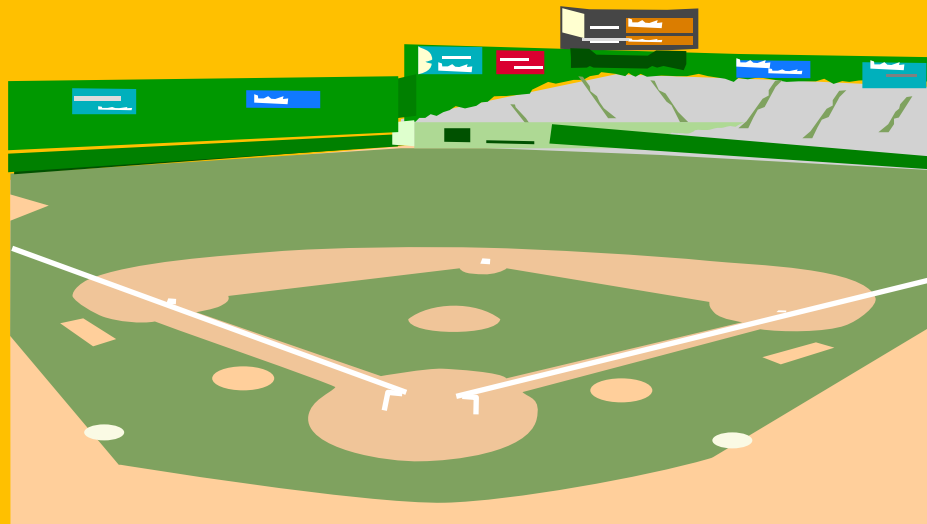


Obstrucción e Interferencia



C.N.Ar.



VERSIÓN - 2014 - *MDZ*

PRESENTACIÓN - *EDICIÓN 2014 - MDZ*

Bola muerta - demorada - 1



**PRESEVAR LA
PUREZA DEL JUEGO**



Bola muerta - demorada - 2



C.N.Ar.

INTERFERENCIA DEL
ÁRBITRO DE HOME
al tiro del receptor
R.5.09.(b)

LANZAMIENTO ILEGAL
seguido de jugada
R.8.05.(e)

INTERFERENCIA
DEL BATEADOR
seguida de tiro del
receptor
R.6.06.(C)

