, intenta hacerlo anotar a dicho corredor mediante un toque de bola.



- 6.77 STRIKE:** Un lanzamiento legal cuando ha sido marcado por el árbitro. Un strike es:
- 6.77.1** Un lanzamiento legal que hace swing el bateador sin que la bola toque el bate.
 - 6.77.2** Un lanzamiento legal que entra en la zona de strike (ver en Definición de Términos. Ver Apéndice 4 para el diagrama) en vuelo y no le tira.
- Nota:** El árbitro de home debe determinar si el lanzamiento es un strike en relación a la posición del bateador al momento que esté preparado para tirarle a un lanzamiento que cruza el home plate. Cualquier parte de la bola que pase sobre cualquier parte del home, desde la parte inferior de las rodillas hasta el punto medio entre la parte alta de los hombros y la parte superior de los pantalones del uniforme, es un strike. El lanzamiento debe ser juzgado como strike o bola en el momento en que cruza el home, no en el momento en que es atrapado por el receptor.
- Si un lanzamiento golpea el suelo frente al bateador y éste la batea la bola está en juego si es bateada, y es un strike si la falla.
- 6.77.3** Un lanzamiento legal que se convierte en foul no atrapado en vuelo cuando el bateador tiene menos de dos strikes.
 - 6.77.4** Un intento de batear la bola que resulta en un foul no atrapado legalmente.
 - 6.77.5** Un lanzamiento legal que está en la zona de strike y que toca al bateador, sin importar si éste batea o no (la bola queda muerta inmediatamente, el lanzamiento es un strike, ningún corredor puede avanzar y al bateador no se le concede la primera base).
 - 6.77.6** Un lanzamiento de foul tip.
 - 6.77.7** Después de la advertencia ofensiva y el bateador no toma posición en la caja de bateo inmediatamente después de ordenado por el árbitro y expira el límite de 20 segundos.
 - 6.77.8** Se concede si el bateador retrocede deliberadamente en la caja o batea de tal manera que intenta crear interferencia del receptor. Si el swing golpea al receptor o al guante, el bateador será declarado

eliminado. Todos los corredores de base regresarán a la base ocupada en el momento del lanzamiento.

- 6.78 ZONA DE STRIKE:** Es aquella área sobre el home cuyo límite superior es una línea horizontal en el punto medio entre la parte alta de los hombros y la parte alta del pantalón del uniforme, y el nivel bajo es una línea en la parte hueca debajo de las rodillas. La zona de strike será determinada desde la posición del bateador al momento que este está preparado para tirarle a un lanzamiento. Ver el diagrama en el anexo 4.
- 6.79 EMERGENTE:** Un sustituto es un jugador elegible de la lista que no es uno de los jugadores listados en el line up y no ha sido retirado o descalificado.
- 6.80 JUEGO SUSPENDIDO:** Un juego que se detiene debido al clima, toque de queda u otra razón. Se completará en una fecha posterior.
- 6.81 TOCAR:** Es la acción en la que un defensor toca una base con su cuerpo mientras sostiene la bola firme y seguramente en su mano o el guante; o tocando a un corredor con la bola, o con su mano o guante que tiene la bola, (excepto cuando solo lo toca con los cordones que cuelgan), mientras sostiene la bola firme y seguramente con su mano o guante. Sin embargo, no se considera un “toque” si simultánea o inmediatamente después de tocar la base o tocar a un corredor, el defensor deja caer la bola. Para establecer la validez del “toque”, el defensor deberá retener la bola el tiempo suficiente para demostrar que tiene control total de la bola. Si un defensor “toque” a un corredor o una base y deja caer la bola mientras está en el acto de hacer un tiro luego del “toque”, se debe considerar que se realizó el “toque” como realizado.
- 6.82 TIRO:** Un tiro es la acción en la que se impulsa la bola con la mano y el brazo hacia un objetivo determinado y debe distinguirse, siempre, del lanzamiento realizado por el lanzador.
- 6.83 JUEGO EMPATADO:** Es un juego reglamentario, que se declara terminado, cuando ambos equipos tienen el mismo número de carreras.
- 6.84 TIEMPO:** Es el aviso hecho por el árbitro, de una interrupción legal



del juego por cualquier árbitro, durante la cual la bola muerta.

6.85 MOMENTO DEL LANZAMIENTO: El momento de lanzamiento se determinará cuando:

6.85.1 En la posición de frente, cuando el lanzador hace cualquier movimiento relacionado con su envío al home.

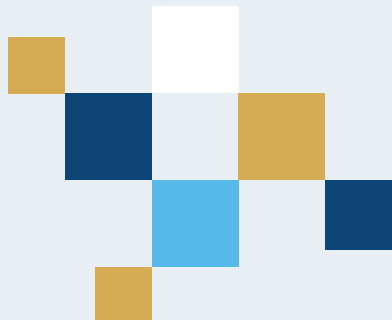
6.85.2 En la posición de lado, cuando el lanzador comienza su movimiento natural asociado con su envío de la bola después de que el lanzador se ha colocado con ambas manos juntas frente a su cuerpo.

6.86 TOQUE: Tocar a un jugador o árbitro es tocar cualquier parte de su cuerpo, o cualquier uniforme o equipamiento que lleve puesto, pero no cualquier joya, llevada por un jugador.

6.87 TRIPLE PLAY: Una jugada realizada por la defensa en la que tres jugadores de la ofensiva son eliminados como resultado de una acción continua sin error entre los outs realizados.

6.88 LANZAMIENTO SALVAJE (WILD PITCH): Es uno tan alto, tan bajo o tan alejado del home que no puede ser manejado con un esfuerzo ordinario por el receptor.

6.89 DE FRENTE: Una de las dos posiciones legales de lanzamiento, normalmente se realiza sin corredores en base



CAPÍTULO 03.

REGLAS DEL BÉISBOL

REGLA 7. JUEGO: COMIENZO Y FINALIZANDO

El juego comienza cuando todos los jugadores defensivos han tomado sus posiciones defensivas en el terreno de juego. El primer bateador del equipo ofensivo tomará su posición en la caja de bateo, el árbitro en jefe cantará "PLAY".

La bola está viva y en juego y permanece viva hasta que el árbitro diga "Tiempo" o la bola quede muerta.

7.1 INICIO DEL JUEGO

El juego comienza cuando el árbitro de home (árbitro en jefe) canta "Play". Después de que el árbitro diga "Play" la bola está viva y en juego.

7.2 POSICIONES DEL EQUIPO OFENSIVO

El equipo ofensivo deberá:

7.2.1 Seguir el orden de bateo presentado por el manager, durante todo el juego a menos que un jugador sea sustituido por otro.

7.2.2 El primer bateador en cada entrada después de la primera será el jugador cuyo nombre siga al del último jugador que haya completado legalmente su turno al bate en la entrada anterior.

7.3 INTERFERENCIA DEL EQUIPO OFENSIVO

Si hay interferencia con una bola viva (tirada o bateada) por cualquier persona que no sean jugadores, coaches o árbitros, los árbitros decidirán si el acto es intencional o no intencional.

7.3.1 Si es intencional, la bola se declarará muerta inmediatamente al momento de la interferencia, y el árbitro impondrá las penalizaciones que a su juicio anulen la acción de la interferencia.

7.3.1.1 Si es intencional si un coach jugador, bateador, fotógrafo u otra persona del terreno de juego tira, pateo o empuja una bola, independientemente del motivo.

7.3.1.2 El árbitro declarará la interferencia intencional y tomará cualquier acción necesaria para rectificar la interferencia,

si es un out, o conceder bases, si un aficionado extiende la mano intencionalmente de las gradas o entra en el terreno de juego. La bola queda muerta inmediatamente.

7.3.2 Si se trata de una interferencia no intencional, la bola permanece viva y en juego. Es interferencia no intencional si un coach de base, un bateador, un fotógrafo o cualquier otro personal de campo trata de evadir la bola y ésta toca a dicho individuo o si toca a dicha persona sin que éste se percate de que la bola venía.

7.3.3 No es interferencia si el jugador está saliendo del terreno de juego durante una jugada y el aficionado interfiere en una posible atrapada en las gradas o por encima de una valla.

7.4 COACHES DE BASE

7.4.1 El equipo a la ofensiva, durante su turno al bate, deberá colocar dos coaches de base uniformados en el campo, que ocupen la caja de coach en la primera base, y la tercera base para dirigir al bateador o corredor.

7.4.2 Los coaches de base deberán permanecer dentro de la caja de coach. En el momento del lanzamiento, el coach de base no puede estar más cerca de la línea de foul que el borde interior de la caja de coach y no más cerca del home plate que el borde frontal de la caja. Un coach puede abandonar la caja de coach para indicar al jugador que se barra o avance o regrese a una base, siempre y cuando no interfiera con la jugada.

Penalización: Ante el reclamo del manager contrario, el árbitro deberá aplicar la regla estrictamente. El árbitro deberá advertir al coach y le ordenará que regrese a la caja. Si el coach no regresa a la caja, deberá ser expulsado del juego.

7.5 POSICIONES DEL EQUIPO DEFENSIVO

Al comienzo de un juego o durante el mismo, todos los jugadores a la defensiva, excepto el receptor, deben estar en territorio fair cuando la bola se pone en juego.

7.5.1 El receptor debe permanecer con ambos pies dentro de las líneas de la caja del receptor hasta que la bola salga de la mano del lanzador.



Penalización: Balk. Todos los corredores se les concede una base.

7.5.2 El lanzador debe estar en una posición legal mientras envía la bola al bateador.

7.5.3 Cualquier jugador defensivo puede colocarse en cualquier parte del territorio fair, excepto el lanzador y el receptor .

7.6 SUSTITUCIONES

7.6.1 Cada equipo tendrá siempre nueve jugadores aptos en el juego.

7.6.2 Cualquier lanzador cuyo nombre aparezca en el line up (orden al bate) podrá ser sustituido después de que el primer bateador contrario (o el sustituto del bateador) haya sido eliminado o haya avanzado a primera base o el equipo haya sido retirado. En caso de lesión o enfermedad, un lanzador puede ser reemplazado inmediatamente. Si el lanzador es reemplazado, el lanzador sustituto lanzará al bateador que esté bateando en ese momento, o a cualquier bateador sustituto, hasta que dicho bateador sea eliminado o llegue a primera base, o hasta que el equipo ofensivo sea retirado, a menos que el lanzador sustituto sufra una lesión o enfermedad que, a juicio del árbitro en jefe, lo incapacite para seguir jugando como lanzador.

Nota: Cuando un lanzador es sustituido como lanzador, pero permanece en el juego, no se le permitirá asumir una posición que no sea la de lanzador más de una vez en la misma entrada.

Un sustituto se convierte en jugador cuando ha sido informado al árbitro en jefe y el nuevo jugador es anotado en el line up (orden al bate) del árbitro en jefe.

Si un lanzador ha entrado en el juego, pero no ha enfrentado a ningún bateador (o retirado la entrada) cuando el juego es detenido por el clima, dicho lanzador puede, pero no está obligado a, continuar lanzando cuando el juego se reanude.

Ningún jugador cambiado por un sustituto antes de la suspensión del juego podrá volver al line up (orden al bate) cuando se reanude el juego.

7.6.3 Cualquier jugador que no sea el lanzador o el bateador designado puede ser sustituido en cualquier momento cuando la bola esté

muerta, y el jugador sustituido debe ocupar el lugar del jugador sustituido en el line up (orden al bate) del equipo.

Nota: Si el lanzador es retirado del juego como lanzador, pero permanecerá en el juego y bateará para el DH, ese cambio debe ser anunciado en el momento en que el lanzador es retirado.

7.6.4 El bateador designado puede entrar al juego en defensa una vez, pero debe batear en la posición original del line up (orden al bate). El lanzador debe entonces batear en la posición dejada libre por el jugador que abandona el juego. Véase la Regla 9.3 sobre el bateador designado.

7.6.5 Si dos o más jugadores sustitutos del equipo defensivo entran en juego al mismo tiempo, para evitar cualquier confusión, el manager deberá inmediatamente informar al árbitro principal la posición de cada uno en el line up (orden al bate) del equipo. Si esto no se hace inmediatamente, el árbitro los colocará en el line up (orden al bate).

Nota: Cuando el lanzador no es el bateador designado, mover al lanzador a una posición defensiva y traer sólo un nuevo jugador sustituto no constituye una sustitución múltiple para el propósito de cambios en el line up (orden al bate). El lanzador removido a la posición defensiva debe batear en el lugar del jugador defensivo reemplazado y el nuevo lanzador debe batear en la posición DH.

Si se está realizando un doble cambio, el manager o coach deberá notificar primero al árbitro de home. El árbitro en jefe debe ser informado de las sustituciones múltiples y del orden de bateo intercambiado antes de que el manager llame a un nuevo lanzador (independientemente si el manager o coach anuncia el doble cambio antes de cruzar la línea de foul). Hacer una señal o cualquier movimiento al bullpen se considerará una sustitución oficial del nuevo lanzador. No está permitido que el manager vaya al montículo, pida un nuevo lanzador y luego informe al árbitro de las múltiples sustituciones con la intención de cambiar el line up (orden al bate).

7.6.6 Un corredor de base no podrá ser sustituido por otro jugador cuyo nombre aparezca o haya aparecido en el line up (orden al bate) de ese juego.



Nota: Esta regla pretende eliminar la práctica de utilizar los llamados corredores de cortesía. No se permitirá a ningún jugador en juego actuar como corredor de cortesía de un compañero de equipo. Ningún jugador que haya estado en el juego y haya sido removido por un sustituto podrá volver como corredor de cortesía. Cualquier jugador que no esté en el line up (orden al bate) si es utilizado como corredor, será considerado como jugador sustituto.

7.6.7 Después de haber sido notificado o confirmado por el Manager u otro coach uniformado del equipo que realiza la sustitución, el árbitro anotará cualquier sustitución en el line up (orden al bate) y anunciará inmediatamente o hará anunciar cualquier sustitución. Si no se anuncia la sustitución, el sustituto se convierte en jugador legal cuando:

7.6.7.1 Si es un corredor, cuando ocupe el lugar de otro corredor de base.

7.6.7.2 Si es un lanzador, cuando ocupe su posición en la goma del lanzador.

7.6.7.3 Si es un jugador defensivo, cuando ocupe la posición normalmente ocupada por el defensor que está siendo sustituido y comienza el juego; o

7.6.7.4 Si es un bateador, cuando ocupe su posición en la caja de bateo.

Nota: Cualquier jugada realizada por, o sobre, cualquiera de los sustitutos no anunciados arriba mencionados será legal. No habrá penalización.

7.6.8 Cualquier otro jugador, excepto un lanzador, que sustituya a un jugador lesionado, podrá realizar cinco lanzamientos de calentamiento.

7.6.9 Un jugador sustituido puede sentarse en el dugout, calentar a los lanzadores y actuar como coach de base. Si un sustituto entra en el juego en lugar de un coach-jugador, el manager podrá pasarlo posteriormente a las cajas de coaches a su discreción.

7.6.10 Un jugador que haya salido del juego no podrá volver a entrar

en el mismo. Si un jugador que ha sido sustituido intenta volver regresar, o reingresa, al juego en cualquier capacidad, el árbitro en jefe ordenará al manager del jugador que retire a dicho jugador del juego inmediatamente al notar la presencia del jugador o al ser informado de la presencia inapropiada del jugador por otro árbitro o por cualquiera de los managers. Si dicha orden de retirar al jugador sustituido se produce antes de que comience la jugada con el jugador indebidamente presente, entonces el jugador sustituto podrá entrar en el juego. Si dicha orden de remover al jugador sustituido se produce después de que la jugada haya comenzado con el jugador sustituido en el terreno de juego, se considerará que el jugador sustituto ha sido removido del juego (además de la remoción del jugador sustituido) y no podrá regresar en el juego.

Nota: Cualquier jugada que ocurra mientras un jugador aparece en el juego después de haber sido sustituido contará. Si, a juicio de un árbitro, el jugador volvió a entrar en el juego sabiendo que había sido removido, el árbitro podrá expulsar al manager.

7.7 JUEGO REGLAMENTARIO

7.7.1 Un juego reglamentario consiste en siete (7) entradas o nueve (9) entradas, a menos que se extienda debido a un empate, o se acorte

7.7.1.1 Porque el equipo local no necesita su mitad de la entrada o necesita solamente una fracción de ella.

7.7.1.2 Porque el árbitro en jefe lo declare terminado el juego.

7.7.2 Si la anotación está empatada al finalizar siete (7) entradas o nueve (9) entradas completas, el juego continuará hasta que:

7.7.2.1 El equipo visitante haya anotado más carreras que el equipo local al finalizar una entrada completada.

7.7.2.2 El equipo local anote la carrera ganadora en una entrada incompleta.

7.7.3 Si un juego se suspende, se trata de un juego reglamentario:

7.7.3.1 Si se han completado cuatro (4) entradas para un juego



de siete (7) entradas y cinco (5) entradas para un juego de nueve (9) entradas.

- 7.7.3.2** Si el equipo local ha anotado más carreras en cuatro entradas o en cuatro y fracción de entrada, que las anotadas por el equipo visitante en cinco medias entradas completas.
- 7.7.3.3** Si el equipo local anota una o más carreras en su mitad de la quinta entrada para empatar la anotación.
- 7.7.4** Si se suspende un juego reglamentario con la anotación empatada, se convertirá en un juego suspendido.
- 7.7.5** Si un juego es pospuesto o suspendido antes de que se haya convertido en un juego reglamentario, el umpireárbitro en jefe lo declarará "No Juego", a menos que el juego sea suspendido de acuerdo con la Regla 7.9, que será un juego suspendido en cualquier momento después de iniciado.
- 7.7.6** La anotación de un juego reglamentario es el número total de carreras anotadas por cada equipo en el momento en que finaliza el juego.
- 7.7.6.1** El juego finaliza cuando el equipo visitante completa su mitad de la séptima entrada si el equipo local está arriba en la anotación.
- 7.7.6.2** El juego finaliza cuando se completa la séptima entrada si el equipo visitante está arriba en la anotación.
- 7.7.6.3** Si el equipo local anota la carrera del triunfo en su mitad de la séptima entrada (o en su mitad de una entrada extra después de un empate), el juego finaliza inmediatamente cuando se anota la carrera del triunfo.
- 7.7.7** Si un juego suspendido termina en el momento en que el árbitro da por terminado el juego, a menos que se convierta en un juego suspendido conforme a la Regla 7.8.

Comentario: Por favor vea los apéndices al final del libro de reglas para las normas de la Confederación Mundial de Béisbol y

Softbol (WBSC). Los juegos de la categoría Sub-12 son de seis (6) entradas.

7.8 JUEGO INTERRUPTIDO (SUSPENDIDO, POSPUESTO Y EMPATADO)

- 7.8.1** Un juego se convertirá en un juego suspendido que deberá completarse en una fecha posterior si el juego se termina por cualquiera de las siguientes razones:
- 7.8.1.1** Toque de queda impuesto por la ley.
- 7.8.1.2** Un límite de tiempo permitido por las reglas de la federación.
- 7.8.1.3** Falla en el alumbrado, mal funcionamiento o error no intencional del operador en un dispositivo o equipo mecánico o de campo bajo el control del equipo local (por ejemplo, una lona o aspersores de agua).
- 7.8.1.4** Oscuridad, cuando una ley impida encendido del alumbrado.
- 7.8.1.5** El estado del tiempo, si un juego reglamentario es dado por terminado mientras una entrada está en progreso y antes de que ésta sea completada, y el equipo visitante ha anotado una o más carreras para tomar la delantera, y el equipo local no ha retomado la delantera.
- 7.8.1.6** Es un juego reglamentario que se suspende con la anotación empatada.
- 7.8.1.7** El partido no se ha convertido en un juego reglamentario (4 $\frac{1}{2}$ entradas con el equipo local al frente, o 5 entradas con el equipo visitante al frente o empatado).

Ningún juego suspendido debido a un toque de queda, el clima, un límite de tiempo, o con una anotación empatada será un juego suspendido a menos que haya progresado lo suficiente como para haber sido un juego reglamentario.

- 7.8.2** Un juego suspendido será reanudado a partir del punto exacto de la suspensión del juego original. El completar un juego suspendido





significa continuar el juego original. El line up (orden al bate) de ambos equipos serán exactamente iguales al line up (orden al bate) al momento de la suspensión. Cualquier jugador podrá ser sustituido por cualquier jugador que no haya participado en el juego antes de la suspensión. Ningún jugador que haya sido sustituido antes de la suspensión podrá regresar al line up (orden al bate).

7.9 JUEGO EMPATADO

Un juego empatado reglamentario será declarado por el árbitro en jefe:

7.9.1 Si la anotación está empatada cuando se termina el juego después de cinco o más entradas empatadas.

7.9.2 Si el equipo local está al bate cuando se termina el juego y ha anotado durante la entrada no completada el mismo número de carreras que el otro equipo.

Cualquier juego reglamentario terminado por el árbitro con la anotación empatada será declarado juego “empatado”.

Nota: Todos los promedios individuales y de equipo de un juego empatado se incorporarán al box score oficial de juego.

7.10 NO JUEGO

El árbitro declarará “No juego” si el juego finaliza antes de que se hayan completado cinco entradas.

Excepción: Si el equipo local batea en la parte baja de la quinta entrada y empata el juego antes de que finalice dicha entrada, el árbitro declarará el juego legalmente empatado.

Si el equipo local ha anotado más carreras o va ganando después de cuatro entradas y media, el árbitro concederá el juego al equipo local y se contará como un juego legal.

7.11 JUEGO FORFITEADO

Un juego se perderá únicamente como último recurso a favor del equipo que no ha cometido la falta en los siguientes casos:

7.11.1 Si un equipo se niega a salir al terreno de juego dentro de los cinco minutos siguientes a que el árbitro haya dado la señal de “Play”, Excepto que el retraso sea inevitable.

7.11.2 Si, una vez comenzado el juego, un equipo se niega a jugar.

7.11.3 Si un equipo utilice tácticas o métodos para retrasar o acortar el juego inevitablemente.

7.11.4 Después de que el árbitro haya advertido a un equipo, éste continúa infringiendo intencionadamente cualquier regla del juego.

7.11.5 Un equipo no obedece de sacar a un jugador del juego dentro de un tiempo razonable.

7.11.6 Se dará por perdido un juego al equipo contrario cuando un equipo no pueda o se niegue a poner nueve jugadores en el terreno de juego.

7.11.7 Si ambos equipos tienen la misma falla y la situación está tan fuera de control que no se puede continuar el juego con seguridad, o si ninguno de los equipos tiene suficientes jugadores disponibles para continuar el juego, se declarará un doble forfait.

7.12 JUEGO PROTESTADO

Para juegos de temporada regular, cada federación nacional deberá adoptar un procedimiento para protestar un juego cuando un manager reclame que la decisión de un árbitro fue dada en violación a estas reglas. No se permitirá ninguna protesta sobre una decisión de juicio tomada por un árbitro.

7.12.1 Cualquier protesta del manager de un equipo debe hacerse en el momento de la jugada que causó la protesta y antes de que se reanude el juego. Si el juego termina con una decisión protestada, el equipo ofendido tiene hasta que todos los jugadores de campo hayan abandonado el territorio fair y el receptor haya salido del círculo de tierra para expresar sus intenciones de protesta. Todas las protestas deben hacerse al árbitro en jefe.

7.12.2 Cuando un mánager reclama que la decisión de un árbitro viola las reglas de la WBSC, el árbitro en jefe debe conceder al mánager el derecho a presentar una protesta; anunciar a cada mánager, al anotador oficial y al sonido local que el juego se está jugando bajo protesta. Por último, el árbitro debe registrar la situación del juego en el momento de la protesta.



- 7.12.3** No se permitirá la repetición de ninguna parte del juego, incluso si se mantiene la protesta, si la jugada en cuestión no afectó al resultado del juego.
- 7.12.4** Si la protesta es aceptada y podría haber influido en el resultado del partido, se repetirá el juego desde el punto de la protesta.
- 7.12.5** Una vez expulsado un manager, no podrá protestar una situación del juego. Si se presenta una protesta, deberá hacerlo el sustituto del manager.

Ejemplo: Con un eliminado y corredores en segunda y tercera base, el bateador conecta un elevado de fair que fue atrapado. El corredor en tercera base toca la base después de la atrapada (pisa y corre) pero el jugador en segunda base no lo hizo. El corredor en tercera había cruzado la base antes del out de la jugada en segunda base para el tercer eliminado. El árbitro no permitió que se anotara la carrera. La cuestión de si los corredores abandonaron sus bases antes de la atrapada y si la jugada en la segunda base se hizo antes de que el jugador en tercera cruzara el home son únicamente cuestiones de juicio y no pueden ser protestadas.

7.13 REGLAMENTACIÓN SOBRE PELEAS

La Confederación Mundial de Béisbol y Softbol (WBSC) no tolera el abuso físico ni las peleas en sus torneos. La reglamentación sobre peleas de la WBSC penaliza a cualquier miembro de un equipo (jugadores, coaches, manager o personal del equipo), por pelearse ya sea antes, durante o después de que se haya jugado un juego. El manager del equipo y sus coaches deben saber que son responsables de las acciones de sus jugadores.

Las sanciones para esta regla serán aplicadas por la comisión técnica del torneo en consulta con el director técnico y el director de árbitros. Los jugadores suspendidos, coaches, manager, o cualquier personal del equipo, tendrán prohibido cualquier comunicación o contacto, directo o indirecto, con el equipo, coaches, manager, o personal del dugout desde el comienzo del juego hasta la finalización del mismo, incluyendo todas las entradas extra.

- 7.13.1** Pelea - Cualquier abuso físico de un adversario, incluyendo el intento de golpear con los brazos, manos, piernas, pies o cualquier

equipamiento de forma combativa o escupir intencionadamente a un adversario.

- 7.13.2** Maltrato físico a oficiales de juego o árbitros - Cualquier amenaza de intimidación física o daño, incluyendo empujones, contacto, patear tierra sobre un árbitro o comisionado técnico, escupir, salpicar, empujar o intentar hacer contacto físico.

- 7.13.3** Personal del equipo que abandona su posición - Cualquier miembro del personal del equipo que abandone su posición para participar potencialmente en una confrontación verbal o física, o en una pelea, incluirá a jugadores, coaches, directivos y personal del equipo.

La posición está determinada por el lugar donde se encuentra el individuo en el momento en que se produce la confrontación. Por ejemplo, en el dugout, en el bullpen, en las cajas de los coaches, en las bases, bateando o en una posición defensiva.

Penalización: Se consideran infracciones del Nivel "A" de la WBSC. Las peleas están sujetas a una suspensión de un mínimo de 3 juegos y hasta dos (2) años, y a una sanción mínima de \$2,000 USD.

Nota: Si se produce una pelea en el dugout, los árbitros deberán mantenerse alejados y dejar que los coaches, managers y otros jugadores deshagan la pelea. Los árbitros deberán intentar identificar a todos los infractores y consultar con su grupo qué medidas consideran necesarias.

REGLA 8. BOLA EN JUEGO

8.1 BOLA VIVA

Después de que el árbitro marque "Play". La bola está viva y en juego hasta que, por causa legal, o el árbitro pida "Tiempo" suspendiendo el juego, con lo que la bola quedará muerta. Mientras la bola está muerta, ningún jugador puede ser eliminado, no se pueden correr las bases y no se pueden anotar carreras, excepto que los corredores pueden avanzar una o más bases como resultado de actos que ocurrieron mientras la bola estaba



viva y en juego (tales como, pero no limitados a, un balk, un tiro sobre la valla, interferencia, un home run, u otro batazo de fair fuera del campo de juego).

Nota: Los árbitros no deben permitir que los jugadores y coaches pidan “Tiempo” innecesariamente cuando sea una táctica obvia para retrasar el juego.

El árbitro no pedirá tiempo hasta que se haya completado una jugada.

- 8.1.1** Si una bola tirada golpea accidentalmente a un coach en territorio de foul, o un lanzamiento o tiro golpea a un árbitro, la bola permanece en juego.
- 8.1.2** Si una bola bateada en fair pasa por todos los jugadores del cuadro interior o es tocada por un jugador y luego toca a un corredor o a un árbitro, la bola está en juego y el corredor no es out. Si dicha bola toca al corredor o al árbitro mientras aún está en vuelo, se considerará un roletazo. No puede ser atrapada como un elevado.
- 8.1.3** Si un defensor, después de hacer una atrapada legal, pisa o cae en cualquier área de bola muerta, la bola queda muerta y cada corredor avanzará una base, sin riesgo de ser eliminado, desde su última base legalmente tocada en el momento en que el jugador entró en dicha área de bola muerta.
- 8.1.4** Se considera que un jugador no ha caído y que la bola está viva si el personal del juego o los espectadores impiden que la persona caiga o pise el dugout o el área de bola muerta.
- 8.1.5** Si el jugador realiza una atrapada legal y atraviesa o sobrepasa cualquier valla o entra en una zona de bola muerta, la bola está muerta incluso si el jardinero cae con los pies por delante. El bateador es out y, si no es el tercer out de una entrada, el corredor o corredores avanzan una base desde la última base legalmente ocupada.
- 8.1.6** Si un casco de bateo desprendido es golpeado accidentalmente con una bola viva, la bola permanece en juego.
- 8.1.7** Si una bola se deteriora parcialmente en un juego, permanecerá en juego hasta que la jugada termine.

- 8.1.8** Si una bola tirada o bateada que permanece en territorio de bola viva golpea accidentalmente a un aficionado, a personal autorizado en el terreno de juego o a un animal, la bola está viva.

Nota: Si un lanzamiento golpea un ave en vuelo u otro animal en el terreno de juego, el lanzamiento será anulado y el juego se reanudará con el conteo anterior.

- 8.1.9** Si una bola bateada toca a un árbitro después de pasar por un jugador del cuadro interior que no sea el lanzador, o es tocada por un jugador del cuadro interior, incluido el lanzador, la bola está en juego.
- 8.1.10** Una bola bateada que golpea en un elevado un cable de alta tensión, la rama de un árbol u otro objeto en el terreno de juego permanece viva, a menos que esté en las reglas de terreno locales.

8.2 BOLA MUERTA DE INMEDIATO - REGRESAN LOS CORREDORES

La bola se convierte en muerta y los corredores regresan cuando:

- 8.2.1** Cuando una bola bateada de foul no es atrapada, los corredores regresan a sus bases. El árbitro principal no pondrá la bola en juego hasta que todos los corredores hayan retocado sus respectivas bases.
- 8.2.2** Cuando una bola es bateada ilegalmente.
- 8.2.3** Cuando un coach interfiere intencionalmente con una bola tirada.
- 8.2.4** Si un bateador le tira a la bola y falla y el “swing” es tan fuerte que lleva el bate completamente alrededor y, a juicio del árbitro, golpea al receptor sin intención o hace contacto con la bola detrás de él, solo se cantará “strike” (no interferencia). Sin embargo, la bola queda muerta, y ningún corredor podrá avanzar en la jugada.
 - 8.2.4.1** Si la bola golpea al receptor y se produce en una situación en la que el bateador normalmente se convertiría en corredor debido a un tercer strike no atrapado por el receptor, la bola quedará muerta y el bateador será declarado out. Ningún corredor puede avanzar.
 - 8.2.4.2** Si el receptor está en el acto de hacer un tiro para retirar a un corredor y el bateador está en la caja de bateo y





su swing normal golpea involuntariamente al receptor o a la bola mientras el receptor está en el acto de tirar, se cantará "Tiempo", y los corredores regresan (a menos que el tiro inicial del receptor retire directamente al corredor).

- 8.2.5** Una bola de fair toca a un corredor en territorio de fair antes de tocar a cualquier jugador del cuadro interior, incluyendo al lanzador o a un árbitro, y antes de pasar a un jugador del cuadro (que no sea el lanzador) que tenga la oportunidad de hacer una jugada con la bola. El corredor que es tocado por la bola de fair es out, y ningún otro corredor puede avanzar o anotar, excepto cuando es forzado.

Nota: Si una bola de fair pasa a través o por un jugador del cuadro interior y toca a un corredor inmediatamente detrás de él o toca al corredor después de haber sido desviada por cualquier jugador del cuadro interior incluyendo al lanzador, el árbitro no declarará al corredor eliminado por haber sido tocado por una bola bateada. Esto se refiere a una bola que pasa a través de las piernas del infielder, o por sus intermediaciones, y golpea al corredor directamente detrás del jugador del cuadro interior. Para tomar una decisión de este tipo, el árbitro debe estar convencido de que la bola pasó a través del jugador y que ningún otro jugador tiene la oportunidad de hacer jugada con la bola.

Penalización: La bola queda muerta y el corredor golpeado por la bola bateada es declarado out. Al bateador se le concede la primera base como un sencillo. Los corredores forzados avanzan.

- 8.2.6** Una bola fair toca a un árbitro antes de tocar a un jugador de cuadro interior y antes de pasar por un jugador de cuadro interior que no sea el lanzador.

Penalización: La bola queda muerta, y al bateador se le concede la primera base como un sencillo. Los corredores avanzan si son forzados.

Nota: Si una bola fair toca a un árbitro después de haber pasado por un jugador de cuadro interior que no sea el lanzador, o después de haber sido tocada por un jugador del cuadro interior, incluido el lanzador, la bola estará en juego.

- 8.2.7** Se señala interferencia sobre otro corredor.

Nota: Si el árbitro declara out al bateador, al bateador-corredor o a un corredor por interferencia ofensiva, todos los demás corredores deberán regresar a la última base que alcanzaron legalmente en el momento de la interferencia.

- 8.2.8** Si cualquier corredor interfiere intencionadamente con una bola bateada o tirada con un casco u otro equipo personal, la bola queda muerta, el corredor es out, y cualquier corredor que se encuentre antes de la interferencia deberá regresar a la última base ocupada en el momento de la interferencia. Al bateador-corredor se le concede la primera base.

- 8.2.9** Si un jugador del cuadro interior llega hasta un dugout, bullpen o área de bola muerta para atrapar una bola elevador de foul y un oponente interfiere con el intento de atrapada, el bateador será declarado out y ningún corredor avanzará.

8.3 BOLA MUERTA NO DE INMEDIATO - LOS CORREDORES REGRESAN O AVANZAN

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

- 8.3.1** El árbitro de home interfiere con el tiro del receptor intentando impedir una base robada o retirar a un corredor en una jugada de "revirada", los corredores no pueden avanzar.

Nota: Se hará caso omiso de la interferencia, si el tiro del receptor elimina al corredor.

- 8.3.2** El bateador interfiere con el fildeo o tiro del receptor saliéndose de la caja de bateo o realizando cualquier otro movimiento que obstaculice la jugada del receptor en la base.

Penalización: El bateador es out. A menos que el corredor que intenta avanzar sea eliminado, o si el corredor que intenta anotar es eliminado por interferencia del bateador.

8.4 BOLA MUERTA DE INMEDIATO - LOS CORREDORES AVANZAN

La bola se convierte en muerta y los corredores de base avanzan una base sin riesgo de ser eliminados cuando:



8.4.1 Un lanzamiento legal golpea a un corredor que intenta anotar.

Excepción: Cualquier lanzamiento legal que golpea a un corredor tratando de anotar, la bola muerta de inmediato, los corredores de base avanzan si estaban robando con el lanzamiento. Si no estaban robando, todos los corredores de base permanecen en la base que ocupaban en el momento del lanzamiento.

8.4.2 Un lanzamiento toca a un bateador o cualquier parte de su ropa mientras está en la posición legal de bateo. Los corredores si son forzados avanzan. Esto no incluye ninguna joya.

8.4.3 Un aficionado o cualquier otro individuo interfiere intencionadamente con cualquier bola tirada o bateada. La bola está muerta en el momento de la interferencia y el árbitro impondrá las penalizaciones para anular el acto de interferencia.

8.4.4 Un lanzamiento que se atora en el equipo del árbitro o del receptor que no sea el guante del receptor y permanece fuera de juego, o pasa por encima, atraviesa o se incrusta en el acolchado del campo de la valla.

8.4.5 Cuando un jugador de campo, después de efectuar una atrapada legal, pisa o cae en cualquier zona fuera de juego. La bola queda muerta y todos los demás corredores avanzan una base desde su última base legalmente ocupada en el momento en que el jugador entró en el área de fuera de juego.

8.5 PIDIENDO TIEMPO Y BOLA MUERTA

8.5.1 Cuando un árbitro detenga el juego, cantará "Tiempo". Cuando el árbitro principal diga "Play", se levantará la suspensión y se reanudará el juego. Entre la marcación de "Tiempo" y la marcación de "Play" la bola está muerta.

8.5.2 La bola queda muerta cuando un árbitro pide "Tiempo". El árbitro principal deberá pedir "tiempo":

8.5.2.1 Cuando, a su juicio, el tiempo, la oscuridad o condiciones similares imposibiliten la continuación inmediata del juego.

8.5.2.2 Cuando la falta de luz dificulte o impida a los árbitros seguir la jugada.

8.5.2.3 Cuando un accidente incapacite a un jugador o a un árbitro.

8.5.2.4 Si un corredor sufre un accidente que le impida llegar a una base a la que tiene derecho, como en el caso de un home run bateado fuera del terreno de juego, o una concesión de una o más bases, se permitirá a un corredor sustituto para completar la jugada.

8.5.2.5 Cuando un manager solicita "Tiempo" para una sustitución, o para una conferencia con uno de sus jugadores.

8.5.2.6 Cuando un árbitro desea examinar la bola, consultar con uno de los managers, o por cualquier causa similar.

8.5.2.7 Cuando un defensor, luego de atrapar un elevado, pisa o se cae dentro de cualquier área fuera de juego; Todos los demás corredores deben avanzar una base sin riesgo de ser outeliminados desde la última base legalmente tocada al momento que el defensor entró al área fuera de juego.

8.5.2.8 Cuando un árbitro ordena que un jugador o cualquier otra persona sea expulsada del campo de juego.

8.5.2.9 Excepto en los casos indicados en las Reglas 8.5.2.2 y 8.5.2.3, ningún árbitro pedirá "Tiempo" mientras una jugada está en progreso.

8.5.2.10 Un jugador o árbitro se lesiona. Si la lesión ocurre durante una bola en juego, no se marcará tiempo hasta que no sea posible ningún avance o eliminado. Si un jugador se lesiona y no puede avanzar a la base otorgada, se puede utilizar un corredor sustituto para completar la jugada.

8.5.2.11 Una circunstancia inusual interfiere en el desarrollo normal del juego. Tal como, aficionados corriendo en el campo, animal, bola u otro objeto en el campo.

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

8.6 CONDUCTA ANTIDeportiva

Ningún manager, jugador, coach o personal del equipo deberá en ningún momento:

- 8.6.1** Incitar o intentar incitar, verbalmente o con señas, a que se discuta la decisión de un árbitro y se incite potencialmente a una manifestación por parte de los aficionados.
 - 8.6.2** Pedir “Tiempo” o emplear cualquier otra palabra o frase o cometer cualquier acto mientras la bola está en juego con el propósito obvio de intentar que el lanzador cometa un balk.
- Penalización:** El infractor será expulsado del juego y deberá abandonar el terreno de juego y, si se cometió un “balk” será nulificado.
- 8.6.3** Usar lenguaje que de alguna manera se refiera o refleje en los jugadores contrarios, un árbitro o cualquier aficionado.
 - 8.6.4** Hacer contacto intencional con cualquier árbitro de cualquier manera.
 - 8.6.5** Colocarse en la línea de visión del bateador y, con intención antideportiva y deliberada, actuar de actuar de forma que distraiga al bateador.

RULE 9. BATEO**9.1 ORDEN AL BATE**

- 9.1.1** Cada jugador del equipo a la ofensiva se convertirá en bateador y deberá ocupar una posición dentro de la caja de bateo en el orden en que aparezca su nombre en el line up (orden a, bate) de su equipo.
- 9.1.2** El line up (orden al bate) se seguirá durante todo el partido a menos que un jugador sea sustituido por otro. En ese caso, el sustituto ocupará el lugar del jugador sustituido en el line up (orden al bate).

- 9.1.3** Después de la primera entrada, el primer bateador de cada entrada será el jugador cuyo nombre sigue al del último jugador que legalmente completó su turno al bate en la entrada anterior.

9.2 BATEADOR

Un jugador ofensivo que entra en la caja de bateo con la intención de ayudar a su equipo a anotar carreras. Continúa siendo un bateador hasta que es declarado out por el árbitro o se convierte en un bateador-corredor.

9.3 BATEADOR DESIGNADO

El bateador designado (DH) es un jugador designado para batear por el lanzador inicial y todos los lanzadores siguientes.

Principios básicos:

- 9.3.1** Un bateador puede ser designado para batear por el lanzador inicial y todos los lanzadores siguientes en cualquier juego sin afectar de otra manera el estatus del lanzador(es) en el juego. Un bateador designado para el lanzador, si lo hay, debe ser seleccionado antes del juego y debe ser incluido en el line up (orden al bate) inicial presentadas al árbitro en jefe. Si un manager presenta 10 jugadores en su line up (orden al bate) de su equipo, pero omite identificar a uno de ellos como el bateador designado, y el árbitro o cualquiera de los dos managers (o el designado de cualquiera de los managers para presentar su line up (orden al bate) de su equipo) advierte el error antes de que el árbitro principal llame a “play” para comenzar el juego. Es importante que el árbitro en jefe y los representantes de ambos equipos comprueben que los line ups (órdenes al bate) presentadas en la reunión previa al juego son correctas.
- 9.3.2** El bateador designado nombrado en el line up (orden al bate) inicial deberá presentarse a batear al menos una vez, a menos que el equipo contrario cambie de lanzador, o el bateador designado se enferme o se lesione antes de que el jugador de su puesto en la alineación venga a batear.
- 9.3.3** No es obligatorio que un equipo designe un bateador por el lanzador. Si el lanzador abridor aparece en el line up (orden al bate), el lanzador se convierte automáticamente en el DH. En este caso, el lanzador debe ser considerado como dos jugadores, lanzador y DH (P/DH) y puede ser sustituido como tal.

