

Manual Árbitro de Béisbol

- Edición 2011 -





ÍNDICE

PRÓLOGO	6
CAPÍTULO 1: EL ÁRBITRO.....	7
1.1. INSTRUCCIONES GENERALES PARA LOS ÁRBITROS.....	7
1.2. APUNTES DE ÉTICA.....	8
1.3. GAFAS DE SOL	9
1.4. CONFERENCIA ARBITRAL Y DESARROLLO CORRECTO DEL JUEGO	10
1.5. PROTESTAS TÉCNICAS	11
1.6. PROTESTAS POR ESCRITO	13
1.7. CONTROL DEL PÚBLICO	14
1.8. PARTIDOS FORFEIT	14
1.9. EL ACTA DEL PARTIDO	14
CAPÍTULO 2: ANTES DE LOS PARTIDOS	16
2.1. LLEGADA AL ESTADIO	16
2.2. NINGÚN VISITANTE EN EL VESTUARIO DE LOS ÁRBITROS.....	16
2.3. CALENTAMIENTO	16
2.4. LA BOLA DE BÉISBOL	17
2.5. RETRASO EN EL COMIENZO DEL PARTIDO.....	17
2.6. LÍNEAS DEL CAMPO	17
2.7. INGRESO EN EL CAMPO	17
2.8. SALIDA DEL CAMPO.....	18
2.9. REUNIÓN EN HOME	18
CAPÍTULO 3: EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.....	19
3.1. MATERIAL DE PROTECCIÓN	19
3.2. LOS BATES.....	19
3.3. RESINA PARA EL BATE.....	19
3.4. BATE ALTERADO.....	19
3.5. LOS GUANTES DE JUEGO	20
3.6. ZAPATOS.....	21
3.7. CHAQUETA.....	21
CAPÍTULO 4: CONDUCTA DE LOS JUGADORES.....	22
4.1. PERSONAS ADMITIDAS EN EL CAMPO.....	22
4.2. CÍRCULO DE CALENTAMIENTO.....	22
4.3. LLAMADA DE JUEGO (“PLAY BALL”).....	22
4.4. LA POSICIÓN DEL BATEADOR EN EL CAJÓN DE BATEO	23
4.5. EL BATEADOR RECHAZA ENTRAR EN EL CAJÓN DE BATEO.....	23
4.6. LANZAR EL EQUIPAMIENTO EN SEÑAL DE PROTESTA POR UNA LLAMADA.....	23
4.7. EXPULSIÓN Y SUSPENSIÓN	23



4.8. PROTECCIÓN DEL LANZADOR	24
4.9. SILLAS EN EL BULLPEN	24
CAPÍTULO 5: ROSTER, LINE UP Y SUSTITUCIONES	25
5.1. CONTROL DE DOCUMENTOS	25
5.2. ROSTER	26
5.3. LINE UP	26
5.4. BATEADOR FUERA DE TURNO	26
5.5. EL BATEADOR DESIGNADO	29
5.6. SUSTITUCIONES.....	30
5.7. SUSTITUCIONES MÚLTIPLES	30
CAPÍTULO 6: DESARROLLO DEL JUEGO	31
6.1. REGLA DE LOS 12 SEGUNDOS PARA EL LANZADOR	31
6.2. EL BATEADOR NO DEBE SALIR DEL CAJÓN.....	31
6.3. ENCENDIDO DE LAS LUCES	31
6.4. CONDICIONES METEOROLÓGICAS ADVERSAS.....	31
6.5. TOQUE DE QUEDA Y LÍMITES DE TIEMPO	32
6.6. PARTIDOS SUSPENDIDOS.....	32
6.7. ¿PARTIDO TERMINADO O SUSPENDIDO? LAS CONDICIONES METEOROLÓGICAS TIENEN LA PRIORIDAD.....	33
6.8. LINE UP DE LOS PARTIDOS SUSPENDIDOS.....	33
6.9. SUSTITUCIONES EN LOS PARTIDOS SUSPENDIDOS	34
6.10. FALLO EN EL SISTEMA DE ILUMINACIÓN.....	34
6.11. CARRERA DE LA VICTORIA.....	35
CAPÍTULO 7: JUGADAS DE APELACIÓN Y ASIGNACIÓN DE LAS BASES	36
7.1. JUGADA O INTENTO DE JUGADA.....	36
7.2. JUGADA DE APELACIÓN.....	37
7.3. EL CORREDOR NO PISA HOME	37
7.4. JUGADAS DE APELACIÓN: REGLAS APROBADAS.....	38
7.5. COGIDA / NO COGIDA EN EL DOGOUT O EN LA GRADA	41
7.6. MOMENTO DEL LANZAMIENTO.....	42
7.7. ASIGNACIÓN DE BASES EN UN TIRO FALLADO	43
7.8. BOLA DESVIADA FUERA DEL TERRENO DE JUEGO	43
7.9. EQUIPAMIENTO FUERA DE LA POSICIÓN NORMAL TOCA UNA BOLA LANZADA, BATEADA O TIRADA	45
7.10. LA BOLA SE METE DENTRO DEL UNIFORME DE UN JUGADOR	46
7.11. RETOCAR LAS BASES CUANDO LA BOLA ESTÁ MUERTA.....	46
7.12. ASIGNACIÓN DE BASES EN CASOS ESPECIALES.....	48
7.13. CORREDORES QUE AVANZAN CON LA CUARTA BOLA.....	48
7.14. AL CORREDOR FORZADO A HOME LE SERÁ PERMITIDO ANOTAR DESPUÉS DEL TERCER OUT.....	49
7.15. ABANDONO DE LA LÍNEA DE BASES	49