**BOLA
MUERTA
DEMORADA
(NO INMEDIATA)**

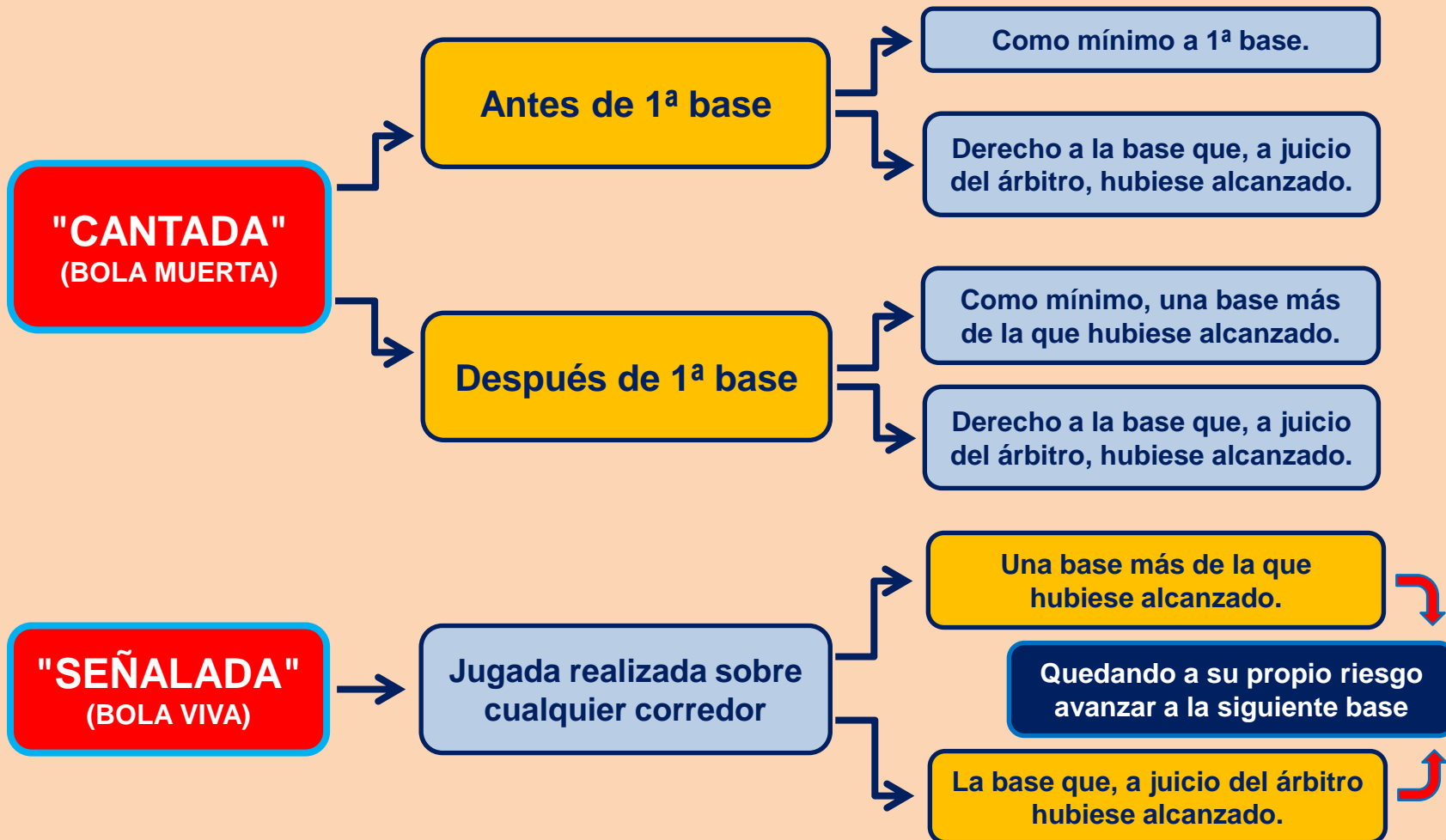
BALK
seguido de tiro o
lanzamiento
R.8.05.(a)

INTERFERENCIA
AL BATEADOR
con batazo bueno
R.6.08.(C)

OBSTRUCCIÓN
SEÑALADA después
de 1ª base
R.7.06.(b)

ACCIÓN ILEGAL
DEL LANZADOR
seguida de tiro o
lanzamiento
R.8.02.

Obstrucción - 1



Obstrucción - 2



ES EL ACTO DE UN DEFENSOR QUE SIN ESTAR EN POSESIÓN DE LA PELOTA, NI EN ACTO DE RECIBIRLA, IMPIDE EL NORMAL AVANCE DE UN CORREDOR, **R.2.00.**

R.4.09.(b) Comentario: Será una excepción, si en el caso de la carrera del gane, los aficionados invaden el terreno del juego, impidiendo la carrera o la llegada del bateador-corredor a 1ª base. El árbitro concederá las bases que debido a la obstrucción de los aficionados, no se pudieron conseguir.

R.7.06.(a): Cuando una jugada se esta haciendo sobre un corredor obstruido o sobre el bateador-corredor antes de que llegue a 1ª base. La BOLA es MUERTA, el árbitro levantará ambos brazos y cantará la OBSTRUCCIÓN. Los corredores alcanzarán las bases que a juicio del árbitro hubieran alcanzado, de no existir la obstrucción y el corredor obstruido alcanzará AL MENOS una base más de la última obtenida. Los corredores precedentes podrán ser forzados a avanzar por la concesión de bases.