- 9.3.4** Se pueden utilizar bateadores emergentes por el bateador designado. Cualquier bateador sustituto de un bateador designado se convierte en el bateador designado. Un bateador designado que sea sustituido (incluyendo un P/DH que ha sido sustituido como DH) no podrá regresar de nuevo en el juego para realizar ningún tipo de función.
- 9.3.5** El bateador designado puede ser utilizado en la defensiva y continuar bateando en el mismo turno del line up (orden al bate), pero, en ese caso, el lanzador entonces deberá batear en lugar del defensor sustituido a quien se sustituyó, a menos que se haga más de una sustitución, en cuyo caso el manager deberá asignar los turnos correspondientes en el line up (orden al bate).
- 9.3.6** El bateador designado puede ser sustituido por un corredor y este corredor se convierte en el bateador designado. El bateador designado no puede ser utilizado como corredor emergente.
- 9.3.7** El bateador designado está “fijo” en el line up (orden al bate). No se podrán efectuarse sustituciones múltiples, que alteren la rotación del bateador designado.
- 9.3.8** Cuando que el lanzador del juego sea cambiado del montículo a una posición a la defensiva, este movimiento terminará la actuación del bateador designado para ese equipo, por el resto del juego.
- 9.3.9** Cuando un bateador emergente batea por cualquier jugador en el line up (orden al bate) y luego entra al juego a lanzar, este movimiento terminará la actuación del bateador designado para ese equipo, por el resto del juego.
- 9.3.10** El lanzador del juego solo puede batear o correr por el bateador designado y convertirse en el P/DH.
- 9.3.11** Si un manager presenta 10 jugadores en su line up (orden al bate) de su equipo, pero omite identificar a uno de ellos como bateador designado, y el manager contrario, luego de haber comenzado el juego, le señala al árbitro principal la omisión de identificar un bateador designado, entonces:
- 9.3.11.1** El lanzador debe batear en el turno del line up (orden al bate) del jugador que no ha asumido una posición defensiva, si el equipo ha ocupado el terreno a la defensiva, o

- 9.3.11.2** Si el equipo aún no ha ocupado el terreno a la defensiva, el lanzador ocupará el lugar de cualquier jugador del line up (orden al bate), según escoja el manager de ese equipo.
- 9.3.12** Una vez que un bateador designado asume una posición defensiva que no sea la del lanzador (es decir, convirtiéndose en el P/DH), dicho movimiento termina la actuación del bateador designado para ese equipo, por el resto del juego.
- 9.3.13** No es necesario anunciar al sustituto del bateador designado hasta que el bateador designado tome su turno al bate.
- 9.3.14** Si un defensor va al montículo (es decir, sustituye al lanzador), este movimiento terminará con el rol del bateador designado para ese equipo, por el resto del juego. El bateador designado puede asumir la posición del jugador defensivo en el campo.

Nota: Cuando el P/DH es sustituido como bateador designado, puede permanecer en el juego como lanzador. Sin embargo, el P/DH no puede moverse después a una posición defensiva y no puede volver como bateador designado. Una vez que un jugador abandona el line up (orden al bate) ofensivo no puede volver.

Si un lanzador del juego es cambiado del montículo a una posición defensiva, esto terminará el papel del bateador designado por el resto del juego. El lanzador que acaba de ser retirado del montículo puede batear en el lugar del bateador designado en el line up (orden al bate); o si se realiza más de una sustitución defensiva, el lanzador (no un P/DH) puede batear en lugar de cualquiera de los jugadores sustituidos (el manager designará el lugar en el orden de bateo al árbitro). El jugador puede regresar como lanzador una vez a menos que el lanzador haya sido removido como lanzador en una segunda visita durante la misma entrada o después de la tercera conferencia defensiva cargada que involucre a un manager o coach.

En el momento de un cambio de lanzador, el manager indicará al árbitro de home el estado de juego del jugador retirado. Una vez que el manager ha llegado al dugout, el manager no puede mover al lanzador emergente (o P/DH) a una posición defensiva o hacer que el lanzador emergente permanezca como DH.

Ejemplo: Jones es el lanzador de relevo del equipo local, lanza en la parte alta de la novena entrada. No estaba jugando como P/

DH. Para la parte alta de la décima entrada, Jones se movió a la primera base y el lanzador relevista Smith entró al juego como lanzador. Jones fue colocado en el octavo lugar en el line up (orden al bate) donde el primera base Carter estaba bateando, y Smith fue colocado en el tercer lugar para el DH Anderson.

9.4 LA CAJA DE BATEO

9.4.1 El bateador tomará su posición en la caja de bateo inmediatamente cuando sea su turno al bate.

9.4.2 El bateador no puede abandonar su posición en la caja de bateo después de que el lanzador llegue a la Posición de lado o comience su movimiento para lanzar de Windup.

Penalización: Si el lanzador realiza su lanzamiento, el árbitro deberá cantar "bola" o "strike", según corresponda.

9.5 REGLA DE LA CAJA DE BATEO

Esta regla está diseñada para acelerar el juego controlando las acciones del bateador entre lanzamientos.

9.5.1 El bateador debe mantener un pie en la caja de bateo entre lanzamientos. Si no mantiene un pie en la caja de bateo, el bateador será castigado con un strike. El bateador sólo puede salir de la caja de bateo con ambos pies en las siguientes circunstancias:

9.5.1.1 Cuando la bola es bateada.

9.5.1.2 En un swing, siempre que sea el impulso del swing el que lo saque de la caja de bateo.

9.5.1.3 El bateador es movido de la caja de bateo por un lanzamiento.

9.5.1.4 Ocurre un lanzamiento malo "wild pitch" o se le escapa la bola al receptor "passed ball"

9.5.1.5 En un intento de jugada en el home o por el receptor sobre un corredor que avanza o por cualquier jugador.

9.5.1.6 Si el receptor está intentando hacer una jugada (por ejemplo, atrapando un elevado).

9.5.1.7 Si se ha pedido tiempo, o el árbitro de home abandona su posición para realizar otras tareas no relacionadas directamente con la realización de jugadas.

9.5.1.8 Si el lanzador abandona el montículo.

9.5.1.9 En una cuenta de tres bolas que el bateador piensa que el lanzamiento fue una bola.

9.5.1.10 En un check swing.

9.5.1.11 En un intento de toque de bola.

Penalización: Una demora del juego causada por la falta del bateador de mantener un pie en la caja de bateo entre lanzamientos resultará en que la bola sea declarada muerta y se conceda un strike contra el bateador. El árbitro de home cantará y señalará "BOLA MUERTA", señalará la caja de bateo y dirá "VIOLACIÓN DE LA CAJA DE BATEO", marcándole un strike al bateador y dando la nueva cuenta.

9.5.2 El bateador podrá salirse la caja de bateo y del área de tierra que rodea el home, cuando se pida "tiempo" con el propósito de:

9.5.2.1 Hacer una sustitución.

9.5.2.2 Una conferencia ofensiva.

9.5.2.3 Una conferencia defensiva.

9.5.2.4 Una lesión o posible lesión.

9.6 UNA BOLA

Una bola es:

9.6.1 Un lanzamiento a la que el bateador no le tira, y que no entra en la zona de strike en su vuelo.

9.6.2 Marcación por el árbitro cuando el lanzador hace un lanzamiento ilegal o un lanzamiento de retorno rápido con las bases desocupadas a menos que el bateador llegue safe a la base.



- 9.6.3** Marcación por el árbitro cuando el lanzador toma la señal desde una posición ilegal.
- 9.6.4** Marcada por el árbitro cuando el lanzador no comienza su movimiento de lanzamiento dentro de los 20 segundos en violación de la regla del reloj.
- 9.7 ACCIÓN ILEGAL DEL BATEADOR**
Un bateador es out por acción ilegal cuando:
- 9.7.1** Batea la bola teniendo uno o ambos pies sobre el terreno completamente fuera de la caja de bateo o al tocar el home; o
- 9.7.2** Una bola bateada con un bate ilegal. Un bate que, a juicio del árbitro, ha sido alterado o manipulado
- Comentario:** Se considerará que el bateador ha utilizado o ha intentado utilizar un bate ilegal si el bateador entra con dicho bate a la caja de bateo.
- No se permitirá ningún avance en las bases (excepto los avances que no sean causados por el uso de un bate ilegal, por ejemplo: robo de base, “balk”, “wild pitch”, “passed ball”) y cualquier out u “outs” realizados durante una jugada se mantendrán. Además de ser declarado out, el bateador será expulsado del juego.
- 9.7.3** Cuando se cambia de una caja de bateo a la otra mientras el lanzador está en posición listo para lanzar
- 9.7.4** Cuando interfiere con el fildeo o tiro del receptor saliéndose de la caja de bateo o al realizar cualquier otro movimiento que estorbe la jugada del receptor en home.
- 9.7.5** Cuando tira su bate en territorio “fair” o “foul” y le pega al receptor (incluyendo el guante del receptor) mientras el receptor estaba tratando de atrapar un lanzamiento con corredor(es) en base y/o el lanzamiento era el tercer “strike”.
- Excepción:** Si el bateador interfiere con el receptor, el árbitro principal cantará “interferencia.” El bateador es out y la bola quedará muerta. Ningún jugador podrá avanzar con tal interferencia (interferencia ofensiva), y todos los corredores deberán regresar a la última base que, a juicio del árbitro, fue

legalmente tocada al momento de la interferencia.

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

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

9.8 BOLA BATEADA ILEGALMENTE

Una bola bateada, fair o foul, por el bateador cuando uno o ambos pies del bateador están en el suelo completamente fuera de las líneas de la caja de bateo, o una bola bateada con un bate ilegal.

Nota: Si se hace swing al lanzamiento y es fallado, se cantará strike.

Penalización: El bateador es out.

9.9 BATEANDO FUERA DE TURNO

- 9.9.1** Un bateador será declarado out, en apelación, cuando deje de batear en el turno que le corresponde, y otro bateador completa un turno al bate en su lugar.
- 9.9.2** El bateador debido puede tomar su lugar en la caja de bateo en cualquier momento antes de que el bateador indebido se convierta en corredor o sea eliminado, y cualquier bola o “strike” si las hay, serán cargadas al bateador debido en su turno al bate.
- 9.9.3** Cuando un bateador indebido se convierte en corredor o es eliminado, y el equipo a la defensiva apela al árbitro, antes del primer lanzamiento al próximo bateador de cualquiera de los dos equipos, o antes de cualquier jugada o intento de jugada, el árbitro declarará (1) out al bateador debido; y (2) nulificará cualquier avance o anotación debido a una bola bateada por el bateador indebido o por un avance a primera base del bateador indebido





por un sencillo, un error, una base por bolas, ser golpeado por un lanzamiento o de cualquier otro modo.

- 9.9.4** Si un corredor avanza, en una base robada, “balk”, “wild pitch”, o “passed ball”, mientras el bateador indebido está al bate, tal avance será legal.
- 9.9.5** Cuando un bateador indebido se convierte en corredor o es eliminado, y se hace un lanzamiento al siguiente bateador de cualquier equipo, antes de hacerse una apelación, el bateador indebido se convierte un bateador legal, y los resultados de su turno al bate quedan legalizados.
- 9.9.6** Cuando el bateador debido es eliminado por haber dejado de batear en su turno, el siguiente bateador será aquel cuyo nombre siga al bateador debido que ha sido decretado out.
- 9.9.7** Cuando un bateador indebido se convierte en bateador debido, por no haberse hecho una apelación antes del siguiente lanzamiento, el próximo bateador será aquel cuyo nombre siga al bateador indebido que ha sido legalizado. Desde el momento en que las acciones del bateador indebido son legalizadas, el orden al bate continúa con el nombre siguiente al bateador indebido que ha sido legalizado.

Nota: El árbitro no le avisará a nadie sobre la presencia de un bateador indebido en la caja de bateo. Esta regla tiene por objetivo requerir una vigilancia constante de parte de los jugadores y managers de ambos equipos.

Hay dos puntos fundamentales que deben tener presentes:

- Cuando un bateador batea fuera de turno, el bateador debido será el jugador declarado out.
- Si un bateador indebido batea y alcanza una base o es eliminado, y no se hace ninguna apelación antes de un lanzamiento al siguiente bateador, o antes de una jugada o intento de jugada, se considera que ese bateador indebido ha bateado en su turno debido y ello establece el line up (orden al bate).

Ejemplo:

Jugada 1: Corredores en primera y tercera. Charles batea en lugar de Baker. Charles batea al short stop; corredor forzado en segunda; Charles llega a salvo a primera; el corredor de tercera

anota. Se hace una apelación.

Regla: Baker es declarado out. Los corredores regresan a primera y tercera. Charles es el siguiente bateador.

Jugada 2: Corredores en primera y tercera. Charles batea en lugar de Baker. Charles conecta al short stop; corredor forzado en segunda; Charles es out en primera por doble play; el corredor en tercera anota. Se hace una apelación.

Regla: Baker es declarado out. Los corredores regresan a primera y tercera. Charles es el siguiente bateador.

9.10 INTERFERENCIA DEL RECEPTOR

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

Ejemplo: Jugadas en las que el manager puede escoger tomar la jugada:

Corredor en segunda base. El receptor interfiere con el bateador cuando éste toca la bola de fair avanzando el corredor a tercera base. El manager podría escoger tener un corredor en tercera con un out en la jugada en lugar de tener corredores en primera y segunda.

Corredor en tercera, un out, el bateador conecta un elevado a los jardines, con el cual el corredor de tercera anota, pero se cantó interferencia del receptor. El manager del equipo a la ofensiva puede escoger el aceptar la carrera y permitir que el bateador sea declarado out o dejar que el corredor permanezca en tercera y se le conceda la primera base al bateador.

Cualquier corredor que intente robar en una interferencia del receptor en el swing del bateador le será otorgada la base a la que el corredor está intentando alcanzar. Si un corredor no está





intentando robar en la interferencia del receptor, el corredor no tiene derecho a la siguiente base, a menos que sea forzado a avanzar debido a que al bateador se le concede la primera base.

Si un corredor tratando de anotar desde tercera mediante un robo o jugada de squeeze play, el bateador se le otorga la primera base, la carrera cuenta y todos los demás corredores avanzan una base en el “balk” creado por la interferencia.

9.11 CUANDO EL BATEADOR O EL BATEADOR-CORREDOR ESTÁ FUERA

Un bateador es out cuando:

- 9.11.1 Su batazo de fair o foul de aire (otro que no sea un foul tip) es legalmente atrapado por un defensor.
- 9.11.2 Un tercer “strike” marcado es legalmente atrapado por el receptor, swing o foul tip.
- 9.11.3 Un tercer “strike” no es atrapado por el receptor, cuando la primera base esté ocupada antes de que haya dos outs.
- 9.11.4 Después de un tercer strike o después de batear un batazo de fair, él o la primera base son tocados antes que él toque primera base.
- 9.11.5 Después de batear o realizar un toque de fair, su bate le pega a la bola por segunda vez en territorio fair. La bola queda muerta y ningún corredor podrá avanzar. Si el bateador-corredor deja caer su bate y la bola rueda contra el bate en territorio fair y, si a juicio del árbitro, no hubo intención de interferir con la trayectoria de la bola, la bola estará viva y en juego. Una bola bateada que le pega al bateador o a su bate, será decretada foul si el bateador está en su posición legal dentro de la caja de bateo.
- 9.11.6 Toca la bola de foul en el tercer strike.
- 9.11.7 Se batea a un tercer strike y falla y la bola toca cualquier parte del cuerpo del bateador o no se batea, y la bola lanzada golpea al bateador mientras el lanzamiento está en la zona de strike.
- 9.11.8 Tiene un pie completamente fuera de las líneas de la caja de bateo y tocando el suelo.
- 9.11.9 Su bola bateada de fair lo toca antes de tocar a un defensor.

- 9.11.10 Después de batear o tocar una bola que continúa moviéndose sobre territorio foul, desvía intencionalmente el curso de la bola de cualquier forma mientras corre a primera base.

- 9.11.11 Al correr la última mitad de la distancia entre el home y la primera base, mientras el equipo defensivo fildea la bola y tira hacia primera base, el bateador corre por fuera (hacia la derecha) de la línea de tres pies, o por dentro (hacia la izquierda) de la línea de “foul”, y al hacerlo, a juicio del árbitro, interfiere con el defensor que está recibiendo el tiro en primera base, en cuyo caso la bola estará muerta; con la excepción de que el bateador puede correr por fuera (hacia la derecha) de la línea de tres pies o por dentro (hacia la izquierda) de la línea de “foul” para evitar interferir con un defensor que trata de fildear una bola bateada.

Comentario: Las líneas que marcan el carril de tres pies son parte de ese carril y se requiere que un bateador-corredor tenga ambos pies dentro del carril de tres pies o en las líneas que marcan el carril. Al bateador-corredor se le permite salir del carril de tres pies por medio de un paso, zancada, extensión o deslizamiento en las inmediaciones de la primera base con el único propósito de tocar la primera base.

- 9.11.12 Un jugador de cuadro interior deja caer intencionalmente un elevado fair o un batazo de línea, estando ocupada la primera base, primera y segunda, primera y tercera, o primera, segunda y tercera, menos de dos outs.

Regla Aprobada: En esta situación, el bateador no es out si el jugador del cuadro interior permite que la bola caiga al terreno sin tocarla, excepto cuando se aplica la regla del infield fly.

- 9.11.13 Un corredor precedente, a juicio del árbitro interfiere intencionalmente con un defensor que está tratando de atrapar una bola tirada o hacer un tiro con la intención de completar cualquier jugada.

Nota: La bola se declara muerta y los corredores deben regresar a la base que ocupaban en el momento del lanzamiento.

- 9.11.14 Con dos out, corredor en tercera base y el bateador con dos strikes, el corredor intenta el robo del home en un lanzamiento



legal y la bola toca al corredor en la zona de strike del bateador. El árbitro cantará el “tercer strike”, el bateador es out y la carrera no cuenta; con menos de dos out, el árbitro cantará el “tercer strike”, la bola queda muerta y la carrera cuenta.

- 9.11.15** Un miembro de su equipo (otro que no sea un corredor) impide el intento de un defensor de atrapar o fildear una bola bateada.

REGLA 10. BASE RUNNING

El corrido por las bases ocurre una vez que el bateador llega safe a la primera base. Los corredores de base intentan entonces avanzar a segunda base, tercera base y finalmente anotar en home antes de que haya tres outs.

10.1 ORDEN LEGAL DE TOCAR LAS BASES

El corredor debe tocar cada base en orden legal (primera, segunda, tercera y home) y, cuando se vea forzado a regresar mientras la bola está en juego, deberá retocar todas bases en orden inverso.

Penalización: Por no tocar una base al avanzar o regresar. El corredor es out si el defensor lo toca con la bola en sus manos antes de regresar a cada base no tocada. Si la base omitida fue una a la que el corredor fue forzado, el corredor es out cuando es tocado o si la bola es retenida por un defensor en cualquier base que el corredor no tocó (incluyendo el home).

Luego de haber adquirido posesión legal de una base, corra las bases en orden inverso con el propósito de confundir al equipo a la defensiva o hacer una burla del juego. El árbitro inmediatamente pedirá tiempo y declarará out al corredor.

Si un corredor está en tira y tira entre bases y el siguiente corredor ocupa la misma base que el primer corredor ha abandonado, el segundo corredor no puede ser eliminado mientras ocupa dicha base. Sin embargo, si el primer corredor regresa a salvo a la última base que tocó y ambos corredores están entonces ocupando la misma base, el segundo corredor es out, si es tocado con la bola y no hay forzado.

Nota: Ningún corredor avanzará en una jugada de interferencia señalada sobre otro corredor. Se considera que un corredor ocupa una base hasta que haya alcanzado y tocado legalmente la siguiente base.

El hecho de que un corredor precedente no toque o vuelva a retocar una base (y que, por lo tanto, sea declarado out) no afectará al estatus de un corredor siguiente que toque cada base en el orden apropiado, excepto que haya dos outs, un corredor siguiente no puede anotar una carrera cuando un corredor precedente es declarado out por no tocar una base.

10.2 EL BATEADOR SE CONVIERTE EN CORREDOR DE BASE

El bateador se convierte en corredor de base:

- 10.2.1** Inmediatamente después de que conecta un fair.

Nota: Si el bateador conecta un lanzamiento que toca primero el suelo, la jugada seguirá su curso como si él hubiera bateado la bola en vuelo.

- 10.2.2** El tercer strike cantado por el árbitro no es atrapado, siempre que:
- La primera base esté desocupada.
 - La primera base esté ocupada con dos out.

Nota: Un bateador que no se da cuenta de su situación, en un tercer “strike” que no fue atrapado, y que no está en proceso de correr hacia la primera base, deberá ser declarado out una vez salga del círculo de tierra que rodea el área de home.

- 10.2.3** Si el lanzamiento toca el suelo, y en el rebote pasa por la zona de strike es una bola. Si tal lanzamiento toca al bateador, se le concederá la primera base. Si el bateador le hace swing a dicho lanzamiento después de dos strikes, la bola no podrá ser considerada como atrapada.

- 10.2.4** Cuando un batazo fair golpea a un árbitro o a un corredor en terreno fair, después de haber pasado a un defensor, que no sea el lanzador, o después de haber sido tocada por un defensor, incluyendo al lanzador.

- 10.2.5** Cuando un elevado fair, pasa encima de una valla o cae en las tribunas a una distancia de 250 pies (76.2 m) o más de la base de

home. Tal batazo 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 (76.2 m) del home da derecho al bateador de llegar solamente a la segunda base.

- 10.2.6** Cuando un batazo fair, después de haber tocado el suelo, rebota hacia a las tribunas o pasa a través de ellas, por encima o por debajo de una valla, o a través o por debajo de la pizarra de anotaciones, o a través o por debajo de arbustos o enredaderas en la valla, en cuyo caso el bateador y todos los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases.
- 10.2.7** Cuando un batazo fair, después de haber tocado el suelo, rebota hacia a las tribunas o pasa a través de ellas, por encima o por debajo de una valla, o a través o por debajo de la pizarra de anotaciones, o a través o por debajo de arbustos o enredaderas en la valla, en cuyo caso el bateador y todos los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases.
- 10.2.8** Cuando cualquier batazo fair que después de rebotar en el suelo, es desviada por un jugador del equipo defensivo hacia las tribunas, o por encima o por debajo de una valla en territorio fair o foul, en cuyo caso, el bateador y todos los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases.
- 10.2.9** Cuando cualquier elevado “fair” es desviado por un defensor hacia las tribunas, o encima de la valla hacia territorio “foul”, en cuyo caso el bateador tendrá derecho a avanzar a segunda base; pero si la bola es desviada a las tribunas o sobre la valla en territorio “fair”, el bateador tendrá derecho a un home run. Sin embargo, si tal elevado en territorio “fair” fuera desviado en un punto menor de 250 pies (76.2 m) del home, el bateador tendrá derecho a dos bases solamente.
- El bateador se convierte en corredor y tiene derecho a primera base sin riesgo de ser eliminado (siempre y cuando avance hacia la primera base y la toque).
- 10.2.10** Después de que el árbitro haya cantado cuatro bolas o si se concede una base por bolas intencional.
- 10.2.11** Cuando es tocado por un lanzamiento al que no intenta batear, la bola queda muerta inmediatamente.

- 10.2.11.1** Un bateador no puede hacer un movimiento para ser golpeado intencionadamente por el lanzamiento, sin importar dónde esté el lanzamiento. También debe evitar ser golpeado siempre que sea posible, a menos que el lanzamiento se encuentre dentro de la caja de bateo ocupada por el bateador. Si se determina que la reacción del bateador es intencional, entonces:
- Si la bola se encuentra en la zona de strike cuando toca al bateador, o si el bateador se mueve para ser golpeado intencionalmente por el lanzamiento, se considerará strike y no se concederá la primera base al bateador.
 - Si la bola está dentro de la caja de bateador ocupada por el bateador y éste no hace ningún movimiento para ser golpeado intencionadamente por el lanzamiento, al bateador se le concede la primera base.
- 10.2.11.2** Si el lanzamiento es la bola cuatro, se concederá la primera base al bateador y se le acreditará haber sido golpeado por el lanzamiento (la bola está muerta).

- 10.2.12** Si cualquier jugador defensivo interfiere con el swing del bateador o impide que él conecte un lanzamiento.
- 10.2.13** Una bola fair toca a un árbitro o a un corredor en territorio fair antes de tocar a un jugador defensivo.

Nota: Si una bola bateada fair, toca a un árbitro después de haber pasado a un defensor, que no sea el lanzador, o después de haber tocado a un defensor, incluyendo al lanzador, la bola está en juego.

10.3 DERECHO A LAS BASES U OCUPACIÓN DE UNA BASE

- 10.3.1** Un corredor adquiere el derecho a una base desocupada cuando la toca antes de ser eliminado. Entonces tiene derecho a ella hasta que sea eliminado u forzado a dejarla para otro corredor con derecho legal a esa base.
- 10.3.2** Dos corredores no pueden ocupar una misma base, pero si dos corredores están tocando la misma base, mientras la bola esté viva, el corredor subsecuente será out cuando sea tocado y el corredor precedente tendrá derecho a la base a menos que aplique la regla 10.4.



10.4 AVANCE HACIA LAS BASES

Al avanzar, un corredor deberá tocar primera, segunda, tercera y home en ese orden. Si es forzado a regresar, deberá retocar todas las bases en orden inverso.

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

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

- 10.4.1 Se marque un balk.
- 10.4.2 El avance del bateador, sin riesgo a ser eliminado, obligue al corredor a desocupar su base, o cuando el bateador pega un batazo fair y la bola toque a otro corredor o al árbitro antes que la bola haya sido tocada, o haya pasado a un defensor, si tal corredor está forzado a avanzar.
- 10.4.3 Después de atrapar un elevado, un defensor pisa o se cae dentro de cualquier área fuera del juego. Si un defensor, después de atrapar la bola de manera legal pisa o se cae en cualquier área fuera de juego, la bola queda muerta y todos los corredores deben avanzar una base sin riesgo de ser eliminado, desde la última base que tocaron legalmente en el momento en que el defensor ingreso al área fuera de juego.
- 10.4.4 Un aficionado o cualquier otra persona interfiere intencionalmente con cualquier bola tirada o bateada.
- 10.4.5 Mientras el corredor intenta robar una base, el bateador es interferido por el receptor o cualquier otro jugador defensivo.
- 10.4.6 Un defensor deliberadamente toca un lanzamiento con su gorra, careta o cualquier parte de su uniforme desprendido de su lugar habitual en su persona. La bola está en juego, y la concesión de bases se hace desde la posición del corredor al momento en que la bola fue tocada.

- 10.4.7 Cada corredor, incluyendo al bateador-corredor, puede avanzar sin riesgo de ser eliminados:

10.4.7.1 A home, anotando una carrera, si un batazo “fair” sale de aire del terreno de juego y el corredor toca legalmente todas las bases; o si un batazo “fair” que, a juicio del árbitro, habría salido de aire del terreno de juego, es desviado por la acción de un defensor al tirarle su guante, gorra o cualquier artículo de su uniforme;

10.4.7.2 Tres bases, si un defensor deliberadamente toca una bola “fair” con su gorra, careta o con cualquier parte de su uniforme que se ha quitado del lugar que le corresponde en su persona. La bola está en juego y el bateador podrá avanzar hacia el home a su propio riesgo.

10.4.7.3 Tres bases, si un defensor deliberadamente le arroja su guante y toca una bola fair. La bola está en juego y el bateador podrá avanzar a la base de home, a su propio riesgo.

10.4.7.4 Dos bases, si un defensor 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.

10.4.7.5 Dos bases, si un defensor deliberadamente arroja su guante a una bola tirada y el guante toca la bola. La bola está en juego.

Nota: El árbitro deberá decidir que el guante tirado o la gorra o careta desprendidos, ha tocado la bola. No habrá penalización si la bola no es tocada.

No se aplicará esta penalización contra un defensor cuyo guante se ha desprendido de su mano por la fuerza de una bola bateada o tirada, o su guante se le sale de su mano cuando él hace un claro intento por hacer una atrapada legal.

10.4.7.6 Dos bases, si una bola fair rebota o es desviada hacia las gradas fuera de las líneas de foul de primera o tercera base; o si pasa a través de o por debajo de la valla, o a



través o por debajo de una pizarra de anotación, o a través o por debajo de arbustos o enredaderas en la valla; o si se incrusta en dicha valla, pizarra, arbustos o enredaderas.

- 10.4.7.7** Dos bases cuando, sin haber ningún aficionado en el terreno de juego, una bola tirada va a las gradas, o dentro del dugout, o pasa por encima o por debajo o a través de una valla en el terreno, o en la parte inclinada de la malla sobre el back stop, o que permanece atorada de la tela metálica que protege a los aficionados. La bola estará muerta. Cuando dicho mal tiro es la primera jugada realizada por un jugador del cuadro interior, el árbitro, al conceder dichas bases, se regirá por la posición de los corredores al momento del lanzamiento; en todos los demás casos el árbitro se regirá por la posición de los corredores al momento en que se hizo el mal tiro.

Nota: Bajo ciertas circunstancias es imposible concederle dos bases a un corredor. Ejemplo: Corredor en primera. El bateador conecta elevado corto al exterior derecho. El corredor se detiene entre primera y segunda y el bateador pisa primera y se coloca detrás de él. La bola cae "fair". El jardinero, al tirar a primera, envía la bola a las gradas.

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

- 10.4.7.8** Una base, si un lanzamiento, o un tiro hecho por el lanzador a una base, desde su posición en la goma de pitcheo, para sorprender a un corredor, cae en las tribunas o en la banca de los jugadores, (dugout) o por encima de o a través de una valla en el terreno o el back stop, la bola queda muerta.

Regla Aprobada: Cuando un lanzamiento wild pitch o passed ball pasa a través de o por el lado del receptor, o es desviado por él receptor, y la bola va directamente a un área de bola muerta, la concesión será de una base. Sin embargo, si el lanzamiento o bola tirada pasa a través de

o por el lado del receptor o a través de un defensor, y la bola permanece en juego, y posteriormente es pateada o desviada dentro del dugout, u otra área de bola de muerta, la concesión será de dos bases, a partir de la posición de los corredores en el momento del lanzamiento o el tiro.

10.5 BOLA MUERTA

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

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

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

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

La interferencia de un árbitro también puede ocurrir cuando un árbitro interfiere con el tiro del receptor al regresar la bola al lanzador.

- 10.5.3** Se comete un balk, los corredores avanzan.
- 10.5.4** Una bola es bateada ilegalmente; los corredores regresan.
- 10.5.5** Una bola bateada de foul no es atrapada, en tal caso los corredores regresan a sus bases. El árbitro principal no pondrá la bola en juego hasta que todos los corredores hayan retocado sus bases.
- 10.5.6** Una bola bateada de fair toca a un corredor o a un árbitro en territorio de fair antes de tocarla un jugador de cuadro interior.

incluyendo al lanzador, o toca a un árbitro antes de haya pasado a un jugador del cuadro interior, que no sea el lanzador; los corredores avanzarán si están forzados.

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

Comentario: Si una bola fair le pega a un árbitro, colocado dentro del cuadro interior, después de que haya rebotando por el lado o por encima del lanzador, la bola queda muerta. Si una bola bateada es desviada por un defensor en territorio fair y le pega a un corredor o a un árbitro estando todavía en el aire y luego es atrapada por un jugador del cuadro interior, no será considerada como una atrapada legal, pero la bola permanecerá en juego.

- 10.5.7** Un lanzamiento se aloja en la careta del receptor o su equipo, o en o contra el cuerpo del árbitro, su careta o su equipo y permanece fuera de juego, los corredores avanzan una base.

Comentario: Si un foul tip golpea a un árbitro y es atrapado en el rebote por un defensor, la bola estará muerta y el bateador no podrá ser declarado out. Lo mismo se aplicará cuando un foul tip se aloje en la careta o en cualquiera otra parte del equipo del árbitro

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

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

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

- 10.5.8** Cualquier lanzamiento legal del lanzador toca a un corredor tratando de anotar, los corredores avanzan.

10.6 REGLA DE JUGADA FORZADA-BARRIDAS (BARRERSE EN LAS BASES EN INTENTOS DE DOBLE PLAY)

Si un corredor no realiza una barrida genuina (bona fide), e inicia (o trata de hacer) contacto con el defensor con el propósito de romper un doble play, debe ser declarado out bajo esta regla. Un “deslizamiento de buena fe” para propósitos de esta regla ocurre cuando el corredor:

- 10.6.1** Inicia su barrida (es decir, hace contacto con el suelo) antes de llegar a la base.
- 10.6.2** Puede e intenta alcanzar la base con su mano o el pie.
- 10.6.3** Puede e intenta permanecer en la base (excepto en el home) después de completar su barrida.
- 10.6.4** Se barre dentro del alcance de la base sin cambiar su dirección con el propósito de iniciar contacto con el defensor.

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

No obstante, a lo anterior, una barrida no será una “barrida de buena fe” si el corredor realiza una barrida de “rodado”, o inicia (o intenta iniciar) contacto intencionalmente con el defensor al elevar y extender su pierna sobre la rodilla del defensor o al estirar sus manos o la parte de arriba de su cuerpo.

Si el árbitro determina que el corredor violó esta regla, el árbitro declarará out a ambos, al corredor y al bateador-corredor. Nótese, sin embargo, que si el corredor ya había sido declarado out, entonces el corredor sobre quien la defensa estaba intentando hacer jugada será declarado out.

Nota: Los corredores no pueden avanzar y las carreras no cuentan.

10.7 CUANDO LOS CORREDORES SON ELIMINADOS

Cualquier corredor es out cuando:

- 10.7.1 Al correr hacia una base, sale más de tres pies de su carril entre bases para evitar ser tocado, a menos que su acción sea para evitar una interferencia con un defensor que trata de fildear una bola bateada. El carril entre bases del corredor se establece cuando ocurre el intento de tocar al corredor y es una línea recta que va desde el corredor hasta la base que el intenta alcanzar a salvo.
- 10.7.2 Después de tocar la primera base, se sale de su carril entre bases obviamente abandonando su esfuerzo para alcanzar la siguiente base.
- 10.7.3 Interfiere intencionalmente con una bola tirada; o estorba a un defensor que intenta realizar una jugada sobre una bola bateada.
- 10.7.4 Lo tocan mientras la bola está viva y él se encuentra fuera de su base.

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

- 10.7.5 Falla en retocar su base, después de que una bola de “fair” o “foul” es legalmente atrapado, antes que él, o su base sean tocados por un jugador de la defensiva. No será declarado out por no retocar su base después del primer próximo lanzamiento, o de cualquier jugada o intento de jugada. Esta es una jugada de apelación.
- 10.7.6 El corredor o la siguiente base son tocados antes que él toque la siguiente base, luego de haber sido forzado a avanzar porque el bateador se ha convertido en corredor. Sin embargo, si un corredor subsiguiente es eliminado en una jugada forzada, la jugada forzada

se elimina y el corredor debe ser tocado para ser eliminado. La jugada forzada se elimina tan pronto como el corredor toca la base a la cual fue forzado a avanzar, y si se pasa de la base barriéndose o corriendo, el corredor debe ser tocado para ser eliminado. Sin embargo, si el corredor forzado, luego de tocar la próxima base, retrocede, por cualquier razón, hacia la última base que había ocupado, se restablece la jugada forzada y nuevamente puede ser eliminado si la defensiva toca la base a la cual está forzado a avanzar.

Jugada: Corredor en primera y el bateador con conteo de tres bolas: El corredor sale al robo en el siguiente lanzamiento, el cual es la cuarta bola, pero luego de haber tocado la segunda, barriéndose o corriendo, se pasa de esa base. El tiro del receptor lo sorprende antes de que pueda regresar.

Regla: El corredor es out. Se elimina el out forzado.

Comentario: Las situaciones de pasarse de la base al barrerse o corriendo se presentan en otras bases y no solo en primera base. Por ejemplo, antes de dos “outs” y con corredores en primera y segunda, o primera, segunda y tercera, conectan un batazo de rola hacia un jugador del cuadro interior que intenta un doble play. El corredor de primera llega a segunda antes que el tiro, pero al barrerse se pasa de la base. El tiro de relevo a primera base pone out al bateador-corredor. El primera base, viendo al corredor en segunda base está fuera de la base, le tira al segunda y el corredor es tocado fuera de la base. Mientras tanto los otros corredores han cruzado la base de home. La pregunta es: ¿Es ésta una jugada forzada? ¿Se eliminó la jugada forzada cuando el bateador-corredor fue eliminado 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?

Las carreras cuentan. No es una jugada forzada. Es una jugada en la que se tiene que tocar al corredor.

- 10.7.7 Es tocado por un batazo fair, en territorio fair, antes de que la bola haya pasado a través, o por un lado, de un jugador del cuadro interior y ningún otro jugador de cuadro interior tenga la oportunidad de hacer una jugada con la bola. La bola estará muerta y ningún corredor puede anotar, ni los corredores avanzar, excepto los corredores que estén forzados a avanzar.

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

- 10.7.8** Intenta anotar en una jugada en la cual el bateador interfiere con la jugada en la base de home con menos de dos out. Con dos out, la interferencia elimina al bateador y la carrera no cuenta.
- 10.7.9** Le pasa a un corredor precedente antes de que dicho corredor sea eliminado.
- 10.7.10** Luego de haber adquirido posesión legal de una base, corra las bases en orden inverso con el propósito de confundir al equipo a la defensiva o hacer una burla del juego. El árbitro inmediatamente pedirá tiempo y declarará out al corredor.
- 10.7.11** El corredor no regresa inmediatamente a primera base luego de pasar esa base corriendo o barriéndose. Si intenta correr hacia segunda base, será out cuando sea tocado. Si luego de pasar la primera base, corriendo o barriéndose, se dirige hacia el dugout, o a su posición, y no regresa de inmediato a la primera base, es out cuando él o la base sean tocados, en jugada de apelación.
- 10.7.12** Al correr o barriéndose hacia la base de home, falla en tocar esa base, y no realiza intento alguno por regresar a la base, cuando un defensor tiene posesión de la bola en su mano, mientras toca el home, y hace la apelación al árbitro para la decisión.

Nota: Esta regla se aplica solamente cuando el corredor se dirige al dugout y se requiere que el receptor lo persiga. No aplica en la jugada ordinaria cuando el corredor falla en tocar la base de

home e inmediatamente hace un esfuerzo por tocarlo antes de ser tocado. En este caso, se tiene que tocar al corredor.

- 10.7.13** Mientras se realiza una jugada sobre el corredor y un miembro de su equipo (otro que no sea un corredor) interfiere con el esfuerzo de un jugador de la defensiva de fildear una bola tirada.
- 10.7.14** Un coach, toca o retiene a un corredor, lo asiste físicamente al corredor a regresar o abandonar una base.
- 10.7.15** Mientras la tercera base está ocupada, el coach de tercera base corre en dirección al home o cerca de la línea de base mientras un defensor está haciendo o tratando de hacer una jugada y por lo tanto atrae un tiro al home. El corredor de tercera base será declarado out por la interferencia del coach.
- 10.7.16** El bateador corredor tira el bate, lo que interfiere con un jugador defensivo que realiza una jugada.
- 10.7.17** El corredor golpea deliberadamente la bola de la mano del defensor. La bola queda muerta inmediatamente.
- 10.7.18** Un bateador o cualquier otro corredor que acaba de ser eliminado interfiere con una jugada que se está realizando sobre un corredor.

REGLA 11. JUGADAS DE APELACIÓN

- 11.1 CUANDO LOS CORREDORES SON ELIMINADOS EN APELACIONES**
Un corredor será declarado eliminado en una apelación que ocurren debido a un error en el corrido de las bases cuando:
- 11.1.1** Después de que un elevado fair o foul es atrapado de manera legal, el corredor falla en retocar su base original antes de que él o su base original sean tocados.
- 11.1.2** Cuando con la bola en juego, mientras avanza o regresa a una base, deja de tocar cada base en su orden antes de que él o la base que ha dejado de tocar sean tocados.