CAPÍTULO 8: INTERFERENCIA	51
8.1. INTERFERENCIA OFENSIVA	51
8.2. INTERFERENCIA INTENCIONAL.....	52
8.3. UNA BOLA BATEADA GOLPEA AL CORREDOR.....	54
8.4. EL CORREDOR INTERFIERE MIENTRAS ESTÁ EN CONTACTO CON LA BASE	57
8.5. UN INFIELD FLY GOLPEA A UN CORREDOR SOBRE LA BASE	57
8.6. UN INFIELD FLY GOLPEA A UN CORREDOR FUERA DE LA BASE	58
8.7. EL BATEADOR INTERFIERE CON EL RECEPTOR.....	58
8.8. EL BATEADOR GOLPEA AL RECEPTOR CON EL BATE EN LA PARTE FINAL DEL SWING (BACK SWING).....	58
8.9. EL BATEADOR INTERFIERE CON EL RECEPTOR QUE DEVUELVE LA BOLA AL LANZADOR.....	59
8.10. EL BATEADOR INTERFIERE DESPUÉS DE UN TERCER STRIKE CAÍDO.....	59
8.11. INTERFERENCIA DEL RECEPTOR	60
8.12. UNA BOLA BATEADA GOLPEA UN CASCO O UN BATE.....	60
8.13. UNA BOLA TIRADA GOLPEA UN ELEMENTO O UN BATE	61
8.14. LA BOLA GOLPEA UN PÁJARO O UN ANIMAL	61
8.15. INTERFERENCIA DE PERSONA AUTORIZADA A ESTAR EN EL CAMPO.....	61
8.16. INTERFERENCIA DE UN MIEMBRO DEL EQUIPO AL ATAQUE.....	62
8.17. INTERFERENCIA DEL PÚBLICO.....	64
8.18. DESVIAR INTENCIONALMENTE LA TRAYECTORIA DE UNA BOLA A ZONA FOUL.....	65
8.19. UN INTERNO INTERFIERE CON LA TRAYECTORIA DE LA BOLA.....	66
8.20. INTERFERENCIA DEL BATEADOR CORREDOR QUE CORRE FUERA DE LA CALLE ENTRE HOME Y PRIMERA BASE	66
8.21. EJEMPLOS DE INTERFERENCIA.....	67
8.22. INTERFERENCIA DESPUÉS DE UNA JUGADA	67
CAPÍTULO 9: OBSTRUCCIÓN	68
9.1. OBSTRUCCIÓN.....	68
9.2. TIMING DE LA OBSTRUCCIÓN	68
9.3. BATEADOR CORREDOR OBSTRUIDO ANTES DE LLEGAR A PRIMERA BASE.....	70
9.4. EJEMPLOS DE OBSTRUCCIÓN.....	71
CAPÍTULO 10: EL LANZAMIENTO	74
10.1. POSICIÓN DEL LANZADOR	74
10.2. RESTRICCIONES SOBRE EL CALENTAMIENTO DEL LANZADOR	75
10.3. LANZADOR QUE ASUME POSICIÓN EN DEFENSA.....	76
10.4. LANZAMIENTO INTENCIONAL CONTRA EL BATEADOR.....	76
10.5. DAR UNA PASO HACIA LA BASE	77
10.6. BALK.....	78
10.7. TIRAR A UNA BASE LIBRE	79
10.8. SANCIÓN POR EL BALK.....	80
10.9. CANTAR “TIEMPO” DESPUÉS DE UN BALK.....	80
10.10. SUSTANCIAS EXTRAÑAS EN LA BOLA O DEL LANZADOR Y BOLA DETERIORADA ...	82