R.7.06.(b): Si una jugada se está haciendo sobre un corredor obstruido, el árbitro SEÑALARÁ al CORREDOR, dejará continuar el juego hasta finalizar la jugada. Parará el juego e impondrá las sanciones, SI LAS HUBIERA, que a su juicio anulen la obstrucción.

R.7.09.(b) Regla de interferencia, comentario: El hecho de que un defensor tenga preferencia a la hora de coger una bola, no le autoriza a, que de forma INTENCIONAL, FLAGRANTE y/o VIOLENTA, tropiece o desplace a un corredor, en este caso se decreta OBSTRUCCIÓN.

Interferencia - Reglas



C.N.Ar.

■ **OFENSIVA:** ES EL ACTO DE UN MIEMBRO A LA OFENSIVA QUE IMPIDE, ESTORBA o CONFUNDE A CUALQUIER DEFENSOR. **REGLAS:** 2.00; 3.15; 5.09.(f).(g); 6.05.(h).(i).(m).(n).(o); 6.06.(c); 6.08.(d); 7.08.(b).(f).(g).(i); 7.09 y 7.11.

■ **DEFENSIVA:** ES EL ACTO DE UN DEFENSOR, MEDIANTE EL CUAL IMPIDE o ESTORBA AL BATEADOR GOLPEAR UN LANZAMIENTO. **REGLAS:** 2.00; 3.15; 5.08; 6.08.(c); 7.04.(d); 7.07 y 7.09.(h).

■ **DEL ÁRBITRO:** (1) OCURRE CUANDO UN ARBITRO OBSTRUYE, IMPIDE o ESTORBA EL TIRO DEL RECEPTOR PARA EVITAR UN ROBO DE BASES o EN UN PICK-OFF. (2) CUANDO ES GOLPEADO POR UNA BOLA BATEADA ANTES DE PASAR A UN DEFENSOR. **REGLAS:** 2.00; 5.09.(b).(f).(g) y 6.08(d)

■ **DEL ESPECTADOR:** ES EL ACTO DE UN ESPECTADOR, QUE SE EXTIENDE FUERA DE LA GRADA o VA SOBRE EL TERRENO BUENO y (1) TOCA UNA PELOTA VIVA o (2) TOCA A UN DEFENSOR QUE ESTÁ INTENTANDO JUGAR UNA PELOTA VIVA. **REGLA:** 2.00; y 3.16

Interferencia - ofensiva - 1



ES EL ACTO DE UN MIEMBRO A LA OFENSIVA QUE IMPIDE, ESTORBA o CONFUNDE A CUALQUIER DEFENSOR, **R.2.00.**

NO INTENCIONAL

INTENCIONAL

SOLO es OUT el INFRACTOR, en el caso de ser bateador, corredor o bateador-corredor.

1º Si es durante un batazo y antes de que el bateador corredor llegue a 1ª base, el resto de corredores deben de retornar a las bases que hubieran alcanzado en el momento del LANZAMIENTO