Regla Aprobada:

- 11.1.3** Ningún corredor puede regresar a tocar una base que dejó de tocar después de que un corredor que le sigue haya anotado.
- 11.1.4** Cuando la bola está muerta, ningún corredor podrá regresar a tocar una base que falló en tocar o una que haya abandonado después de haber avanzado y tocado una base más allá de la que falló en tocar.
- Jugada:** El bateador conecta un home run o un doble por regla de terreno y falla en tocar la primera base (la bola queda muerta). El bateador puede regresar a primera base para corregir su error antes de tocar segunda base, pero si toca segunda no podrá regresar a primera y si el equipo a la defensiva apela, será declarado out en la primera base.
- El bateador conecta un batazo al short stop quién tira mal y la bola cae en las tribunas, la bola queda muerta, el bateador-corredor falla en tocar la primera base, pero se le concede la segunda base por el tiro a territorio muerto. Aun cuando el árbitro le ha concedido la segunda base, el corredor deberá tocar primera base antes de continuar hacia segunda. Estas son jugadas de apelación.
- 11.1.5** El corredor inicia su corrido desde una posición detrás de la base para ponerse en posición de salida, ya sea en un lanzamiento o una atrapada para un elevado.
- 11.1.6** Cuando no toca la base de home y no realiza intento de regresar a esa base, y la base de home es tocado.
- Cualquier apelación bajo esta regla deberá ser hecha antes del próximo lanzamiento o cualquier jugada o intento de jugada. Si la violación ocurre durante una jugada con la que termina una media entrada, la apelación debe ser hecha antes de que el equipo a la defensiva abandone el campo. Con el propósito de identificar el abandono del campo, el lanzador y todos los jugadores de cuadro han abandonado el territorio fair y el receptor ha abandonado su posición.
- 11.1.7** El procedimiento para una jugada de apelación de corrido de base es el siguiente:

- 11.1.7.1** Una bola en juego es devuelta a la base.
- 11.1.7.2** Si la bola está muerta, el lanzador debe recibir una bola del árbitro y luego tomar posición en la goma del lanzador. Después de que el árbitro cante “PLAY”, el lanzador puede salirse legalmente de la goma y tirar la bola a la base y el jugador de la defensiva puede tocar al corredor o la base.
- 11.1.8** Una apelación no debe interpretarse como una jugada o intento de jugada. Excepción: Si el lanzador comete balk en un intento de apelación, se considera una jugada.
- 11.1.9** El equipo defensivo recibe sólo una oportunidad en una apelación. En el caso de apelaciones múltiples, si la defensa se equivoca durante su primer intento de apelación o cualquier corredor de base avanza, la defensa pierde su derecho a apelar con cualquier corredor en cualquier base.
- 11.1.10** Si el equipo ofensivo inicia una jugada antes del siguiente lanzamiento, el equipo defensivo no pierde su derecho a apelar.
- Ejemplo:** Dos eliminados, corredor en segunda, falla en tocar la tercera base en su camino al home. El bateador-corredor se detiene en la primera base. Si el equipo defensivo apela en tercera base y tiene éxito, ese es el tercer out y no cuenta la carrera. El bateador-corredor sabe esto así que se va a segunda base antes de que el equipo defensivo apele. Si el equipo defensivo hace una jugada sobre él y lo ponen out, todavía tienen la oportunidad de apelar con el corredor de segunda que falló en tocar la tercera base.
- 11.1.11** Si hay posiblemente más de un corredor implicado en una apelación en una base, el equipo defensivo debe declarar sobre qué corredor se está haciendo la apelación. Si el equipo defensivo no identifica qué corredor, el árbitro no deberá hacer ninguna señal. Si la apelación se hace sobre el corredor incorrecto, el árbitro hará la señal de safe y no se permitirá ninguna otra apelación en esa base.
- 11.1.12** Si hay dos o más apelaciones durante una jugada, lo que podría hacer un total de “cuatro outs” en una entrada, el equipo defensivo puede elegir el out que desee.



11.1.13 Si hay dos outs antes de la apelación sobre un corredor, convirtiéndose la apelación en el tercer out, ningún corredor que siga al out de la apelación anotará. Si la apelación es un out forzado, ningún corredor que preceda o siga al out en la apelación anotará.

11.1.14 No es un balk por el lanzador, mientras está en contacto con la goma (no saque su pie hacia atrás) tire a una base desocupada con el propósito de realizar una jugada de apelación.

Comentario: Una apelación debe hacerse con la clara intención de apelar, ya sea mediante una petición de verbal del jugador o una acción que, sin lugar a dudas, indique al árbitro que se está haciendo una apelación. No constituye una apelación si un jugador, con la bola en sus manos pisa inadvertidamente una base. No hay “tiempo” mientras se hace una apelación.

11.2 EFECTO DE QUE EL CORREDOR PRECEDENTE NO TOQUE UNA BASE

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

11.3 RETIRANDO LA ENTRADA

Cuando tres jugadores ofensivos son legalmente eliminados, ese equipo sale del campo y el equipo contrario se convierte en el equipo ofensivo.

REGLA 12. INTERFERENCIAS, OBSTRUCCIONES Y CHOQUES CON EL RECEPTOR

12.1 INTERFERENCIA DE UN BATEADOR O UN CORREDOR

Es interferencia de un bateador o de un corredor cuando:

12.1.1 Después del tercer strike, que no es atrapado por el receptor, el bateador-corredor claramente obstaculiza al receptor en su

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

Comentario: Si el lanzamiento es desviado por el receptor o el árbitro y posteriormente toca al bateador-corredor, no se considerará interferencia, a menos que, a juicio del árbitro, el bateador-corredor impide claramente con el receptor en su intento de fildear la bola.

12.1.2 Desvía intencionalmente el curso de una bola foul de cualquier manera.

12.1.3 Antes de haya dos out y con un corredor en tercera base, el bateador obstaculiza a un jugador de la defensiva mientras realiza una jugada en home, el corredor es out.

12.1.4 Cualquier miembro o miembros del equipo a la ofensiva se ubican o reúnen alrededor de cualquier base hacia la que avanza un corredor para confundir, obstaculizar o crear mayor dificultad la realización de la jugada. Dicho corredor será declarado out debido a la interferencia de su compañero o compañeros de equipo

12.1.5 Cualquier bateador o corredor que acaba de ser eliminado, o cualquier corredor que acaba de anotar, estorba o impide cualquier jugada siguiente que se realice sobre un corredor. Dicho corredor será declarado out por la interferencia de su compañero de equipo.

12.1.6 Si, a juicio del árbitro, un corredor de base, de manera intencional y deliberada, interfiere con una bola bateada o con un defensor en el acto de fildear una bola bateada, con la clara intención de romper un doble play, la bola queda muerta. El árbitro declarará out por interferencia al corredor y también declarará out al bateador corredor por la acción de su compañero de equipo. Bajo ninguna circunstancia se podrán correr las bases o anotar carreras por tal acción de un corredor.



- 12.1.7** Si, a juicio del árbitro, un bateador-corredor, de manera intencional y deliberadamente interfiere con una bola bateada o con un defensor en el acto de fildear una bola bateada, con la clara intención de romper un doble play, la bola queda muerta; el árbitro declarará out por interferencia al bateador-corredor y también declarará out al corredor que haya avanzado más cerca de la base de home, sin importar dónde habría sido posible el doble play. Bajo ninguna circunstancia se podrán correr las bases, a causa de tal interferencia.
- 12.1.8** A juicio del árbitro, el “coach” de tercera o primera base, al tocar o retener a un corredor, lo asiste físicamente para regresar o salir de la tercera o primera base.
- 12.1.9** Con un corredor en tercera base, el coach de base abandona su caja y corre en dirección al home o cerca de la línea de base mientras un jugador de la defensiva está intentando hacer una jugada sobre una bola bateada o tirada, y por lo tanto atrae un tito al home.
- 12.1.10** Cuando no evade a un defensor que trata de fildear una bola bateada, o interfiere intencionalmente con un tiro, siempre que si dos o más jugadores a la defensiva intentan fildear una bola bateada, y el corredor hace contacto con uno o más de ellos, el árbitro deberá determinar que defensor tiene derecho al beneficio de esta regla, y no declarará out al corredor por hacer contacto con un defensor diferente de aquél que el árbitro determine que tiene el derecho de fildear dicha bola. El árbitro deberá declarar out al corredor. Si el tercer out ocurre cuando un corredor es declarado out por una interferencia en una bola bateada de foul, se considera que el bateador-corredor ha completado su turno al bate, y el primer bateador de la siguiente entrada será el jugador en el turno al bate después de él (si hay menos de dos outs, el bateador completará su turno al bate). Si se juzga que el bateador-corredor no ha impedido que el defensor haga una jugada sobre una bola bateada o si se determina que la interferencia del corredor de base no es intencional, al bateador-corredor se le concederá la primera base.
- 12.1.11** Un batazo fair toca al corredor en territorio de fair antes de tocar a un defensor. Si el batazo fair pasa a través o por el lado de un jugador de cuadro interior, y toca a un corredor inmediatamente detrás de él, o toca al corredor después de haber sido desviado

por un defensor, el árbitro no declarará out al corredor por haber sido tocado por una bola bateada. Al tomar esta decisión, el árbitro deberá estar convencido que la bola pasó a través de o por el lado de un defensor, y que ningún otro jugador del cuadro interior tenía la posibilidad de realizar una jugada sobre la bola. Si, a juicio del árbitro, el corredor de manera deliberada e intencional, patea dicha bola bateada y sobre la cual el jugador de cuadro interior ha fallado en hacer jugada, el corredor deberá ser declarado out por interferencia.

PENALIZACIÓN POR INTERFERENCIA

El corredor es out y la bola queda muerta.

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

En el caso de que el bateador-corredor no haya alcanzado la primera base, todos los corredores regresarán a la última base ocupada al momento del lanzamiento, previendo, sin embargo, si una jugada entre medio en home con menos de dos outs el corredor anota, y el bateador-corredor es decretado out por interferencia fuera del carril de los tres pies, el corredor es safe y la carrera cuenta.

Comentario: Cuando se determina que un corredor se le juzga haber estorbado a un defensor que intenta realizar una jugada sobre una bola bateada es out, sin importar si ha sido intencionado o no.

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

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

El mismo principio aplica si hay un tira-tira entre segunda y tercera base y el corredor subsiguiente ha alcanzado la segunda (el razonamiento es



que en una jugada de interferencia ningún corredor podrá avanzar y se considera que un corredor ocupa una base hasta que legalmente alcance la próxima base).

12.2 EL DERECHO DE PASO DE LOS JUGADORES A LA DEFENSIVA

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

12.3 INTERFERENCIA NO INTENCIONAL

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

El caso de interferencia intencional o no intencional se decidirá en base a la acción de la persona que comete la interferencia. Por ejemplo: un bate-boy, encargado de recoger las bolas, policía, etc., que trata de evitar ser tocado por una bola tirada o bateada, pero a pesar de eso es tocado por la bola, estaría involucrado en una interferencia no intencional. Sin embargo, si tal persona levanta la bola, la atrapa, o toca la bola intencionalmente empujando o pateando la bola, dicho acto constituiría una interferencia intencional.

Jugada: El bateador conecta un batazo por al short stop, quien fildea la bola pero tira mal a la primera base. El coach de primera base, tratando de evitar ser golpeado por la bola, cae al suelo, y el primera base en su esfuerzo por recuperar la bola

tropieza con el coach. El bateador-corredor finalmente alcanza la tercera base. Queda a juicio del árbitro el decretar interferencia de parte del coach y si él árbitro considera que el coach hizo todo lo posible para evitar interferir con la jugada, no se debe decretar interferencia. Si a juicio del árbitro, el coach sólo estaba aparentando que trataba de no interferir, el árbitro deberá decretar la interferencia.

12.4 INTERFERENCIA DEL AFICIONADO

Cuando se produce una interferencia de un aficionado en una bola tirada o bateada, la bola quedará muerta en el momento de la interferencia y el árbitro impondrá las penalizaciones que, en su opinión anulen el acto de interferencia.

Penalización: Si la interferencia del aficionado impide claramente que un defensor atrape un elevado, el árbitro declarará out al bateador.

Comentario: Si un aficionado extiende la mano, por debajo o a través de una valla y toca una bola en juego o interfiere con un defensor que intenta realizar una jugada. El bateador y los corredores serán colocados donde, a juicio del árbitro, habrían estado de no haber ocurrido la interferencia.

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

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

12.5 INTERFERENCIA DE UN ÁRBITRO O COACH

La interferencia de un árbitro ocurre cuando un árbitro de home obstaculiza, impide o evita el tiro de un receptor que intenta evitar una base robada o retirar a un corredor en una jugada de “revirada”.

Nota: La bola está muerta. Los corredores no pueden avanzar.

Otra es cuando una bola bateada de fair toque a un árbitro en territorio fair antes de pasar por un defensor.

Nota: La bola está muerta. El bateador-corredor se le concede la primera, todos los demás corredores avanzan si están forzados.

La interferencia del árbitro también puede ocurrir cuando un árbitro interfiere con el receptor cuando está devolviendo la bola al lanzador.

Nota: La bola está muerta. Los corredores no pueden avanzar.

Si un coach interfiere intencionadamente con una bola tirada, el corredor es out. Cualquier otro corredor debe regresar a la última base tocada.

Si un lanzamiento o bola tirada golpea a un árbitro, la bola está en juego y el corredor o corredores de bases podrán avanzar bajo su propio riesgo.

Si una bola tirada golpea a un coach de base en territorio foul, la bola está en juego.

12.6 INTERFERENCIA EN UNA JUGADA DE SQUEEZE O ROBO DE HOME

Si el receptor interfiere en una jugada de squeeze play o en un robo de home, es decir, si el receptor se coloca sobre o frente al home sin tener posesión de la bola o toca al bateador o su bate, al lanzador se le cargará un balk, se concederá la primera base al bateador por la interferencia y la bola quedará muerta.

12.7 OBSTRUCCIÓN

Obstrucción es el acto de un defensor que, mientras no tiene posesión de la bola, y sin estar en el acto de fildear la bola, impide el progreso de cualquier corredor en las bases. Si un defensor está por recibir una bola tirada y la bola está en el aire, lo suficientemente cerca del jugador defensivo, de modo que él deba ocupar su posición para recibir la bola, puede ser considerado “en

el acto de fildear la bola”. Es completamente a juicio del árbitro si el defensor está en el acto de fildear una bola. Después que un defensor ha hecho un intento de fildear una bola y la ha fallado, ya no puede estar en el “acto de fildear” la bola. Por ejemplo: un jugador del cuadro interior se tira de cabeza para fildear un batazo de rola y la bola pasa, y el jugador defensivo continúa tirado sobre el terreno y demora el progreso del corredor, es muy probable que él haya obstruido dicho corredor.

Existen dos tipos de obstrucción. Estos tipos se denominan comúnmente obstrucción tipo A y obstrucción tipo B.

OBSTRUCCIÓN TIPO A

La Obstrucción Tipo A ocurre cuando la defensa está realizando una jugada sobre el jugador obstruido, o si el bateador-corredor es obstruido antes de que toque la primera base.

Esta es la definición de obstrucción de la regla. Sin embargo, para entender mejor la regla tenemos que saber qué se entiende por “no tiene posesión de la bola” y “en el acto de fildear la bola”.

¿Cuál es la definición de “en el acto de fildear la bola”? El árbitro debe saber qué es un intento legal de fildear una bola. La definición es un esfuerzo legítimo de un defensor para eliminar a un corredor. ¿Qué es un esfuerzo legítimo? Un esfuerzo razonable y ordinario. Por ejemplo, si un defensor fildea mal un roletazo, pero le queda cerca y a su alcance, entonces se considera que está el acto de realizar una jugada.

Algunos ejemplos comunes de obstrucción tipo A son:

- 12.7.1** El bateador-corredor es obstruido antes de llegar a primera base en un roletazo al cuadro interior.
- 12.7.2** Un corredor es obstruido mientras se encuentra en un “tira y tira”.
- 12.7.3** Un corredor es obstruido mientras un defensor está tirando a una base en un intento de eliminar a ese corredor (incluyendo un intento de revirada o un intento de robo de base).

Si se está realizando una jugada sobre el jugador obstruido, o si el bateador-corredor es obstruido antes de que toque la primera base, la bola estará muerta y todos los corredores avanzarán, sin riesgo de ser eliminados, a la base que, a juicio del árbitro,



hubiesen alcanzado de no haber ocurrido la obstrucción. Al corredor obstruido se le concederá al menos una base adicional a la última base que haya tocado legalmente antes de la obstrucción.

Cualquiera de los corredores precedentes, forzados a avanzar por la concesión de bases, avanzará, sin riesgo de ser puestos out, como penalización por la obstrucción.

Excepción: Si el bateador-corredor es obstruido antes de la primera base (una forma de obstrucción tipo A) después de haber bateado un elevado, y ese elevado es legalmente atrapado por un defensor, la jugada procederá sin referencia a la obstrucción. En esta situación, la obstrucción sobre el bateador-corredor no tiene nada que ver sobre la posibilidad del bateador-corredor para avanzar en las bases porque la bola bateada fue atrapada.

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

OBSTRUCCIÓN TIPO B

Obstrucción tipo B es cuando el corredor es obstruido mientras NO SE ESTÁ REALIZANDO JUGADA sobre ese corredor.

Algunos ejemplos comunes de Obstrucción Tipo B son:

- 12.7.4 El bateador-corredor es obstruido (usualmente por el primera base, pero puede ser otro defensor) después de doblar la primera base en un batazo al exterior.
- 12.7.5 Un corredor es retenido o empujado por un defensor después de que un tiro malo o salvaje sobrepasa a ese jugador.

- 12.7.6 Un corredor es forzado a cambiar de rumbo o dirección porque un defensor (mientras no está en posesión de la bola o en el acto de fildear la bola) se interpone en su camino.

- 12.7.7 El bateador-corredor es obstruido antes de llegar a la primera base en un batazo de hit al exterior.

Cuando se produce una obstrucción de tipo B, el árbitro deberá señalar la infracción y vocalizar “Eso es obstrucción”. La jugada proseguirá hasta que no sea posible realizar ninguna otra acción. Si se realiza una jugada posterior sobre un corredor previamente obstruido y dicho corredor es marcado out antes de que haya alcanzado la base a la que habría llegado de no haber ocurrido la obstrucción, el árbitro marcará “Tiempo” en el momento en que el corredor obstruido sea marcado out. El árbitro impondrá cualquier penalización que nulifique la obstrucción, otorgando al corredor obstruido la base que hubiera alcanzado de no haber ocurrido la obstrucción. El árbitro puede considerar muchos factores para determinar dónde colocar a un corredor obstruido. La posición de la bola cuando ocurrió la obstrucción, la posición del corredor cuando ocurrió la obstrucción, la velocidad del corredor en el momento de la obstrucción y después de que ocurrió la obstrucción. También, si el coach de base está reteniendo al corredor. Los árbitros pueden consultarse entre sí para determinar razonablemente dónde deben colocarse los corredores para nulificar la obstrucción.

Comentario: Cuando la bola no está muerta por obstrucción y un corredor obstruido avanza más allá de la base que, a juicio del árbitro, le habría sido concedida por la obstrucción, lo hace bajo su propio riesgo y puede ser eliminado. Se trata de una decisión de a juicio.

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

12.8 REGLA DE CHOQUES

La WBSC está preocupada por los choques innecesarios y violentos principalmente con el receptor en el home, y con los



jugadores de cuadro en todas las bases. El propósito de esta regla es exhortar a los corredores de base y a los jugadores defensivos a evitar tales choques siempre que sea posible.

12.8.1 Cuando se produce un choque entre un corredor y un jugador defensivo que está claramente en posesión de la bola, el árbitro juzgará:

12.8.1.1 Si el choque del corredor era evitable (el corredor podía haber llegado al home sin choque) o inevitable (el camino del corredor hacia el home estaba bloqueado).

12.8.1.2 Si el corredor estaba intentando alcanzar el home o intentando quitarle la bola al jugador defensivo. El contacto por encima de la cintura será juzgado por el árbitro como un intento de tirar la bola del jugador defensivo.

12.8.1.3 Si el corredor utilizó un contacto flagrante para tirar malintencionadamente la bola.

Penalización: Si el corredor intentó tirar la bola, el corredor será declarado out incluso si el jugador defensivo pierde la posesión de la bola. La bola queda muerta y todos los demás corredores de base deberán regresar a la última base tocada en el momento de la interferencia.

Si el jugador defensivo bloquea el camino del corredor de base hacia el home, el corredor puede hacer contacto, deslizarse hacia, o chocar con el jugador defensivo siempre y cuando el corredor esté haciendo un intento legítimo de alcanzar el home.

Si el contacto flagrante o malintencionado por parte del corredor fue antes de que tocara el home, el corredor será declarado out y expulsado del juego. La bola queda muerta inmediatamente. Todos los demás corredores de base regresarán a la base que ocupaban en el momento de la interferencia.

12.8.1.4 Si el contacto se produce después de que un corredor precedente haya tocado el home, el corredor precedente será declarado safe, la bola se convierte en muerta

inmediatamente y todos los demás corredores de base regresarán a la base que habían tocado por última vez antes del contacto.

12.8.1.5 Si el corredor es safe y el choque es malintencionado, el corredor será declarado safe y expulsado del juego.

12.8.2 Si el jugador defensivo bloquea el home o la línea de base claramente sin posesión de la bola, se marcará obstrucción. El árbitro señalará y dirá: "Eso es obstrucción". El árbitro dejará que la jugada continúe hasta que la jugada completa haya terminado, entonces marcará el tiempo y concederá las bases que estén justificadas según las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC. Al corredor obstruido se le concede al menos una base más allá de la última base tocada legalmente antes de la obstrucción.

12.8.2.1 En una obstrucción el corredor será declarado safe, pero si el corredor de base choca flagrantemente, entonces será expulsado. La Bola es muerta.

12.8.2.2 Si la trayectoria del corredor hacia la base está bloqueada y se cumplen todas las disposiciones anteriores, se considera un contacto inevitable.

REGLA 13. LANZAMIENTO

13.1 POSICIONES DE LANZAMIENTO

Hay dos posiciones legales de lanzamiento. La posición de frente y la posición de lado. Cualquiera de ellas puede utilizarse en cualquier momento.

13.2 POSICIONES LEGALES DE LANZAMIENTO

Los lanzadores deben recibir señales del receptor mientras estén en contacto con la goma del lanzador.

Comentario: Los lanzadores pueden salirse de su goma después de tomar sus señales, pero no pueden pisarla nuevamente de forma rápida y hacer su lanzamiento. Esto puede ser considerado por el árbitro como un lanzamiento de retorno rápido. Cuando el

lanzador se sale de la goma, debe bajar sus manos hacia los lados. No se permitirá a los lanzadores salirse de su goma después de tomar cada señal. El lanzador no puede dar un segundo paso hacia home con ningún pie, ni de otra manera restablecer su pie pivote al hacer su lanzamiento. Si hay un corredor o corredores en base será un balk, si las bases están desocupadas será un lanzamiento ilegal.

13.3 POSICIÓN DE FRENTE - POSICIÓN DE LADO

13.3.1 POSICIÓN DE FRENTE

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

Se considerará que el lanzador está en posición de frente cuando éste sostiene la bola con ambas manos frente a su cuerpo, con su pie pivote en contacto con la goma de pitcheo y su otro pie libre.

Comentario: En la posición de frente, un lanzador puede tener su pie “libre” sobre la goma, frente a la goma, detrás de la goma, o fuera al lado de la goma. Desde la posición de frente, el lanzador puede:

- Hacer un lanzamiento al bateador, o
- Dar un paso hacia y tirar a una base en un intento de retirar a un corredor, o
- Salirse de la goma de pitcheo (sí lo hace, deberá bajar sus manos hacia los lados).

Al salirse de la goma de pitcheo, el lanzador deberá hacerlo primero con su pie pivote y no con su pie libre. El lanzador no podrá cambiar a la posición de lado, si lo hace es un balk.

13.3.2 POSICIÓN DE LADO

La posición de lado la demuestra el lanzador cuando se para dando la cara al bateador con su pie pivote en contacto con la goma de pitcheo y su otro pie al frente de la misma, mientras sostiene la bola con ambas manos frente a su cuerpo y haciendo un alto total de sus movimientos. Desde esta posición puede

- (a) Hacer un lanzamiento al bateador
- (b) Tirar a una base o salirse dando un paso hacia atrás fuera de la goma de pitcheo, con su pie pivote.

Antes de asumir la posición de lado, el lanzador puede elegir por realizar cualquier movimiento natural preliminar, tal como el conocido “estiramiento”. Pero si así lo hiciera deberá llegar a la posición de lado antes de enviar la bola al bateador. Después de asumir la posición de lado cualquier movimiento natural asociado con su envío de la bola al bateador, lo obliga a efectuar el lanzamiento sin interrupción o alteración.

Cuando se está preparando para asumir la posición de lado el lanzador debe tener una mano a su lado; desde esa posición, tal como se define en la Regla 13.3.2 (b), en un movimiento continuo y sin interrupción pasará a la posición de lado.

El lanzador luego de su “estiramiento” deberá: (a) sostener la bola con ambas manos frente a su cuerpo y, (b) hacer un alto total. Esto debe hacerse cumplir.

Los árbitros deben observarlo cuidadosamente, cuando el lanzador no haga un “alto” total como lo exigen en las reglas, el árbitro deberá marcar un “Balk” inmediatamente.

Comentario: Sin corredores en bases, no se le requiere al lanzador hacer un alto total cuando esté utilizando la posición de lado, sin embargo, sí a juicio del árbitro, el lanzador hace un lanzamiento en un esfuerzo deliberado de sorprender al bateador sin estar listo, el lanzamiento será considerado como un lanzamiento de retorno rápido, y el castigo correspondiente es marcarle una bola. Cuando hay un corredor o corredores en base, se asume que el lanzador está lanzando usando la posición de lado si su pie pivote está en contacto y paralelo con la goma de pitcheo, y su otro pie al enfrente de la misma, a menos que le notifique al árbitro que estará lanzando desde la posición de frente bajo tales circunstancias antes del comienzo de un turno al bate. Al lanzador se le permitirá notificarle al árbitro que él estará usando su posición de frente durante un turno al bate solamente cuando ocurra (i) una sustitución por el equipo a la ofensiva o (ii) inmediatamente luego del avance de uno o más corredores (es decir, después de que uno o más corredores avancen, pero antes de que se realice el siguiente lanzamiento).

13.4 LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO

Al lanzador se le permite calentar al principio de cada entrada. Puede realizar hasta ocho lanzamientos de calentamiento siempre que estén dentro del tiempo permitido entre entradas. El receptor recibirá instrucciones de tirar la bola a la segunda base cuando queden treinta segundos en el reloj.

Penalización: Por la primera infracción de ese lanzador, será advertido. Cualquier violación posterior por parte de ese lanzador, será castigado con una bola concedida al bateador.

Para un lanzador de relevo que entra en el juego, debe completar y no puede exceder de ocho lanzamientos de calentamiento dentro del tiempo. El receptor será informado no más lanzamientos cuando falten quince segundos restantes en el reloj.

Penalización: Para la primera infracción de ese lanzador, ellos serán advertidos. Cualquier violación posterior por parte del mismo equipo será castigado con una bola concedida al siguiente bateador de la entrada.

13.5 RELOJ DE LANZAMIENTO

La implementación de relojes para control del juego respalda los esfuerzos para mantener un ritmo razonable de juego, ayudando a crear una mejor experiencia para los aficionados en el estadio y todos los telespectadores en todo el mundo.

- 13.5.1 El reloj de lanzamiento se fijará en veinte (20) segundos.
- 13.5.2 Los relojes de lanzamiento serán visibles desde el campo de juego y los dugouts.
- 13.5.3 El reloj de lanzamientos estará en efecto ÚNICAMENTE SIN corredores en base durante todo el juego, incluyendo cualquier entrada extra.
- 13.5.4 Se activará cuando el lanzador reciba la bola en la zona del montículo.
- 13.5.5 Una vez que el reloj de 20 segundos se ha puesto en marcha, el bateador tiene 10 segundos para entrar en la caja de bateo.
- 13.5.6 El bateador debe mantener un pie en la caja de bateo entre

lanzamientos. Si no mantiene un pie en la caja de bateo, se cantará un strike en contra del bateador. El bateador sólo puede salir de la caja de bateo con ambos pies en las siguientes excepciones:

- 13.5.6.1 Cuando la bola es bateada.
- 13.5.6.2 En un swing, siempre que sea el impulso del swing que lo saque de la caja de bateo.
- 13.5.6.3 Si es forzado a salir de la caja de bateo ante un lanzamiento válido.
- 13.5.6.4 En un lanzamiento salvaje.
- 13.5.6.5 En un intento de jugada en el home o por el receptor sobre un corredor que avanza o por cualquier otro jugador.
- 13.5.6.6 Si el receptor está intentando hacer una jugada (por ejemplo, elevado al cuadro).
- 13.5.6.7 Si se ha pedido tiempo, o el árbitro de home abandona su posición para realizar otras tareas no relacionadas directamente con la realización de jugadas.
- 13.5.6.8 Si el lanzador abandona el montículo.
- 13.5.6.9 En una cuenta de tres bolas que el bateador piensa que el lanzamiento fue una bola.
- 13.5.6.10 En un check swing.
- 13.5.6.11 En un intento de toque de bola.

- 13.5.7 Cuando el árbitro indique "PLAY BALL", después de que el bateador abandone la caja de bateo como resultado de una de las excepciones enumeradas anteriormente, el árbitro lo hará una vez que toda jugada haya terminado, y el bateador esté en o cerca de la caja de bateo, el lanzador tenga posesión de la bola en el montículo, o el receptor esté en posición de devolver la bola al lanzador. El árbitro dará la señal para que comience el reloj. Esto incluye en una bola de foul, una bola muerta o "TIEMPO" concedido, incluso si el bateador no abandona la caja de bateo.



13.5.8 Un lanzador que sale de la goma no detendrá el reloj a menos que el árbitro le conceda tiempo.

13.5.9 Si el árbitro concede tiempo al lanzador o al bateador con cinco o más segundos en el reloj, el jugador en cuestión no tendrá un reinicio de los 20 segundos completos. El reloj se reiniciará cuando el árbitro de home señale "PLAY BALL".

13.6 INFRACCIONES EN LANZAMIENTO (PROHIBICIONES)

El lanzador no deberá:

13.6.1 Hacer un lanzamiento ilegal o un retorno rápido sin corredores en base.

Penalización: Se marcará bola, a menos que el bateador llegue a primera base.

13.6.2 Dejar caer la bola accidental o intencionalmente mientras está en contacto con la goma del lanzador (goma).

Penalización: Sin corredores en base, si la bola cae o resbala de la mano del lanzador, intencional o accidentalmente, es un no lanzamiento si la bola NO cruza la línea de foul. Si cruza la línea de foul, es bola. Si hay un corredor o corredores en base y la bola se cae, es un balk.

13.6.3 Retrasar el juego de cualquier manera. El lanzador tiene 20 segundos sin corredores en base.

Penalización: Después de una advertencia para cada lanzador, se cantará bola cada vez que se infrinja la regla.

13.6.4 Ir a la boca mientras está en contacto con la del lanzador o en el círculo de 18 pies (5.49 m) que rodea la goma del lanzador. El lanzador debe secarse claramente los dedos de su mano de lanzar antes de tocar la bola o la goma del lanzador.

Excepción: En tiempo frío, el árbitro puede anunciar a ambos equipos que está permitido que el lanzador sople en su mano, dentro o fuera de la goma.

Penalización: El árbitro retirará la bola del juego y emitirá

una advertencia al lanzador. Cualquier violación posterior se considerará bola.

13.6.5 Frotarse la bola con el guante, su persona o su uniforme. Escupir sobre la bola, ya sea en la mano o en el guante. Aplicar cualquier sustancia extraña de cualquier tipo a la bola. Deformar la bola de cualquier manera. Tener en su persona, o en su posesión, cualquier sustancia extraña.

Penalización: Expulsar al lanzador del juego. Si a juicio del árbitro el lanzador no tenía la intención de alterar las características de la bola de Béisbol, entonces el árbitro PUEDE, a su discreción, advertir al lanzador en lugar de expulsarlo del juego. Si el lanzador persiste en violar esta regla, el árbitro lo expulsará del juego.

13.6.6 Retrasar intencionadamente el juego tirando la bola a jugadores que no sea el receptor cuando el bateador está en la caja de bateo y está listo para batear. Excepto en un intento de una revirada a un corredor.

13.6.7 Lanzarle intencionadamente la bola al bateador. Si a juicio del árbitro fue intencional, el árbitro puede:

13.6.7.1 Expulsar del juego al lanzador, o al manager y al lanzador.

13.6.7.2 Podrá advertir al lanzador y al manager de ambos equipos que otro lanzamiento igual provocará la expulsión inmediata de dicho lanzador o de un lanzador de relevo y del manager.

Sí, a juicio de los árbitros, ambos equipos podrán ser advertidos oficialmente antes del juego o en cualquier momento durante el juego.

Comentario: No está permitido al manager, coaches o personal de un equipo entrar al terreno de juego para discutir una advertencia emitida por los árbitros. Tirar un lanzamiento a la cabeza de un bateador es antideportivo y sumamente peligroso. Esto debe ser condenado por todos. Los árbitros deben actuar sin titubeos en la aplicación de esta regla.

13.6.8 Realizar un lanzamiento tanto a la derecha como a la izquierda al mismo bateador durante una aparición en el home. (Ver Regla 13.9 del lanzador ambidiestro).





13.6.9 Tomar las señales del receptor con el pie de pivote sin hacer contacto con la goma de pitcheo. Si un lanzador cambia de mano durante el turno de bateo de un bateador, el árbitro:

13.6.9.1 Con corredor (es) en base es un Balk.

13.6.9.2 Sin corredor en base, es una bola por lanzamiento ilegal.

13.6.9.3 Advertir al lanzador.

13.6.9.4 Expulsar al lanzador si se repite la violación.

Nota: Si un bateador sustituye a un bateador durante un turno al bate, el lanzador puede cambiar de mano.

Si el bateador es un bateador de cambio, un lanzador ambidiestro debe declarar con qué mano lanzará al bateador.

13.6.10 No se permite a un lanzador dar un segundo paso hacia home con ningún pie, ni de otra manera restablecer su pie pivote al hacer su lanzamiento.

Penalización: Se trata de un lanzamiento ilegal y se considerará un balk con corredores en base.

Nota: Un lanzador no está infringiendo la regla si se impulsa fuera de la goma de pitcheo con el pie de pivote y mantiene contacto con el suelo con el pie de pivote sin dar un segundo impulso fuera del suelo.

13.7 TIRO A LAS BASES

En cualquier momento durante los movimientos preliminares del lanzador y hasta que su movimiento natural de lanzamiento lo comprometa a lanzar, puede tirar a cualquier base, siempre que su pie se dirija directamente a dicha base antes de efectuar el tiro.

Comentario: El lanzador debe dar un paso directamente hacia la base antes de hacer el tiro. Un tiro rápido seguido por un paso directamente hacia la base es un BALK.

13.8 EFECTO DE SACAR EL PIE PIVOTE DE LA GOMA

Si el lanzador se sale de la goma de pitcheo al dar un paso atrás con su pie pivote, esto lo convierte en un jugador del cuadro

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

13.9 LANZADORES AMBIDIESTROS

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

13.10 BALKS

Un balk es un acto ilegal del lanzador con un corredor(es) en base. Que da derecho a todos los corredores avanzar una base. Excepción: si después del balk, el bateador alcanza la base debido a un hit, error, base por bolas, bateador golpeado o de otra manera, y todos los corredores avanzan al menos una base, la jugada se mantiene y el balk es nulado.

Si hay un corredor o corredores, se cantará balk por la siguiente acción de un lanzador:

13.10.1 Cuando el lanzador estando en contacto con la goma de pitcheo, hace cualquier movimiento de finta sin completar el tiro hacia el bateador o hacia primera o tercera base.

13.10.2 Cuando, antes de tirar a cualquier base desde una posición de lanzar, el lanzador amaga un tiro a una base y, sin romper el contacto con la goma, tira a otra base.

13.10.3 Estando en una posición de lanzar, tira a cualquier base en un intento de retirar a un corredor sin antes dar un paso directamente hacia dicha base; o tirar o amagar un tiro hacia cualquier base cuando no es un intento de retirar a un corredor o impedir que el corredor avance.





13.10.4 El lanzador, mientras está en contacto con la goma de pitcheo, debe dar un paso hacia la base, precediendo o simultáneamente con cualquier movimiento hacia esa base. El lanzador, al levantar el pie libre, está obligado a revirarse encarado hacia la segunda base o a tirar al home. Al tirar o amagar un tiro a una base que está revirando, el lanzador debe dar un paso directo y ganar distancia hacia esa base.

Nota: Si el lanzador tira al jugador de primera o tercera base que está jugando fuera de la base, no se cantará balk si el jugador defensivo se mueve hacia la base ocupada en un intento de retirar al corredor.

13.10.5 El movimiento de “giro” o “desconectarse” hacia la segunda base es legal si el lanzador levanta el pie libre e inmediatamente, con un movimiento continuo, camina directamente hacia la segunda base. El lanzador no necesita tirar.

13.10.6 El lanzador dará un paso “antes del lanzamiento”. Un tiro rápido seguido de un paso directo hacia la base es un “balk”.

13.10.7 El lanzador no puede flexionar prematuramente ninguna pierna antes de dar un paso directo y tirar a primera base.

13.10.8 El movimiento de voltear-giro es legal si el pie libre del lanzador pisa hacia y gana terreno a la base a la que se está tirando la bola. De lo contrario, se cantará balk.

13.10.9 Dar un paso hacia la segunda base sin completar el tiro es legal si la base está ocupada por un corredor o hay un intento de retirar a un corredor.

13.10.10 Hacer un lanzamiento ilegal, tal como un lanzamiento de retorno rápido.

Nota: Si un corredor en tercera base arranca hacia el home, el lanzador puede acelerar su movimiento, pero debe continuar utilizando una secuencia de lanzamiento y acción de brazo normales.

13.10.11 Retrasa innecesariamente el juego.

13.10.12 Mientras no está en posesión de la bola, el lanzador se para con uno o ambos pies sobre cualquier parte del área de tierra (círculo) del montículo durante un intento de jugada con bola escondida.

13.10.13 No tirar al bateador inmediatamente después de hacer cualquier movimiento con cualquier parte del cuerpo como el que el lanzador utiliza habitualmente en su lanzamiento.

Nota: Si el lanzador, con un corredor en base, detiene o titubea su envío porque el bateador sale de la caja, levanta una mano o utiliza cualquier otra acción como si estuviera pidiendo tiempo, no será un balk. La regla ha sido violada tanto por el bateador como por el lanzador, y el árbitro cantará “Tiempo” y comenzará la jugada de nuevo.

13.10.14 El lanzador retira cualquiera de sus manos de la bola después de haber tomado una posición de frente o de lado, a menos que esté haciendo un lanzamiento o tirando a cualquier base.

Nota: El lanzador puede ajustar momentáneamente la bola en el guante y separar las manos si es antes de asumir una posición legal de lanzar.

13.10.15 El lanzador realiza su lanzamiento mientras el receptor no está dentro de caja. El receptor debe tener al menos un pie dentro de su caja hasta que el lanzador comience el movimiento de lanzamiento; Nota: Este es un lanzamiento ilegal sin corredores en base.

13.10.16 El lanzador realiza el lanzamiento desde la posición de lado sin hacer alto total y de manera evidente, o el lanzador hace alto más de una vez desde la posición de lado (ver Artículo 13.3.2 Comentario); Nota: Con las bases desocupadas, el lanzador no necesita hacer alto total y de forma perceptible.

13.10.17 Desde la posición de lado, si todo el pie libre o cualquier parte de la pierna libre pasa del borde posterior de la goma del lanzador y el lanzador no tira o amaga un movimiento a segunda base o un lanzamiento a home.

13.10.18 Cuando el lanzador realiza un movimiento natural de lanzamiento sin tocar la goma del lanzador.



Nota:

- a. Si el balk es seguido inmediatamente por un lanzamiento que permite al bateador y a cada corredor avanzar mínimo una base, el balk es nulado, y la bola permanece viva. Ejemplo: El bateador y todos los corredores avanzan cuando un lanzamiento salvaje es bola cuatro o tercer strike.
 - b. Si un balk es seguido inmediatamente por un tiro salvaje del lanzador a una base que permite a un corredor(es) avanzar hasta o más allá de la base a la que ese corredor tiene derecho. El árbitro cantará el "balk" de la manera usual pero no marcará "Tiempo" hasta que toda jugada haya terminado (los corredores han dejado de intentar avanzar y/o un jugador defensivo esté en posesión de la bola en el cuadro interior).
- Nota:** Después de un "balk" que es seguido por un batazo de hit o un tiro salvaje a una base o al home, un corredor que falla en pisar la siguiente base a la cual el corredor está avanzando y que, antes del próximo lanzamiento, es marcado out en apelación, se considerará que ha avanzado una base para el propósito de esta regla.
- c. Si sólo el corredor avanza hasta o más allá de la base a la que tiene derecho debido a un lanzamiento salvaje después de un balk, el balk sigue siendo reconocido.
- Nota:** Un corredor(es) puede avanzar más allá de la base a la que tiene derecho bajo su propio riesgo.
- Cuando ocurre un balk, el lanzamiento no cuenta, y el bateador reanudará el bate con la cuenta que existía, a menos:
- d. El lanzamiento salvaje fue la cuarta bola en la cual todos los corredores (incluyendo el bateador-corredor) avanzaron una base.
 - e. El lanzamiento salvaje fue el tercer strike en el cual el bateador y todos los otros corredores avanzaron una base. En ambas situaciones (a) y (b) anteriores, la jugada procede sin referencia al balk, porque todos los corredores (incluyendo el bateador-corredor) avanzaron una base en el lanzamiento después del balk.

Nota: Si el balk es seguido por un lanzamiento salvaje que permite a un corredor intentar ir más allá de la base que le hubiera sido otorgada debido al balk, el corredor avanza bajo su propio riesgo; él es safe o out como resultado de la jugada. El "balk" sigue siendo "reconocido" en lo que se refiere al bateador, y éste

reanudará "su turno al bate" con la cuenta que existía cuando ocurrió el "balk".