10.11. LANZADOR QUE SE LLEVA LA MANO A LA BOCA	83
10.12. VISITAS.....	83
10.13. SIN CORREDORES EN BASES, EL LANZADOR NO HACE PAUSA EN LA POSICIÓN DE LADO	85
CAPÍTULO 11: CLARIFICACIONES Y PROCEDIMIENTOS.....	86
11.1. COGIDA LEGAL	86
11.2. JUGADA FORZADA.....	86
11.3. FOUL TIP	87
11.4. INFIELD FLY	87
11.5. UN DEFENSOR DEJA CAER INTENCIONALMENTE UN FLY O UNA LÍNEA.....	88
11.6. CONSULTA DE CHECK-SWING	88
11.7. CHECK-SWING ESPONTÁNEO.....	89
11.8. DOS CORREDORES EN LA MISMA BASE.....	89
11.9. FLY QUE GOLPEA LA PARTE SUPERIOR DE LA VALLA.....	89
11.10. TERCER STRIKE CAÍDO	89
11.11. BOLA QUE CAE DE LA MANO DEL LANZADOR EN LA GOMA	89
11.12. CASOS ESPECIALES DE FOUL BALL.....	91
11.13. CORREDOR QUE DESPUÉS DE HABER TOCADO LEGALMENTE TODAS LAS BASES VUELVE ATRÁS	91
11.14. ÁRBITRO GOLPEADO POR UNA BOLA BATEADA BUENA EN TERRITORIO FOUL	91



PRÓLOGO

Este manual de árbitros de béisbol ha sido traducido de la versión del Comitato Nazionale D'Arbitri de la Federación italiana de Béisbol y Sófbol, por el Colegio Nacional de Árbitros, con el objetivo de buscar la mayor eficiencia en el trabajo de los árbitros. Está confeccionado para estandarizar y uniformizar la interpretación y la aplicación de las reglas, la mecánica y para facilitar el desarrollo de los partidos. El manual es fruto de la experiencia de muchos años del CNAr en la dirección de partidos.

La previsión y el análisis de las situaciones del juego han sido usadas para mejorar el trabajo de los árbitros. En el interior están contenidas una serie de sugerencias y consejos que a menudo no vienen en el reglamento.

Las nociones escritas en este manual son una serie de conceptos estándar aplicados por árbitros de muchos otros países. El manual puede diferenciarse en la forma, pero no en la sustancia.

En la realización de este manual ha sido fundamental la colaboración y el intercambio de experiencia de varios grupos de árbitros. Un particular agradecimiento para toda la clase arbitral que ha contribuido con datos para la realización de este manual.

Además, os pedimos la colaboración activa de todos los árbitros para el desarrollo de este manual, con el envío a los responsables de formación del CNAr de los informes, errores, sugerencias para nuevos temas o revisiones, opiniones o críticas.



ARBITROS DE BÉISBOL

EL MANUAL

PROCEDIMIENTO E INTERPRETACIÓN DEL REGLAMENTO

CAPÍTULO 1: EL ÁRBITRO

1.1. INSTRUCCIONES GENERALES PARA LOS ÁRBITROS.

Los árbitros, en el campo, no deben entablar conversaciones con los jugadores ni hablar con los entrenadores sobre el desarrollo de sus funciones.

Tenga el uniforme en buenas condiciones. Esté preparado y activo en el campo. Sea siempre cortés con los dirigentes de los equipos: evite visitar los locales del club y tener excesiva familiaridad con los acompañantes del equipo.

Cuando usted entra en el campo su única competencia es dirigir un partido representando a la RFEBs.

Manténgase fuera de discusiones sobre interpretaciones de las reglas que puedan conducir a la protesta del partido.