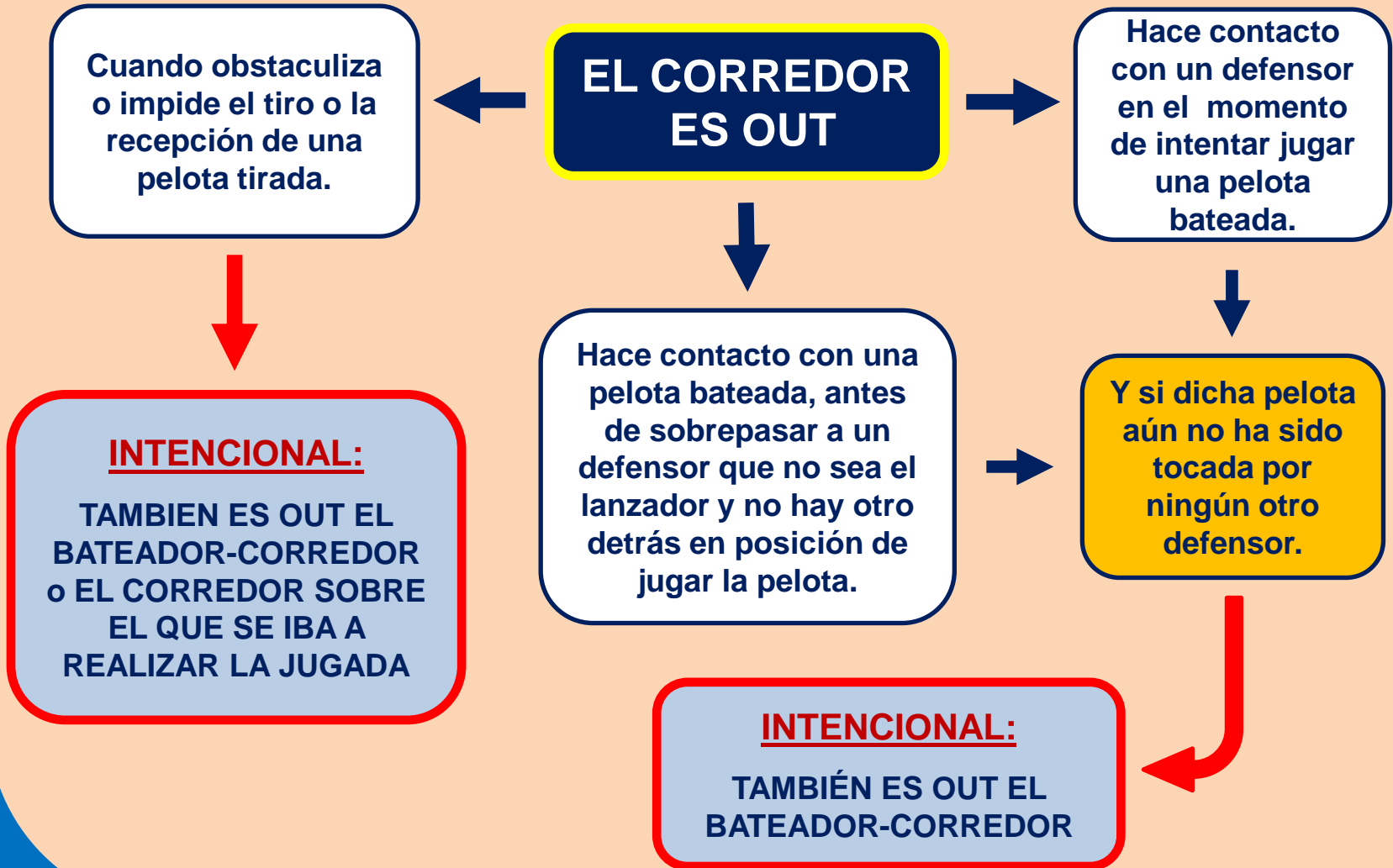
Es OUT el INFRACTOR y además y según en cada caso, también es OUT, el bateador-corredor o el corredor más próximo a home.

2º Si es durante otra jugada, el resto de corredores retornan a las bases legalmente alcanzadas, en el momento PREVIO a la INTERFERENCIA