13.11 SUSTITUCIÓN DEL LANZADOR

Las condiciones para sustituir a un lanzador son las siguientes:

- 13.11.1** Se permite que un manager tenga un máximo de 3 visitas libres más una visita libre extra por cada tres entradas en caso de un juego en entradas extra.
 - 13.11.1.1** Una visita libre es una conferencia con carga defensiva en la que participa un manager, coach o personal del dugout y en la que no se substituye al lanzador.
 - 13.11.1.2** El manager no puede burlar esta regla pidiendo a un jugador que actúe por él, y tampoco puede el manager o su representante abandonar el banco o el dugout y acercarse a las líneas de base para conferenciar con el lanzador con el propósito de burlar esta regla.
 - 13.11.1.3** Si un manager mantiene una conferencia defensiva con un jugador defensivo, se considerará una conferencia defensiva que cuenta, tanto si el jugador va al montículo como si no.
 - 13.11.1.4** Las visitas libres al montículo no utilizadas durante las primeras nueve entradas en un juego de nueve entradas, o en un juego de siete entradas, no podrán utilizarse durante ninguna entrada extra.
 - 13.11.1.5** Para los efectos de identificar las visitas al montículo de un bateador, un jugador se convierte en el bateador tan pronto como el bateador anterior alcanza la base o es eliminado. El nuevo bateador no tiene que entrar en la caja de bateo para ser considerado el bateador.
 - 13.11.1.6** En una situación en la que un jugador esté sangrando, la decisión de sustituirlo debe tomarse en los 10 minutos siguientes a la interrupción del juego. Un jugador sustituto debe comenzar a calentar inmediatamente cuando la regla de la sangre esté en vigor.
 - 13.11.1.7** Durante una visita libre o un tiempo muerto para permitir una sustitución del lanzador, un jugador defensivo puede

calentar a otro jugador defensivo, siempre que no retrase el juego. El jugador que calienta debe estar en el line up (orden al bate) actual y permanecer en territorio fair durante la conferencia cargada o el tiempo muerto. Por ejemplo, un receptor del bullpen no puede participar en este tipo de calentamiento.

13.11.1.8 El árbitro de home anotará en el line (orden al bate) cada visita libre y la entrada en la que se produjo.

13.11.2 Si un manager, coach o su representante, (no jugador) va al montículo por segunda vez en la entrada para hablar con el mismo lanzador, o si un manager, coach o representante (no jugador) ya ha estado involucrado en las 3 conferencias defensivas cargadas durante el juego reglamentario, el lanzador debe ser sustituido de la posición de lanzador por el resto del juego. El manager deberá indicar al lanzador de relevo a un árbitro inmediatamente después de cruzar la línea de foul.

Nota: Si, después de una visita al mismo lanzador en la misma entrada, o tres visitas libres en un juego, el coach se dirige al árbitro de home para anunciar un cambio de lanzador (no va al montículo), se cargará una segunda visita (cuando el cambio se registre en el line up oficial (orden al bat)). Si es sustituido a una posición defensiva, el lanzador no podrá volver a lanzar.

13.11.3 Un manager no puede hacer una segunda visita al montículo en la misma entrada con el mismo bateador. Sin embargo, si se sustituye a un bateador emergente, el manager puede hacer una segunda visita, pero debe retirar al lanzador.

13.11.3.1 En esta situación de “bateador de emergente”, un lanzador de relevo, que acaba de entrar al terreno de juego, no puede ser retirado del juego antes de lanzar completamente a un bateador o de que haya retirado la entrada.

13.11.3.2 Si el manager ha utilizado previamente las visitas libres permitidos y por error se le permite ir al montículo para una conferencia, el lanzador será retirado de la posición después de que el bateador complete su turno al bate. El lanzador no podrá volver a entrar al juego como lanzador.

13.11.3.3 Si el manager se dirige al montículo por segunda vez con el mismo bateador en turno al bat en la misma entrada, el árbitro advertirá que este acto no está permitido. Si el manager continúa hacia el montículo, el manager será expulsado y el lanzador deberá completar el turno del bateador; cuando el turno del bateador se haya completado, el lanzador será retirado del juego. El manager deberá ser advertido de la inminente expulsión para que otro lanzador pueda comenzar a calentar. El lanzador sustituto se le permitirán los ocho lanzamientos preparatorios a menos que las circunstancias justifiquen lanzamientos adicionales.

Nota: Si el árbitro no advierte originalmente al coach que está realizando una segunda visita cuando el mismo bateador esta al bat, el manager no será expulsado.

13.11.4 La visita al montículo (que puede incluir una conferencia con los jugadores del cuadro interior) comienza cuando el manager cruza la línea de foul y concluirá cuando el manager abandone el círculo de tierra o el lanzador comience sus ocho lanzamientos de calentamiento.

13.11.5 Un lanzador que es retirado de la posición de lanzador, pero permanece en el juego como jugador defensivo puede regresar al montículo sólo una vez.

13.11.6 Cuando el lanzador del juego cruza la línea de foul de camino al montículo para comenzar una entrada, deberá lanzar al primer bateador hasta que dicho bateador sea puesto out o alcance la base, a menos que un bateador sea sustituido o el bateador o el lanzador sufran una lesión o enfermedad, que les incapacite para continuar.

Se considera que un manager o coach ha concluido su visita al montículo cuando abandona el círculo de 18 pies (5.49 m) que rodea la placa de pitcheo.

Comentario: Si el manager o el coach se dirige al catcher o a un jugador del cuadro interior y ese jugador después va al montículo, o el lanzador va hacia el jugador del cuadro interior en su posición antes que ocurra una jugada (lanzamiento u otra jugada) esta acción se considera tal como si el manager, coach o personal del dugout visitaran el montículo. Cualquier intento de evadir o de engañar, la presente regla, por el manager o el coach al dirigirse

al catcher o a un jugador del cuadro interior, y luego ese jugador va al montículo y habla con el lanzador, ello constituye una visita al montículo. Si el coach va al montículo y remueve el lanzador y enseguida va el manager a hablar con el nuevo lanzador, esto constituye una visita al nuevo lanzador en esa entrada.

No se considerará que un manager o coach ha concluido su visita al montículo si este abandona momentáneamente el círculo de 18 pies que rodea la placa del lanzador con el propósito de notificar al árbitro de una sustitución o sustituciones múltiples. En el caso en que un manager haya realizado su primera visita al montículo y luego regresa una segunda vez al montículo en la misma entrada, con el mismo lanzador y el mismo bateador al bat, luego de haber sido advertido por el árbitro de que no puede regresar al montículo, el manager será expulsado del juego y al lanzador le será requerido lanzarle a dicho bateador, hasta que éste sea puesto out o se convierta en corredor de bases.

Luego que el bateador sea retirado o se convierta en corredor de bases, entonces el lanzador deberá ser removido del juego. El manager debe ser notificado que su lanzador será removido del juego luego de lanzarle a un bateador, de manera que pueda calentar a un lanzador sustituto. En ese caso, el árbitro le otorgará al lanzador sustituto el tiempo que él considere necesario, según las circunstancias así lo justifican. Para el propósito de esta regla. El reemplazo del lanzador constituirá una visita a ese lanzador esa entrada, independientemente de si el manager o coach deciden ir al montículo, o de si el lanzador permanece en el juego en una posición diferente en la defensa.

REGLA 14. EL ÁRBITRO

Los oficiales de juego se denominan árbitros. Hay un árbitro principal (árbitro de home) y uno, dos, tres o cinco árbitros de bases.

14.1 AUTORIDAD DE LOS ÁRBITROS

Cada árbitro tiene la siguiente autoridad:

- 14.1.1** Ordenar a un jugador, manager, coach o personal del equipo que haga o se abstenga de hacer cualquier acción que afecte la aplicación de estas reglas y hacer cumplir las sanciones establecidas.

- 14.1.2** Decidir sobre cualquier situación no contemplado específicamente en estas reglas.
- 14.1.3** Expulsar del terreno de juego a cualquier jugador, "coach", manager o sustituto, por protestar sus decisiones o por conducta antideportiva o lenguaje antideportivo. Si un árbitro expulsa a un jugador mientras se desarrolla una jugada, la expulsión no tendrá efecto hasta que ninguna otra acción sea posible en dicha jugada.
- 14.1.4** Expulsar del terreno de juego a cualquier persona cuyas funciones permiten su presencia en el terreno de juego, tales como personal de mantenimiento, acomodadores, fotógrafos, periodistas, locutores, etc. y cualquier aficionado u otra persona no autorizada estar en el terreno de juego.

Nota: La jurisdicción de los árbitros con respecto a enfrentamientos personales y conducta antideportiva dirigida hacia ellos comienza cuando los árbitros entran al campo del juego y termina cuando los árbitros han abandonado el campo de juego.

14.2 APELACIÓN DE LAS DECISIONES DE LOS ÁRBITROS

- 14.2.1** Cualquier decisión de un árbitro que requiera su apreciación o juicio, tales como, pero sin limitarse a, si una bola bateada es fair o foul, si un lanzamiento es strike o bola, o si un corredor es safe o out, es decisiva. Ningún jugador, manager, coach o sustituto, podrá objetar tales decisiones de juicio. No se permitirá a los jugadores abandonar su posición en el terreno o en las bases, o a managers o a coaches salir del dugout, o de la caja de coach para discutir bolas y strikes. Si comienzan a caminar hacia el home para protestar la decisión, deben ser advertidos. Si continúan serán expulsados del juego.
- 14.2.2** Si existe una duda razonable de que cualquier decisión del árbitro pueda estar en conflicto con las reglas, el manager puede apelar la decisión y solicitar que se tome la decisión correcta. Esta apelación se hará solamente al árbitro que rindió la decisión protestada.
- 14.2.3** Si se apela una decisión, el árbitro que toma la decisión puede pedir información a otro árbitro antes de tomar una decisión final. Ningún árbitro criticará o interferirá en la decisión de otro árbitro, a menos que se le pida. Sin embargo, si existe una interpretación

errónea de una regla, deberá señalarse a la atención del árbitro en jefe. Si los árbitros cambian la decisión tomada, entonces ellos tienen la autoridad para tomar las medidas que, de conformidad con su discreción, estimen necesarias para eliminar los resultados y consecuencias de la decisión inicial que están revocando, incluyendo la colocación de los corredores en el lugar en el que creen que habrían estado después de la jugada, si la decisión final se hubiera tomado como la decisión inicial, sin tener en cuenta la interferencia u obstrucción que pueda haber ocurrido en la jugada. falla de los corredores en hacer pisa y corre, basado en la decisión inicial en el terreno, corredores que le hayan pasado a otros corredores o que hayan fallado en tocar bases, todo ello a discreción de los árbitros. no se permite corregir el conteo bolas o strikes después de que se haya hecho un lanzamiento al siguiente bateador, o en el caso del último bateador de una entrada o del juego, después de que todos los jugadores del cuadro interior del equipo a la defensiva hayan abandonado el terreno de fair.

Nota: El equipo defensivo puede solicitar al árbitro principal que pida ayuda a su compañero en un medio swing cuando el árbitro principal haya marcado bola en un lanzamiento, Pero no cuando el lanzamiento haya sido marcado strike. Las apelaciones en un medio swing deben hacerse antes del siguiente lanzamiento o de cualquier jugada o intento de jugada. Los corredores de bases deberán estar alerta a la posibilidad de que el árbitro de base, al ser consultado por el árbitro principal, puede cambiar la decisión de bola a strike, en cuyo caso el corredor estará a riesgo de ser eliminado en un tiro del receptor. Así mismo, el receptor debe estar alerta en una situación de robo de base, si la decisión de bola es cambiada a strike por el árbitro de base al ser consultado por el árbitro principal. La bola sigue en juego en una apelación de un medio swing.

14.2.4 Ningún árbitro podrá ser sustituido durante un juego a menos que sufra una lesión o enferme.

14.2.5 Si hay dos o más árbitros, uno será designado árbitro de home y los demás árbitros de bases.

14.3 POSICIÓN DEL ÁRBITRO

14.3.1 El árbitro principal se situará detrás del receptor. Se le denomina árbitro de home. Sus funciones serán:

- 14.3.1.1** Se hará cargo y será responsable de la correcta conducción del juego.
- 14.3.1.2** Marcar y llevar el conteo de bolas y los strikes.
- 14.3.1.3** Marcará y declarará los batazos de fair y foul, excepto las marcadas comúnmente por los árbitros de bases.
- 14.3.1.4** Tomará todas las decisiones sobre el bateador.
- 14.3.1.5** Tomará todas las decisiones excepto las reservadas a los árbitros de bases.
- 14.3.1.6** Decidir cuándo un juego debe ser forfiteado.
- 14.3.1.7** Encender las luces cuando sea necesario por razones de seguridad. Siempre que sea posible, esto deberá hacerse al comienzo de una entrada.
- 14.3.1.8** Si se ha fijado un límite de tiempo, anuncie el hecho y el tiempo fijado antes de comenzar el juego.
- 14.3.1.9** Informará al anotador oficial del line up (orden al bate), y de cualquier cambio en el line up (orden al bate), si así lo solicita.
- 14.3.1.10** Anunciará cualquier regla especial de terreno, a su discreción.
- 14.3.1.11** Expulsar a un jugador, manager, coach o personal del equipo.

14.3.2 Un árbitro de bases podrá colocarse en cualquier posición en el terreno de juego que el estime la mejor para tomar las decisiones inminentes en las bases. Sus funciones serán las siguientes:

- 14.3.2.1** Tomará todas las decisiones sobre las bases, excepto aquellas específicamente reservadas al árbitro principal.
- 14.3.2.2** Tendrá jurisdicción juntamente con el árbitro principal pedir "Tiempo", marcar "balks", lanzamientos ilegales, o deformación o decoloración de la bola por cualquier jugador.

14.3.2.3 Ayudará al árbitro principal en todo lo relativo a la aplicación de las reglas y, exceptuando la facultad de forfitear un juego, tendrá la misma autoridad que el árbitro principal en la administración y aplicación de las reglas y en el mantenimiento de la disciplina.

14.3.3 Si diferentes árbitros toman diferentes decisiones en una jugada, el árbitro principal llamará a todos los árbitros a consulta, el árbitro principal (a menos que otro árbitro haya sido designado por la Liga) determinará qué decisión prevalecerá, basándose en qué árbitro estaba en mejor posición y qué decisión era probablemente la correcta. El juego continuará como si sólo se hubiera tomado la decisión final.

14.4 INFORMES

El árbitro informará a la Federación, Liga u oficina de la WBSC, dentro de las doce horas siguientes a la finalización de un juego, de todas las violaciones de las reglas y otros incidentes dignos de comentario, incluyendo la expulsión de cualquier coach, manager, técnico o jugador, y el motivo de la misma.

Cuando un coach, manager, entrenador o jugador sea expulsado por una infracción flagrante, tales como el uso de lenguaje obsceno o indecente, o por agresión a un árbitro, entrenador, manager, coach o jugador, el árbitro enviará todos los detalles a la oficina de la Federación o de la Liga dentro de las cuatro horas siguientes a la finalización del juego.

14.5 INSTRUCCIONES GENERALES A LOS ÁRBITROS

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

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

Sea siempre cortés con los directivos de los equipos, evite visitar las oficinas y dugouts de los equipos.

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

Mantenga el juego en movimiento. Un partido de Béisbol a menudo se ve favorecido por el trabajo enérgico y serio de los árbitros. Usted es el único representante oficial del Béisbol en el campo de juego.

Frecuentemente es una posición exigente que requiere mucha paciencia y buen juicio, pero no olvide que el elemento esencial para resolver una situación difícil es controlar su temperamento y el autocontrol.

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

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

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

Cada equipo de árbitros debe desarrollar unas señas simples, de manera que el árbitro indicado pueda corregir una decisión claramente equivocada una vez esté convencido de que ha cometido un error. Si está seguro de haber decidido la jugada correctamente, no se deje presionar por las insistencias de los jugadores en que "pregunte a otro árbitro". Si no está seguro, pregunte a uno de sus compañeros. No lleve esto a los extremos, manténganse alerta y cante las jugadas que le pertenecen. El primer requisito principal es tomar las decisiones correctas. En caso de duda no vacile en consultar con su compañero. La dignidad del árbitro es importante, pero nunca tan importante como "estar en lo correcto".

La regla más importante para los árbitros es siempre **"ESTAR EN POSICIÓN PARA VER CADA JUGADA"**.

Aun cuando su decisión sea 100% correcta, los jugadores la objetarán si creen que no estaba bien colocado para poder ver la jugada con claridad y exactitud.

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



CAPÍTULO 04. ANOTACIÓN

REGLA 15. ANOTADOR OFICIAL

15.1 DIRECTOR DE ANOTACIÓN

La WBSC nombrará un director de anotación en cada competición, quien designará un anotador oficial y hasta dos anotadores asistentes para cada juego del torneo.

15.2 ANOTADOR

El anotador oficial tendrá la autoridad exclusiva y única de tomar y registrar todas las decisiones que se refieran a las Reglas Oficiales de anotación que impliquen una decisión basada en su juicio, como por ejemplo si el avance de un bateador a primera base es por hit o por error.

El anotador oficial es un representante oficial de la WBSC; tiene el derecho y merece el respeto, consideración y dignidad propios de su cargo y tendrá la plena protección de la WBSC y sus organismos. El anotador oficial informará al director de anotación sobre cualquier ofensa, agresión o intento de agresión recibida de cualquier manager, coach, jugador, empleado, directivo o representante de un equipo, en el transcurso o a causa del ejercicio de sus obligaciones y funciones como anotador oficial.

El anotador oficial, con el fin de asegurar el óptimo desempeño de sus tareas, realizará sus funciones y observará el juego desde un lugar adecuado, teniendo en cuenta su cargo y responsabilidades. El anotador oficial deberá comunicar oportunamente sus decisiones a través de los canales y medios establecidos por la WBSC.

15.2.1 El anotador oficial registrará las incidencias de un juego y sus decisiones de acuerdo con las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC y el manual de anotación de la WBSC.

15.2.1.1 El anotador oficial registrará en la hoja de anotación oficial el nombre de cada jugador y su posición o posiciones asumidas durante el juego, en el orden en que el jugador bateó, o hubiese bateado si el juego terminó antes de que el jugador consumiera su turno.

15.2.1.2 Cuando un jugador no ha cambiado de posición con otro jugador, pero es colocado en un lugar diferente





a su posición debido a estrategias defensivas para un determinado bateador del equipo contrario ("shift" defensivo), el anotador oficial no registrará este movimiento como una nueva posición defensiva.

15.2.1.3 El anotador oficial anotará en la hoja de anotación oficial si cualquier jugador que entre en el juego como bateador o corredor emergente continúa o no en el juego después de su ingreso.

15.2.1.4 El anotador oficial debe incluir el nombre de cualquier jugador sustituto que haya sido anunciado, pero que sea reemplazado por otro jugador sustituto antes de entrar en el juego. Cualquier sustituto posterior se registrará como bateador o corredor sustituto del jugador al que sustituye.

15.2.1.5 El anotador oficial debe comprobar la hoja de anotación: para ello debe verificar que la suma del total de las veces al bate de un equipo, toques de sacrificio, elevados de sacrificio, bases por bolas recibidas, bateadores golpeados por lanzamiento, bateadores a los que se concede la primera base por interferencia u obstrucción, y corredores colocados en base por aplicación de la regla de desempate (Tie Break), es igual a la suma del total de carreras anotadas, los corredores dejados en base y las eliminaciones realizadas por el equipo contrario.

15.2.2 El anotador oficial deberá anotar todas las incidencias del juego en el momento en que sucedan, mientras que respecto a las decisiones relacionadas con su juicio tendrá hasta un máximo de quince (15) minutos después de la conclusión o suspensión del juego para realizar cualquier modificación. Ninguna decisión de juicio podrá ser modificada con posterioridad, salvo que el anotador oficial lo solicite al Director de Anotación y éste, valorando las razones y argumentos expuestos, lo autorice.

En cualquier caso, el anotador oficial no estará autorizado ni podrá tomar una decisión que entre en conflicto con las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC y se atenderá estrictamente a lo indicado en las Reglas Oficiales de anotación. El anotador oficial no tomará ninguna decisión que esté en conflicto con la decisión de un árbitro, sin embargo, tendrá autoridad para decidir sobre cualquier punto que no esté especificado en las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC.

15.2.2.1 Un jugador o un equipo puede solicitar a la WBSC que revise una decisión de apreciación tomada por un anotador oficial en un juego en el que dicho jugador o equipo participó.

La solicitud debe hacerse a través de una notificación escrita o por cualquier medio electrónico establecido por la WBSC dentro de las 12 horas siguientes a la conclusión de dicho juego.

15.2.2.2 La WBSC junto con el director de anotación de la competición, después de analizar los argumentos y evidencias presentadas, puede solicitar al anotador oficial que cambie una decisión si se concluye que la decisión del anotador oficial ha sido errónea. Después de este procedimiento no se cambiará ninguna decisión.

15.2.2.3 La WBSC a través del director de anotación, puede solicitar que se cambie cualquier decisión de un anotador oficial que contradiga estas Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC y tomará cualquier acción necesaria con el objetivo de corregir cualquier estadística que necesite enmienda como resultado de tal decisión de anotación incorrectamente.

15.2.3 El anotador oficial debe notificar inmediatamente al comisario técnico o al jefe de los árbitros del juego si los equipos cambian de ofensiva a defensiva o viceversa, antes de hacer tres eliminaciones (outs), o si continúan jugando después del tercer out.

15.2.4 El anotador oficial no llamará la atención de los árbitros ni de ningún miembro de los equipos por el hecho de que un bateador esté bateando fuera de turno.

15.3 JUEGO TERMINADO

15.3.1 Cuando se da por terminado un juego reglamentario, el anotador oficial incluirá todas las estadísticas individuales y de equipo hasta el momento en que termine el juego, tal como se indica en las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC la 7.7, 7.8 y 7.9.

Si el juego termina empatado, el anotador oficial no acreditará al lanzador ganador o perdedor.



15.3.2 Cuando un juego termina por diferencia de carreras de acuerdo a lo establecido en las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC (Regla de diferencia de carreras) el juego será reglamentario y el anotador oficial deberá incluir todas las estadísticas individuales y colectivas.

15.3.2.1 Cuando un juego termina por diferencia de carreras, el anotador oficial debe aplicar todas las consideraciones establecidas en las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC con respecto a la carrera ganadora y el valor de los hits.

15.3.3 Si el juego es suspendido o jugado bajo protesta, el anotador oficial anotará la situación exacta del juego en el momento de la protesta o suspensión, incluyendo el marcador (carreras de cada equipo), el número de outs, la posición de los corredores en base, el recuento de bolas y strikes del bateador, la alineación (line up) de cada equipo y los jugadores que han sido sustituidos del juego de ambos equipos.

Este aspecto es muy importante ya que, si se va a reanudar un partido suspendido o protestado, debe continuar exactamente en la misma situación que existía en el momento de la suspensión, es decir, si se ordena que se vuelva a jugar un juego protestado desde el momento de la protesta, ésta debe reanudarse exactamente con la situación que existía justo antes de la jugada protestada.

15.3.4 Cuando un juego reglamentario termina por forfeit, el anotador oficial incluirá todas las estadísticas individuales y de equipo hasta el momento del forfeit. Si un juego es declarado forfeit antes de ser un juego reglamentario, el anotador oficial no incluirá ninguna estadística individual ni de equipo, sino que sólo registrará e informará sobre el motivo del forfeit.

15.3.4.1 Si el equipo ganador por forfeit tiene la ventaja en el momento del forfeit, el anotador oficial acreditará como lanzadores ganadores y perdedores respectivamente a los lanzadores que se habrían considerado como tales si el juego se hubiera terminado en el momento del forfeit.

15.3.4.2 Si el equipo que gana por forfeit va perdiendo, o si el juego está empatado en el momento del forfeit, el anotador oficial no acreditará a ningún lanzador como lanzador ganador o perdedor.

Además, en este caso, el anotador oficial considerará que el resultado final de un juego terminado por forfeit es de 7 carreras a 0 (en juegos a siete entradas), independientemente del resultado existente en el momento en que el juego fue declarado forfeit.

15.4 INFORMES

15.4.1 Después de cada juego, incluyendo juegos declarados forfeit y/o protestados, el anotador oficial, basándose en las disposiciones de estas Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC y el reglamento técnico de cada torneo, hará el Informe respectivo (la hoja de anotación) usando los formatos establecidos por la WBSC, el cual será entregado al director de anotación de la competición.

De igual manera, el anotador oficial enviará el informe (hoja de anotación) de cualquier juego suspendido después de que haya sido terminado, o después de que se convierta en juego oficial porque no pudo ser completado.

REGLA 16. ANOTACIÓN DEL BATEO

16.1 BATEADOR FUERA DE TURNO

Cuando un bateador no se presenta a batear y otro bateador del orden al bate completa el turno en su lugar, se trata de un bateador fuera de turno y el equipo contrario tiene derecho a apelar.

Cuando un jugador batea fuera de turno y es eliminado, y además el bateador que debía haber bateado es declarado eliminado antes de que se haga un lanzamiento al siguiente bateador, el anotador oficial cargará al bateador que correspondía con una vez al bate (At Bat) y anotará el out realizado y cualquier asistencia como si se hubiese seguido correctamente el orden al bate.

Si un bateador impropio o fuera de turno se convierte en corredor y el bateador propio es declarado eliminado por perder su turno al bate, el anotador oficial le cargará una vez al bate (At Bat) al bateador que le correspondía batear, le acreditará un out realizado al receptor con un out realizado, y omitirá todo lo sucedido cuando el bateador fuera de turno llegó a salvo (safe) a la base.



Si más de un bateador batea fuera de turno de forma consecutiva, el anotador oficial anotará todas las jugadas exactamente como ocurran, ignorando el turno al bate del jugador o jugadores que no batearon en el orden correcto.

El anotador oficial nunca llamará la atención de los árbitros o de cualquier miembro de cualquiera de los equipos por el hecho de que un jugador esté bateando fuera de turno.

16.2 LOS HITS

Un hit es una estadística acreditada a un bateador cuando dicho bateador llega a salvo (safe) a una base sin errores, como se indica en estas Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC.

16.2.1 El anotador oficial acreditará un hit al bateador cuando:

- 16.2.1.1** El bateador llega a salvo (safe) a la primera base o cualquier base siguiente en un batazo en terreno bueno (fair) que queda sobre el campo, o da contra la vallavalla antes de ser tocada por un defensor, o que pasa vallapor encima de la valla.
- 16.2.1.2** El bateador llega a salvo a primera base en un batazo de "fair" con tanta fuerza, o tan lento, que cualquier defensor que intenta realizar una jugada sobre la bola no tenga la oportunidad de hacerlo.
- El Anotador oficial acreditará un hit si el defensor fildeador que intenta atrapar la bola no puede efectuar la jugada, aun cuando tal defensor desvíe la bola e impida que otro defensor realice una jugada que podía haber eliminado al bateador-corredor o a otro corredor.
- 16.2.1.3** El bateador llega a salvo a la primera base al batear una bola a zona buena (fair) que rebota de forma irregular de tal manera que un defensor no pueda atraparla con un esfuerzo ordinario; o que toque la gomagoma del lanzador o cualquier otra base (incluyendo la base de home) antes de ser tocada por un defensor y rebote de tal manera que el defensor no pueda atraparla con un esfuerzo ordinario.
- 16.2.1.4** El bateador llega a salvo a la primera base de forma segura al batear una bola de fair que no ha sido tocada

por un defensor y la cual está en territorio fair cuando llega al outfield, a menos que a juicio del anotador oficial pudo haber sido atrapada mediante un esfuerzo ordinario.

- 16.2.1.5** Una bola bateada a zona "fair" que no ha sido tocada por un defensor toca a un corredor o a un árbitro, a menos que el corredor haya sido declarado eliminado out por haber sido tocado por un "infield fly", en cuyo caso el anotador oficial no acreditará un hit.
- 16.2.1.6** Un jugador defensivo intenta sin éxito eliminar a un corredor precedente y, a juicio del anotador oficial, el bateador-corredor no hubiese sido eliminado en primera base con un esfuerzo ordinario.
- 16.2.1.7** Un defensor hace una jugada de fildeo excepcional de una bola bateada y esa jugada no logra eliminar al bateador o a un corredor en base.
- En cualquier situación, el anotador oficial siempre debe dar al bateador el beneficio de la duda.

16.2.2 El anotador oficial no acreditará un hit al bateador cuando:

- 16.2.2.1** Un corredor es eliminado forzado con una bola bateada, o podía haber sido eliminado forzado out si un jugador defensivo no hubiera cometido un error de fildeo.
- 16.2.2.2** Un bateador aparentemente batea un hit y un corredor que está forzado a avanzar porque el bateador se convierte en corredor, deja de pisar la base a la que está avanzando y es declarado eliminado en apelación.
- 16.2.2.3** Cuando un defensor del cuadro interior (infield) fildea una bola bateada y elimina a un corredor precedente que está tratando de avanzar una base o regresar a su base original, o con un esfuerzo ordinario pudo haber eliminado a dicho corredor de no haberse cometido un error al fildear.
- 16.2.2.4** Un defensor falla en su intento de eliminar a un corredor precedente y a juicio del anotador oficial, el bateador-corredor pudo haber sido eliminado en primera base. Esta regla no se aplicará si el defensor simplemente mira o





amaga hacia otra base, antes de intentar realizar el out en primera base.

- 16.2.2.5** Un corredor es declarado eliminado por interferencia con un defensor que trata de fildear una bola bateada, a menos que, a juicio del anotador oficial el bateador-corredor hubiera llegado a salvo (safe) de no haber ocurrido la interferencia.

En todas las acciones enumeradas en las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC 16.2.2, al bateador se le acreditará una vez al bate (At Bat), pero no un hit.

16.3 HITS DE EXTRA BASES

- 16.3.1** El anotador oficial puede anotar un batazo como un hit de una base, dos bases, tres bases o cuatro bases (home run), cuando no resulte en un error o un out, de la siguiente manera:

- 16.3.1.1** Es un hit de una base (sencillo o "single") si el bateador se detiene en la primera base; es un hit de dos bases (un doble) si el bateador se detiene en la segunda base; es un hit de tres bases (un triple) si el bateador se detiene en tercera base; es un home run si el bateador toca todas las bases y anota.

- 16.3.1.2** Cuando, con uno o más corredores en base, el bateador avanza más de una base con un hit y el equipo a la defensiva intenta eliminar a un corredor precedente, el anotador oficial determinará, si el bateador logró legítimamente un doble o un triple o si él bateador-corredor avanzó más allá de la primera base en jugada de elección (fielder's choice).

El anotador oficial no acreditará al bateador con un triple cuando un corredor precedente es eliminado en home, o hubiese sido eliminado de no ser por un error.

El anotador oficial no acreditará al bateador un doble cuando un corredor precedente, intentando avanzar desde primera, es eliminado en tercera base, o hubiese sido eliminado de no ser por un error.

El anotador oficial, con excepción de lo indicado anteriormente, no determinará el valor de los hits por el

número de bases que avanzó un corredor precedente. Un bateador puede merecer un doble, aun cuando el corredor precedente avance una o ninguna base, puede que el bateador merezca solo un hit sencillo, aunque alcance la segunda base y el corredor precedente avance dos bases.

- 16.3.1.3** Para aclarar lo establecido en esta regla, se indican los siguientes ejemplos:

Ejemplos: Corredor en primera, el bateador conecta un hit de una base (sencillo) al exterior derecho, quien tira a tercera base en un intento fallido de eliminar al corredor. El bateador llega a la segunda. El anotador oficial acreditará un hit sencillo al bateador.

Corredor en segunda base, el bateador da un elevado en territorio "fair". El corredor se detiene para ver si la bola es atrapada. La bola cae en territorio "fair", y el corredor avanza solamente a tercera, mientras que el bateador-corredor llega a segunda. El anotador oficial acreditará un doble al bateador.

Corredor en tercera. El bateador conecta un elevado en territorio "fair". El corredor avanza, luego regresa para el pisa y corre, pensando que la bola va a ser atrapada. La bola no es atrapada, pero el corredor no puede anotar, mientras que el bateador-corredor llega a segunda. El anotador oficial acreditará un hit doble al bateador.

- 16.3.2** Cuando el bateador, deslizándose intenta convertir un batazo en un doble o un triple por medio del deslizamiento, debe retener la última base a la que avanza.

Si el bateador-corredor al deslizarse se pasa y es eliminado antes de regresar a salvo a la base, se le acreditarán solamente tantas bases como haya alcanzado a salvo.

Si un bateador-corredor al deslizarse se pasa de la segunda base y es eliminado, el anotador oficial le acreditará un hit sencillo; si al barrerse se pasa de la tercera base y es tocado de out, el anotador oficial le acreditará un doble.

- 16.3.3** Cuando el bateador-corredor al conectar un hit, sobrepasa corriendo la segunda o tercera base y es eliminado tratando de regresar, el anotador oficial le acreditará la última base tocada por él.





Si el bateador-corredor se pasa corriendo o intenta correr más allá de la segunda base después de alcanzar esa base, e intenta regresar y es eliminado, el anotador oficial le acreditará un hit doble.

Si el bateador-corredor pasa la tercera base corriendo después de alcanzar esa base, e intenta regresar y es eliminado, el anotador oficial le acreditará un triple.

16.3.4 Cuando al bateador-corredor se le conceden dos bases, tres bases o un home run de acuerdo con las disposiciones establecidas en las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC 10.4.7.1 a 10.4.7.5 o 12.7, el anotador oficial, según sea el caso, acreditará un doble, un triple o un home run.

16.3.5 Cuando el bateador, después de conectar un batazo de hit, es declarado eliminado por no pisar una base, la última base que tocó con seguridad determinará si el anotador oficial le acreditará un sencillo, un doble o un triple.

Si el bateador-corredor es declarado eliminado por no pisar home, el anotador oficial le acreditará un triple. Si el bateador-corredor es declarado eliminado al no pisar la tercera base, el anotador oficial le acreditará un doble. Si el bateador-corredor es declarado eliminado por no pisar la segunda base, el anotador oficial le acreditará un sencillo. Si el bateador-corredor es declarado out al no pisar la primera base, el anotador oficial le debe acreditar una vez al bate, pero no un sencillo.

16.4 JUEGOS TERMINADOS POR HIT

16.4.1 Cuando el bateador termina un juego con un hit que le permite impulsar tantas carreras como sean necesarias para darle la victoria a su equipo, el anotador oficial le acreditará un hit de tantas bases como las que avanzó el corredor que anotó la carrera de la victoria, y sólo si el bateador recorrió tantas bases como las que haya avanzado el corredor que anotó la carrera de la victoria.

Esta regla se aplicará incluso si el bateador-corredor tiene teóricamente derecho a más bases por habersele concedido un batazo de extra bases automático de acuerdo con las disposiciones de la regla oficial de Béisbol de la WBSC la 10.4.7.

16.4.2 El anotador oficial acreditará al bateador con una base tocada durante el curso normal de una jugada, aunque se haya anotado la carrera ganadora momentos antes, en la misma jugada.

Ejemplo: El juego está empatado en la parte baja de la séptima entrada, el equipo local tiene corredor en segunda base y el bateador conecta un hit al exterior. El corredor anota después que el bateador ha tocado la primera base y continúa hacia la segunda base, pero poco antes de que el bateador-corredor llegue a la segunda base. Si el bateador-corredor llega a la segunda base, el anotador oficial acreditará un doble al bateador.

16.4.3 Cuando el bateador termina un juego bateando un home run fuera del terreno de juego, él y todos los corredores en base tienen derecho a anotar.

16.5 SACRIFICIOS

El anotador oficial, de acuerdo con lo indicado en estas Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC, podrá acreditar al bateador dos tipos de sacrificios, en toque de bola o en un elevado.

16.5.1 TOQUE DE SACRIFICIO

El anotador oficial acreditará al bateador un toque de sacrificio cuando, con menos de dos eliminados, el bateador hace avanzar a uno o más corredores con un toque de bola y él es eliminado en primera base, o hubiese sido eliminado, de no haberse cometido un error de fildeo, a menos que, a juicio del anotador oficial el bateador estaba tocando la bola exclusivamente para lograr un hit y no estaba sacrificando su oportunidad de alcanzar la primera base con el propósito de avanzar al corredor o corredores, en cuyo caso el anotador oficial cargará al bateador una vez al bate (At Bat).

El anotador oficial, para determinar que fue un toque de sacrificio, además de lo indicado en estas Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC, debe considerar todas las circunstancias ocurridas en el momento del turno al bate, tales como la entrada, el número de eliminados y el resultado de ambos equipos.

Un toque de sacrificio será acreditado al bateador cuando, con menos de dos eliminados, un jugador defensivo atrapa un toque y falla, sin que haya error al intentar eliminar a un corredor precedente. Si a juicio del anotador oficial un esfuerzo ordinario no hubiera servido para eliminar al bateador o a un corredor, se le anotará un hit y no un toque de sacrificio.

El anotador oficial concederá al bateador el beneficio de la duda cuando aprecie que un bateador sacrificó su turno al bate con la intención de avanzar a un corredor o corredores.





Cuando el corredor es eliminado mientras intenta avanzar una base con un toque de bola, no se anotará un toque de sacrificio y el anotador oficial cargará una vez al bate al bateador.

16.5.2 ELEVADO DE SACRIFICIO

El anotador oficial anotará un elevado de sacrificio cuando con menos de dos eliminados:

16.5.2.1 El bateador conecta un elevado o dé línea, que sea atrapada por un exterior o un jugador de cuadro en la zona del exterior, o que esté corriendo hacia esa zona, ya sea en la zona buena (fair) o fuera (foul).

16.5.2.2 Un corredor anota después de la atrapada.

16.5.2.3 La bola es dejada caer, un corredor anota y a juicio del anotador oficial el corredor podría haber anotado después de la atrapada.

El anotador oficial anotará un elevado de sacrificio incluso si otro corredor es out en una jugada forzada después de que el bateador se convirtió en corredor.

16.6 CARRERAS IMPULSADAS

Una carrera impulsada es una estadística acreditada al bateador cuando su acción de bateo permite a su equipo anotar una o más carreras.

16.6.1 El anotador oficial acreditará al bateador con una carrera impulsada por cada carrera anotada:

16.6.1.1 no asistida por un error, y como parte de una jugada iniciada por un hit del bateador, un toque de sacrificio, un elevado de sacrificio, un batazo de out en el cuadro, o una jugada de elección del jugador defensivo.

16.6.1.2 También acreditará una carrera impulsada cuando las bases estén llenas y el bateador se convierta en corredor por una base por bolas, golpeado por un lanzamiento, interferencia u obstrucción.

16.6.1.3 cuando con menos de dos eliminados se cometa un error en una jugada en la que un corredor normalmente anotaría desde tercera base.

16.6.2 El anotador oficial no acreditará una carrera impulsada al bateador cuando:

16.6.2.1 El bateador conecta para un doble play forzado o un doble play al revés.

16.6.2.2 Un fildeador se le carga un error por no haber retenido un tiro a primera base con el cual habría completado un doble play forzado.

16.6.3 El anotador oficial determinará si acredita una carrera impulsada a un bateador cuando un fildeador retiene la bola o tira a una base equivocada. Por lo general, si el corredor sigue corriendo el anotador oficial acreditará una carrera impulsada; sin embargo, si el corredor se detiene y luego vuelve a correr cuando se da cuenta del error del fildeador no se acreditará ninguna carrera impulsada.

16.7 BASES ROBADAS Y ATRAPADO ROBANDO

16.7.1 Una base robada es una estadística acreditada a un corredor cuando avanza una base sin la ayuda de un hit, de una eliminación, de un error, de un out forzado, de una jugada de elección (fielder's choice), de un lanzamiento salvaje (wild pitch), de un lanzamiento que se le pasa al receptor (passed ball), o un balk.

El anotador oficial acreditará una base robada cuando:

16.7.1.2 Un corredor sale hacia la siguiente base antes de que el lanzador lance la bola.

16.7.1.3 Un corredor sale hacia la siguiente base antes de que el lanzador lance la bola y el lanzamiento resulta en lo que comúnmente podría anotarse como un wild pitch o un passed ball.

El anotador oficial acreditará al corredor con una base robada y hará caso omiso del lanzamiento malo, a menos que el corredor que fue al robo avance una base adicional, u otro corredor también avance una base adicional. En este caso, el anotador oficial, además de la base robada, anotará un wild pitch o passed ball.

16.7.1.4 Un corredor intenta robar una base y el receptor hace un mal tiro tratando de impedir el robo de la base, el anotador



oficial no anotará un error a menos que ese mal tiro permita al corredor que roba avanzar una base adicional o permita avanzar a otro corredor. En esta situación, el anotador oficial anotará, además de la base robada, un error del receptor.

16.7.1.5 Un corredor, está intentando robar una base, o que es atrapado fuera de su base, evita ser eliminado en una jugada de "corre-corre" (run down) y avanza a la siguiente base, sin la ayuda de un error

Si otro corredor también avanza en la jugada, ambos corredores serán acreditados con una base robada.

En caso de que un corredor avance mientras que otro corredor que intenta el robo evita ser eliminado en una jugada de "corre-corre" y regresa a salvo, sin la ayuda de un error, a la base que originalmente ocupaba, el anotador oficial le acreditará una base robada al corredor que avanzó.

16.7.2 El anotador oficial no acreditará una base robada cuando:

16.7.2.1 Si se intenta un doble o triple robo y el corredor es eliminado antes de alcanzar la base que intentaba robar, no se acreditará base robada a ningún otro corredor.