Lleve con usted el reglamento de juego. Es mejor consultar el reglamento parando el juego diez minutos para decidir una situación controvertida que tener que repetir un partido por un juego protestado.

Mantenga el partido en continuo movimiento. Un partido de béisbol es a menudo mejor con el trabajo rápido y enérgico de los árbitros.

Es el representante de la RFEBs en el campo. Está en una posición que requiere mucha paciencia y buena capacidad de juicio, pero no debemos olvidar que es esencial para salir de situaciones difíciles que necesitan de grandes dosis de autocontrol.

Sin duda cometerá fallos, pero no trate de “compensarlos” después de haberlos cometido.

Tome todas las decisiones como las vea, olvidando cuál es el equipo de casa y cuál el de fuera.

Tenga los ojos constantemente sobre la bola mientras está en juego. Es más importante ver dónde cae una bola o dónde termina un tiro que si un corredor omite tocar una base. No cante las jugadas demasiado pronto, y no se gire rápidamente para poder ver el final de una jugada de doble play. Vigile bien por una posible caída de la bola después de haber cantado out a un corredor.

No se apresure con los brazos hacia arriba o hacia abajo para determinar si un jugador es eliminado o no. Espera que la jugada se haya completado antes de hacer cualquier movimiento con los brazos.

Cada grupo de árbitros debería elaborar un conjunto simple de señas de modo que el árbitro en la mejor posición pueda corregir una decisión equivocada. Si está seguro de su decisión no



debe dejar que los jugadores le inviten a consultar con otros árbitros. Si no está seguro, consulte a sus compañeros. No exagere, pero esté preparado para juzgar su jugada. Recuerde: la cosa más importante es tomar la decisión correcta. En caso de duda no tenga problema en consultar con sus compañeros. La dignidad del árbitro es importante pero nada es más importante que “hacer las cosas bien”.

La regla más importante para el árbitro es “ESTAR SIEMPRE EN POSICIÓN PARA VER CUALQUIER SITUACIÓN”. Incluso si su decisión es 100% segura habrá jugadores que plantearán objeciones si consideran que está en una posición que no le permite ver con claridad la jugada.

Finalmente, sea cortés, imparcial y decidido para conseguir el respeto de todos.

1.2. APUNTES DE ÉTICA.

A los árbitros se les debe exigir la integridad de los estándares profesionales. La imagen del árbitro requiere honestidad y un gran sentido ético. Los árbitros deben tomar sus decisiones basándose solo en las circunstancias y las situaciones que se presentan sin tener en cuenta los hechos anteriores ocurridos con equipos, jugadores, entrenadores, etc.

Los árbitros no pueden amenazar a los jugadores, entrenadores o equipos, o tomar medidas en su contra.

Los árbitros deben tener autoridad y sentido de la responsabilidad para infundir seguridad.

Los árbitros tienen que estar libres de cualquier interés para la imparcialidad de sus juicios.

Los árbitros deben tener un gran dominio de las reglas del juego y la mecánica necesaria para hacer cumplir las normas y ejercer la autoridad y la imparcialidad.

Los árbitros deben respetar el honor y dignidad de la profesión en cualquier relación con los entrenadores, jugadores, directivos, etc.

Los árbitros deben aplicar un alto nivel de comunicación en las expresiones y los gestos.

Los árbitros deben prepararse tanto física como mentalmente y comportarse de forma constante con los más altos estándares de profesionalidad.

Los árbitros tienen que ser puntuales y profesionales en todas las obligaciones que le corresponden.

Los árbitros deben trabajar de cualquier otro compañero de modo constructivo.

Los árbitros no pueden dar información falsa o engañosa de la realidad.

Los árbitros no pueden participar en apuestas sobre juegos en los que estén implicados.

Los árbitros deben tener respeto por las personas y por las cosas que se les encomienden tanto en el campo como fuera de él.

Los árbitros son árbitros también fuera del campo y este principio debe tenerlo siempre presente.



Los árbitros tienen que aceptar la responsabilidad de sus acciones.

Los árbitros deben cuidar su imagen prestando especial atención al estado de su uniforme.

Durante los himnos nacionales los árbitros deberán estar girados hacia las banderas, con la gorra en la mano derecha sobre el corazón y el brazo izquierdo puesto al lado. La RFEBS exige que los árbitros no escupan, hablen, rían o mastiquen durante los himnos nacionales.