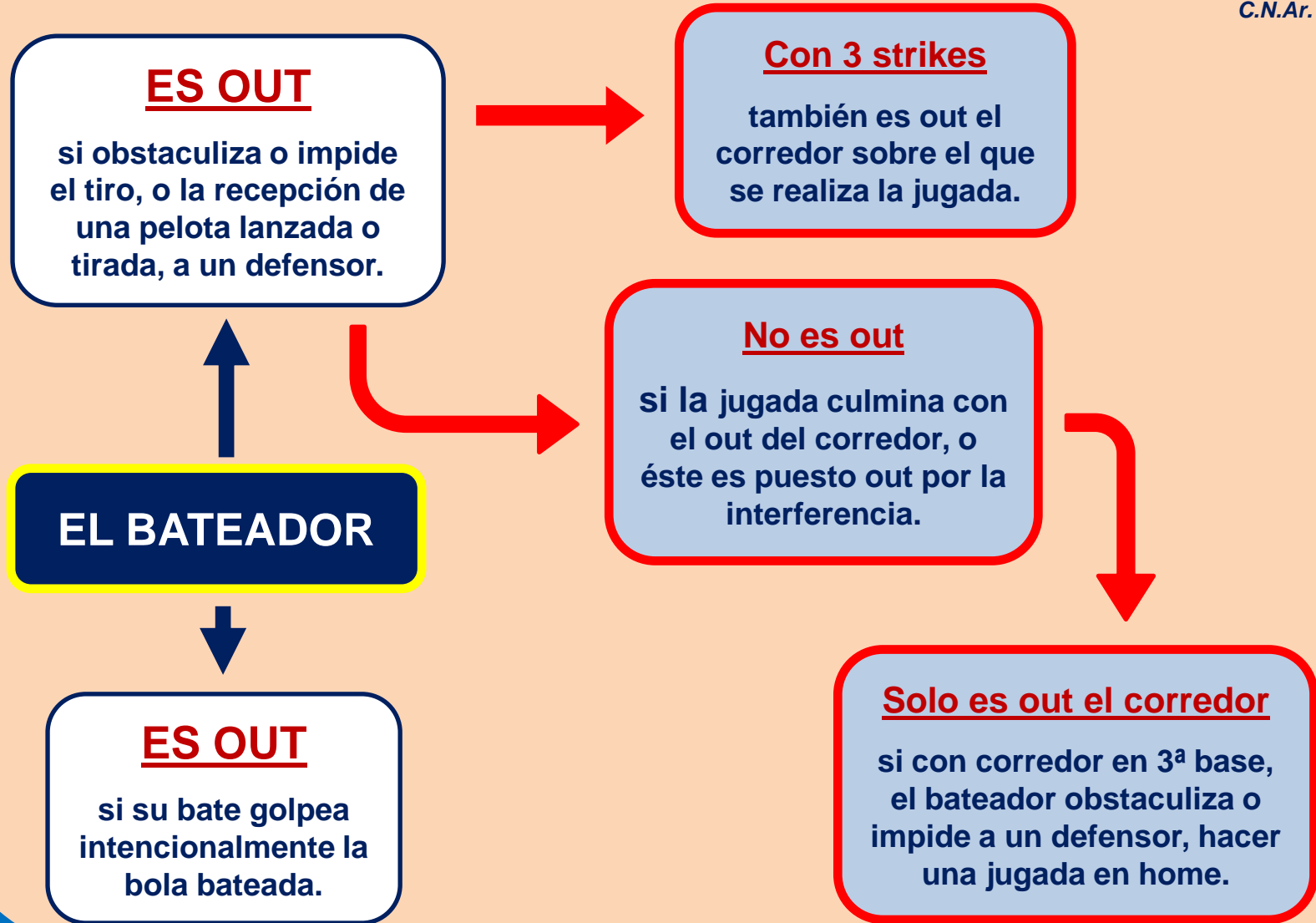
A no ser que sean impulsados por la llegada del bateador-corredor a 1ª base.

3º En el caso de que sea realizada por un miembro del equipo a la ofensiva, que no sea bateador, bateador-corredor o corredor, será OUT el corredor sobre el que se iba a realizar la jugada

Interferencia - ofensiva - 2



Interferencia - ofensiva - 3



Interferencia - ofensiva - 4



**EL BATEADOR-CORREDOR
ES OUT**



Interfiere con una pelota bateada
o con el defensor en el momento
de jugarla o tirarla.



INTENCIONAL:
TAMBIEN ES OUT EL
CORREDOR MÁS
PRÓXIMO A HOME

**OTRO MIEMBRO
DE LA OFENSIVA**



ES OUT
EL CORREDOR SOBRE EL
QUE SE ESTÁ A
REALIZANDO LA JUGADA

Interferencia - ofensiva - 5



C.N.Ar.