16.7.2.2 Un corredor es eliminado tras deslizarse y pasarse de una base y al intentar regresar a esa base, o avanzar a la siguiente base, no se le acreditará una base robada

16.7.2.3 Un corredor avanza debido a la indiferencia del equipo a la defensa para impedir dicho avance, lo que será anotado como jugada de elección. El anotador oficial debe juzgar que se trata de una indiferencia del equipo a la defensa cuando evalúe los siguientes aspectos:

- La entrada y el marcador del juego.
- La actitud de jugadores defensivos para retener al corredor cerca de la base que ocupaba.
- Si el lanzador había hecho intentos de pivotar hacia la base ocupada por el corredor.
- Si el defensor que normalmente cubre la base a la que avanzó el corredor realizó algún movimiento o intento de cubrir o atrapar un lanzamiento a dicha base.

- Si el equipo defensivo tenía un motivo estratégico para no impedir el avance del corredor.
- Si el equipo defensivo intenta inadmisiblemente negar al corredor el crédito por la base robada.

16.7.2.4 Para aclarar lo anterior, se presentan los siguientes ejemplos:

Ejemplos: En la parte alta de la séptima entrada, con el equipo local ganando por 9 carreras, el equipo visitante coloca un corredor en primera base. El corredor intenta robar la segunda base y el receptor tras recibir el lanzamiento no hace el tiro, ni los jugadores que defienden la segunda base y el short stop hacen un intento de cubrir la segunda base. El anotador oficial puede juzgar que hubo indiferencia del equipo a la defensa.

Con un corredor en primera y tercera base, el anotador oficial debe normalmente acreditar una base robada al corredor de primera cuando avanza a segunda base, si a su juicio no se hizo un intento de jugada con dicho corredor para evitar que el corredor de tercera base anotara con el lanzamiento a segunda base.

El anotador oficial puede concluir que el equipo defensor inadmisiblemente intenta quitar que se le acredite al corredor una base robada, si el equipo defensivo no trata de impedir el avance de un corredor que está cerca de igualar y batir un récord o liderar una clasificación estadística.

16.7.3 Atrapado robando es una estadística que se acredita a un corredor que fue eliminado o lo hubiera sido de no haberse producido un error cuando dicho corredor intenta robar una base. Del mismo modo, en el aspecto defensivo, podrá acreditarse al receptor o al lanzador que contribuya a eliminar a un corredor, o lo hubiera sido de no haberse producido un error en un intento de robar una base.

16.7.4 El anotador oficial también anotará que un corredor fue atrapado robando cuando:

16.7.4.1 Es sorprendido fuera de la base e intenta avanzar a la siguiente base: cualquier movimiento o amago que el



corredor haga hacia la siguiente base será considerado como un intento de avanzar.

16.7.4.2 Pasa por encima de la base al deslizarse en su intento de robo de base.

16.7.4.3 Un corredor que intenta robar una base llega a salvo porque un tiro no es atrapado, en cuyo caso se acreditará una asistencia al jugador que hizo el tiro y, un error al defensor que falló o que no atrapó el tiro, así como un atrapado robando al corredor y al receptor o lanzador que hizo el buen tiro.

16.7.5 El anotador oficial no anotará un atrapado robando cuando:

16.7.5.1 Un lanzamiento sobrepasa al receptor por un posible wild pitch o por un passed ball y un corredor es eliminado intentando avanzar, cuando a dicho corredor no se le hubiera acreditado una base robada si hubiera llegado a salvo.

16.7.5.2 Se concede una base extra a un corredor como resultado de una obstrucción o cuando un corredor es eliminado por interferencia del bateador.

16.8 BASES POR BOLAS

16.8.1 El anotador oficial acreditará una base por bolas a un bateador al que se le concede la primera base, quien durante su turno al bate recibe cuatro lanzamientos fuera de la zona de strike.

16.8.1.1 Cuando el cuarto lanzamiento fuera de la zona de strike (bola) toca al bateador, el anotador oficial lo registrará como un bateador golpeado por el lanzamiento (hit by pitch).

16.8.1.2 Cuando un bateador que recibió una base por bolas es declarado eliminado por negarse a avanzar a primera base, el anotador oficial no acreditará la base por bolas y le cargará una vez al bate.

16.8.1.3 El anotador oficial registrará una base por bolas intencional cuando un bateador recibe la primera base porque el manager del equipo defensivo se lo indica al árbitro en jefe en su intención de no enfrentarse a un bateador por razones estratégicas.

16.8.2 El anotador oficial seguirá el procedimiento establecido en estas Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC cuando más de un lanzador esté involucrado en la concesión de una base por bolas, o cuando un bateador sustituto reciba una base por bolas.

16.9 PONCHES (STRIKEOUTS)

16.9.1 El ponche o “strikeout” es una estadística acreditada a un lanzador y cargada a un bateador cuando el árbitro en jefe declara tres strikes al bateador.

16.9.2 El anotador oficial anotará un ponche cuando un bateador:

16.9.2.1 Es eliminado por un tercer strike atrapado por el receptor.

16.9.2.2 Es marcado out por un tercer strike no atrapado por el receptor cuando hay un corredor en primera base con menos de dos eliminados.

16.9.2.3 Se convierte en corredor porque un tercer strike no es atrapado.

16.9.2.4 Hace un toque de bola a zona foul en el tercer strike, a menos que dicho toque resulte en un foul elevado que es atrapado por cualquier fildeador en territorio foul. En este caso el anotador oficial no registrará el poche y acreditará al jugador defensivo que atrapó la bola con una eliminación realizada.

16.9.3 Cuando un bateador abandona el juego con dos “strikes” en su cuenta y el bateador sustituto completa un ponche, el anotador oficial cargará el ponche y la vez al bate al primer bateador. Si el bateador sustituto completa el turno al bate de cualquier otra forma, incluida una base por bolas, el anotador oficial anotará la acción como si hubiera sido realizada por el bateador sustituto.



REGLA 17. ANOTACIÓN DE LA DEFENSA

17.1 OUT (ELIMINACIÓN)

- 17.1.1** Un out o eliminación es una de las tres acciones de juego necesarias para terminar el turno al bate del equipo ofensivo: el anotador oficial acreditará un out realizado a un jugador de la defensiva, cuya acción causa que el bateador-corredor o un corredor sea eliminado.
- 17.1.2** El anotador oficial acreditará un out realizado a cada defensor que:
- 17.1.2.1** Atrapa una bola que está en vuelo, ya sea en territorio de zona fair o foul.
 - 17.1.2.2** Atrapa una bola bateada o tirada, y toca una base para eliminar a un bateador o a un corredor, incluso si lo hace en una jugada de apelación.
 - 17.1.2.3** Toca a un corredor cuando está fuera de la base a la que legalmente tiene derecho.
- 17.1.3** El anotador oficial acreditará un out automático al receptor cuando un bateador es declarado out por:
- 17.1.3.1** Strikes.
 - 17.1.3.2** Batear ilegalmente una bola.
 - 17.1.3.3** Batear de toque la bola a zona de foul en el tercer strike, excepto cuando dicho toque es el tercer strike atrapado por cualquier fildeador.
 - 17.1.3.4** Haber sido tocado por una bola bateada por él.
 - 17.1.3.5** Haber interferido con el receptor.
 - 17.1.3.6** No haber bateado en su propio turno. Ver Regla 14.1 Bateador fuera de turno.
 - 17.1.3.7** Rehuser a tocar la primera base después de recibir

una base por bolas, de haber sido golpeado por un lanzamiento o de recibir la primera base por interferencia del receptor.

- 17.1.3.8** El anotador oficial también acreditará un out automático al receptor cuando un corredor es declarado out por negarse a avanzar desde tercera hasta home.

- 17.1.4** El anotador oficial acreditará un out automático en las siguientes jugadas, en las cuales no acreditará una asistencia excepto como se especifica en estas Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC:

- 17.1.4.1** Cuando el bateador es declarado “out en un elevado al cuadro interior (infield fly)” que no es atrapado, el anotador oficial acreditará el out realizado al defensor que a su juicio pudo haber realizado la atrapada.
- 17.1.4.2** Cuando un corredor es declarado out por haber sido tocado por una bola bateada de fair (incluyendo un elevado al cuadro (infield fly)), el anotador oficial acreditará el out realizado al jugador de la defensa más cercano a la bola.
- 17.1.4.3** Cuando un corredor es declarado out por correr fuera de la línea de 3 pies para evitar ser tocado, el anotador oficial acreditará el out realizado al defensor que el corredor evadió.
- 17.1.4.4** Cuando un corredor es declarado out por adelantar a otro corredor, el anotador oficial acreditará el out realizado al jugador defensivo más cercano del punto donde se produjo el adelantamiento.
- 17.1.4.5** Cuando un corredor es declarado out por correr las bases en orden inverso, el anotador oficial acreditará el out realizado al jugador de la defensa que está cubriendo la base que dejó el corredor al iniciar su recorrido a la inversa.
- 17.1.4.6** Cuando un corredor es declarado out por haber interferido con un defensor, el anotador oficial acreditará el out realizado al defensor a quien el corredor interfirió, a menos

que este jugador defensivo estaba en el acto de tirar la bola cuando la interferencia ocurrió, en cuyo caso el anotador oficial acreditará el out al jugador a quien se iba a dirigir el tiro y acreditará una asistencia al defensor cuyo tiro fue interferido.

- 17.1.4.7** Cuando el bateador-corredor es declarado out por la interferencia de un corredor precedente, como está previsto en la Regla 12.1.5, el anotador oficial acreditará el out realizado al primera base. Si el defensor interferido estaba en el acto de tirar la bola, el anotador oficial acreditará a dicho jugador una asistencia, pero acreditará solamente una asistencia a esa jugada o en cualquier otra, de acuerdo con las disposiciones de estas Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC.

17.2 ASISTENCIAS

- 17.2.1** Una asistencia es una estadística acreditada a un defensor, cuya acción contribuye a que un bateador-corredor o un corredor sean eliminados.

- 17.2.2** El anotador oficial acreditará una asistencia a cada defensor que:

- 17.2.2.1** Tira o desvía una bola bateada o tirada, de tal forma que se produzca un out, o que podría haber sido out de no ser por un error cometido por cualquier defensor.
- 17.2.2.1.1** Un simple contacto que no tenga efecto con la bola no deberá ser considerado como una asistencia, el anotador oficial debe tener en cuenta que desviar significa detener, disminuir o cambiar la dirección de la velocidad de la bola y por lo tanto ayudar eficazmente con eliminar a un bateador o corredor.
- 17.2.2.1.2** Sólo se acreditará una asistencia y nada más a cada defensor que tire o desvíe la bola durante una jugada de "corre-corre" (run down), que resulte en un out o que habría resultado un out de no haberse cometido posteriormente un error.

- 17.2.2.1.3** Si un out resulta de una apelación dentro del curso natural de la jugada, el anotador oficial acreditará una asistencia a cada defensor que participó en la jugada y cuya acción permitió que se hiciera el out, excepto al jugador defensivo que realiza el out.

- 17.2.2.1.4** Si un out realizado resulta de una jugada de apelación iniciada por el lanzador en un tiro hacia un defensor, después de haber concluido la jugada anterior, el anotador oficial acreditará una asistencia al lanzador y sólo a él.

- 17.2.2.2** Tira o desvía la bola durante una jugada que haga que un corredor sea declarado out por interferencia, o por correr fuera de la línea.

- 17.2.3** El anotador oficial no acreditará una asistencia:

- 17.2.3.1** Al lanzador por un ponche, a menos que el lanzador haya fildeado un tercer strike que no fue atrapado por el receptor y realice un tiro que resulte en un out.
- 17.2.3.2** Al lanzador cuando, como resultado de un lanzamiento legal recibido por el receptor, un corredor es eliminado, como cuando el receptor sorprende a un corredor fuera de base, o cuando un corredor es eliminado en un intento de robo o cuando toca a un corredor que intenta anotar.
- 17.2.3.3** A un defensor cuyo mal tiro permite a un corredor avanzar, aun cuando posteriormente ese corredor sea eliminado como resultado de una jugada continuada. La jugada que sigue a una mala jugada, ya sea un error o no es una nueva jugada, y no se acreditará una asistencia al defensor que comete la mala jugada a menos que participe en la nueva jugada.

Ejemplo: Una bola bateada es atrapada por el segunda base, quien tira a primera base para eliminar al bateador. Su tiro es malo y no puede ser atrapado por el primera base. Debido al mal tiro, el bateador-corredor intenta avanzar a segunda base, pero es eliminado ya que el



receptor recuperó la bola y tiró al short stop con tiempo suficiente; el anotador oficial debe acreditar un out al short stop y una asistencia al receptor.

17.3 ERRORES

17.3.1 Un error es una estadística que se cargará a un defensor cuya mala acción en una jugada beneficie al equipo ofensivo.

17.3.1.1 El manejo lento de la bola que no implique una mala jugada mecánica de parte del defensor no se interpretará como un error.

Ejemplo: Un defensor fildea limpiamente un batazo de rola por el cuadro, pero no tira a tiempo a primera base para eliminar al bateador.

17.3.1.2 No es necesario que el defensor toque la bola para que se le cargue un error.

17.3.2 El anotador oficial acreditará un error a un jugador de la defensiva cuando:

17.3.2.1 Hace una mala jugada como dejar caer o perder la bola, o hacer un tiro malo, lo que prolongue el turno al bate de un bateador, que prolongue la presencia de un corredor en base, o permita a un corredor avanzar una o más bases.

17.3.2.2 Deja caer una bola de elevado en territorio de foul que prolongue el turno al bate del bateador, aunque luego llegue a primera base o sea eliminado.

17.3.2.3 Deja pasar entre las piernas una bola bateada de rola o deja caer una bola de elevado sin ser tocada, pero a su juicio el jugador de la defensiva podría haber atrapado la bola con un esfuerzo ordinario.

17.3.2.4 Un jugador de cuadro interior (infield) deja pasar una bola bateada de roletazo a cualquier lado del infield, y a juicio del anotador oficial un jugador en esa posición haciendo un esfuerzo ordinario hubiera atrapado la bola y eliminado al bateador o a otro corredor.

17.3.2.5 Un jugador de exterior (outfield) deja pasar una bola de elevado y esta cae al suelo, y a juicio del anotador oficial un exterior en esa posición haciendo un esfuerzo ordinario hubiera atrapado la bola.

17.3.2.6 Atrapa una bola tirada o una bola bateada de rola a tiempo para hacer out al bateador-corredor y no toca la primera base o al bateador-corredor.

17.3.2.7 Atrapa una bola tirada o bateada a tiempo para eliminar a cualquier corredor en una jugada forzada y no toca la base o al corredor.

17.3.2.8 Realiza un mal tiro para impedir el avance de un corredor y ese mal tiro permite al corredor avanzar una o más bases más allá de las que habría alcanzado de no haber existido el tiro malo.

17.3.2.9 Realiza un mal tiro que permite a un corredor alcanzar una base a salvo y, a juicio del anotador oficial, un buen tiro habría eliminado a dicho corredor, a menos que el mal tiro se realizara para evitar una base robada.

17.3.2.10 Si un tiro de bola es bajo, alto o alejado, o bota en el suelo, y un corredor que podría haber sido eliminado alcanza una o más bases como resultado de ese mal tiro, el anotador oficial cargará un error al jugador que hizo el mal tiro.

17.3.2.11 Realiza un tiro que bota irregularmente, o golpea una base o la goma del lanzador, o toca a un corredor, a un defensor o a un árbitro, y la acción permite avanzar a uno o más corredores.

El anotador oficial cargará un error también al defensor cuyo tiro fue bueno y bien dirigido, incluso cuando aparentemente parezca una decisión injusta.

Ejemplo: Un exterior hace un tiro preciso a la segunda base, pero su tiro pega en la base y rebota hacia el exterior y permite que un corredor o corredores avancen. Dado que cada base que avance un corredor debe ser justificada.



17.3.2.12 Falla al detener, o intentar detener, un tiro preciso que permite al corredor avanzar, siempre y cuando haya motivo para hacer el tiro. Si dicho tiro se hace a segunda base, el anotador oficial determinará que defensor debería cubrir esa base, si el segunda base o el short stop, y se cargará un error al defensor negligente.

Si, a juicio del anotador oficial, no había motivo para el tiro, cargará con un error al defensor que tiró la bola.

17.3.2.13 Provoca que otro defensor cometa un error, por ejemplo, estorbando a otro defensor con mejor situación para atrapar una bola bateada y no lo consigue debido a la interferencia de su compañero. El anotador oficial cargará un error al defensor que interfirió y no cargará el error al jugador a quien le estorbó.

17.3.3 El anotador oficial cargará sólo un error en un mal tiro, independientemente del número de bases avanzadas por uno o más corredores.

17.3.3.1 Cuando un árbitro concede al bateador o a cualquier corredor o corredores una o más bases como resultado de interferencia u obstrucción, el anotador oficial le cargará un error al defensor que la cometió, sin importar cuántas bases haya avanzado el bateador, o el corredor o corredores.

Si el anotador oficial considera que la obstrucción no cambia el resultado de la jugada, no cargará el error al defensor que la cometió.

17.3.4 El anotador oficial no anotará como errores, los errores mentales o de juicio, a menos que se determine en estas Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC. Un error mental de un defensor que causa una mala jugada tal como tirar la bola a las gradas o tirar la bola hacia el montículo, creyendo erróneamente que hay tres eliminados y permitiendo así avanzar a un corredor o corredores no será considerado como un error mental para los efectos de esta de regla y el anotador oficial cargará un error al defensor que comete tal equivocación.

17.3.4.1 El anotador oficial no cargará un error si el lanzador falla al cubrir la primera base, permitiendo así que el bateador-corredor llegue a salvo a primera base.

17.3.4.2 El anotador oficial no cargará un error a un defensor que en una jugada tire equivocadamente a una base errónea.

17.3.5 El anotador oficial no cargará un error contra:

17.3.5.1 El receptor, tras recibir el lanzamiento del lanzador, realiza un mal tiro tratando de evitar una base robada, a menos que este mal tiro permita al corredor que intenta robar, avanzar una o más bases o que permita que otro corredor o corredores avance una o más bases;

17.3.5.2 A un defensor que realiza un mal tiro si a juicio del anotador oficial, el corredor no hubiera sido eliminado mediante un esfuerzo ordinario con un buen tiro, a menos que ese tiro malo permita a cualquier corredor avanzar más allá de la base que hubiera alcanzado si el tiro no hubiera sido malo;

17.3.5.3 A un defensor que realiza un mal tiro con la intención de completar un doble play o triple play, a menos que dicho mal tiro permita a cualquier corredor avanzar más allá de la base que hubiera alcanzado si el tiro no hubiera sido malo;

Cuando un defensor no atrapa un tiro que, de haberlo atrapado, habría completado un doble play o triple play, el anotador oficial cargará un error al jugador defensivo que dejó caer la bola y acreditará una asistencia al defensor que hizo el tiro.

17.3.5.4 Cualquier defensor cuando, después de no coger una bola bateada al suelo, o tras dejar caer un fly o una línea, o una bola tirada, y recupera la bola a tiempo para eliminar forzado a un corredor en cualquier base.

17.3.5.5 A un defensor que deliberadamente prolonga el turno al bate de un bateador con un corredor en tercera base y con menos de dos eliminados, deja caer una bola bateada en la zona de foul con la intención de que ese corredor no anote carrera en al correr después de la cogida.

17.3.5.6 Se anota un lanzamiento salvaje (wild pitch) o una bola que se le escapa al receptor (passed ball).



17.3.5.7 Al bateador se le concede la primera base por cuatro bolas cantadas, se le concede primera base por ser golpeado por un lanzamiento o cuando el bateador llegue a primera base como resultado de un - lanzamiento “salvaje” (wild pitch) o lanzamiento que se le escapa al receptor receptor (passed ball) (Ver Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC 15.5).

17.3.5.8 Un corredor o corredores avanzan como resultado de un lanzamiento salvaje (wild pitch) o lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball).

17.3.5.8.1 Cuando la cuarta bola cantada es lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball), y esto produce que:

- El bateador-corredor avanza una base más allá de la primera base.
- Cualquier corredor forzado a avanzar por la base por bolas, avanza más de una base.
- Un corredor que no está forzado a avanzar, avanza una o más bases. En este caso, el anotador oficial anotará la base por bolas al bateador y también el wild pitch o el receptor (passed ball) para justificar el avance del corredor o corredores.

17.3.5.8.2 Cuando el receptor recupera la bola después de un lanzamiento salvaje (wild pitch) o un lanzamiento que se le escapa al receptor (passed ball), en un tercer strike, y elimina al bateador-corredor en primera base o toca al bateador-corredor para la eliminación, pero otro corredor o corredores avanzan: en esta situación el anotador oficial anotará el ponche, el out y las asistencias, si las hubiera, y acredítese el avance del otro corredor o corredores como si hubieran sido hechos en una jugada de elección.

17.4 JUGADAS DE DOBLE Y TRIPLE PLAY

17.4.1 El anotador oficial acreditará la participación en un doble o triple play, a cada defensor que ejecute un out o una asistencia cuando

dos o tres jugadores sean eliminado entre el momento en que un lanzamiento del lanzador es enviado y el momento en que la bola queda muerta o en posesión del lanzador o en posición de lanzar, a menos que ocurra un error, o una mala jugada entre los outs.

17.4.1.1 El anotador oficial también acreditará el doble play o triple play si, luego de que la bola está en posesión del lanzador, una jugada de apelación resulta en un out adicional.

17.4.1.2 Si el doble o triple play es el resultado de una “interferencia del corredor precedente”, el anotador oficial no acreditará una jugada de doble play al bateador. Regla de anotación 19.2.1.16.

17.4.1.3 El anotador oficial acreditará una participación en una jugada de doble o triple play en el caso de una jugada de doble play forzado, o una jugada de doble play a la inversa.

17.4.2 El anotador oficial anotará al bateador con un batazo de doble play cuando con menos de dos eliminados, con uno o dos corredores forzados a avanzar, o en orden inverso; hay una bola bateada al infield que causa dos o tres eliminados o los habría habido si se hubiera cometido un error en la jugada.

17.5 LANZAMIENTO SALVAJE (WILD PITCH) Y LANZAMIENTO QUE SE LE ESCAPA AL RECEPTOR (PASSED BALL)

17.5.1 El anotador oficial cargará al lanzador con un wild pitch cuando:

17.5.1.1 Un lanzamiento legal es tan alto, muy abierto, tan bajo, o tan bajo que el receptor no detiene ni controla la bola con un esfuerzo ordinario, y permite así el avance de un corredor o corredores.

17.5.1.2 Un lanzamiento legal toca el suelo o el home antes de llegar al receptor y no puede ser manejada por el receptor, permitiendo que un corredor o corredores avancen.

17.5.1.3 El tercer strike es un wild pitch que no puede ser atrapado por el receptor y permite al bateador-corredor llegar a primera base. El anotador oficial anotará un ponche y un wild pitch.



17.5.2 El anotador oficial cargará al receptor con un passed ball, cuando:

17.5.2.1 Falla al no atrapar o controlar un lanzamiento legal que debió haber sido atrapado o controlado con un esfuerzo ordinario, permitiendo así que uno o más corredores avancen.

17.5.2.2 El tercer strike es un lanzamiento que se le escapa al receptor, permitiendo al bateador-corredor llegar a primera base. El anotador oficial anotará un ponche y un passed ball.

17.5.3 El anotador oficial no cargará con un wild pitch o con unpassed ball, si el equipo a la defensiva realiza un out antes de que avance cualquier corredor.

Ejemplos: Un lanzamiento toca el suelo y el receptor no puede atraparlo con un corredor en primera base, pero el receptor logra recuperar la bola y tira a segunda base a tiempo para eliminar al corredor, en este caso el anotador oficial no cargará al lanzador con wild pitch.

Si un receptor falla al atrapar un lanzamiento que el anotador oficial juzga que podría haber sido atrapado, con un corredor en primera base, pero el receptor logra recuperar la bola y tirar a segunda base a tiempo para eliminar al corredor, el anotador oficial no cargará al receptor con un passed ball.

En ambos ejemplos, el anotador oficial acreditará el avance de cualquier otro corredor como una jugada de elección del defensor.

REGLA 18. ANOTACIÓN DE LOS LANZADORES

18.1 LABOR DE LOS LANZADORES

El anotador oficial para los propósitos de estas Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC debe tomar en consideración lo siguiente:

- Lanzador Abridor: es el lanzador que realiza el primer lanzamiento al primer bateador de un juego.

- Lanzador Relevante: es un lanzador que entra en el juego después de que el lanzador abridor es reemplazado por cualquier razón (lesión, ineficacia, expulsión o estrategia).

18.2 DECISIÓN DE LOS LANZADORES

El anotador oficial acreditará en cada juego a un lanzador ganador, a un lanzador perdedor y, si lo hubiera, a un lanzador que haya salvado el juego o con juego salvado.

18.2.1 LANZADOR GANADOR:

Obviamente, deberá pertenecer al equipo ganador del juego y el anotador oficial acreditará como lanzador ganador a aquel que se encontraba en el juego (lanzando) cuando su equipo toma la delantera en el marcador, o durante la entrada ofensiva en la que dicho lanzador sea retirado del juego, y su equipo no pierda dicha ventaja.

El anotador oficial también deberá tener en cuenta lo siguiente:

- 18.2.1.1** En cada oportunidad en que el marcador esté empatado, el juego se convierte en una nueva situación en la que respecta a la determinación del lanzador ganador
- 18.2.1.2** Cuando el equipo contrario empató o toma la delantera, todos los lanzadores que participaron en el juego hasta ese y momento y fueron substituidos quedan excluidos de ser acreditados con la victoria.
- 18.2.1.3** Si el lanzador contra el que el equipo contrario empató o tomó la delantera y continúa lanzando, hasta que su equipo recupera la ventaja y la mantiene hasta el final del juego, ese lanzador será el ganador.
- 18.2.1.4** Un lanzador abridor, para poder ser cualificado para la victoria en el juego debe lanzar al menos:
 - Cinco entradas en un juego que dure siete o más entradas a la defensiva.
 - Cuatro entradas en un juego que dure seis entradas a la defensiva.
 - Tres entradas en un juego que dure cinco entradas a la defensiva.

- 18.2.1.5** Cuando un lanzador abridor no lance el mínimo de entradas requeridas, el anotador oficial acreditará la victoria al lanzador relevo, si sólo hubiera uno; si hubieran participado más lanzadores de relevo, el anotador oficial acreditará la victoria al que, en su opinión, haya sido el más efectivo.
- 18.2.1.6** Para acreditar la victoria a un lanzador relevo, éste debe lanzar al menos una entrada completa, o ser el lanzador cuando se realice una eliminación fundamental y crucial para el desarrollo y resultado del juego.
- 18.2.1.7** No se acreditará la victoria solo porque el primer lanzador de relevo lance con efectividad, ya que el anotador oficial debe acreditar la victoria al lanzador relevo que, en su opinión, haya sido el más efectivo.
- El anotador oficial al determinar el lanzador de relevo más efectivo debe considerar el número de carreras anotadas, carreras limpias y corredores que llegaron a la base por cada lanzador relevo y la situación del juego en el momento de la aparición de cada lanzador relevo.
 - Si dos o más lanzadores de relevo han sido igual de efectivos, el anotador oficial debe asumir que el primer lanzador relevo en participar en el juego es el ganador.
- 18.2.1.8** No acreditará como lanzador ganador a un lanzador relevo que es inefectivo en una breve aparición, cuando al menos uno de los relevistas siguiente lanza de forma efectiva ayudando a su equipo a mantener su ventaja. En tal caso el anotador oficial acreditará como lanzador ganador al relevista siguiente que, a juicio del anotador oficial, haya sido más efectivo.
- El anotador oficial considerará que la aparición de un lanzador relevo es breve e ineficaz cuando lance menos de una entrada y, en su actuación, permita al equipo contrario anotar dos o más carreras, incluso si dichas carreras sean cargadas en la cuenta del lanzador anterior.

18.2.2 LANZADOR PERDEDOR:

Sin duda alguna, debe pertenecer al equipo perdedor del juego y el anotador oficial acreditará como lanzador perdedor al lanzador responsable de permitir la carrera que da al equipo contrario

la ventaja que ese equipo mantiene hasta el final del juego. El anotador oficial también debe tener en cuenta lo siguiente:

- 18.2.2.1** Cada vez que se empata el marcador, el juego se convierte en un nuevo juego con respecto a la determinación del lanzador perdedor.
- 18.2.2.2** Un lanzador debe tener acreditadas para sí todas las carreras anotadas por los corredores que él haya dejado en base, sin importar si las carreras fueron anotadas cuando un lanzador posterior esté lanzando, excepto por las consideraciones establecidas en estas Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC la 18.4.1.

18.2.3 JUEGO SALVADO (LANZADOR RELEVO):

El anotador oficial acreditará un juego salvado a un lanzador relevista cuando su equipo gane el juego y:

- 18.2.3.1** Es el lanzador que termina dicho juego.
- 18.2.3.2** No es el lanzador ganador.
- 18.2.3.3** Ha lanzado al menos un tercio de entrada (un out).
- 18.2.3.4** Cumple una de estas condiciones:
- Entra a lanzar con una ventaja de no más de tres carreras y lanza al menos una entrada;
 - Entra en el juego, independientemente de la cuenta, cuando la carrera potencial del empate está en base o es uno de los dos primeros bateadores a los que se enfrenta (el bateador al bate, o el bateador en el círculo de espera); o
 - Lanza al menos
 - Tres entradas en un juego que dure nueve entradas a la defensiva; y/o
 - Dos entradas en un juego que dure ocho o menos entradas a la defensiva.

18.2.4 EL ANOTADOR OFICIAL ACREDITARÁ:

- 18.2.4.1** UN JUEGO COMPLETO ("Complete Game") al lanzador que inicia y termina el juego, es decir, el lanzador que lanza



todas las entradas que su equipo tiene a la defensiva sin la participación de un lanzador relevo.

- 18.2.4.2** UNA BLANQUEADA (“No Run Game”) al lanzador que lanza un juego completo y no permite que se anote ninguna carrera.
- El anotador oficial no acreditará a ningún lanzador que no lance el juego completo, a menos que entre a lanzar sin eliminados, antes de que el equipo contrario haya anotado una carrera en la primera entrada, termine dicha entrada y lance el resto del juego sin permitir ninguna carrera.
 - Cuando dos o más lanzadores se combinan para lanzar una blanqueada, todos los lanzadores serán acreditados con la participación en un juego combinado sin carreras, y así se indicará en las estadísticas de la competición.

18.3 CARRERAS LIMPIAS Y CARRERAS PERMITIDAS

- 18.3.1** El anotador oficial cargará una carrera limpia al lanzador cada vez que un corredor llegue a home con la ayuda de hits, toques de sacrificio, flíes de sacrificio, bases robadas, eliminaciones realizadas, jugadas de elección (fielder’s choices), bases por bolas, bateadores golpeados por lanzamiento, balks, wild pitch (incluyendo un wild pitch en un tercer strike que permita al bateador llegar a primera base) antes de que el equipo a la defensiva haya tenido la oportunidad defensiva para retirar al equipo a la ofensiva.

Para el propósito de determinar si una carrera anotada es limpia, una base por bolas intencional se interpretará de la misma manera que cualquier otra base por bolas; un wild pitch o un balk es un fallo del lanzador, por lo tanto contribuye exactamente igual que las bases por bolas para que una carrera anotada sea limpia.

Ejemplo: El lanzador 1 elimina al Bateador A, el Bateador B conecta un hit de tres bases (triple), con el Bateador C en turno, el lanzador comete balk, y el corredor (Bateador B) anota en la carrera. El lanzador elimina al Bateador C y al Bateador D para terminar la entrada.

El equipo ofensivo anota una carrera, que es anotada como limpia para el lanzador 1 porque fue anotada con la ayuda de un balk.

- 18.3.2** El anotador oficial, para determinar las carreras limpias, debe reconstruir la entrada sin los errores (excluyendo la interferencia del receptor) y sin los passed balls. Cuando el anotador oficial acredita un error a un defensor, siempre debe dar el beneficio de la duda al lanzador de cara a determinar cuántas bases hubieran avanzado los corredores, si la jugada no hubiese tenido errores.

El anotador oficial deberá valorar que un error del lanzador será considerado igual que un error de otro de otro defensor.

- 18.3.3** El anotador oficial no acreditará una carrera limpia cuando:

- 18.3.3.1** Un bateador-corredor alcanza la primera base de la siguiente manera:

a. Por un error de un defensor.

Ejemplo: Lanzador 1 elimina a los dos primeros bateadores de la entrada; Bateador C alcanza la primera base por un error de un jugador defensivo, Bateador D batea un home run, y luego el lanzador elimina al siguiente bateador.

El equipo ofensivo anotó dos carreras, pero ninguna de las carreras es limpia para el Lanzador 1, porque el Bateador C debería haber sido el tercer out de la entrada.

- b. Por un hit u otra jugada después de que su turno al bate fue prolongado por un elevado foul que no fue atrapado por un defensor y el anotador oficial acreditó al jugador defensivo un error por ese fallo.

Ejemplo: Lanzador 1 elimina a los dos primeros bateadores de la entrada; Bateador C batea una bola de fly a zona de foul y el anotador oficial carga un error a un defensor que pudo atrapar la bola con un esfuerzo ordinario, lo que prolongó el turno al bate del bateado; a continuación el Bateador C batea un jonrón y después el lanzador elimina al siguiente bateador.

El equipo ofensivo anotó una carrera, que no fue merecida por el Lanzador 1, porque el error de la defensa prolongó el turno del Bateador C, el cual debería haber sido la tercera eliminación de la entrada.

- c. Por interferencia defensiva u obstrucción. Cuando a un bateador se le concede la primera base por



interferencia del receptor y anota carrera, la carrera no contará como carrera limpia. Sin embargo, el anotador oficial en este caso no presupondrá que dicho bateador habría sido eliminado si no se hubiera producido la interferencia defensiva, ya que el bateador no tuvo la oportunidad de completar su turno al bate y se desconoce cómo lo habría terminado.

Ejemplo: Lanzador 1 elimina a los dos primeros bateadores, al Bateador C se le concede la primera base por interferencia del receptor, el Bateador D batea un jonrón y, a continuación, el Bateador E es el tercer eliminado de la entrada.

El equipo ofensivo anota dos carreras, de las cuales sólo una será acreditada como limpia para el Lanzador 1 (la del Bateador D que bateó el jonrón) ya que el anotador oficial no puede presuponer que el Bateador C habría sido eliminado si no hubiera habido interferencia, terminando así la entrada.

- 18.3.3.2** Una carrera es anotada por un corredor cuyo tiempo en las bases fue prolongado por un error, si dicho corredor habría sido eliminado en una jugada sin error.

Ejemplo: Con un out, Bateador B batea y alcanza la primera base; Bateador C batea al suelo hacia el segunda base, quien intenta asistir para eliminar en segunda al Bateador B y falla, acreditándole un error el anotador oficial por la mala jugada que permitió el avance del corredor. El Bateador D conecta un rolá para eliminación, y ambos corredores avanzan una base. El Bateador E conecta un hit y el Bateador B anota carrera, el Bateador C avanza a tercera. El Bateador F es el último out de la entrada.

El equipo ofensivo anotó una carrera, que no es limpia, porque el error de la defensiva prolongó la permanencia en las bases del Bateador B que debería haber sido out.

- 18.3.3.3** Ninguna carrera será una limpia cuando el avance del corredor que la anota ha sido ayudado por un error, por passed ball, o por una interferencia defensiva u obstrucción si, a juicio del anotador oficial, esa carrera no habría sido anotada sin la ayuda de dicha mala jugada.

Ejemplo: Lanzador 1 elimina al primer bateador de la entrada, el Bateador B alcanza la primera base con un hit. El Bateador C batea un doble y el Bateador B avanza a tercera base. El Bateador D es el segundo eliminado por ponche. Terminando el turno del Bateador E, al receptor se le pasa la bola (passed ball) y el Bateador B anota la carrera. El siguiente bateador es eliminado y la entrada termina.

El equipo ofensivo anotó una carrera, que no puede ser acreditada como carrera limpia al Lanzador 1, porque el Bateador B no habría anotado sin la ayuda del passed ball.

18.4 SUBSTITUCIÓN DE LANZADOR Y CARRERAS PERMITIDAS

- 18.4.1** Cuando los lanzadores son sustituidos durante una entrada, el anotador oficial no acreditará al lanzador relevo ninguna carrera (limpia o no limpia) anotada por un corredor que ya estaba en base en el momento que dicho relevo entró a lanzar, ni por las carreras anotadas por cualquier corredor que llega a base por jugada de elección que elimina a un corredor dejado en base por el lanzador anterior.

Cuando un lanzador pone en base a un corredor, y dicho lanzador es relevado, él será responsable de todas las carreras sucesivas anotadas hasta el número de corredores que dejó en base cuando abandonó el juego, a menos que esos corredores sean eliminados mediante jugadas en las que no hay acción del bateador, tales como cogido robando, atrapado fuera de la base ("pick off"), o declarado eliminado por una interferencia en la que el bateador-corredor no llega a primera base en la jugada out.

El anotador oficial cargará a cada lanzador con el número de corredores que puso en base, en lugar de cargarle a cada corredor individualmente.

Ejemplo 1: Lanzador 1 recibe un hit del Bateador A y es relevado por el Lanzador 2. El Bateador B es eliminado en roletazo al infield y el Bateador A avanza a segunda; el Bateador C se poncha y es el segundo out. El bateador D batea y el Bateador A anota. Los siguientes bateadores son eliminados y la entrada termina.

La carrera anotada debe ser acreditada al Lanzador 1.

Ejemplo 2: Lanzador 1 golpea al Bateador A con un lanzamiento, y el Lanzador 1 es relevado por el Lanzador 2. El Bateador B conecta una rola por el infield que permite a la defensa eliminar al Bateador A. El Bateador C es eliminado tras conectar un roletazo, y en esta jugada el Bateador B avanza a segunda base. El Bateador D conecta un hit de dos bases (doble) y el Bateador B anota la carrera.

La carrera anotada debe ser cargada al Lanzador 1.

Ejemplo 3: El Lanzador 1 concede una base por bolas al bateador A y él es relevado por el Lanzador 2. El Bateador B conecta un hit de dos bases (doble) con el que el Bateador A avanza a tercera base. El Bateador C batea una rola al segunda base y el Bateador A es eliminado en el home y el Bateador B avanza a tercera base. El Bateador D es el segundo out de la entrada en un elevado. El Bateador E conecta un hit, el Bateador B anota. El bateador F es el tercer eliminado de la entrada.

La carrera anotada debe ser cargada al Lanzador 1.

Ejemplo 4: El Lanzador 1 recibe un hit del bateador A y es relevado por el Lanzador 2. El bateador B es golpeado con un lanzamiento y el Bateador A avanza a segunda base. El Bateador C conecta un fly y es out. En el turno del Bateador D, el Bateador A es eliminado, atrapado fuera de la base ("pick off") en segunda, siendo el segundo out de la entrada. El Bateador D batea un hit de tres bases (triple) y el Bateador B anota carrera. El Bateador E es el tercer out de la entrada.

La carrera anotada será acreditada a la cuenta del Lanzador 2.

Ejemplo 5: El Lanzador 1 golpea al bateador A con su lanzamiento, y es relevado por el Lanzador 2. El Bateador B conecta un hit y el Lanzador 2 es relevado por el Lanzador 3. El Bateador C batea un roletazo y el Bateador A es out en tercera base. El Bateador D también batea un roletazo al cuadro y el Bateador B es out en segunda base. El bateador E conecta un home run y se anotan tres carreras: (Bateador C, Bateador D y Bateador E. El siguiente bateador falla y es el tercer out de la entrada.

El anotador oficial anotará una carrera para el Lanzador 1, una carrera para el Lanzador 2 y una carrera para el Lanzador 3.

Ejemplo 6: El Lanzador 1 recibe un batazo de hit de dos bases (doble) del Bateador A y es relevado por el Lanzador 2. Al bateador B le dan base por bolas. El bateador C es golpeado por el lanzamiento. El Bateador D conecta una rola al cuadro y la defensa elimina en home al Bateador A. El Bateador E conecta un hit de dos bases (doble) con el que el Bateador B y el Bateador C anotan carrera. Los siguientes bateadores son eliminados y la entrada termina.

El anotador oficial anotará una carrera al lanzador 1 y una carrera al lanzador 2

Ejemplo 7: El Lanzador 1 concede una base por bolas al Bateador A y es relevado por el Lanzador 2. El Lanzador 2 recibe un hit del Bateador B. En esta jugada, el bateador A tras llegar a segunda base sigue corriendo e intenta alcanzar la tercera base, siendo eliminado en tercera, mientras que el Bateador B avanza a segunda base con el tiro. El Bateador C conecta un hit de tres bases (triple) y el Bateador B anota la carrera. Los siguientes bateadores se ponchan y la entrada termina.

La carrera anotada debe ser cargada al Lanzador 2.

18.4.2 Un lanzador de relevo no será responsable cuando el primer bateador al que se enfrente llegue a primera base por cuatro bolas, si dicho bateador tiene una ventaja en el conteo de bolas y strikes cuando se realiza la sustitución.