1.3. GAFAS DE SOL.

Los árbitros pueden usar normalmente gafas de sol o protectoras (viento, polvo, etc.) con las siguientes disposiciones:

No existe un modelo “ideal”, pero deben seguir algunos principios generales:

ESTÁN PROHIBIDAS:

- Gafas con cristales de espejo o altamente reflectantes que puedan molestar a los equipos en el campo;
- Monturas vistosas, con colores llamativos o chillones o con decoraciones.
- Gafas hechas con materiales que puedan ser peligrosos.
- Monturas con cadenas o cuerdas.

Las gafas de sol se usan cuando sean necesarias y deben ser consideradas un elemento protector y no decorativo, por lo tanto está prohibido usar las gafas de sol en partidos nocturnos.

Entrando al campo de juego no se debe usar ningún tipo de gafa; las gafas que vaya a usar deberán ir en el bolsillo de su camiseta (nunca colgando del uniforme), y como mucho, si no caben en el bolsillo, sobre la gorra. Cuando se encuentre en la reunión con los entrenadores, siempre lo hará a cara descubierta, y permanecerá así hasta el final de la reunión. Terminada la reunión, y una vez que los entrenadores se hayan alejado, se coloca en su zona de competencia en el campo, y solo entonces, se pone las gafas de sol. Las gafas de sol se mantendrán el tiempo necesario para protegerse de la luminosidad.

Si las condiciones climatológicas no requieren ya de la utilización de las gafas, el árbitro se las quitará sólo durante el cambio de entrada, evitando de hacerlo durante la entrada en curso (y especialmente después de haber cantado una jugada con protestas). Una vez que se haya quitado las gafas consérvelas en el bolsillo, pero nunca sobre su gorra (para evitar perderlas durante una carrera, o correr con una mano en la cabeza). Puede dejar las gafas en el banquillo, o incluso dárselas al anotador o a una persona de confianza.

Si comienza el partido sin gafas es posible ponérselas durante el mismo, siempre haciéndolo después de un cambio de entrada.

IMPORTANTE: Cada vez que un coach o un dirigente se acerque para preguntar algo, para comunicar un cambio, para pedirle explicaciones, el árbitro se tiene que quitar las gafas inmediatamente, y debe hablar con su interlocutor a cara descubierta.



Las gafas deben ser un instrumento que ayude al árbitro, protegiendo la vista y favoreciendo la llamada de las jugadas. Si se las pone porque se siente avergonzado o incómodo, mejor no se las ponga.

1.4. CONFERENCIA ARBITRAL Y DESARROLLO CORRECTO DEL JUEGO.

La regla 9.00 del Reglamento Técnico de Juego define que el primer requisito de un árbitro es que él tome, en última instancia, todas las decisiones correctas. La dignidad de un árbitro es importante, pero nada lo es más que **hacer lo correcto**.

En línea con este razonamiento deberá seguir las siguientes pautas:

- Si la visión del árbitro está tapada o su posición le impide ver elementos cruciales de una jugada, el árbitro debe pedir ayuda a sus compañeros. Al árbitro se le anima a pedir ayuda en caso de tener dudas, ya que el compañero puede tener información que le puede ayudar a tomar la decisión justa.
- La regla 9.02(c) "...Ningún árbitro podrá criticar, intentar modificar o interferir con la decisión de otro árbitro, a menos que haya sido requerido por el árbitro que haya tomado la decisión." Por lo tanto, salvo en situaciones especiales, como las que se especificarán a continuación, el árbitro que canta la jugada será el único que puede pedir la ayuda a su compañero.
- En un limitado número de situaciones, un compañero puede tener información fundamental que el árbitro que ha cantado la jugada no puede tener. Cuando el compañero está seguro que el árbitro que ha cantado la jugada puede beneficiarse de esta ayuda adicional deberá advertirlo. La elección del mecanismo de transmisión de esta información se deja a elección del grupo (reunión, señas, etc.); la información crucial que pueda llevar a cambiar una decisión claramente equivocada no debe ser callada. Como se informa en el Reglamento Técnico de Juego "Cada grupo de árbitros deberá elaborar simples señas para que el árbitro colocado en la mejor posición pueda corregir una decisión errada". **Sin embargo, la decisión final de cambiar una decisión corresponde al árbitro que la ha tomado.**