Una pelota bateada toca a un corredor, en terreno bueno, antes de ser tocada por un defensor, o bien sobrepasa a un defensor que no sea el lanzador, y no hay otro defensor con posibilidad de jugar la pelota.

R.5.09.(f); R.6.08.(d) y R.7.08.(f) la bola queda muerta, es out al infractor y el resto de los corredores retornan a la última base alcanzada en el momento del lanzamiento, a no ser que avancen impulsados por la llegada del bateador corredor a 1ª base. **Excepción:** si un corredor está encima de una base y es tocado por un infield fly, no es interferencia.

Una pelota se incrusta en las protecciones del receptor o del árbitro y queda fuera de juego.

R.5.09.(g) La bola queda muerta y los corredores avanzan una base desde ese momento.

De forma intencional el bateador hace golpear por segunda vez su bate con una pelota bateada en terreno bueno.

R.6.05.(h) La bola queda muerta, el bateador es out y los corredores retornan a la última base alcanzada en el momento del lanzamiento.

El bateador después de batear una pelota de foul, intencionalmente desvía la pelota de cualquier forma.

R.6.05.(i) y R.7.09.(b) El bateador es out.

Un corredor precedente interfiere intencionalmente con un defensor que trata de coger una pelota tirada o tirando la pelota, en un intento de completar una jugada.

R.6.05.(m) La bola es muerta, los corredores afectado son out y el resto de los corredores retornan a la última base alcanzada en el momento de la interferencia.

Interferencia - ofensiva - 6



Con 2 outs, 2 strikes y corredor en 3ª base. El corredor intenta el robo de home y el lanzamiento le golpea en la zona de strike.

R.6.05.(n) El árbitro cantará "strike 3, bola muerta y la carrera no vale". En el caso de que no haya 2 outs ó 2 strikes, entonces la carrera será válida y el resto de corredores retornan a la base previamente alcanzada en el momento del lanzamiento.

Cuando un miembro del equipo a la ofensiva, que no sea un corredor, intenta impedir que un bateo sea cogido.

R.6.05.(o) El bateador es out, la bola es muerta y los corredores retornan a la última base alcanzada en el momento de la interferencia.

Un bateador impide u obstaculiza la cogida o el tiro del receptor, saliéndose del cajón o haciendo cualquier otro movimiento.

R.6.06.(c) El bateador es out, la bola es muerta y los corredores retornan a la última base alcanzada en el momento del lanzamiento. **Excepciones:** (1) No se cantará interferencia si el receptor puede culminar la jugada y elimina al corredor. (2) El bateador no será eliminado y solo se le cantará strike, en el caso de que haga un swing muy duro, que al final de su recorrido golpee al receptor.

Intencionalmente un corredor interfiere con una pelota tirada o impide a un defensor intentar una jugada sobre una pelota bateada.

R.7.08.(b) El infractor es out y el resto de los corredores retornan a la última base alcanzada en el momento de la interferencia. **Excepción:** Si la interferencia es sobre una pelota bateada y con menos de 2 outs, también eliminaremos al bateador, pero en el caso de que haya menos de 2 outs, entonces solo será eliminado el bateador. **Nota:** El árbitro debe de juzgar la intencionalidad del corredor cuando este está encima de su base o en la línea imaginaria de su recorrido.

Interferencia - ofensiva - 7



Un corredor intenta anotar y el bateador interfiere con la jugada en home.

R.7.08.(g) (1) El corredor es out si hay menos de 2 outs. (2) Si hay 2 outs, se elimina al bateador y la carrera no vale.

Un corredor que después de alcanzar legalmente una base, corre en sentido inverso, con el propósito de confundir a la defensa.