18.4.2.1 Si cuando se realiza la sustitución del lanzador la cuenta del bateador es:

- 2 bolas, y 0 strike
- 2 bolas, y 1 strike
- 3 bolas, y 0 strike
- 3 bolas, y 1 strike
- 3 bolas, y 2 strikes

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

18.4.2.2 Cualquier otra acción realizada por ese bateador, tal como un hit, un error, una jugada de elección, una eliminación forzada, o un golpeado por lanzamiento, será acreditada al lanzador relevo. Estas condiciones no contradicen ni

entran en conflicto con lo indicado en la Regla Oficial de Béisbol de la WBSC 18.4.1.

- 18.4.2.3** Si cuando se cambia al lanzador la cuenta del bateador es:
- 2 bolas, y 2 strike
 - 1 bolas, y 2 strike
 - 1 bolas, y 1 strike
 - 1 bolas, y 0 strike
 - 0 bolas, y 2 strikes
 - 0 bolas, y 1 strike

El anotador oficial acreditará ese bateador y su acción al lanzador relevo.

- 18.4.3** Cuando se realice un cambio de lanzador durante una entrada, el lanzador relevo no se beneficiará de las oportunidades defensivas de eliminaciones previas que no hayan sido aprovechadas, de cara a determinar las carreras limpias.

- 18.4.3.1** La intención es acreditar a cada lanzador relevo las carreras limpias de las que él es el único responsable.

- 18.4.3.2** En algunas situaciones, las carreras registradas como limpias contra el lanzador relevo pueden ser cargadas como carreras no limpias para el equipo.

Ejemplo 1: Después de dos eliminados, el Lanzador 1 concede una base por bolas al Bateador A. El Bateador B alcanza la primera base por un error de un defensor. El Lanzador 2 entra al juego como lanzador relevo. El bateador C conecta un home run, anotando todos los corredores. El bateador D es el tercer out de la entrada.

El anotador oficial acreditará dos carreras no limpias para el Lanzador 1, una carrera limpia para el Lanzador 2 y tres carreras no limpias para el equipo, esto debido a que la entrada hubiera terminado cuando se cometió el error.

Ejemplo 2: Después de dos eliminados, el Lanzador 1 en su lanzamiento golpea al Bateador A y recibe un hit del Bateador B, es relevado el Lanzador 2. El Bateador C llega a primera base por un error del jugador defensivo. El Bateador D conecta un home run con las bases llenas,

anotando cuatro carreras. El siguiente bateador es out y la entrada termina.

El anotador oficial anotará dos carreras no limpias para el Lanzador 1 y dos carreras no limpias para el Lanzador 2, esto debido a que la entrada habría terminado cuando se cometió el error.

Ejemplo 3: El Lanzador 1 recibe un hit del Bateador A. El Bateador B alcanza la primera base por un error defensivo, el Lanzador 2 releva al Lanzador 1. El Bateador C conecta home run y se anotan tres carreras. Los siguientes bateadores son eliminados. El Bateador F llega a primera base por un error de un jugador defensivo. El Bateador G es golpeado por un lanzamiento. El Bateador H batea un triple y se anotan dos carreras. El siguiente bateador es out y la entrada termina.

El anotador oficial anotará dos carreras al Lanzador 1, una limpia y una no limpia; y tres carreras al Lanzador 2, sólo una limpia.

REGLA 19. ESTADÍSTICAS

19.1 RESPONSABILIDADES

El Director de Anotación, basándose en la hoja anotación y registros del anotador oficial y del anotador(es) asistente(s), después de cada partido declarado terminado, incluyendo los partidos forfeited, será el responsable de gestionar y preparar el informe ("Report") que incluye todos los registros y récords individuales y colectivos (por equipo) para cada partido del campeonato y para toda la competición (acumulado). Los informes deberán incluir todas las estadísticas especificadas en este Reglamento relacionadas con la ofensiva (bateo), la defensa para cada jugador que aparezca en un juego de la competición, además de las estadísticas referidas a los lanzadores.

- 19.1.1** El Director de Anotación publicará dicho informe a través de los formatos, medios y periodos establecidos por la WBSC para cada competición.

19.1.2 Si existe alguna discrepancia entre el informe preparado por el Director de Anotación y las anotaciones récords de un anotador oficial, deberán consultarse mutuamente para resolver cualquier diferencia.

19.1.3 Al final del torneo, el Director de Anotación debe preparar un informe final con todos los registros y actuaciones individuales y colectivas, indicando los líderes individuales y los jugadores más destacados de acuerdo con las reglamentaciones establecidas en estas Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC y para cada competición.

19.2 PREPARACIÓN DE LOS INFORMES

Para la preparación y manejo de los informes, el Director de Anotación deberá incluir:

19.2.1 Los siguientes datos y estadísticas para cada bateador y corredor:

19.2.1.1 Nombre y apellido, si batea de izquierdo, de derecho o ambidiestro; para los defensores, el brazo de tiro; Además, el informe de cada partido debe mencionar el orden de bateo y la posición o posiciones jugadas por cada jugador.

19.2.1.2 VB/AB - Número de veces al bate (At Bat), que son aquellas que resultan de exceptuar las veces al bate en las que el jugador:

- Batea un toque de sacrificio.
- Batea un elevado de sacrificio.
- Se le concede la primera base por cuatro bolas ("walk") intencionalmente o no.
- Es golpeado por un lanzamiento.
- Se le concede la primera base por interferencia u obstrucción.

19.2.1.3 R - Número de carreras anotadas.

19.2.1.4 H - Número (total) de hits conectados.

19.2.1.5 RBI - Número de carreras impulsadas.

19.2.1.6 2B - Número de hits de dos bases.

19.2.1.7 3B - Número de hits de tres bases.

19.2.1.8 HR - Número de home runs.

19.2.1.9 BB - Número total de bases por bolas recibidas.

19.2.1.10 SB - Número de bases robadas.

19.2.1.11 CS - Número de veces atrapado robando.

19.2.1.12 HP - Número de veces golpeado por un lanzamiento.

19.2.1.13 SH - Toque de sacrificio.

19.2.1.14 SF - Elevado de sacrificio.

19.2.1.15 SO - Ponches recibidos.

19.2.1.16 GDP - Número de veces que se batea para doble play forzado o doble play a la inversa; el anotador oficial no acreditará a un bateador por batear para doble play si el bateador-corredor es declarado eliminado por interferencia de un corredor precedente.

19.2.1.17 IO - Número de veces que se concede la primera base por interferencia u obstrucción.

19.2.1.18 TB - Total de bases alcanzadas con sus hits conectados.

19.2.1.19 IBB - Lista separada de bases por bolas intencionales recibidas.

19.2.2 Las siguientes estadísticas para cada jugador defensivo:

19.2.2.1 PO - Número de eliminaciones realizadas.

19.2.2.2 A - Número de asistencias realizadas.

19.2.2.3 E - Número de errores.

19.2.2.4 DP - Número de participaciones en jugadas de doble play.

19.2.2.5 TP - Número de participaciones en jugadas de triple play.

19.2.3 Las siguientes estadísticas para cada lanzador:

19.2.3.1 Nombre y apellidos, brazo de lanzar.

19.2.3.2 IP - Número de entradas lanzadas, para calcularlas el anotador oficial debe contar cada out realizado como un tercio (1/3) de una entrada.

Ejemplos: Si un lanzador abridor es relevado en la séptima entrada con un eliminado, el anotador oficial le acreditará 6 1/3 (6.1) entradas.

Si un lanzador abridor es relevado una vez iniciada la quinta entrada pero sin eliminados, el anotador oficial le acreditará 4 entradas completas (4.0) e indicará el número de bateadores a los que ese lanzador se enfrentó en la quinta.

Si un lanzador relevo elimina a dos bateadores y es sustituido, el anotador oficial le acreditará 2/3 entradas lanzadas (0.2).

19.2.3.3 H - Número de hits permitidos.

19.2.3.4 R - Número de carreras permitidas.

19.2.3.5 ER - Número de carreras limpias permitidas.

19.2.3.6 BB - Número total de bases por bolas concedidas.

19.2.3.7 SO - Número de bateadores ponchados.

19.2.3.8 WP - Número de wild pitch.

19.2.3.9 HP- Número de bateadores golpeados por un lanzamiento.

19.2.3.10 BK - Número de balks.

19.2.3.11 IBB- Número de base por bolas intencionales concedidas.

19.2.3.12 SH - Número de toques de sacrificio permitidos.

19.2.3.13 SF - Número de elevados de sacrificio permitidos.

19.2.3.14 2B - Número de hits dobles.

19.2.3.15 3B - Número de hits triples.

19.2.3.16 HR - Número de home runs permitidos.

19.2.3.17 IO - Número de bateadores a los que se concede primera base por interferencia u obstrucción.

19.2.3.18 AB - Número de bateadores que oficialmente batearon contra el lanzador, tomando en consideración lo indicado en la Regla del Béisbol oficial de la WBSC 15.7.

19.2.3.19 BF - Número total de bateadores a los que se enfrentó dicho lanzador.

19.2.4 Los siguientes datos o información:

19.2.4.1 En cada juego, indique la fecha, el lugar y el estadio donde se jugó, los nombres de los equipos y los jugadores que participaron.

19.2.4.2 Nombre del lanzador ganador.

19.2.4.3 Nombre del lanzador perdedor.

19.2.4.4 En su caso, nombre del lanzador al que se atribuye el juego salvado.

19.2.4.5 Escriba el resultado de cada equipo (indicando las carreras anotadas en cada entrada).

19.2.4.6 Si el juego se ganó en la última mitad de una entrada, indique el número de eliminados que había cuando se anotó la carrera ganadora.

19.2.4.7 Nombres de los árbitros, listados en este orden: árbitro principal, árbitro de primera base, árbitro de segunda base, árbitro de tercera base, y si los hay, los árbitros del exterior izquierdo y exterior derecho.



19.2.4.8 Nombre del anotador oficial, anotador(es) asistente(s) y comisarios técnicos.

19.2.4.9 Tiempo de duración del juego, descontando los retrasos debidos al clima, avería en el alumbrado o cualquier fallo tecnológico no relacionado con la acción del juego. Un retraso debido a la atención a un jugador, manager, coach de base o a un árbitro se tendrá en cuenta en el cálculo del tiempo de juego.

19.2.4.10 Asistencia oficial, que será proporcionada por el comité organizador de la competición.

19.2.5 Los siguientes datos adicionales:

19.2.5.1 Nombre del lanzador abridor y del lanzador que terminó cada juego.

19.2.5.2 Número de passed balls cometidos por cada receptor.

19.2.5.3 Nombre de los jugadores que participaron en jugadas de doble play y triple play.

19.2.5.4 Número de corredores dejados en base por cada equipo. Este total incluirá a todos los corredores que permanecieron en base por cualquier motivo y que no anotaron o no fueron eliminados. El anotador oficial incluirá en este total a un bateador-corredor cuyo batazo resultó en que otro corredor fuera eliminado para el tercer out.

19.2.5.5 Nombre de los bateadores que conectaron home runs con las bases llenas.

19.3 JUEGO DISPUTADO

Cuando un jugador aparece en la alineación (line up u orden al bate) al comienzo de un juego y es sustituido antes de jugar a la defensiva, no se le acreditará nada en las estadísticas defensivas a menos que realmente juegue en esa posición durante el juego. Sin embargo, todos los jugadores mencionados o incluidos en el line up (orden al bate) serán acreditados con un juego disputado en las estadísticas ofensivas (bateo).

19.3.1 A un jugador se le acreditará haber jugado a la defensiva si dicho jugador está en el campo durante al menos un lanzamiento o jugada.

19.3.2 Si se suspende un juego, por ejemplo, por razones meteorológicas, después de que un jugador sustituto entre en juego, pero antes de que se realice un lanzamiento o jugada, a dicho jugador se le acreditará un juego disputado en las estadísticas de bateo, pero no en las estadísticas defensivas.

19.4 JUEGO EXTRA

Cualquier juego disputado para resolver un empate en la clasificación después del final de la ronda programada para determinar los líderes individuales debe incluirse en las estadísticas de la temporada.

19.5 PREMIACIONES INDIVIDUALES

En cada competición se reconocerá la actuación individual de los jugadores, valorando las estadísticas ofensivas (bateo) y defensa, además de los lanzadores. Dichos premios se ajustarán a lo siguiente:

19.5.1 OFENSIVA:

19.5.1.1 El líder en promedio de bateo, de bases alcanzadas (Slugging) y en promedio de llegar a base será el jugador que tenga el promedio más alto en cada apartado siempre y cuando tenga el mínimo o más de comparecencias (turnos al bate: PA) requeridas.

19.5.1.2 Los líderes en home runs, triples, dobles, hits conectados, carreras impulsadas, carreras anotadas y bases robadas, serán aquellos que acumulen la mayor cantidad en su haber.

19.5.2 LANZADORES:

19.5.2.1 El líder de pitcheo por promedio de carreras limpias permitidas será el que tenga el promedio más bajo y acumule el mínimo o más de entradas requeridas.

19.5.2.2 Los líderes en ponches realizados, en juegos ganados y en más juegos salvados, serán aquellos que acumulen la mayor cantidad en cada apartado.



**19.5.3 DEFENSA:**

Los líderes defensivos serán aquellos que tengan el promedio defensivo más alto a su favor y que además hayan jugado el mínimo o más juegos requeridos en la posición defensiva correspondiente.

19.5.4 La WBSC puede establecer premiaciones y reconocimientos adicionales a los indicados en estas Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC para cada competición.

19.6 PROMEDIOS

El cálculo de los promedios se obtendrá mediante las siguientes formulas:

19.6.1 Promedio de bateo, dividir el total de hits conectados por el total de veces al bate (H / AB).

19.6.2 Promedio de bases alcanzadas (Slugging): dividir el total de bases alcanzadas por hits conectados por el número de veces al bate (TB / AB).

19.6.3 Promedio de llegar a base (On Base): dividir la suma del total de hits conectados más todas las bases por bolas recibidas y los golpeados por un lanzamiento, por la suma del total de veces al bate, más todas las bases por bolas recibidas, más los golpeados por lanzamiento, más los elevados de sacrificio. Para el cálculo del porcentaje de bases, no se tendrá en cuenta el número de veces que un bateador alcanza la primera base por interferencia u obstrucción. ($H + BB + HP / (AB + BB + HP + SF)$).

19.6.4 Promedio de juegos ganados y perdidos, dividir el total de juegos ganados por el total de la suma de juegos ganados y juegos perdidos ($JG / (JG + JP)$).

19.6.5 Promedio de carreras limpias permitidas por el lanzador: multiplicar el número total de carreras permitidas por el lanzador por el número de entradas reglamentarias para cada competición o categoría (*), y dividir el resultado por el número total de entradas lanzadas (incluyendo las fracciones o tercios): ($ER * 7/9 / IP$).

(*) Entradas reglamentarias por competición/categoría: Copa Mundial Sub-12 de la WBSC 6 entradas; Copas Mundiales Sub-15, Sub-18, Sub-23 y Femenino de la WBSC: 7 entradas; Premier12: 9 entradas.

19.6.6 Promedio de fildeo (defensa): sumar el total de eliminaciones realizadas más las asistencias realizadas entre el total de la suma de eliminaciones, asistencias y errores cometidos ($O + A / O + A + E$).

19.7 REQUISITOS MÍNIMOS PARA CALIFICAR A LOS PREMIOS INDIVIDUALES

19.7.1 Para calificar para el título de bateo, de promedio de bases alcanzadas y del porcentaje en base, los jugadores deben tener un número mínimo de turnos al bate o comparencias (PA) en el home, que se obtendrán multiplicando el número de partidos jugados por su equipo por 2.7.

El total de apariciones en el home (Plate Apperarances - PA) incluirá las Veces al Bate (At Bat - AB) más las bases por bolas, las veces que ha sido es golpeado por un lanzamiento, los toques de sacrificio, los elevados de sacrificio y el número de veces que se le ha otorgado la primera base por interferencia u obstrucción.

Pese a los requisitos mínimos de apariciones mínimas en el home, si un jugador con menos apariciones de las requeridas tiene el mayor promedio de bateo, porcentaje de bases alcanzadas o porcentaje en base si se le carga el número requerido de apariciones en el home como apariciones oficiales al bate, entonces a ese jugador se le otorgará el campeonato respectivo, según sea el caso.

Las fracciones de comparencias al bate o turnos de bateo en el home plate se redondearán hacia arriba o hacia abajo al número entero más cercano.

Nota: En una Copa Mundial un equipo ha jugado 8 partidos, por lo que un jugador para poder calificar a los títulos de bateo, de bases alcanzadas y porcentaje en base debe tener un mínimo de 22 apariciones en el home ($8 \text{ partidos} * 2.7 \text{ apariciones} = 21,6$).

19.7.2 Para poder calificar a los títulos de carreras limpias permitidas y promedio de juegos ganados y perdidos, los lanzadores deberán tener un rendimiento mínimo de entradas lanzadas de al menos tantas entradas como el 80% del número de juegos jugados por su equipo. Las fracciones de entradas para el número mínimo requerido se redondearán al tercio de entrada más cercano.



Ejemplos: En una competición un equipo disputó 5 juegos, el mínimo requerido para que los lanzadores puedan calificar a los premios individuales son de 4.0 entradas lanzadas ($5 \text{ partidos} * 0.8 = 4$).

En un Mundial un equipo disputó 8 juegos, por lo que un lanzador para calificar a los títulos de promedio de carreras limpias permitidas y promedio de juegos ganados y perdidos debe tener un mínimo de 6.1 ($6 \frac{1}{3}$) entradas lanzadas ($8 \text{ partidos} * 0.8 = 6.4$).

19.7.3 Los líderes individuales de defensa serán los jugadores con el promedio más alto en cada posición que hayan participado en el siguiente número mínimo de partidos:

19.7.3.1 Un receptor, debe haber participado como receptor en al menos la mitad (50%) del número de juegos programados para su equipo en la competición.

19.7.3.2 Un jugador de cuadro interior (infielder) y un exterior (outfielder), deben haber participado en la posición en al menos dos tercios (67%) del número de juegos programados para su equipo en la competición.

19.7.3.3 Un lanzador, debe haber lanzado en al menos tantas entradas como el número de juegos programados para su equipo en la competición, a menos que otro lanzador tenga un promedio defensivo igual o superior y haya participado en un mayor número de jugadas (lanzamientos) en menos entradas.

19.8 REGISTRO DE RÉCORDS ACUMULADOS

19.8.1 RÉCORD DE HITS CONSECUTIVOS:

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

19.8.2 RÉCORD DE BATEO EN JUEGOS CONSECUTIVOS:

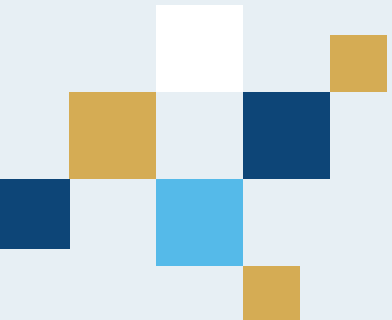
El récord de juegos consecutivos bateando hits no terminará si todas las apariciones del jugador al home (una o más) en un juego resultan en una base por bolas, bateador golpeado por el lanzador, interferencia defensiva o toque de sacrificio. El récord terminará si el jugador conecta un elevado de sacrificio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

El récord de juegos consecutivos bateando hit de un jugador será determinado por los juegos consecutivos en los que participe y no por los juegos jugados por su equipo.

19.8.3 RÉCORD DE JUEGOS CONSECUTIVOS DISPUTADOS:

El récord de juegos consecutivos disputados será extendido si un jugador juega media entrada a la defensiva, o si el jugador completa un turno al bate alcanzando una base o siendo eliminado. Una aparición solamente como corredor emergente no extenderá el récord. Si un jugador es expulsado de un juego por el árbitro, antes de que pueda cumplir con los requisitos de esta, el récord de ese jugador continuará.

19.8.4 Para el propósito de las reglas de registro acumulativo, todas las actuaciones para completar un juego suspendido se considerarán realizadas en la fecha original del juego



APÉNDICE 01.

COPAS MUNDIALES DE BÉISBOL DE LA WBSC

A1. REGLAS DE BÉISBOL

Todos los juegos se jugarán bajo el año del evento de las Reglas de Béisbol de la WBSC y los Procedimientos e Interpretaciones del Manual de árbitros de Béisbol salvo que se indique lo contrario en esta sección.

A1.1 BATEADOR DESIGNADO

Se acepta el bateador designado. Vea Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC la 9.3.

A1.2 ENTRADAS

El Comité Ejecutivo de la WBSC ha establecido un número de entradas para cada Copa Mundial de Béisbol de la WBSC como se menciona a continuación:

COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12	6 entradas
COPA MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-15, SUB-18, SUB-23 Y FEMENINO	7 entradas
PREMIER12	9 entradas

A1.3 EQUIPO DE PROTECCIÓN

Casco con una o dos orejeras es obligatorio para el bateador, corredores de base y también se recomienda que los coaches de base usen los cascos. Para los catchers, incluidos los de calentamiento y bullpen, es obligatorio el uso de equipo de protección.

Nota: Los cascos para los coaches no son obligatorios, pero sí muy recomendables.

A1.4 DIFERENCIA DE CARRERAS

A1.4.1 REGLA DE DIFERENCIA DE CARRERAS

A1.4.1.1 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12

Para juegos de seis entradas, si un equipo está perdiendo por quince (15) o más carreras después de haber bateado por lo menos en cuatro (4) entradas, el juego termina en ese punto. Si un equipo va perdiendo por diez (10) o más carreras después de haber bateado al menos en cinco (5)



entradas, el juego finalizará en ese momento. Sin embargo, las reglas de diferencia de carreras no se aplicarán en un juego del Campeonato del Mundo, mientras que sí se aplicarán al juego por la medalla de Bronce.

A1.4.1.2 COPA MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-15, SUB-18, SUB-23 Y FEMENINO

Si un equipo está perdiendo por diez (10) o más carreras después de haber bateado al menos en cinco (5) entradas, el juego se termina en ese momento. Sin embargo, las reglas de diferencia de carreras no se aplicarán al juego del Campeonato Mundial, mientras que sí se aplica para el juego por la medalla de Bronce.

A1.4.1.3 PREMIER12

Si un equipo está perdiendo por diez (10) o más carreras después de haber bateado al menos en siete (7) entradas, el juego se termina en ese momento. Sin embargo, las reglas de diferencia de carreras no se aplicarán al juego del Campeonato Mundial, mientras que sí se aplica para el juego por la medalla de Bronce.

A1.4.2 REGLAS PARA ENTRADAS EXTRAS

Nota: Los corredores puestos en 1B y 2B por efecto de las Reglas de Entrada Extra serán considerados como “corredores fantasmas” a cargo del lanzador que inicia la entrada extra. En todo caso, las carreras anotadas por dichos jugadores, o por cualquier corredor que llegue a base por elección del fildeador en el que la defensa elimina a un “corredor fantasma”, siempre se considerarán carreras “sucias”.

A1.4.2.1 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12

Si el juego permanece empatado después de completar seis (6) entradas, se aplicarán los siguientes procedimientos durante las entradas extra:

A1.4.2.1.1 Cada equipo comenzará la 7ª entrada (y cualquier entrada extra subsiguiente que sea necesaria) con un jugador en primera y segunda, sin outs.

A1.4.2.1.2 El line up (orden al bate) continuará como en

cualquier otra entrada. Por ejemplo, si la 6ª entrada termina con el bateador nº 8 habiendo hecho la última aparición en el home (PA), la 7ª entrada comienza con el nº 9 al bate y el corredor de la 2B es el nº 7, y el corredor de la 1B es el nº 8 en el line up (orden al bate), o cualquier corredor sustituto de estos jugadores.

A1.4.2.1.3 Con la excepción de comenzar la entrada con corredores en 1B y 2B sin outs, todas las demás reglas de Béisbol de la WBSC y reglamentaciones de torneos de la WBSC permanecerán en efecto durante las entradas extras requeridas para determinar un ganador.

A1.4.2.1.4 El sistema tradicional del equipo visitante bateando en la parte alta de la entrada y el equipo local bateando en la parte baja de la entrada (si es necesario) permanecerá en efecto hasta que se determine un ganador.

A1.4.2.2 COPA MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-15, SUB-18, SUB-23 Y FEMENINO

Si el juego permanece empatado después de completar siete (7) entradas, se implementarán los siguientes procedimientos durante las entradas extras:

A1.4.2.2.1 Cada equipo comenzará la 8ª entrada (y cualquier entrada extra subsiguiente que sea necesaria) con un jugador en primera y segunda, sin outs.

A1.4.2.2.2 El line up (orden al bate) continuará como en cualquier otra entrada. Por ejemplo, si la 6ª entrada termina con el bateador nº 8 habiendo hecho la última aparición en el home (PA), la 8ª entrada comienza con el nº 9 al bate y el corredor de la 2B es el nº 7, y el corredor de la 1B es el nº 8 en el line up (orden al bate), o cualquier corredor sustituto de estos jugadores.

A1.4.2.2.3 Con la excepción de comenzar la entrada con corredores en 1B y 2B sin outs, todas las



demás Reglas de Béisbol de la WBSC y las reglamentaciones de los Torneos de la WBSC permanecerán en efecto durante las entradas extras requeridas para determinar un ganador.

El sistema tradicional del equipo visitante bateando en la parte alta de la entrada y el equipo local bateando en la parte baja de la entrada (si es necesario) permanecerá en efecto hasta que se determine un ganador.

A1.4.2.3 PREMIER12

Si el juego permanece empatado después de completar nueve (9) entradas, se implementarán los siguientes procedimientos durante las entradas extras:

A1.4.2.2.1 Cada equipo comenzará la 10ª entrada (y cualquier entrada extra subsiguiente que sea necesaria) con un jugador en primera y segunda, sin outs.

A1.4.2.2.2 El line up (orden al bate) continuará como en cualquier otra entrada. Por ejemplo, si la 8ª entrada termina con el bateador nº 8 habiendo hecho la última aparición en el home (PA), la 8ª entrada comienza con el nº 9 al bate y el corredor de la 2B es el nº 7, y el corredor de la 1B es el nº 8 en el line up (orden al bate), o cualquier corredor sustituto de estos jugadores.

A1.4.2.2.3 Con la excepción de comenzar la entrada con corredores en 1B y 2B sin outs, todas las demás Reglas de Béisbol de la WBSC y las reglamentaciones de los Torneos de la WBSC permanecerán en efecto durante las entradas extras requeridas para determinar un ganador.

A1.5 EXCEPCIONES A LAS REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL DE LA WBSC

A1.5.1 En caso de inclemencias del clima u otras condiciones imprevistas, los Comisionados Técnicos asignados al juego tendrán la responsabilidad de determinar el inicio de un juego. (Nota: Ver Regla 5.1)

A1.5.2 Cuando un bateador batea un home run, no se permitirá que los miembros de su equipo toquen al bateador hasta que haya pasado el home. El incumplimiento de esta regla dará lugar a una advertencia al manager del equipo y si vuelve a ocurrir el equipo será multado y el manager del equipo será expulsado del juego.

A1.5.3 Esta excepción sólo se aplica a los Sub-12.

A1.5.3.1 REGLA DE REINGRESO

Al receptor se le permite reingresar como lanzador, sin embargo, al lanzador no se le permite reingresar como receptor o lanzador. Se permite el reingreso de un jugador titular siempre que el jugador sustituto haya jugado al menos 6 outs y 1 vez al bate.

A1.5.3.2 REGLA DEL LANZADOR

Un lanzador movido a otra posición sólo puede volver a lanzar una vez en el mismo juego y su recuento de lanzamientos comenzará con el número de lanzamientos efectuados en su primera presencia en el montículo.

A1.5.3.3 ROBANDO

Se permiten los robos, abrirse en base y las reviradas, sin embargo, no se permiten las barridas de cabeza hacia el home.

Nota: El corredor que se barre de cabeza hacia el home debe marcarse out. La bola permanecerá en juego hasta que termine la jugada.

A1.6 JUEGOS SUSPENDIDOS

A1.6.1 En caso de que se detenga un juego debido a las condiciones del clima, un toque de queda u cualquiera otro motivo, se aplicará lo siguiente:

A1.6.1.1 Antes de que un juego se considere en un juego reglamentario, no es un juego oficial y se reanudará en el punto exacto de suspensión.

A1.6.1.2 Después de convertirse en un juego reglamentario, se considera un juego terminado.





- A1.6.1.3** Cuando se produzca un empate o cuando el equipo visitante tome la delantera en una entrada incompleta, y después de que se haya convertido en un juego reglamentario, se considerará un juego suspendido y se reanudará en el punto exacto de la suspensión y se jugará hasta su finalización. La Comisión Técnica dará prioridad a la programación de la finalización del juego suspendido para completarlo lo antes posible.
- A1.6.1.4** Todos los juegos suspendidos, empatados o no jugados serán reprogramados por la comisión técnica y el Departamento de Eventos de la WBSC para reanudarlos o iniciarlos después la orden de suspensión, si fuera necesario. El nuevo calendario debe ser aprobado oficialmente por escrito por el director ejecutivo de la WBSC antes de ser dado a conocer a todos los participantes.
- A1.6.1.5** En caso de dificultades relativas con la última jornada de competición, sólo se reprogramarán los juegos necesarios para establecer las posiciones finales de los tres primeros equipos. No se pedirá a ningún equipo que juegue más de dos partidos el mismo día, excepto en casos con circunstancias tan especiales y siempre que lo acuerden los dos equipos afectados por esta medida. Si persistieran las circunstancias especiales y alguno de los equipos implicados se negara a jugar dos juegos el mismo día, el Director ejecutivo de la WBSC tiene autoridad para determinar oficialmente si deben jugar o no y el equipo o equipos estarán obligados a hacerlo si la decisión del director ejecutivo de la WBSC así lo establece. Si el equipo o equipos no acceden a jugar, perderán el juego por no haberse presentado.
- A1.6.1.6** De acuerdo con las reglas de Béisbol de la WBSC, para juegos de nueve (9) entradas, un juego se considera un juego reglamentario si se han completado cinco entradas (4 ½ entradas si el equipo local va ganando) y el árbitro da el juego por terminado. En los juegos de seis (6) o siete (7) entradas, se considera que un juego es reglamentario si se han completado cuatro entradas (3 ½ entradas si va ganando el equipo local) y el árbitro da el juego por

terminado. En todos los eventos sancionados por la WBSC, los árbitros deben esperar un mínimo de sesenta (60) minutos y un máximo de noventa (90) minutos, antes de tomar una decisión sobre si dar por terminado el juego y convertirlo en un juego reglamentario.

- A1.6.1.7** Si una jugada está en curso en el momento en que se produce una falla en el sistema del alumbrado del campo y es imposible cualquier acción adicional, el juego se considerará suspendido. Cuando se restablezca el alumbrado, el juego continuará en la misma situación que existía al comienzo de la última jugada interrumpida por falta de luz.

A1.7 REGLAMENTO DE BATES

Nota: La lista está disponible en el sitio web de la WBSC.

Un bate ilegal debe ser retirado. Cualquier bate que haya sido alterado deberá ser retirado del juego.

Penalización: Si un bateador que entra en la caja de bateo es descubierto con un bate ilegal o es descubierto haber utilizado un bate ilegal antes de que el siguiente jugador entre en la caja de bateo, deberá ser declarado out.

A1.7.1 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12

El bate será de madera o de otros materiales que cumplan con las especificaciones de la WBSC, tal como se indica en esta regla:

- Deberá ser liso y redondeado con un radio constante en cualquier punto.
- Debe haber una línea directa desde el centro del puño hasta el centro del extremo grande.
- El puño y el tapón del extremo, si lo hay, deben estar firmemente sujetos.
- La longitud del bate no podrá ser superior a 33 pulgadas (0.83 m).
- El diámetro del bate no será superior a 2 ¾ pulgadas (0.06 m) ni inferior a 2 ¼ pulgadas (0.05 m).
- Se pueden utilizar bates de madera de una sola pieza siempre que estén incluidos en la lista oficial de bates aprobados por la WBSC del año en curso.
- Los bates de madera de varias piezas o bates que no sean de



madera deberán tener un Factor de Rendimiento de Bates (BPF) de 1,15 o menor. Si el BPF no se encuentra visiblemente indicado en el bate, se puede presentar una prueba del fabricante y/o una certificación equivalente alternativa a la Comisión Técnica para su aprobación.

A1.7.2 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-15

Los bates que están permitidos usar en las Copas Mundiales de Béisbol Sub-15 deben ser certificados por el "Coeficiente de Restitución de la Bola Bateada" (BBCOR):

- Los bates deben estar certificado por BBCOR y claramente indicado en el bate.
- Todo el bate debe ser redondo con un radio constante en cualquier punto y el acabado de la zona de golpeo debe ser liso.
- Debe haber una línea directa desde el centro del puño hasta el centro del extremo grande. El puño y el tapón del extremo, si lo hay, deben estar firmemente sujetos
- La longitud máxima es de 34 pulgadas (0.86 m) y el diámetro máximo es de 2 5/8 pulgadas (0.06 m).
- Un bate no puede pesar, numéricamente, más de tres unidades menos que la longitud del bate (por ejemplo, un bate de 34 pulgadas (0.86 m) de longitud (0.86 m) no puede pesar menos de 31 onzas (0.87 kg).
- Se pueden utilizar bates de madera de una sola pieza siempre que estén incluidos en la Lista Oficial de Bates aprobados por la WBSC del año en curso.

A1.7.3 COPA MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-18 Y SUB-23

Los jugadores sólo pueden usar bates de madera de una pieza que estén incluidos en la lista oficial de bates de madera aprobados por la WBSC publicada en el año en curso. Consulte el apéndice IV del reglamento de torneos de la Copa Mundial de Béisbol de la WBSC o el sitio web de la WBSC.

El uso de bates compuestos está prohibido (los bates compuestos se refieren a bates de madera envueltos con fibra de vidrio u otros componentes o una combinación de piezas en lugar de una pieza sólida de madera - el uso de estos bates no está permitido).

A1.7.4 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL FEMENINO

Se autoriza el uso de bates que no sean de madera, siempre y cuando cumplan con los siguientes requisitos:

- Todo el bate debe ser redondo con un radio constante en

- cualquier punto y el acabado de la zona de golpeo debe ser liso.
- Debe haber una línea directa desde el centro del puño hasta el centro del extremo grande. El puño y el tapón del extremo, si lo hay, deben estar firmemente sujetos
- La longitud máxima es de 36 pulgadas (0.91 m) y el diámetro máximo es de 2 3/4 pulgadas (0.07 m).
- Un bate no puede pesar, numéricamente, más de cinco unidades menos que la longitud del bate (por ejemplo, un bate de 35 pulgadas (0.89 m) de largo no puede pesar menos de 30 onzas (0.85 kg).
- Es obligatorio que todos los bates lleven una marca de identificación a 18 pulgadas (0.45 m) del extremo del mango.
- También se autoriza el uso de bates de madera, siempre que estén incluidos en la lista oficial aprobada del año en curso publicada por la WBSC

A1.8 LÍMITE DE NÚMERO DE LANZAMIENTOS EN LA COPA MUNDIAL

La WBSC se preocupa por el bienestar y el desarrollo adecuado de los atletas jóvenes. La intención de esta Regla es proteger los brazos de los atletas jóvenes durante el período de crecimiento, por lo tanto, establece un límite de lanzamientos para ciertas Copas Mundiales de Béisbol juvenil.

Es responsabilidad de los entrenadores de los equipos hacer un seguimiento del conteo de lanzamientos de sus lanzadores en todo momento y asegurarse de que ningún atleta sobrepase el número máximo de lanzamientos en sus respectivas categorías de edad.

Si un lanzador alcanza el número máximo de lanzamientos durante un turno al bate activo, el lanzador podrá ser sustituido o bien, podrá terminar con el mismo bateador.

Si el Manager del Equipo no sustituye al lanzador antes de superar el número máximo de lanzamientos permitidos, por la seguridad del atleta, el Comisario Técnico le pedirá al Árbitro de Home que detenga el juego y el lanzador será sustituido. El Manager y/o la Federación Nacional estarán sujetos a las sanciones por infracción correspondientes (consulte las sanciones específicas abajo).



A.1.8.1 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12

Cada lanzador debe cumplir un día(s) de descanso como se indica a continuación:

NÚMERO DE LANZAMIENTOS	1 – 30	31 – 45	46 – 60	61 – 75	Max. 85
DÍAS DE DESCANSO	Sin descanso	1 día	2 días	3 días	4 días

El comisario técnico determinará en última instancia el recuento exacto de lanzamientos utilizando toda la información recopilada de los anotadores oficiales más su propio trabajo y tomará las decisiones finales sobre las protestas.

Nota:

- a. El conteo de lanzamientos debe ser registrado con precisión por los anotadores oficiales y los jugadores no activos serán listados en un informe diario.
- b. Se agregará el número de lanzamientos efectuados por los mismos lanzadores en los juegos del mismo día para determinar los lanzadores no activos.
- c. El lanzador no puede lanzar tres (3) días consecutivos, si el acumulado de los primeros dos (2) días del lanzador exceden treinta (30) lanzamientos.
- d. Si el día 1 + día 2 del lanzador superan los treinta (30), necesitan al menos un (1) día de descanso. El lanzador no puede lanzar cuatro (4) días consecutivos. Se necesita un (1) día de descanso; y
- e. Si un lanzador alcanza el número máximo de lanzamientos según la Regla C7.8, no puede jugar como lanzador de acuerdo con el (los) día(s) de descanso correspondiente(s), sin embargo, se le permite jugar como jugador de posición durante dicho descanso.

Penalización:

- Expulsión del Manager del Equipo;
- Manager suspendido por al menos el siguiente juego programado (incluyendo posibles juegos reprogramados) del equipo en la misma competición;
- Federación Nacional multada con infracción de Nivel-A, violación del límite de conteo de lanzamientos, mínimo de \$2,000 USD.

Ejemplo of Pitch Count Regla:

LANZADOR	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6
LANZADOR 1	25	20	X			
LANZADOR 2	35	X				
LANZADOR 3	50	X	X			
LANZADOR 4	65	X	X	X		
LANZADOR 5	82	X	X	X	X	
LANZADOR 6	15	12	30	X		

	Disponibilidad del lanzador
55	Muestra del número de lanzamientos
X	Día de descanso obligatorio de acuerdo con el Reglamento

A1.8.2 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-15

Cada lanzador debe cumplir un día(s) de descanso como sigue:

NÚMERO DE LANZAMIENTOS	1 – 35	36 – 50	51 – 65	66 – 80	Max. 95
DÍAS DE DESCANSO	Sin descanso	1 día	2 días	3 días	4 días

(no se permitirán más de 95 lanzamientos)

El Comisario Técnico determinará en última instancia el recuento exacto de lanzamientos utilizando toda la información recopilada de los anotadores oficiales más su propio trabajo y tomará las decisiones finales sobre las protestas.

Nota:

- El conteo de lanzamientos debe ser registrado con precisión por los anotadores oficiales y los jugadores no activos serán listados en un informe diario.
- b. El número de lanzamientos efectuados por los mismos lanzadores en juegos del mismo día se sumará para determinar los lanzadores no activos.
- c. Un lanzador sólo puede lanzar en tres (3) días consecutivos si el conteo de lanzamientos de los dos días anteriores no supera los treinta y cinco (35) lanzamientos. Si el conteo de lanzamientos





- es de treinta y seis (36) o superior en esos dos días, dicho lanzador necesitará un (1) día de descanso.
- d. El lanzador no puede lanzar cuatro (4) días consecutivos. Necesitará al menos un (1) día de descanso;
- e. Cuando un lanzador alcance cualquiera de los umbrales, no podrá jugar como lanzador de acuerdo con el(los) día(s) de descanso correspondiente, sin embargo, el lanzador podrá jugar como jugador de posición durante dicho descanso.

Penalización:

- Expulsión del Manager del Equipo;
- Manager suspendido por al menos el siguiente juego programado (incluyendo posibles juegos reprogramados) del equipo en la misma competición; y
- Federación Nacional multada con infracción de Nivel-A, violación del límite de conteo de lanzamientos, mínimo de \$2,000 USD.

Ejemplo de la regla del conteo de lanzamientos:

LANZADOR	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6	DÍA 7
LANZADOR 1	25	11	X				
LANZADOR 2	50	X					
LANZADOR 3	65	X	X				
LANZADOR 4	80	X	X	X			
LANZADOR 5	95	X	X	X	X		
LANZADOR 6	15	20	30	X			
LANZADOR 7	15	20	45	X			
LANZADOR 8	15	20	62	X	X		
LANZADOR 9	15	20	75	X	X	X	
LANZADOR 10	15	20	91	X	X	X	X

	Disponibilidad del lanzador
55	Muestra del número de lanzamientos
X	Día de descanso obligatorio de acuerdo con el Reglamento

A1.8.3 COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-18

Cada lanzador debe cumplir un día(s) de descanso como sigue:

NÚMERO DE LANZAMIENTOS	1 - 40	41 - 55	56 - 75	76 - 90	91 - 105
DÍAS DE DESCANSO	Sin descanso	1 día	2 días	3 días	4 días

El Comisario Técnico determinará en última instancia del conteo exacto de lanzamientos utilizando toda la información recopilada de los anotadores oficiales más su propio trabajo y tomará las decisiones finales sobre las protestas.