Jugadas que se corresponden con la filosofía descrita:

- Decidir si una bola que salió del campo es buena o foul.
- Decidir si corresponden 2 o 4 bases a una bola que salió fuera del campo.
- Caso de un foul tip que se le cae al receptor convirtiéndose en un foul ball.
- Caso en el que un árbitro falla claramente un juicio porque la bola se ha caído o el defensor pierde la posesión de la bola cuando ha tocado a un corredor o después de una jugada forzada sobre una base.
- Interferencia del público.
- Balk en el que el árbitro lo ha cantado sin darse cuenta que el pie estaba fuera de la goma de lanzar.



DIRECTRICES:

- Cuando un árbitro pide ayuda lo debe hacer inmediatamente después de la llamada. **No debe** producirse una larga discusión con el manager y después una conferencia sobre la jugada en cuestión.
- Cuando un árbitro pide ayuda, la reunión debe producirse **alejados de los jugadores y del entrenador**. Se aconseja que todos los árbitros participen en la reunión: Hay casos en los que un árbitro tiene información relevante.
- Algunos juicios no pueden ser cambiados. Estos son: robos y otras jugadas de contacto (excepto en el caso en el que la bola cae sin que el árbitro lo haya visto), jugadas forzadas (cuando la bola no cae al suelo y el pie no está fuera), bola o strike (excepto en el check swing). Algunas veces una llamada puede ser cambiada sin crear un problema mayor, por ejemplo: una situación de bola cogida/no cogida con más corredores en bases.
- **El manager no tiene el derecho el derecho de pedirle al árbitro que consulte solo por el hecho de no estar de acuerdo con la llamada.**
- Si se cambia una decisión el manager tiene derecho a una explicación. Sin embargo, los entrenadores no deben discutir el cambio de la decisión cuando es claramente correcta.

Si el árbitro pierde la cuenta o en el número de outs, y esto claramente altera el juego, se harán todos los esfuerzos para corregir el error, si es posible.

Jugada: el corredor de primera roba con la cuenta de 3-1 del bateador. El lanzamiento se canta la cuarta bola, pero el receptor tira la bola al segunda base que toca al corredor antes que llegue a la base. El árbitro erróneamente canta out al corredor, que creyéndose eliminado, deja la base y vuelve a ser tocado por el defensor.

Decisión: El corredor ha dejado la segunda base convencido que estaba eliminado. La llamada de out ha sido un error del árbitro. En esta situación el corredor retorna a la segunda base. Esto es un error corregible.

NOTA: en las situaciones en las que los árbitros no pueden determinar cuál es la cuenta de bolas y strikes se sugiere preguntar al anotador oficial.

1.5. PROTESTAS TÉCNICAS.

La protesta técnica es el instrumento por el cual el entrenador decide “protestar un partido por la aplicación errónea del reglamento”

La protesta técnica puede ser presentada:

- Sobre una decisión arbitral tomada sobre el terreno de juego, por un error en la aplicación del Reglamento Técnico de Juego o de cualquier otra disposición de la federación que derogue una norma prevista en el Reglamento Técnico de Juego.
- Por irregularidades sustanciales del campo de juego, las bolas u otro equipamiento.



Después del inicio del partido no serán admitidas reclamaciones por irregularidades del campo de juego.

Protesta técnica por irregularidad de la bola.

En caso de litigio por la regularidad de la bola, el manager del equipo en cuestión puede presentar una protesta técnica en los siguientes casos:

- Cuando, tras la eliminación de las bolas que el árbitro considera irregulares, el equipo no dispone de bolas homologadas suficientes para iniciar o continuar el partido.
- Cuando el árbitro decida el inicio o continuación del partido, autorizando el empleo de bolas, cuya irregularidad haya sido denunciada por el manager del equipo en cuestión.

En el momento de proponer la reclamación, las bolas deben ser marcadas, recogidas por el árbitro al final del encuentro y enviadas junto a la protesta y acta del partido a la RFEBs.

El uso de bolas irregulares durante en el transcurso del encuentro no puede ser objeto de reclamación.

Procedimiento y plazos de presentación.

Si un entrenador quiere poner bajo protesta un partido por el error en la aplicación de las reglas, la protesta no será reconocida a menos que venga notificada a los árbitros en el momento en que ha sucedido la jugada y antes del lanzamiento, jugada o intento de jugada siguiente.