R.7.08.(i) El corredor es eliminado. **Comentario:** Si el corredor cree que la pelota a sido cogida o es engañado a regresar, el puede hacerlo a riesgo, pero no puede ser eliminado si está en contacto con la anterior base alcanzada.

R.7.09. EL CORREDOR ES "OUT" y LA BOLA es "MUERTA" (1)

- (a) Si después del strike 3, impide coger la pelota al receptor.
- (b) Intencionalmente, de cualquier manera, desvía una pelota de foul.
- (c) Cuando con corredor en 3ª base, impide al receptor realizar una jugada en home.
- (d) Cuando algún miembro del equipo a la ofensiva, se para o reúne, alrededor de una base, para confundir, impedir o dificultar la jugada al defensor.
- (e) Cuando un corredor que acaba de ser eliminado o cualquier corredor que acaba de anotar, estorba o impide que se realice otra jugada sobre otro corredor. **Comentario:** El mero hecho de seguir avanzando, después de ser eliminado, no implica automáticamente la aplicación de esta Regla.
- (f) También es out el bateador corredor y el resto de corredores retornan, si a juicio del árbitro, un corredor intencionalmente y deliberadamente interfiere con una pelota bateada o a un defensor en el acto de coger la pelota bateada.

Interferencia - ofensiva - 8



C.N.Ar.

R.7.09. EL CORREDOR ES "OUT" y LA BOLA es "MUERTA" (continuación-2)

- (g) También es out el corredor más próximo a home, independientemente de a donde fuese el tiro, si a juicio del árbitro, el bateador corredor intencional y deliberadamente interfiere con una pelota bateada o a un defensor en el acto de cogerla, con el propósito evidente de romper un doble play.
- (h) Si un coach asiste físicamente y toca o aguanta a un corredor para que retorne o avance a una base.
- (i) Con corredor en 3ª base, el coach deja su cajón y actúa de cualquier forma para provocar un tiro.
- (j) No evita a un defensor que está tratando de coger una pelota bateada, o con intención, interfiere con la pelota tirada. **Comentarios:** (1) Si hay más de un defensor, el árbitro determinara cual tiene derecho a la aplicación de esta Regla, no eliminando al corredor por hacer contacto con otro diferente. (2) Generalmente no hay infracción, a no ser en caso flagrante, cuando el bateador corredor y el receptor tropiezan sobre la línea de 1ª base. (3) El hecho de que un defensor tenga preferencia a la hora de coger la bola, no le permite, que de forma intencional, flagrante y/o violenta, tropiece o desplace a un corredor.
- (k) Un batazo bueno le pega antes de ser tocado por un defensor. **Comentario:** No hay infracción si, de forma fortuita y no intencional, un batazo bueno golpea a un corredor en terreno después de pasar al lado de un jugador del cuadro y no hay otro defensor posterior con posibilidad de jugar la pelota, o la pelota le golpea después de haber sido tocado por un defensor.

Los jugadores, guías o cualquier miembro del equipo a la ofensiva, dejarán libre cualquier espacio (incluyendo bancos y bullpens) que necesite un defensor que está tratando de coger una pelota bateada o tirada.

R.7.11. Si se produce la interferencia la bola es muerta. (1) Si es sobre un batazo, es out el bateador corredor y los corredores retornan a la base en la que estaban durante el lanzamiento. (2) si es sobre un tiro, es out el corredor sobre el que se está realizando la jugada y los corredores retornan a la base en la que estaban en el momento de la interferencia.

Interferencia - defensiva



C.N.Ar.

ES UN ACTO REALIZADO POR UN DEFENSOR, MEDIANTE EL CUAL IMPIDE O ESTORBA AL BATEADOR GOLPEAR UN LANZAMIENTO R.2.00.

El receptor o cualquier defensor interfiere con el bateador durante un lanzamiento, la pelota queda muerta, al bateador se le concede la 1ª base y los corredores retornan. Pero si hay UNA JUGADA, PERMITIREMOS la MISMA y al FINALIZAR el entrenador a la ofensiva puede ELEGIR entre la INTERFERENCIA o el DESARROLLO de la JUGADA. Pero si el bateador llega a 1ª base y los corredores al menos han avanzado una base no habrá interferencia - R.6.08.(c).