Nota:

- El recuento de lanzamientos debe ser registrado con precisión por los anotadores oficiales y los jugadores no activos serán listados en un informe diario.
- El número de lanzamientos efectuados por los mismos lanzadores en juegos del mismo día se sumará para determinar los lanzadores no activos;
- Un lanzador sólo podrá lanzar durante tres (3) días consecutivos si el número de lanzamientos de los dos días anteriores no excede cuarenta (40) lanzamientos. Si el conteo de lanzamientos es cuarenta y uno (41) o más en esos dos días, dicho lanzador requerirá un (1) día de descanso;
- Un lanzador no puede lanzar cuatro (4) días consecutivos. Se necesita al menos un (1) día de descanso;
- Cuando un lanzador alcance alguno de los umbrales, no podrá jugar de lanzador de acuerdo con el(los) día(s) de descanso correspondiente(s), sin embargo, el lanzador podrá jugar como jugador de posición durante dicho descanso.

Penalización:

- Expulsión del Manager del Equipo;
- Manager suspendido por al menos el siguiente juego programado (incluyendo posibles juegos reprogramados) del equipo en la misma competición; y
- Federación Nacional multada con infracción de Nivel-A, violación del límite de conteo de lanzamientos, mínimo de \$2,000 USD.





Ejemplo de la regla del conteo de lanzamientos:

LANZADOR	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6	DÍA 7
LANZADOR 1	25	16	X				
LANZADOR 2	50	X					
LANZADOR 3	65	X	X				
LANZADOR 4	80	X	X	X			
LANZADOR 5	95	X	X	X	X		
LANZADOR 6	15	20	15	X			
LANZADOR 7	15	20	41	X			
LANZADOR 8	15	20	62	X	X		
LANZADOR 9	15	20	78	X	X	X	
LANZADOR 10	15	20	91	X	X	X	X

- Disponibilidad del lanzador
- 55 Muestra del número de lanzamientos
- X Día de descanso obligatorio de acuerdo con el Reglamento

A1.8.4 COPAS MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-23 Y FEMENINO
No hay limitaciones en el número de lanzamientos para las Copas Mundiales de Béisbol Sub-23 y Femenino.

A2. REGLAS DE ANOTACIÓN

A2.1 JUEGOS CANCELADOS POR FORFEIT
En este caso, el Anotador oficial considerará el resultado final como la tabla a continuación, independientemente del resultado existente en el momento en que se canceló el juego.

COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12	6 entradas	6-0
COPAS MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-15, SUB-18, SUB-23 & FEMENINO	7 entradas	7-0
PREMIER12	9 entradas	9-0

A2.2 LANZADOR GANADOR
Un lanzador abridor para anotarse la victoria en el juego debe lanzar un mínimo de:

PREMIER12	5 entradas	4 entradas en un juego reglamentario de 5 entradas
COPAS MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-15, SUB-18, SUB-23 & FEMENINO	4 entradas	3 entradas en un juego reglamentario de 4 o 5 entradas
COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12	4 entradas	3 entradas en un juego reglamentario de 4 o 5 entradas

PREMIER12	9
COPAS MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-15, SUB-18, SUB-23 & FEMENINO	7
COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12	6

PREMIER12	2.7
COPAS MUNDIALES DE BÉISBOL SUB-15, SUB-18, SUB-23 & FEMENINO	2.1
COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-12	1.6

PREMIER12	0.8
COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-23 & FEMENINO	1.7
COPA MUNDIAL DE BÉISBOL SUB-18, SUB-15, SUB-12	1.5





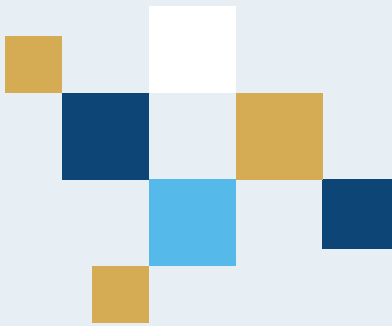
A3. OTROS ASUNTOS

A3.1 DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS

Está prohibido el uso de dispositivos electrónicos durante los juegos. Ninguno de los dispositivos electrónicos, como teléfonos móviles, ordenadores portátiles, tabletas, cámaras de vídeo, walkie-talkies, se utilizará para comunicarse con el personal en el campo, los que están en el dugout, bullpen, club house y gradas. La única excepción a esta regla es el uso del teléfono/celular para comunicarse entre el dugout y el bullpen, sin embargo, tal dispositivo debe ser aprobado de antemano por la WBSC. No se permite el uso de micrófonos o cámaras en los dugouts, los bullpens o el terreno de juego sin la aprobación de la WBSC. Los equipos participantes deberán obtener la aprobación de la WBSC antes de utilizar cualquier otro o nuevo equipo electrónico durante un juego.

A3.2 FUMAR O TABACO SIN HUMO

No se permite a ningún miembro de la delegación del equipo fumar en lugares visibles al público, incluidas las audiencias en medios de comunicación como la televisión o Internet. Es responsabilidad del jefe de la delegación del equipo asegurarse de que el público no vea que se fuma mientras estén en las sedes de los juegos y en las instalaciones de entrenamiento, así como en otras actividades oficiales del torneo. Además, las delegaciones de los equipos sólo deberán fumar en las zonas de fumadores designadas por el COL. Cualquier violación de esta regla se tomará en serio, y los infractores estarán sujetos a las medidas disciplinarias que la WBSC considere oportunas. El uso de tabaco sin humo también está prohibido para los miembros de las delegaciones de los equipos durante las entrevistas o apariciones televisadas. Si bien se permite la entrada de aficionados al estadio, el jefe de la delegación deberá asegurarse de que dichos productos del tabaco (incluidas las latas o paquetes de tabaco) no sean visibles para el público.



APÉNDICE 02.

REVISIÓN DE VÍDEO POR LOS ÁRBITROS PROTOCOLO Y REGLAMENTO

La implementación del sistema de revisión por vídeo de las jugadas de la WBSC pretende apoyar a nuestros equipos de ampayeo con las últimas herramientas tecnológicas para garantizar el mayor grado de imparcialidad posible en la competición. En este documento se enumeran las directrices generales, la lista de decisiones revisables y el protocolo para desafiar una decisión.

B1. REGLAS GENERALES

- B1.1** Cada manager de equipo tendrá un (1) desafío por cada siete (7) entradas de juego.
- B1.2** Los managers sólo podrán desafiar las anotaciones incluidas en la lista de “Jugadas Revisables para desafíos de los managers”.
- B1.3** Si la decisión desafiada es revocada, el manager mantendrá su desafío. Si la decisión es confirmada, el manager perderá su desafío.
- B1.4** Si el juego entra en entradas adicionales, cada equipo tendrá un (1) desafío.
- B1.5** Comenzando en la parte alta de la 5ta entrada, el Jefe del grupo puede elegir revisar cualquier llamada revisable si el Manager no tiene más desafíos.
- Excepción:** Potential Home Run calls are reviewable at all times as detailed in section “Reviewable Calls by Crew Chief Initiative”.
- B1.6** Excepto en el caso de posibles marcaciones de home runs, el jefe del grupo no iniciará la revisión de vídeo de ninguna jugada o marcación si el manager solicitante tiene un desafío pendiente.

B2. ANOTACIONES REVISABLES PARA IMPUGNACIÓN POR LOS ÁRBITROS

- B2.1 CORRIDO DE BASES**
- Corredor que rebasa al corredor que tiene delante de él.
 - Jugadas de tiempo.
 - El corredor pisa una base mientras avanza. La defensa debe apelar antes de la revisión.
 - Corredor(es) que sale (n) antes de tiempo durante una jugada de “pisa y corre”.
 - Corredor(es) que no toca(n) una base regresando cuando se le(s) requiere.

B2.2 JUGADA DE ATRAPADA / NO ATRAPADA

- Cualquier jugada intentada por uno de los jardineros.
- Cualquier jugada intentada por un jugador del cuadro interior si él/ella se ve forzado/a a volver al campo exterior para hacer la jugada.
- Cualquier elevador en territorio foul es revisable.
- La jugada en el cuadro interior NO es revisable.

Nota: El límite del cuadro interior es a discreción del árbitro.

B2.3 FAIR/FOUL

- La bola debe caer en o más allá de la posición del árbitro de 1ª/3ª base.
- La bola de foul que cae delante del árbitro NO SE PUEDE revisar. Excepción: Bola bateada por un swing o un toque de bola, siendo marcada fair en frente del árbitro es revisable para ver si la bola golpeó al bateador. La decisión puede ser cambiada a out o foul. Los corredores no se verían afectados.

B2.4 JUGADAS FORZADAS

- Cualquier jugada forzada en cualquier base es revisable.

B2.5 GOLPEADO POR UN LANZAMIENTO

- Cualquier golpe por un lanzamiento es revisable.
- Si el golpe por un lanzamiento ocurre en un check swing, el check swing debe ser apelado antes de solicitar la revisión.

B2.6 POSIBLE HOME RUN

- Cualquier posible o Home Run marcado puede ser desafiado.

Nota: El Manager puede pedir al jefe del grupo una revisión sin que cuente como un desafío. El equipo de árbitros debe revisar el posible Home Run en caso de duda. Si el jefe del grupo no concede la revisión, el Manager puede desafiar.

B2.7 REGLA DE CHOQUES

- Cualquier choque en cualquier base es revisable.
- La decisión de safe/out será revisada mientras se juzga una potencial violación.

Nota: Si hubiera jugadas múltiples, el manager debe indicar de una vez cuáles son las que se están desafiando.

B2.8 ZONA DE DELIMITACIÓN DE HOME RUN

- Cualquier bola/jugador que entre en territorio de bola muerta.
- Interferencia de un aficionado en una jugada (todos los tipos).
- Reglas de campo específicas del torneo (por ejemplo, bola que pega del techo de un domo).

Nota: Si una bola pega en el techo y cae en el cuadro interior, no es revisable. Sólo es revisable si cae en los jardines.

- Bolas incrustadas durante una jugada (por ejemplo, bola incrustada en una valla provisional).

Nota: Bolas incrustadas son revisables incluso si un jugador va tras ella e intenta recuperarla.

- Colocación de los corredores tras una decisión de no home run. También se revisará la marcación que provocó el desafío.

B2.9 REGLA DE DESLIZAMIENTO

- Cuando un corredor obstaculizó/impidió al jugador de la defensiva y realizó una barrida de buena fe en un intento de doble play:
 - a. Si ambas decisiones favorecen a la ofensiva (safe/safe), la defensa puede desafiar.
 - b. Si ambas decisiones favorecen a la defensiva (out/out), la ofensiva puede desafiar.
 - c. Si una decisión favorece a la ofensiva y una decisión favorece a la defensiva (out/safe, safe/out), ambos equipos pueden desafiar. Excepción: si la decisión de out es el 3er out.

Nota: El jugador del cuadro interior debe realizar el intento de tirar para que sea revisable.

El grupo de árbitros en el campo determinará un intento de doble play si no hubiera tiro.

Si se impugnan ambas decisiones, el manager deberá indicarlo a la vez o elegir la jugada que se desafiará.

Las decisiones originales en el terreno de juego determinarán si una jugada requiere uno o dos revisiones para ser revisada. Un equipo perjudicado por la revisión puede desafiar siempre y cuando el cambio de la decisión inicial haya convertido en otra decisión relevante y de la cual el manager no haya tenido ningún motivo para solicitar el desafío originalmente. Esta solicitud de desafío por parte del manager o de revisión por parte del jefe del

grupo deberá ser solicitada inmediatamente después del anuncio de la decisión del Oficial de Revisión de Vídeo.

B2.10 JUGADAS DE TOCAR

- Un corredor que haya podido ser empujado NO es revisable.

B3. JUGADAS REVISABLES POR INICIATIVA DEL JEFE DEL GRUPO

- Cualquier decisión revisable al comienzo de la 5ª entrada.
- Posibles home runs.
- Situaciones de registro tales como:
 - a. Conteos
 - b. Outs
 - c. Marcador
- Alineación correcta/incorrecta.
- Sustituciones.
- Revisión de las reglas en caso de posible protesta por parte del manager.
- Preguntar/aclarar si una decisión es revisable.
- Revisión de las reglas del terreno de juego.

B3.1 PROTOCOLO DE SOLICITUD DE DESAFÍOS

- B3.1.1** Tras la decisión de un árbitro y la jugada ha finalizado, el manager que desee desafiar una jugada tiene diez (10) segundos para indicarle con la mano al árbitro de home que espere.
- B3.1.2** El Manager tendrá entonces veinte (20) segundos para decidir si confirma el desafío o finaliza la espera.
- B3.1.3** Si se decide desafiar una jugada, el manager debe dirigirse al home e indicar al árbitro de home la jugada que se intenta desafiar.
- B3.1.4** Si es revisable, el árbitro de home indicará que la decisión será revisada. El árbitro en jefe y el árbitro que marcó la jugada se dirigirán a la zona de revisión de vídeo para comunicarse vía audífonos con la sala de revisión.

- B3.1.5** Cuando el jefe del grupo inicie una revisión, ambos managers serán informados de la decisión que va a ser revisada.
- B3.1.6** El Oficial asignado a la zona de revisión de video evaluará la jugada y tomará la decisión final, que será transmitida al jefe del grupo.
- B3.1.7** Una vez finalizada la revisión, el jefe del grupo indicará si la jugada se mantiene o se revoca.
- B3.1.8** La decisión del oficial será definitiva y no podrá ser discutida por ningún miembro de un equipo. Cualquier miembro de un equipo (jugador, coach o personal del equipo) que discuta una decisión que ha sido revisada será automáticamente expulsado del juego.
- B3.1.9** El equipo de la defensiva debe permanecer en el campo después del tercer out de una entrada si el manager del equipo contrario solicita una ESPERA. Si se solicita el desafío, el equipo permanecerá en el terreno de juego hasta que la jugada se haya revisada.
- B3.1.10** Para equipos de la defensiva, el manager debe solicitar el desafío de una jugada antes de señalar un posible cambio de lanzador y/o una base por bolas intencional sin lanzamientos.
- B3.1.11** Para los equipos a la ofensiva, el manager debe solicitar el desafío antes de que el lanzador pise la línea de advertencia o cruce la línea de foul.

Excepción: El jefe del grupo puede permitirlo si el manager a la defensiva señaló el cambio de lanzador/base por bolas intencional de forma acelerada para evitar un posible desafío ofensivo).

B3.2 REGLAS GENERALES

- B3.2.1** Sólo el manager del equipo está autorizado y permitido para solicitar o iniciar una revisión por video. Si el manager no puede cumplir sus responsabilidades debido a lesión, enfermedad, expulsión, retiro u otras razones legítimas, en cuyo caso el manager designado para asumir las responsabilidades del manager tendrá el derecho exclusivo de solicitar o iniciar la revisión por video.

- B3.2.2** Revisión del jefe de grupo - En cualquier momento durante un juego, un jefe de grupo puede, a su sola discreción, iniciar una revisión por video de una posible jugada de home run. Con respecto a otras jugadas revisables, comenzando en la 5ta entrada, un jefe de grupo puede, a su sola discreción, llevar a cabo una revisión de video por su propia iniciativa o a petición de un manager que no tenga desafíos restantes.
- B3.2.3** Duración de la revisión de video. El oficial de revisión de video tomará una decisión sobre una decisión bajo revisión de video dentro de los dos minutos después de que el jefe de equipo y el oficial de revisión de video confirmen que la decisión está sujeta a revisión de video. En el caso de que la decisión sea revocada, la colocación de los corredores por parte del oficial de revisión de video (o cualquier otra acción necesaria para colocar a ambos equipos en la misma posición en la que hubieran estado si la decisión revocada hubiera sido correcta en primera instancia) puede ocurrir después de la expiración del reloj de dos minutos.
- B3.2.4** Si el jefe del grupo determina que la solicitud de un equipo para el desafío del manager se encuentra fuera de tiempo, la jugada no será revisada, la decisión del árbitro se mantendrá. NO se le cargará al equipo el desafío. La decisión del jefe del grupo será definitiva para determinar si un desafío del manager se realiza en tiempo oportuno.
- B3.2.5** Si un manager desafía una decisión que no es revisable, el jefe del grupo le informará que la decisión no es revisable, y no se le cargará al equipo el desafío. Si el jefe del grupo no está seguro de si una decisión desafiada por el manager es revisable, podrá consultar con el oficial de video antes de tomar la decisión. Si el equipo o el jefe del grupo pide la revisión por video de una jugada que el oficial de video determina que no está sujeta a revisión, informará al jefe del grupo que la jugada no es revisable, y no se le cargará al equipo un desafío. En la medida en que las Reglas Oficiales del Béisbol requieran que el equipo defensivo apele una jugada elegible para revisión por video (por ejemplo, un corredor que no pisa una base), la revisión por video no puede ser iniciada hasta que los árbitros decidan sobre la apelación.

B3.3 DESAFÍOS DE UNA JUGADA REVISABLE POR AMBOS MANAGERS

- B3.3.1** Ambos managers pueden desafiar diferentes jugadas revisables dentro de la misma jugada revisable. Estos desafíos pueden adoptar la forma de un desafío del manager o de una solicitud de revisión del jefe del grupo, en la medida de lo posible.
- B3.3.2** El oficial de revisión de video revisará todos los desafíos iniciados correctamente y revisará las jugadas desafiadas en el orden en que se produjeron durante el juego. Si la decisión del oficial de revisión de video sobre una decisión revisable anterior deja sin efecto una decisión revisable posterior, el oficial de revisión de video no revisará la decisión posterior. Si una decisión desafiada por un equipo no es revisada por el oficial de revisión de video en virtud de la regla anterior, el desafío de ese manager se considerará anulada y no se le cargará al equipo.
- B3.3.3** Si los desafíos del manager por ambos equipos no se solicitan simultáneamente, el segundo equipo debe solicitar su desafío antes de que el jefe del grupo establezca contacto de comunicación con el oficial de revisión de video; siempre que, sin embargo, cualquier equipo afectado adversamente por la decisión de un oficial de revisión de video de cambiar una marcación tenga derecho a usar un desafío del manager o solicitar que un jefe de grupo revise otra marcación revisable en la misma jugada, siempre que:
- B3.3.3.1** El manager del equipo perjudicado haga el desafío del manager o solicite la revisión del jefe del grupo inmediatamente después del anuncio de la decisión del oficial de revisión de video.
- B3.3.3.2** El cambio de la marcación inicial afecta a la relevancia de la marcación posterior para el resultado de la jugada.
- B3.3.3.3** El equipo perjudicado por el cambio de la marcación inicial no tuvo ningún motivo para solicitar la revisión por video de la marcación posterior hasta después de que el oficial de revisión por video revocase la marcación inicial. Para los propósitos de estas reglas, el avance de un corredor (que no sea el bateador-corredor) debido a que no se anuló la Regla Oficial de Béisbol 10.6 de la WBSC (Barridas en

las Bases en Intentos de doble play) no se considerará un motivo para que el equipo defensivo solicite la revisión por video.

Ejemplo: Con dos outs y sin corredores en base, un batazo de línea a los jardines, donde el jugador atrapa la bola de aire, pero se marca no atrapada por los árbitros, pero marcan out al bateador-corredor cuando intenta avanzar a segunda base. El equipo defensivo no tiene ningún motivo para desafiar la jugada en los jardines porque el bateador-corredor fue eliminado en segunda base para terminar la entrada. Sin embargo, si el equipo ofensivo desafía la jugada de tocar en segunda base, y el oficial de revisión de video revoca la decisión, el equipo defensivo tendrá la oportunidad de desafiar o solicitar la revisión de “no atrapada” en los jardines, luego de conocer la decisión del oficial de revisión de video.

Con un out y corredor en segunda, el bateador conecta un elevado profundo al exterior central el cual es atrapado. El corredor en segunda, quien ha pasado la tercera base al momento de la atrapada, falla en retocar la tercera base en su regreso a segunda base. El corredor es eliminado en segunda base. El equipo a la defensiva no tiene motivo para desafiar o solicitar la revisión del fallo del corredor en retocar la tercera base ya que el corredor fue eliminado en segunda base para terminar la entrada. Sin embargo, si el equipo a la ofensiva solicita el desafío de la jugada en segunda base, y el oficial de revisión de video revoca la jugada, al equipo a la defensiva se le dará la oportunidad de solicitar la revisión del fallo del corredor en retocar tercera base. Ya que esa es una jugada de apelación de acuerdo a las Reglas Oficiales del Béisbol, el equipo a la defensiva deberá primero apelar la jugada. Si el árbitro marca safe al corredor en la apelación en tercera base, el equipo a la defensiva tendrá la oportunidad de desafiar la jugada de apelación informándole al jefe del grupo del reto inmediatamente luego de la marcación de safe.

Sin outs y corredores en primera y segunda, el árbitro marca un doble play y el corredor en segunda avanza a tercera. El equipo ofensivo desafía el doble play. Si el oficial de revisión de video revoca el doble play y uno o ambos corredores son decretados safe, al equipo defensivo se le dará la oportunidad de desafiar la no marcación del árbitro de las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC la 10.6.

B3.3.4 Si se cumple cualquiera de las condiciones establecidas en la sección 3 anterior y una jugada adicional dentro de una misma jugada está sujeta a su propia revisión de video posterior y la decisión del oficial de revisión de video hace irrelevante un desafío del manager previamente utilizado por el manager contrario de esa jugada, entonces el desafío anterior del manager contrario se considerará anulada, y no se le cargará al equipo dicho desafío.

Ejemplo: Con dos outs y un corredor en primera, el bateador conecta un elevado al exterior que es decretado “no atrapada”, y el corredor es declarado out tratando de alcanzar la tercera base, lo que resulta en el tercer out de la entrada. El manager ofensivo desafía la decisión en tercera base, y el oficial de revisión de video determina que el corredor es safe. El manager defensivo luego desafía la decisión de “no atrapada” en la bola bateada al exterior, y el oficial de revisión de video revoca la decisión a “atrapada”, lo que resulta en el tercer out de la entrada. El desafío del manager ofensivo de la decisión sobre el corredor en tercera base es irrelevante porque el bateador está out en virtud de que la bola bateada fue atrapada en el exterior, y por lo tanto dicho desafío anterior en la jugada se consideraría anulada.

B3.4 EFECTO DEL RESULTADO DE LA REVISIÓN DE VÍDEO EN LA DECISIÓN DEL MANAGER DESPUÉS DE LA JUGADA

Si una jugada es revocada en la revisión de video, cualquier decisión tomada por un manager después de la jugada e influenciada por la jugada incorrecta será anulada. A dicho manager se le permitirá reafirmar o cambiar su decisión estratégica basándose en el resultado de la jugada determinada por el oficial de revisión de video.

Ejemplo: El manager defensivo hace una señal para un cambio de lanzador después de una jugada y, posteriormente, el manager ofensivo inicia oportunamente un desafío o el jefe del grupo inicia una revisión por video. La revisión de video da como resultado en una jugada revocada. Cualquier cambio de lanzador, o intento de cambio de lanzador, hecho por el Manager defensivo será anulado a menos que sea reafirmado por él después que la decisión del oficial de revisión de video sea anunciada.

Sin outs y un corredor en tercera base, el bate del bateador golpea el guante del receptor cuando éste hace un swing a un lanzamiento y se declara la interferencia del receptor. En el swing,

se batea un elevado al exterior izquierdo y es atrapada. El corredor en tercera base hace pisa y corre y anota en una jugada cerrada en home. De acuerdo a las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC 9.17, debido a la interferencia del receptor, el manager ofensivo puede elegir ya sea la penalización por la interferencia (es decir, el bateador se le otorga la primera base y el corredor regresa a tercera base) o el resultado de la jugada (es decir, el bateador es out y el corredor anota). El manager ofensivo elige aceptar el resultado de la jugada. El manager defensivo entonces desafía la jugada en el home, y el oficial de revisión de video revoca la jugada y marca el out del corredor en el home. Conociendo el resultado final de la jugada determinado por el oficial de revisión de video, la decisión del manager ofensivo de aceptar el resultado de la jugada será anulada a menos que sea reafirmada por él después que la decisión del oficial de revisión de video sea anunciada.

B3.5 ESPECIFICACIÓN DEL RETO

Al solicitar un desafío del manager o solicitar una revisión del jefe del grupo, es responsabilidad del manager asegurarse de que el árbitro conoce las decisiones específicas por las que solicita la revisión por video, pero el manager no necesita indicar la razón por la que cree que la decisión fue incorrecta. (Por ejemplo, para desafiar una decisión de out en una jugada forzada en primera base, el dirigente no necesita declarar que el tiro sacó al fildeador de la base, que el corredor llegó a primera base antes de que la bola fuera atrapada, etc.) Además, el oficial de revisión de video no tendrá autoridad para revisar ninguna decisión que no esté incluida en el desafío del manager o las que hayan sido aceptada por el jefe del grupo.

Ejemplo: Un corredor es marcado safe en tira y tira porque el árbitro determina que el defensivo no tocó al corredor. El equipo defensivo desafía la decisión con un desafío del manager. Durante la revisión de video. El oficial de revisión de video confirma que el corredor no fue tocado, pero observa que el corredor que fue marcado safe fue rebasado por un corredor precedente en violación de las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC la 10.7.9. El oficial de revisión de video no puede corregir la falla de decisión de los árbitros con respecto al corredor que rebasó porque el manager sólo desafió la decisión del toque del corredor.

Sin nadie en base, un bateador-corredor es llamado out en una jugada forzada cerrada, pero de rutina, en primera base.



Es suficiente que el manager comunique que él está desafiando la decisión sin alguna otra mayor especificación.

B3.6 IRREVOCABLE Y FINAL

B3.6.1 Una vez que un manager informa al árbitro que desea ejercer un desafío de manager, ésta no puede ser anulada. Un manager no debe señalar al auricular a menos que esté seguro de que desea iniciar un desafío.

B3.6.2 Las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC 7.13 no se aplicarán a este reglamento de revisión por video. No se permitirá protesta alguna sobre las decisiones del oficial de revisión de video. Además, una violación de cualquier regla o procedimiento establecido aquí no constituirá una base para protestar un juego.

B3.6.3 En circunstancias en las que la revisión de video no esté disponible (por ejemplo, la marcación no es revisable, no hay disponible desafío del manager o la revisión del jefe de grupo está disponible o después del comienzo de la quinta entrada, el jefe de grupo ha comunicado que él / ella ha declinado iniciar la revisión de video), si un manager, coach, jugador o personal del equipo hace referencia a haber observado una repetición de video que supuestamente contradice la marcación en disputa, dicha persona está sujeta a la expulsión inmediata del juego.

B3.7 CRITERIOS PARA CAMBIAR UNA DECISIÓN

Para cambiar una decisión revisable, el oficial de revisión de video debe determinar que existen evidencias claras y convincentes para cambiar la decisión original que se tomó en el terreno de juego. En otras palabras, la decisión original del árbitro permanecerá sin cambios a menos que las pruebas obtenidas por el oficial de la revisión por video le lleven a la conclusión definitiva de que la decisión tomada en el terreno de juego fue incorrecta.

B3.8 CORRECCIÓN DE UNA DECISIÓN INCORRECTA

De acuerdo con las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC 14.2.3, si la revisión por video resulta en un cambio de una decisión que se tomó en el terreno de juego, el oficial de revisión por video, en la medida de lo posible, ejercerá su discreción para colocar a ambos equipos en la misma posición en la que hubieran estado si la decisión en el terreno de juego hubiera sido correcta. Esto

incluirá colocar a los corredores donde él/ella piense que dichos corredores habrían estado al final de la jugada revisada si la decisión revisada se hubiera tomado correctamente en primera instancia, sin tener en cuenta la interferencia u obstrucción que pueda haber ocurrido en la jugada, fallas de los corredores para tocar la base basándose en la decisión inicial en el terreno de juego, corredores pasando a otros corredores, no tocar bases, etc.

B3.9 COLOCACIÓN DE LOS CORREDORES

B3.9.1 RESPONSABILIDAD DEL OFICIAL DE REVISIÓN DE VIDEO:

Todas las decisiones con respecto a la colocación de corredores de base que resulten de una decisión que es revocada de acuerdo con las reglamentaciones serán tomadas por el oficial de revisión de video de acuerdo con el criterio establecido en las Reglas Oficiales del Béisbol de la WBSC.

B3.9.2 CONCESIONES Y DISCRECIÓN DE ACUERDO A LAS REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL DE LA WBSC:

A menos que se indique lo contrario en las Reglas Oficiales de béisbol de la WBSC (por ejemplo, la 10.2.5 - 10.2.9, 10.4.3 y 10.4.7.7, el oficial de revisión por video colocará a los corredores de base en las bases que él/ella crea que hubieran alcanzado si la decisión revisada se hubiera hecho correctamente. Por ejemplo, el Comentario 12.4 de las Reglas Oficiales de béisbol de la WBSC establece, "El bateador y los corredores serán colocados donde a juicio del árbitro hubieran estado de no haber ocurrido la interferencia". La regla 12.7.3 establece, "Todos los corredores avanzarán, sin riesgo de ser eliminados, a las bases que hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, si no hubiera habido obstrucción") cualquier duda con respecto a la colocación de los corredores debe resolverse a favor de la última base legalmente tocada en el momento de la marcación cuestionada. No se concederá más de una base a menos que sea obvio para el oficial de revisión de video que un corredor habría avanzado con seguridad más allá de una base si la decisión hubiera sido correcta, o que las Reglas Oficiales del béisbol de la WBS requieran tal avance.

B3.9.3 FACTORES A CONSIDERAR:

El oficial de revisión de video debe considerar varios factores al colocar a los corredores, incluyendo: (a) la profundidad de un batazo de elevado; (b) la velocidad de los corredores; (c)



la posición de los corredores en el campo cuando ocurrió la jugada; (d) el número de outs en el momento de la jugada; y (e) si la marcación incorrecta afectó el comportamiento o conducta posterior de los jugadores ofensivos o defensivos.

B3.9.4 DECISIONES Y OUTS POSTERIORES:

Si el oficial de revisión de video determina que una decisión incorrecta en el campo no tuvo efecto en el comportamiento o conducta posterior de los jugadores ofensivos o defensivos, el oficial de revisión de video cambiará la decisión incorrecta, pero dejará en pie cualquier decisión o jugada en el campo que no haya sido afectada por la decisión incorrecta. El oficial de la revisión por video no podrá declarar out a un corredor basándose en una jugada que el árbitro considere que se habría ocurrido después de la jugada sujeta a la revisión por video.

Ejemplo: Un corredor intenta avanzar a segunda base en una jugada forzada. El corredor no toca la segunda base, y el segunda base falla en tocar al corredor o la base, pero el árbitro declara out al corredor. El corredor, creyendo que es out, no hace ningún intento por tocar la segunda base y se retira del terreno. El manager ofensivo desafía la decisión, y el oficial de revisión de video determina que el segunda base no tocó al corredor o la base. El oficial de revisión de video deberá revocar la decisión en el terreno, declarará al corredor “safe” y lo colocará en segunda base.

B3.9.5 ANOTACIÓN:

El oficial de revisión de video determinará si los corredores de base habrían anotado si la decisión original se hubiera hecho correctamente, y otorgará o anulará las carreras anotadas por un equipo cuando sea apropiado.

B3.9.6 FINAL E IRREVOCABLE:

La decisión del oficial de revisión de video con respecto a la colocación de corredores, o corredores declarados out, será final e irrevocable para ambos equipos. El personal del campo serán expulsados si discute o reclaman la colocación de los corredores.

B3.10 CORRIDO DE BASES

Cuando se revisa una jugada en el home, si el oficial de revisión de video determina que el corredor no tocó el home y que el jugador defensivo no tocó al corredor (o, en el caso de una jugada forzada,

no tocó el home), el oficial de revisión de video determinará que el corredor está “safe” en el home a menos que el manager defensivo apele el hecho de que el corredor no tocó el home antes de que el jefe del grupo haga contacto con el oficial de revisión de video.

Ejemplo: Un corredor intenta anotar en una jugada en el home. El receptor no toca al corredor, y el corredor no llega a tocar el home, pero el árbitro marca que si lo tocó y lo declara out. El manager ofensivo desafía la decisión, y el oficial de revisión de video determina que el receptor no tocó al corredor. El oficial de revisión de video ignorará el hecho de que el corredor no tocó el home, declarará al corredor “safe” y anotará la carrera. Sin embargo, si el receptor toca al corredor después de su intento inicial, después de la marcación inicial del árbitro, y antes de que el corredor toque el home, el oficial de revisión de video declarará al corredor out y no anotará la carrera.

B3.11 LANZAMIENTO QUE GOLPEA AL BATEADOR

Aquellas jugadas en las que hay las posibilidades de que un lanzamiento toque al bateador, o su uniforme. Ver las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC 10.5 y 10.2.11. Cualquier duda sobre si un lanzamiento golpea al bate (en lugar de al bateador o su uniforme) el árbitro de home deberá resolver en ese momento como que le pegó al bate y no al bateador; el árbitro deberá marcar fair o foul bajo las circunstancias, no obstante, lo anterior en que el lanzamiento estaba en la zona de strike cuando tocó al bateador, y si el bateador hizo algún intento por evitar ser tocado por el lanzamiento, no será revisable. Véase la regla oficial de Béisbol de la WBSC 10.2.11.

Ejemplo: Un lanzamiento golpea al bateador, pero el árbitro dictamina erróneamente que el lanzamiento golpeó el bate en su lugar dictamina “foul”. El manager de la ofensiva solicita apropiadamente la revisión de video y el oficial de revisión de video revoca la decisión. El jefe del grupo declarará la bola muerta en el momento en que golpeó al bateador y por consiguiente decidirá.

Un lanzamiento golpea el bate, pero el árbitro erróneamente dictamina “golpe al bateador - bola muerta”. El manager de la defensiva solicita apropiadamente la revisión de video y el oficial de revisión de video revoca la decisión. Si la bola cae en foul, el oficial de revisión de video decretará “foul”. Si la bola cae fair,

el oficial de revisión de video puede tomar en consideración si el equipo defensivo intenta retirar al bateador-corredor, si el bateador-corredor intenta llegar una base, el intento del bateador-corredor de engañar al equipo defensivo y a los árbitros en el campo, y otros factores relevantes, para colocar al bateador-corredor, marcarlo out, o marcar "foul" (si una decisión de "foul" resultaría en un tercer strike, el lanzamiento será repetido).

B3.12 CHOQUES EN HOME

La decisión de un árbitro de señalar o no una violación de las Reglas Oficiales de béisbol de la WBSC 12.8 y la regla de choques de la WBSC.

Ejemplo: Un corredor choca con el receptor y toca el home en una jugada cerrada en home, pero el árbitro de home marca out al corredor por haber violado las Reglas Oficiales de Béisbol 12.8 de la WBSC y el apéndice de la WBSC. El manager a la ofensiva solicita la revisión de video para desafiar la aplicación de la regla 12.8. Si el oficial de revisión de video revoca la decisión de que la regla 12.8 fue violada, entonces también determinará si el corredor fue tocado out antes de tocar el home.

Nota: Siempre que se inicie la revisión por video de una jugada que involucre la aplicación de las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC la 12.8, el oficial de revisión por video también revisará cualquier otra jugada revisable sobre el corredor en el home en esa jugada (por ejemplo, si el corredor fue tocado y marcado out en home, aunque no se haya violado la regla 12.8).

B3.13 JUGADAS NO REVISABLES

Las siguientes jugadas NO estarán sujetas a revisión:

- El juicio del árbitro sobre si un corredor de base en la primera base dobló en un intento de avanzar a la segunda base.
- El juicio del árbitro sobre si un corredor de base fue empujado fuera de una base.
- El juicio del árbitro sobre si un corredor de base abandonó su esfuerzo por avanzar de acuerdo con las Reglas Oficiales de Béisbol de la WBSC la 10.7.2.

APÉNDICE 03.

RELOJ PARA EL CONTROL DEL JUEGO

La implementación de relojes para el control del juego en todos los torneos de Béisbol de la WBSC apoya los esfuerzos para mantener un ritmo de juego razonable, ayudando a crear una mejor experiencia para los aficionados en el estadio y los telespectadores de todo el mundo.

Todos los relojes para el control de juego en los eventos de la WBSC serán operados por un árbitro oficial WBSC asignado por el director de árbitros del torneo.

A continuación, se enumeran las guías y reglas generales para cada uno de los relojes para el control del juego.

C1. RELOJ DE LANZAMIENTO

- El reloj de lanzamiento se ajustará a veinte (20) segundos.
- Los relojes de lanzamiento serán visibles desde el campo de juego y los dugouts.
- El reloj de lanzamiento estará en efecto SOLAMENTE SIN corredores en base durante todo el juego, incluyendo cualquier entrada extra.
- Se activará cuando el lanzador reciba la bola en el área del montículo.
- Una vez que el reloj de 20 segundos ha comenzado, el bateador tiene 10 segundos para entrar en la caja de bateo.
- El bateador debe mantener un pie en la caja de bateo entre lanzamientos. Si no mantiene un pie en la caja de bateo, el bateador será sancionado con un strike.
- El bateador sólo puede salir de la caja de bateo con ambos pies en las siguientes circunstancias:
 - a) Cuando se batea la bola.
 - b) En un swing, siempre que sea el impulso del swing que los saque de la caja de bateo.
 - c) Si es forzado a salir de la caja de bateo ante un lanzamiento válido.
 - d) Si el receptor está intentando hacer una jugada (ej. elevado al receptor).
 - e) Si se ha pedido tiempo, o el árbitro de home abandona su posición para realizar otras tareas que no estén directamente relacionadas con las jugadas.
 - f) Si el lanzador abandona el montículo.
 - g) En una cuenta de tres bolas, que el bateador piensa que el lanzamiento fue una bola.
 - h) En un check swing.
 - i) En un intento de toque de bola.
- Cuando el árbitro indique "PLAY BALL", después de que el bateador abandone la caja de bateo como resultado de una de las excepciones enumeradas anteriormente, el árbitro deberá hacerlo una vez que toda jugada haya terminado, y el bateador esté en o cerca de la caja de bateo, el lanzador tenga posesión de la bola en el montículo, o el receptor esté en posición de devolver la bola al lanzador. El árbitro dará la señal para que comience el reloj. Esto incluye una bola foul, una bola muerta o "TIEMPO", incluso si el bateador no abandona la caja de bateo.

- Un lanzador que sale de la goma no detendrá el reloj a menos que el árbitro le conceda tiempo.
- Si el árbitro concede tiempo al lanzador o al bateador con cinco o más segundos en el reloj, el jugador en cuestión no tendrá un reinicio de los 20 segundos completos. El reloj se reiniciará cuando el árbitro de home marque PLAY BALL.

Penalización: La primera vez que un lanzador viole el reloj de 20 segundos, será advertido por el árbitro. Cualquier violación posterior por el mismo lanzador será castigado con una bola concedida al bateador. Habrá una advertencia por lanzador.

- Si el bateador no está en la caja de bateo y listo para recibir el lanzamiento con cinco segundos o menos en el reloj y el tiempo expira, tanto el bateador como el manager del equipo serán advertidos por el árbitro. Cualquier violación posterior por parte de cualquier bateador será castigado con un strike concedido al lanzador. Habrá una advertencia de equipo por juego.
- Una demora del juego causada por incumplimiento del bateador de mantener un pie en la caja de bateo entre lanzamientos resultará en que la bola sea declarada muerta y un strike concedido contra el bateador. El árbitro de home marcará y señalará "BOLA MUERTA", señalará a la caja de bateo y dirá, "VIOLACIÓN DE LA CAJA DE BATEO, otorgando un strike al bateador y dando el nuevo conteo.

C2. RELOJ DE VISITAS DEL COACH / MANAGER

- El reloj de visita del coach / manager se fijará en treinta (30) segundos.
- El reloj será visible desde el terreno de juego y los dugouts.
- El reloj de visita del coach / manager se activará cuando el coach / manager solicite tiempo para visitar al lanzador.
- Se activará cuando el coach / manager cruce la línea de foul en su camino hacia el montículo.
- El coach / manager comenzará a caminar de regreso hacia el dugout antes de que el reloj llegue a cero (0) segundos.

Penalización: La primera vez que el coach / manager viole el reloj de visitas, el manager del equipo será advertido por el árbitro. Cualquier violación subsecuente por el mismo equipo será castigado con una bola concedida al bateador actual de la entrada. El árbitro activará entonces el reloj de lanzamiento para el siguiente lanzamiento.

C3. RELOJ DE CAMBIO DE LANZADOR

- El reloj de cambio de lanzador se fijará en noventa (90) segundos.
- El reloj será visible desde el terreno de juego y los dugouts.
- El reloj de cambio de lanzador estará en efecto SOLAMENTE cuando el juego se detenga para realizar la sustitución (es decir, después de una visita al lanzador en el montículo por parte del coach / manager).
- Se activará cuando el lanzador que viene del bullpen pise la franja de advertencia.
- El lanzador no podrá exceder de ocho (8) lanzamientos de calentamiento dentro de ese tiempo.
- El receptor recibirá instrucciones de no realizar más lanzamientos cuando queden quince (15) segundos en el reloj.
- El bateador debe estar entrando en la caja de bateo cuando expire el tiempo o cuando se lo indique el árbitro de home.

Penalización: La primera vez que la defensa viole el reloj de cambio de lanzadores, el manager del equipo será advertido por el árbitro. Cualquier violación subsiguiente por el mismo equipo será castigado con una bola concedida al siguiente bateador de la entrada. El árbitro entonces activará el reloj de lanzamiento para el siguiente lanzamiento.

La primera vez que la ofensiva viole el reloj de cambio de lanzador, el manager del equipo será advertido por el árbitro. Cualquier violación subsecuente por el mismo equipo será castigado con un strike concedido al lanzador. El árbitro entonces activará el reloj de lanzamiento para el siguiente lanzamiento.

Nota: El tiempo permitido para los cambios de lanzadores puede modificarse ligeramente si un juego se televisa en vivo. En tales casos, el director de árbitros / jefe del grupo informará a los equipos como corresponde.