Si el manager quiere protestar un partido por irregularidades en el terreno de juego, de las bolas u otro equipamiento, debe hacerse saber al árbitro principal dicha irregularidad en el momento de descubrirse, intentando, dentro de lo posible la reparación de la misma. Si el árbitro no consigue eliminar dichas irregularidades o el manager no está de acuerdo con el procedimiento tomado por el árbitro, el manager tiene derecho a presentar una protesta técnica **antes de iniciar o proseguir el partido.**

En tal caso, el árbitro y el manager en cuestión deberán ir a la mesa de anotación oficial donde, primero el árbitro y después del manager, precisarán por escrito en el formulario, por triplicado, el motivo de la decisión y las razones de la protesta. El anotador completará el formulario transcribiendo la situación de lo protestado desde el inicio al final del encuentro. Las tres copias serán retenidas por el árbitro hasta el final del partido. Caso de no haber anotador será el árbitro principal el que haga esta labor. La falta de uso del formulario previsto o el incumplimiento del orden de compilación de la protesta entre el árbitro y el manager, no significa la inadmisibilidad de la protesta.

El árbitro tiene la obligación de aceptar siempre la protesta técnica, procediendo a realizar los trámites antes nombrados, aún cuando ésta sea manifiestamente inadmisibile o infundada.

Cómo rellenar, confirmación y condiciones de entrega.

La protesta deberá de realizarla el entrenador del equipo y deberá de anunciarla al árbitro principal antes de que cualquier otra jugada o intento de jugada se haya producido. El juego se

detendrá un máximo de cinco minutos, durante los cuales se deberá entregar la protesta por escrito al Comisario Técnico o, en ausencia de éste, al árbitro principal, indicando en la misma la regla infringida. La protesta deberá de ir acompañada de un depósito de 100 euros.

Una vez finalizado el encuentro, el Comisario Técnico o árbitro principal indicará en el acta que el juego ha sido protestado, remitiendo la protesta y el depósito, conjuntamente con el acta, a la RFEB. Ambos equipos, al igual que el árbitro, podrán remitir informe complementario, antes de las 48 horas siguientes a la finalización del encuentro, a la RFEB. Cualquier protesta que incumpla las condiciones reflejadas en este artículo no deberá ser aceptada.

Es importante señalar en el acta que se trata de un partido jugado bajo protesta.

1.6. PROTESTA POR ESCRITO.

La protesta por escrito es el medio para impugnar, antes de jugar el órgano competente, el resultado de un partido, antes del inicio del mismo, en el curso del mismo, o también cuando haya terminado.

La protesta por escrito se hace:

1. Por violación de cualquier disposición federativa, no existente en el Reglamento Técnico de Juego u otra disposición que deroga al mismo.
2. Por la participación en el partido de jugador o técnico en situación irregular.

Procedimiento y plazos de presentación a los árbitros.

La protesta por escrito puede ser presentada a los árbitros antes de que abandonen el terreno de juego (alternativamente se puede enviar formalmente, al órgano competente, dentro de las 24 horas del día siguiente al que se haya jugado el encuentro). No existe un formulario para la protesta por escrito, por lo que debe ser presentada en papel blanco, o papel con el logo del equipo que la presenta. En caso de presentarse al árbitro se hará por triplicado. Los árbitros firmarán tras recibir el documento y darán una copia a ambos equipos, enviando el original al órgano competente prestando atención en señalar en el acta del encuentro que existe una protesta escrita.

Cumplimentación, confirmación y condiciones de envío.

La protesta escrita puede ser cumplimentada en cualquier momento al árbitro principal antes de que abandone el terreno de juego, o ser enviada al órgano competente dentro de los plazos y de la forma descrita. Una copia de la comunicación enviada al órgano competente debe ser enviada también al otro equipo en cuestión.

La propuesta de una protesta por escrito supone el pago de la tasa correspondiente, por el importe establecido por la RFEB. El equipo que reclama debe efectuar, bajo pena de nulidad, el pago de la tasa establecida, dentro de las 24 horas siguientes al que se jugó el partido, enviando el recibo por la transferencia a la RFEB.