Si un corredor está intentando robar base en el momento de la interferencia, este puede avanzar a dicha base, pero si continua es a su riesgo - R.7.04.(d).

Si con corredor en 3ª base, se produce un squeeze play o robo, y el receptor u otro defensor se cruza con el lanzamiento o toca al bateador o a su bate, la bola será muerta, al lanzador se le cantará un BALK y al bateador se le concederá la 1ª base - R.7.07.

POR ANALOGÍA: El PERSONAL AUTORIZADO, puede cometer algún tipo de interferencia, si NO ES INTENCIONAL, el juego seguirá normalmente. Si es INTENCIONAL, el árbitro parará el juego e impondrá las sanciones, que a su juicio, anulen la interferencia - R.3.15.

POR ANALOGÍA: Una pelota QUEDA INCRUSTADA en la protecciones del receptor o del árbitro, imposibilitando una jugada posterior, los CORREDORES AVANZAN UNA BASE - R.5.09.(g).

Interferencia del árbitro



(1) OCURRE CUANDO UN ARBITRO OBSTRUYE, IMPIDE o ESTORBA EL TIRO DEL RECEPTOR PARA EVITAR UN ROBO DE BASES o EN UN PICK-OFF. (2) CUANDO ES GOLPEADO POR UNA BOLA BATEADA ANTES DE PASAR A UN DEFENSOR. **R.2.00.**

Si impide o estorba el tiro del receptor al objeto de evitar un robo de bases, en un pick-off o para devolver la bola al lanzador.

R.5.09.(b) La bola es muerta y los corredores retornan. **Excepción:** si el tiro se realiza y el corredor es out, entonces se ignora la interferencia.

Cuando una bola bateada, buena, toca aun árbitro en terreno bueno, antes de pasar a un jugador del cuadro, que no sea el lanzador.

R.5.09.(f) y R.6.08.(d) La bola es muerta y los corredores retornan, a no ser que avancen impulsados por la concesión de la 1ª base al bateador-corredor.

Una bola queda fuera de juego al incrustarse en el equipo del receptor o del árbitro.

R.5.09.(g) La bola es muerta y los corredores avanzan una base.

Interferencia del Espectador



OCURRE CUANDO UN ESPECTADOR, SE EXTIENDE FUERA DE LA GRADA o VA SOBRE EL TERRENO BUENO y (1) TOCA UNA PELOTA VIVA o (2) TOCA A UN DEFENSOR QUE ESTÁ INTENTANDO JUGAR UNA PELOTA VIVA. **R.2.00.**

R.3.16.

- 1- La pelota queda muerta desde el momento de la interferencia.
- 2- A su juicio, el árbitro impondrá las sanciones que puedan anular la interferencia.
- 3- Si claramente se impide a un defensor atrapar un fly, el árbitro declarará out al bateador.

Ejemplo: Con corredor en 3ª base y un espectador impide la cogida de un fly profundo, el bateador es out y si a juicio del árbitro la distancia hubiera permitido que el corredor avanzase a home, entonces le concederá dicha base.

Notas: Hay que diferenciar cuando la pelota toca a un espectador que está dentro de la grada y cuando es el espectador el que se interna dentro del terreno bueno y hace contacto con la pelota.

De igual forma no es lo mismo si un defensor, a su riesgo, se interna en una grada y hace contacto con el espectador o es éste el que entra, total o parcial, al terreno bueno y toca al defensor.

CONSEJO FINAL



Ahora solo nos falta seguir **MIRANDO** el Reglamento de forma continua y periódica.

Está claro que con lo que hemos dado en este curso, no es suficiente para seguir adquiriendo, recordando y actualizando el conocimiento de **LAS REGLAS.**