C4. RELOJ ENTRE ENTRADAS

- El reloj entre entradas se ajustará a noventa (90) segundos.
- El reloj será visible desde el terreno de juego y los dugouts.
- El reloj estará vigente durante todo el juego, incluyendo cualquier entrada extra.

Excepción: Mantenimiento del campo en la 5ª entrada de cinco (5) minutos y/o ajuste de hasta ciento veinte (120) segundos si la transmisión de TV en vivo lo solicita.

- Se activará una vez que el lanzador defensivo haya alcanzado la línea de foul cerca de su dugout.
- El lanzador puede completar un máximo de 8 lanzamientos de calentamiento dentro del tiempo.
- Al receptor se le indicará un lanzamiento a segunda base cuando queden treinta (30) segundos en el reloj.
- El bateador debe entrar en la caja de bateo cuando expire el tiempo o cuando se lo indique el árbitro de home.

Penalización: La primera vez que la defensa viole el reloj entre entradas, el manager del equipo será advertido por el árbitro. Cualquier violación subsiguiente por el mismo equipo será castigado con una bola concedida al primer bateador de la entrada. El árbitro entonces activará el reloj de lanzamientos para el siguiente lanzamiento.

La primera vez que la ofensiva viole el reloj entre entradas, el manager del equipo será advertido por el árbitro. Cualquier violación subsecuente por el mismo equipo será castigado con un strike concedido al lanzador. El árbitro entonces activará el reloj de lanzamiento para el siguiente lanzamiento.

Nota: El tiempo permitido para los descansos entre entradas puede ser modificado si un juego es televisado en vivo. En tales casos, el director de árbitros / jefe de grupo informará a los equipos como corresponde.



C5. REQUISITOS DE INSTALACIÓN DE LOS RELOJES

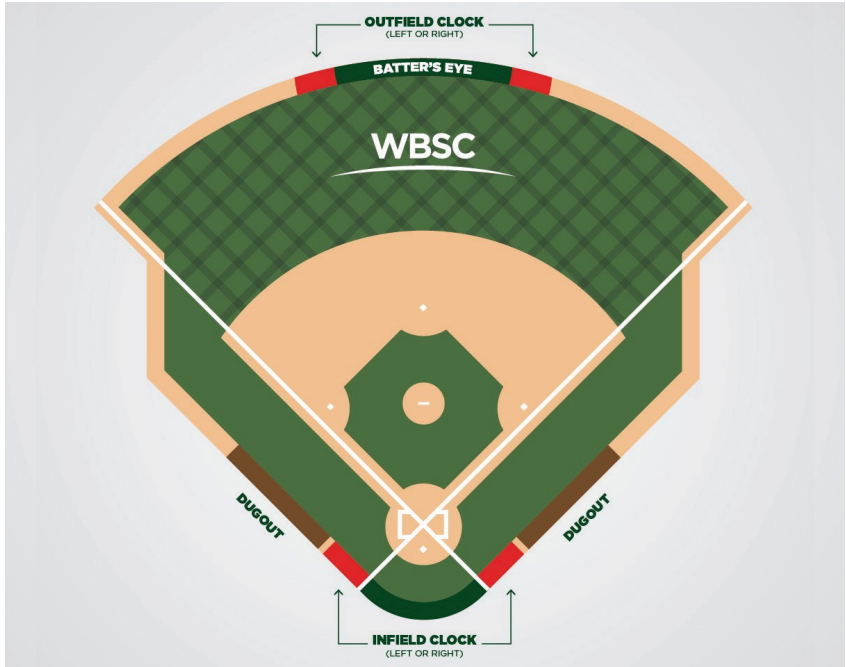
Cada lugar de competición proporcionará dos (2) relojes de acuerdo con las siguientes especificaciones:

RELOJ DEL CUADRO INTERIOR	
REQUISITOS	- Un reloj de cuatro dígitos. - Situado claramente a la vista del lanzador, sin interferir con la publicidad del back stop. - Controlable a distancia y sincronizado con el reloj de los jardines. - Deberá ser fijado a la pared, preferiblemente a ras con el back stop existente. - Pantalla duradera capaz de resistir ser golpeada por una bola repetidamente y las inclemencias del clima. - Debe estar acolchonada en la parte superior y en los laterales para garantizar la seguridad de los jugadores, especialmente si sobresale del back stop.
TAMAÑO DEL DÍGITO	- Altura mínima 24" (0.61 m)

RELOJ DEL CUADRO INTERIOR	
REQUISITOS	- Un reloj a cuatro dígitos. - Ubicado fuera del FOP, sin interferir con el ojo del bateador, puede añadirse a una pantalla de video existente. - Controlable a distancia y sincronizado con el reloj del cuadro interior. - Pantalla duradera capaz de resistir ser golpeada por una bola repetidamente y las inclemencias del clima.
TAMAÑO DEL DÍGITO	- Altura mínima 30" (0.76 m)

C5.1 COLOCACIÓN DE LOS RELOJES PARA EL CONTROL DEL JUEGO

- Los relojes se colocarán donde puedan ser vistos fácilmente por los jugadores, managers, árbitros y aficionados.
- Un RELOJ DE LOS JARDINES se colocará a la izquierda o a la derecha del ojo del bateador (vea opciones de ubicación en el diagrama de abajo) para que sea visible por el bateador y el árbitro de home.
- Un RELOJ DEL CUADRO INTERIOR se colocará en la zona de back stop más cercana a los dugouts de primera o tercera base (vea opciones de ubicación en el diagrama de abajo) para que sea visible por el lanzador y para uno o más de los árbitros de base.
- La ubicación exacta de cada reloj puede variar ligeramente en función de las características del lugar del encuentro.



COLOCACIÓN DE LOS RELOJES PARA EL CONTROL DEL JUEGO

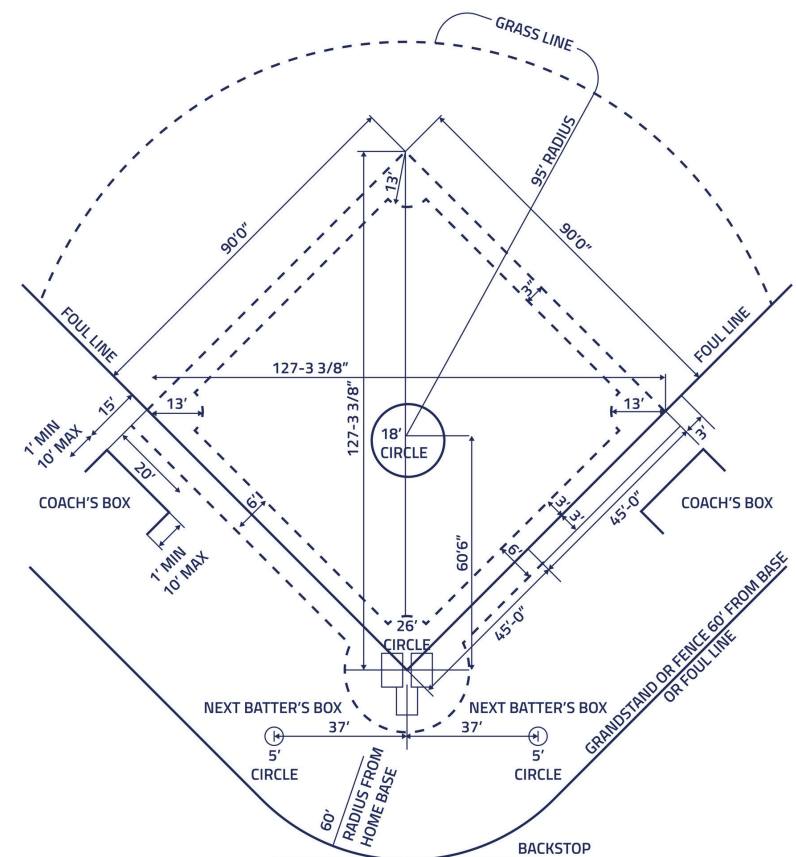


APÉNDICE 04. DIAGRAMAS

D1	CAMPO DE JUEGO
D1.1	Para Sub-15 y mayores
D1.2	Para Sub-15 y mayores (Sistema métrico)
D1.3	Para Sub-12
D1.4	Para Sub-12 (Sistema métrico)
D2	HOMEPLATE Y BASES
D2.1	Para Sub-15 y mayores
D2.2	Para Sub-15 y mayores (Sistema métrico)
D2.3	Para Sub-12
D2.4	Para Sub-12 (Sistema métrico)
D3	MONTÍCULO DEL LANZADOR
D3.3	Para Sub-15 y mayores
D3.2	Para Sub-15 y mayores (Sistema métrico)
D3.3	Para Sub-12
D3.4	Para Sub-12 (Sistema métrico)
D4	GUANTE DE EXTERIORES
D5	ZONA DE STRIKE

D1. CAMPO DE JUEGO

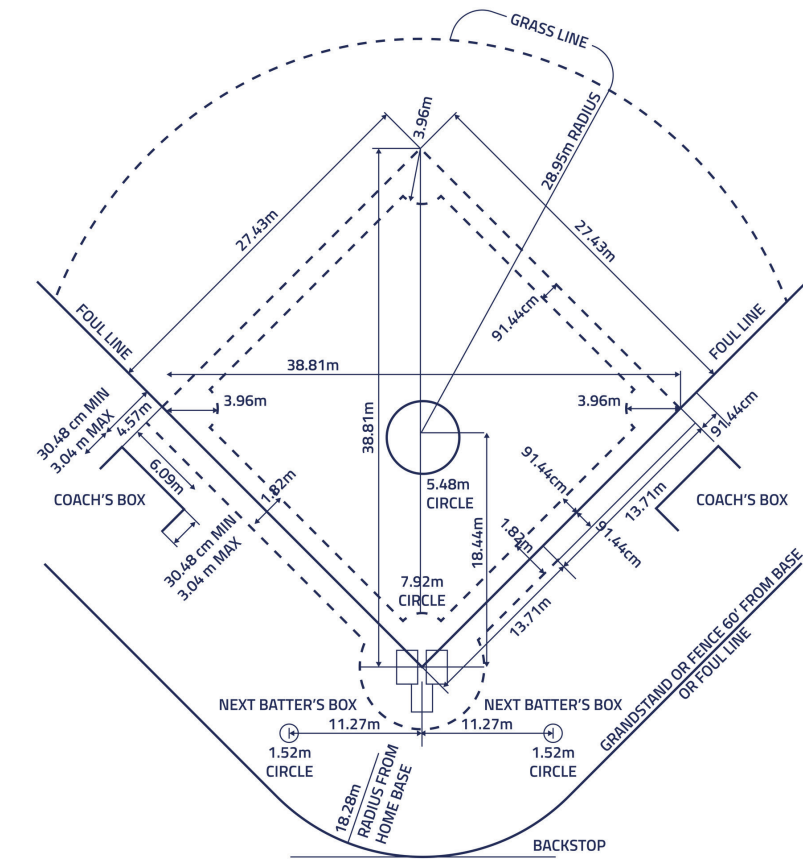
D1.1 PARA SUB-15 Y MAYORES





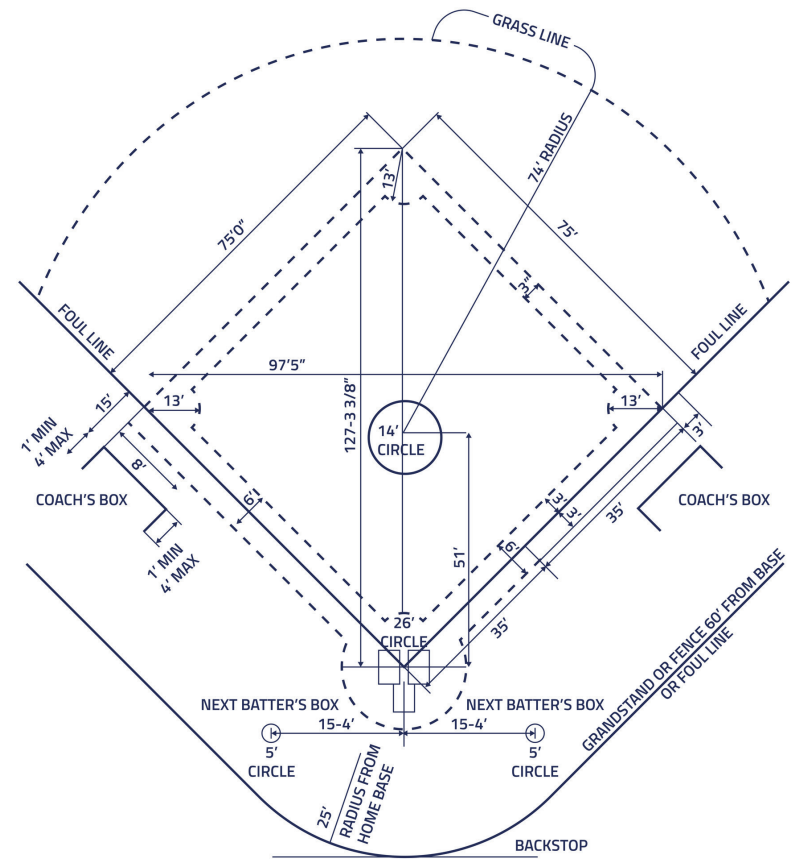
CAMPO DE JUEGO

D1.2 PARA SUB-15 Y MAYORES (SISTEMA MÉTRICO)



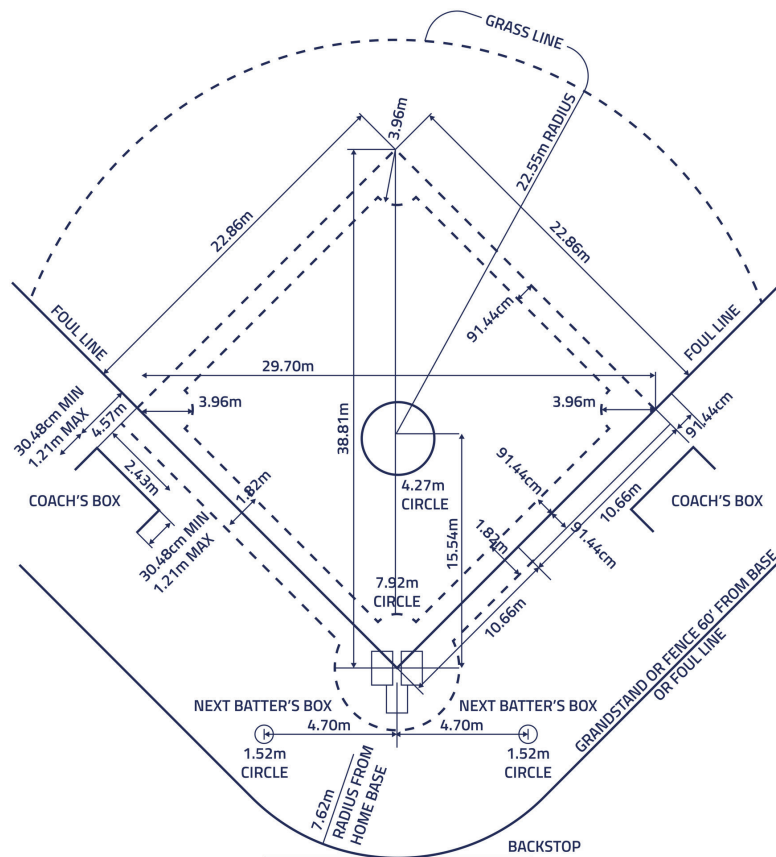
CAMPO DE JUEGO

D1.3 PARA SUB-12



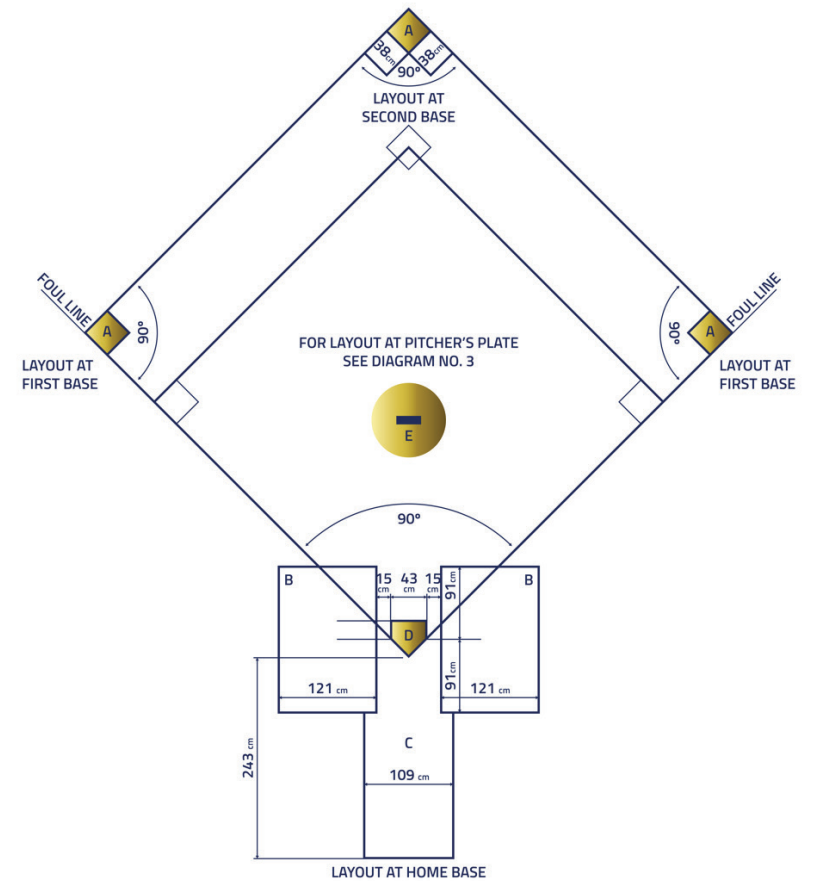
CAMPO DE JUEGO

D1.4 PARA SUB-12 (SISTEMA MÉTRICO)



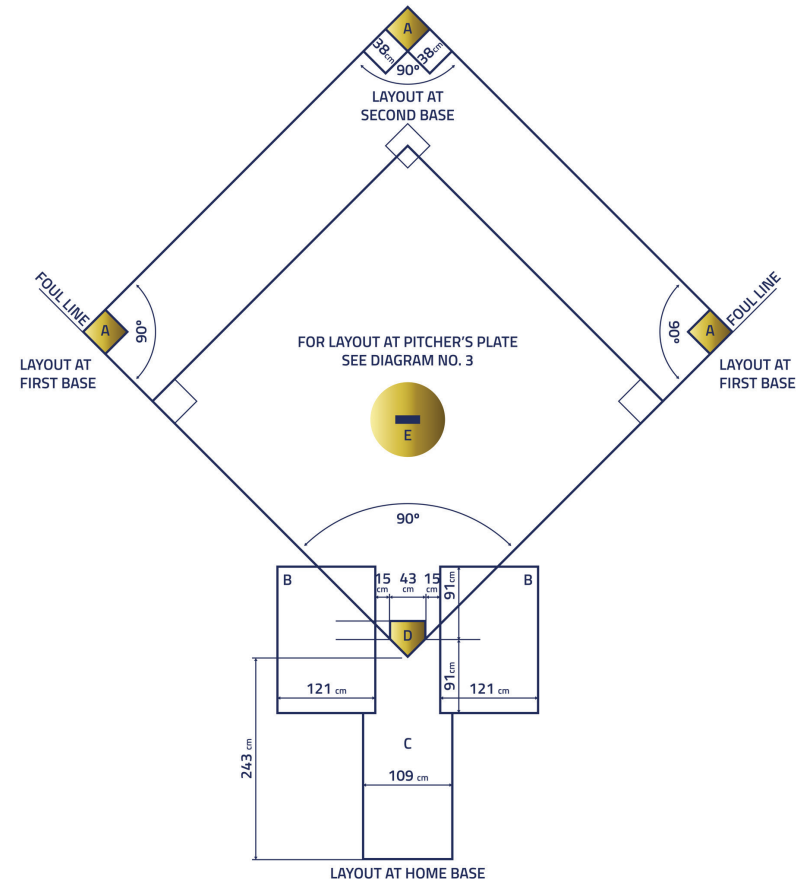
D2. HOME PLATE Y BASES

D2.1 PARA SUB-15 Y MAYORES



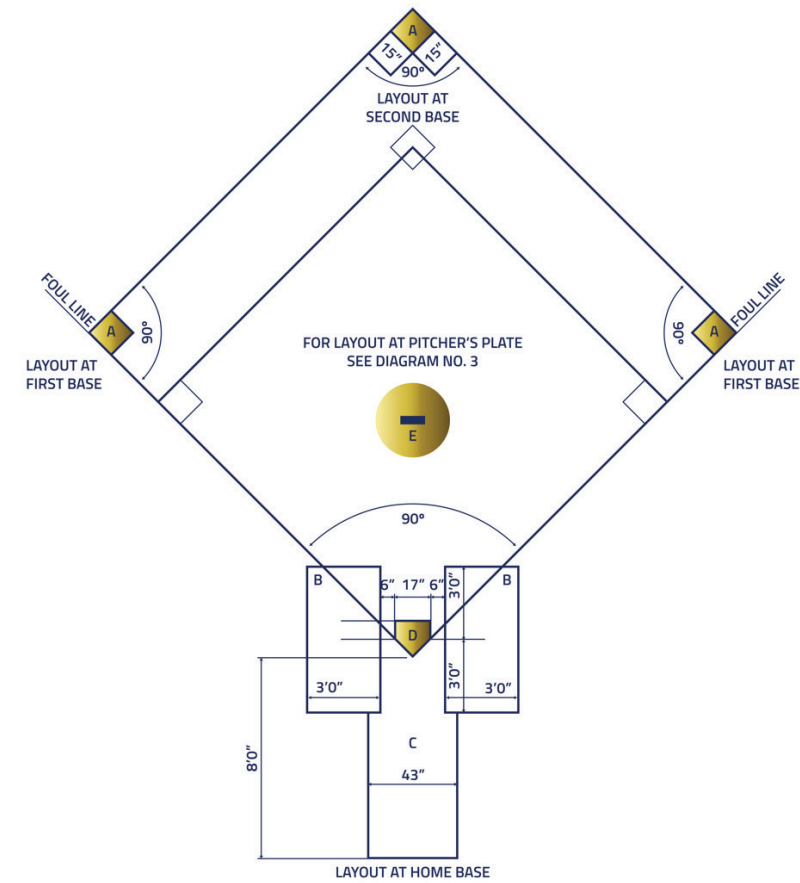
HOME PLATE Y BASES

D2.2 PARA SUB-15 Y MAYORES (SISTEMA MÉTRICO)



HOME PLATE Y BASES

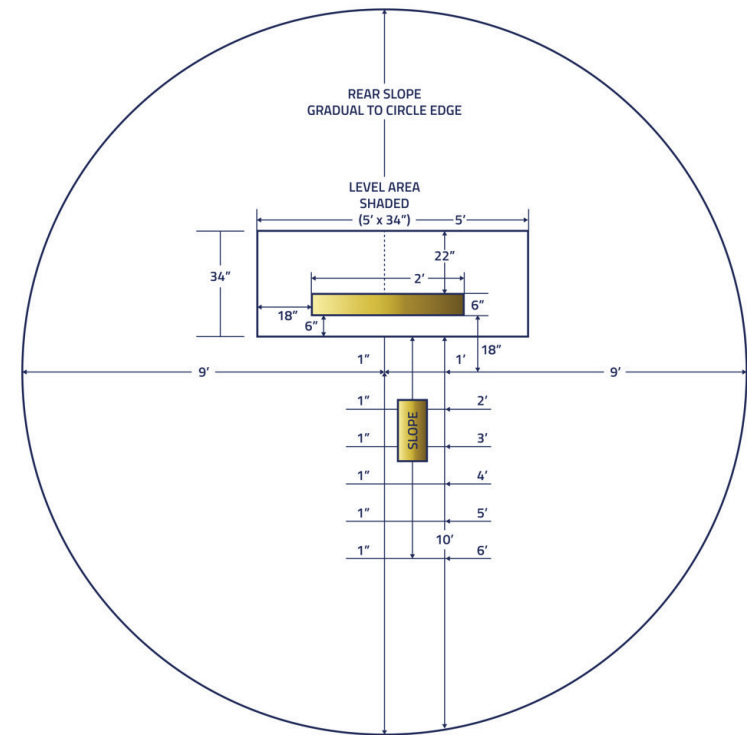
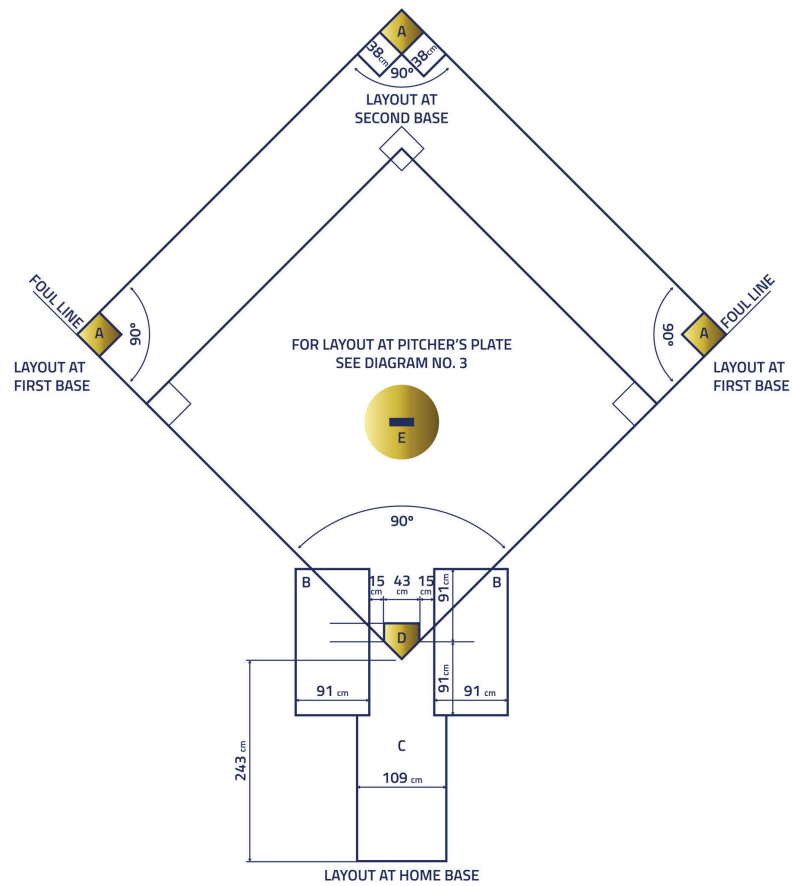
D2.3 PARA SUB-12



D3. MONTÍCULO DEL LANZADOR

D2.4 PARA SUB-12 (SISTEMA MÉTRICO)

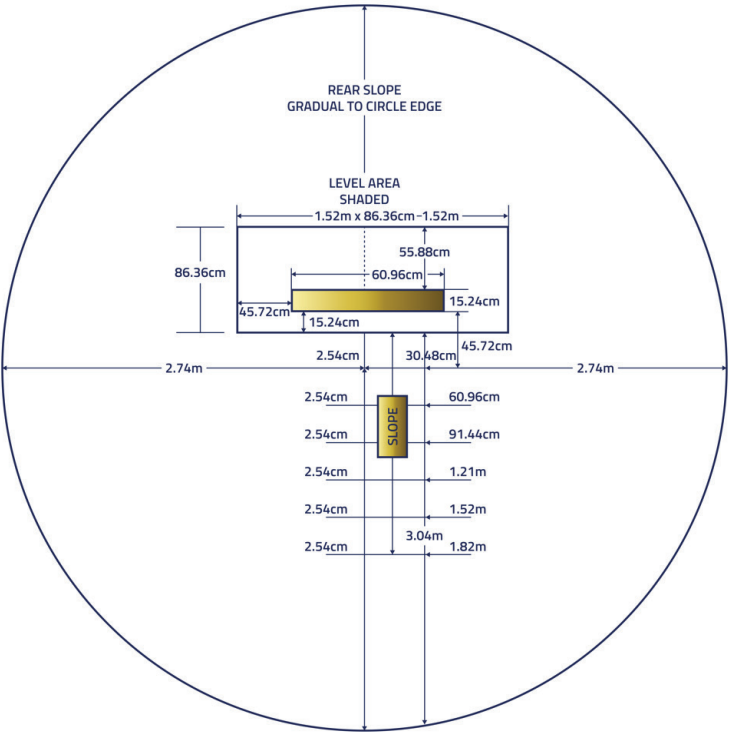
D3.1 PARA SUB-15 Y MAYORES





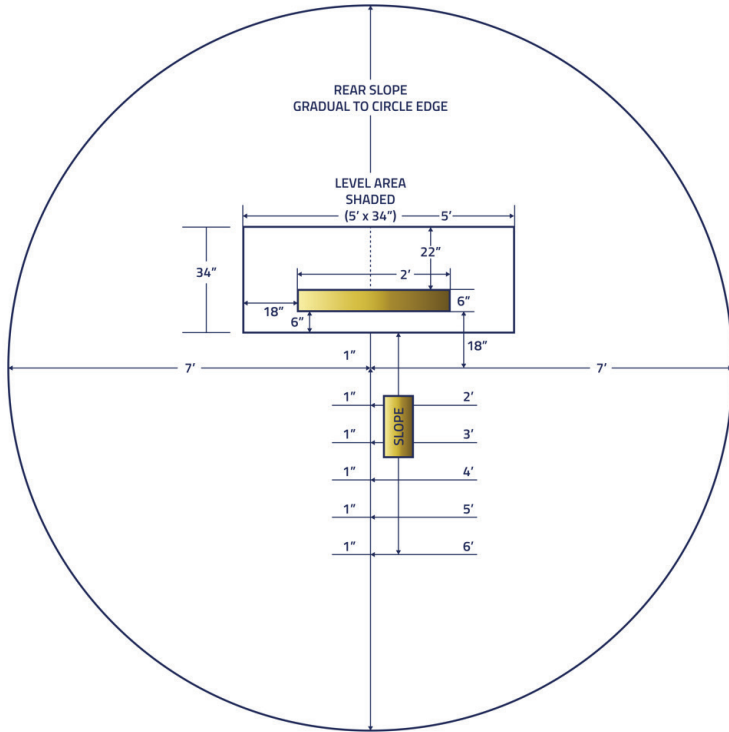
MONTÍCULO DEL LANZADOR

D3.2 PARA SUB-15 Y MAYORES (SISTEMA MÉTRICO)



MONTÍCULO DEL LANZADOR

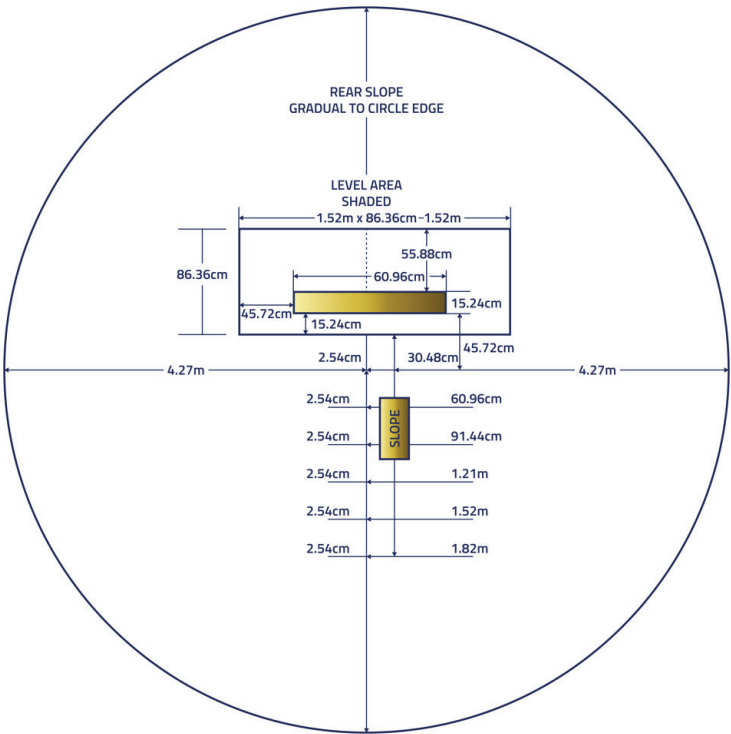
D3.3 PARA SUB-12



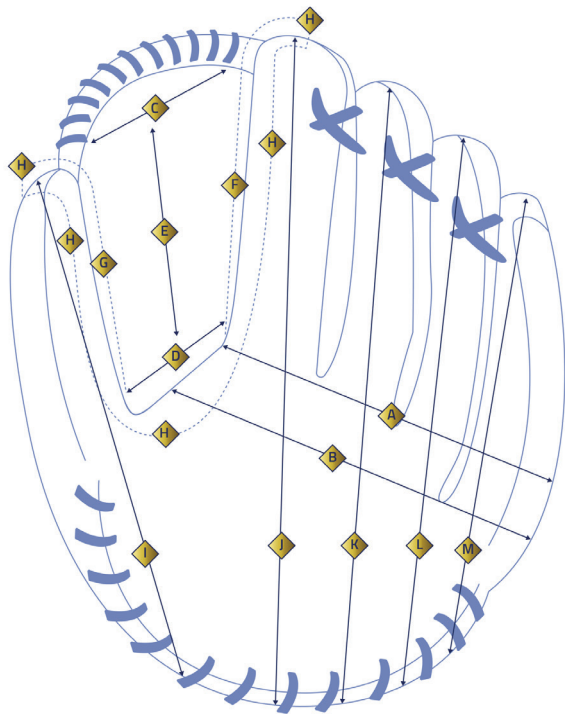


MONTÍCULO DEL LANZADOR

D3.4 PARA SUB-12 (SISTEMA MÉTRICO)



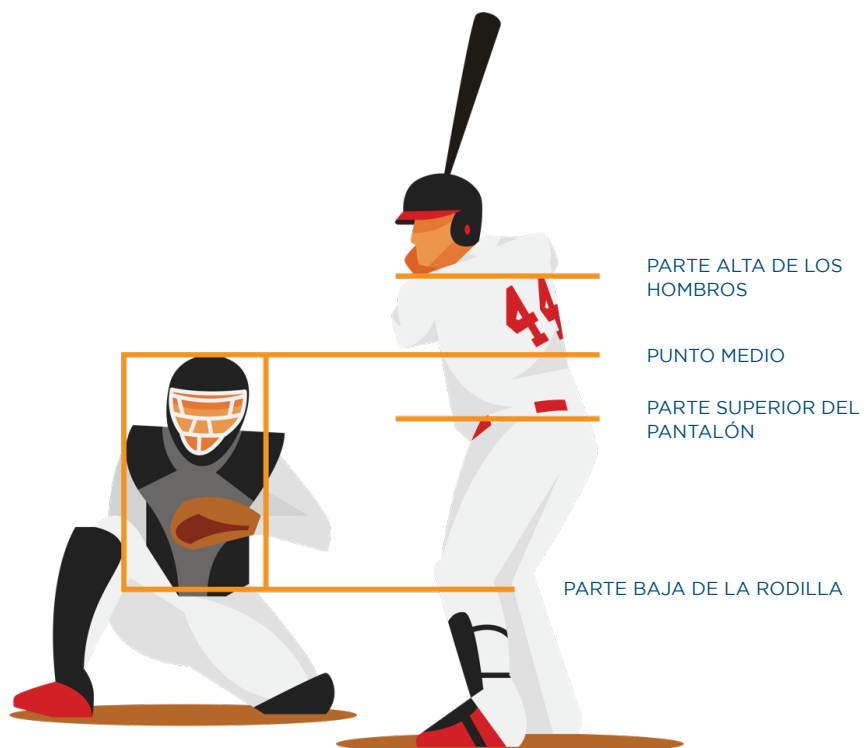
D4. GUANTE DE EXTERIORES



A	Ancho de la palma del guante	7 ¾ in (19.68 cm)
B	Ancho de la palma del guante	8 in (20.32 cm)
C	Abertura de la parte superior de la malla malla no puede ser más ancha de 4 ½ in (11.43 cm) en cualquier punto	3 ½ in (8.89 cm)
D	Abertura de la parte inferior de la malla	3 ½ in (8.89 cm)
E	Altura total de malla o trampa	5 ¾ in (14.60 cm)
F	Costura horquilla del dedo índice	5 ½ in (13.97 cm)
G	Costura horquilla del dedo pulgar	5 ½ in (13.97 cm)
H	Costura horquilla	13 ¾ in (34.92 cm)
I	Largo total del dedo pulgar	7 ¾ in (19.68 cm)
J	Largo total del dedo índice	13 in (34.92 cm)
K	Largo total del dedo medio	11 ¾ in (29.84 cm)
L	Largo total del dedo anular	10 ¾ in (27.30 cm)
M	Largo total del dedo meñique	9 in (22.86 cm)



D5. ZONA DE STRIKE



APÉNDICE 05.

CRUCE DE REFERENCIAS



REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL	REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL DE LA WBSC
Regla 1.01	Regla 1
Regla 2.00	Regla 2
Regla 2.01	Regla 2.1
Regla 2.02	Regla 2.2
Regla 2.03	Regla 2.3
Regla 2.04	Regla 2.4 - 2.5
Regla 2.05	Regla 6.1
Regla 3.01	Regla 3.1
Regla 3.02	Regla 3.2
Regla 3.03	Regla 3.3
Regla 3.04	Regla 3.4
Regla 3.05	Regla 3.4
Regla 3.06	Regla 3.4
Regla 3.07	Regla 3.4
Regla 3.08	Regla 3.5
Regla 3.09	N/A
Regla 3.10	Regla 3.6
Regla 4.01	Regla 4.1
Regla 4.02	Regla 4.2
Regla 4.03	Regla 5.5
Regla 4.04	Regla 5.1
Regla 4.05	Regla 5.4
Regla 4.07	Regla 5.6
Regla 5.01	Regla 7.1
Regla 5.02	Regla 7.5
Regla 5.03	Regla 7.4
Regla 5.04	Regla 9
Regla 5.04(a)	Regla 9.1
Regla 5.04(b)	Regla 9.4
Regla 5.04(c)	Regla 6.13
Regla 5.05	Regla 10.2
Regla 5.06	Regla 10
Regla 5.06(a)	Regla 10.3
Regla 5.06(b)	Regla 10.4
Regla 5.06(c)	Regla 10.5
Regla 5.07	Regla 13
Regla 5.07(a)	Regla 13.2
Regla 5.07(a)(1)	Regla 13.2
Regla 5.07(a)(2)	Regla 13.3.2
Regla 5.07(b)	Regla 13.4
Regla 5.07(c)	N/A
Regla 5.07(d)	Regla 13.7
Regla 5.07(e)	Regla 13.8
Regla 5.07(f)	Regla 13.9
Regla 5.08	N/A
Regla 5.09(a)	Regla 9.11
Regla 5.09(b)	Regla 10.7
Regla 5.09(c)	Regla 11
Regla 5.09(d)	Regla 11.2
Regla 5.09(e)	Regla 11.3

REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL	WBSC OFFICIAL RULES OF BASEBALL
Regla 5.10	N/A
Regla 5.11	Regla 9.3
Regla 5.12	Regla 8.5
Regla 6.01	Regla 12
Regla 6.01(a)	Regla 12.1
Regla 6.01(b)	Regla 12.1
Regla 6.01(c)	Regla 9.10
Regla 6.01(d)	Regla 12.3
Regla 6.01(e)	Regla 12.4
Regla 6.01(f)	Regla 12.5
Regla 6.01(g)	Regla 12.6
Regla 6.01(h)	Regla 12.7
Regla 6.01(i)	Regla 12.8
Regla 6.01(j)	Regla 10.6
Regla 6.02	Regla 13
Regla 6.02(a)	Regla 13.10
Regla 6.02(b)	N/A
Regla 6.03(a)	Regla 9.7
Regla 6.03(b)	Regla 9.9
Regla 6.04	Regla 8.6
Regla 7.01	Regla 7.7
Regla 7.02	Regla 7.8 - 7.9
Regla 7.03	Regla 7.11
Regla 7.04	Regla 7.12
Regla 8.00	Regla 14
Regla 8.01	Regla 14.1
Regla 8.02	Regla 14.2
Regla 8.03	Regla 14.3
Regla 8.04	Regla 14.4
Regla 9.00	Regla 15
Regla 9.01	Regla 15.2
Regla 9.02	Regla 15.4
Regla 9.04	Regla 16.6
Regla 9.05	Regla 16.2
Regla 9.07	Regla 16.7
Regla 9.08	Regla 16.5
Regla 9.10	Regla 17.2
Regla 9.11	Regla 17.4
Regla 9.12	Regla 17.3
Regla 9.13	Regla 17.5
Regla 9.14	Regla 16.8
Regla 9.15	Regla 16.9
Regla 9.16	Regla 18.3
Regla 9.17	Regla 18.2
Regla 9.18	Regla 18.2
Regla 9.19	Regla 18.2
Regla 9.20	Regla 19.1
Regla 9.22	Regla 19.7
Regla 9.23	Regla 19.8



2023-2024 REGLAS OFICIALES DE BÉISBOL

SEDE DE LA WBSC

Avenue Général-Guisan, 45
CH-1009 Pully | Switzerland

OFICINA

Teléfono: +41 21 318 8240
Fax: +41 21 318 8241
E-mail: office@wbsc.org



WBSC