1.7. CONTROL DEL PÚBLICO.

Si los aficionados entran al campo o interfieren con el juego tirando objetos, el árbitro detendrá el encuentro y hará salir del terreno de juego a ambos equipos. Después de un razonable lapso de tiempo, si el orden ha sido restablecido, los árbitros reemprenderán el partido dando al lanzador el tiempo necesario para calentar.

Si el orden no ha sido restablecido o si, a juicio del árbitro, la situación está completamente fuera de control, los árbitros declararán el partido perdido por forfait al equipo local. El anuncio del posible forfait debe ser dado a ambos equipos y a los aficionados antes de declarar el partido forfait.

1.8. PARTIDOS FORFAIT.

Solo el árbitro principal tiene la autoridad para declarar un partido forfait.

El speaker del estadio deberá anunciar que el partido puede ser declarado forfait y anunciar el momento en el que ha sido declarado el forfait. El anuncio del posible forfait debe ser hecho a ambos equipos y a los aficionados antes de declarar el partido forfait.

1.9. EL ACTA DEL PARTIDO.

El acta del partido es el instrumento de comunicación entre los árbitros y la Federación para la homologación de los partidos y para todos los procedimientos sancionadores.

El acta del partido es un documento reservado y accesible solo para los árbitros, y que tiene que ser enviado antes de las 12 horas del día siguiente al último partido jugado (si se trata de un doble encuentro), salvo indicaciones particulares que se hayan indicado.

El informe arbitral no debe ser visto por enseñado a terceras personas fuera del Juez Único competente.

Partidos en los que hay anotador:

Antes del inicio del partido, el árbitro principal pasará a comprobar que se ha rellenado el acta del partido de forma correcta.

Al final del partido el Árbitro comprobará que todo está rellenado de forma correcta firmando en el espacio indicado.

Partidos sin anotador oficial.

El árbitro principal tiene la responsabilidad de llevar el resultado del encuentro. Es buena táctica confirmar con ambos entrenadores las carreras anotadas en cada entrada.

Finalizado el encuentro, el árbitro deberá rellenar el acta por completo. Al acta se incorporarán los line up y otros documentos que pertenezcan al partido.

En caso de incidentes o procedimientos disciplinarios que requieran una exposición de los hechos, tales que no pueden entrar en el espacio previsto en el acta, el árbitro deberá



cumplimentar un “informe suplementario”, explicando de la forma más fiel posible los hechos ocurridos.

Se tendrá en consideración que todo cuanto sea explicado debe ser leído y entendido por personas que no han estado en el encuentro, por tanto los hechos tienen que ser descritos de forma muy clara, especificando qué es lo que ha sucedido e informando fielmente el comportamiento y las frases dichas.

En caso de expulsiones de cualquier persona presente en el campo, en el informe antes de escribir lo sucedido, deberán ser escritos los siguientes datos: nombre y apellidos, dorsal, equipo, número de licencia; después serán descritos los hechos (tenga presente que debe evitar escribir “expulsado por protestar”). Las situaciones deben ser explicadas lo más fielmente posible de modo que ayude a interpretar lo sucedido al Juez Único.

En caso de procedimientos disciplinarios, además del informe suplementario, será necesario enviar también el roster y el line up del equipo en cuestión.

Terminada la descripción de lo ocurrido, el posible espacio en blanco restante deberá ser barrado. El árbitro que ha adoptado la decisión firmará justo a continuación de la descripción de los hechos. El resto de árbitros firmarán en los espacios previstos.

En el caso de que el resto de árbitros no estén de acuerdo en cuanto a lo declarado por el árbitro que ha tomado la decisión, podrán abstenerse de firmarlo y podrán enviar un informe propio sobre lo ocurrido con su firma.

En caso de informe suplementario se deberá poner en el espacio de observaciones “ver informe suplementario”.

La no confección del informe arbitral, si no está hecha según las normas o no conforme con las indicaciones de la RFEBS, constituye una infracción por parte del árbitro que deberá ser señalada por el CNAr, el órgano federativo competente mediante el correspondiente procedimiento.

Por los órganos competentes pueden ser solicitados informes posteriores o suplementarios.



CAPÍTULO 2: ANTES DE LOS PARTIDOS

2.1. LLEGADA AL ESTADIO.

Los árbitros tienen que llegar al estadio donde se disputará el encuentro para el que han sido designados, al menos una hora antes del inicio del partido. Cuando llegan al estadio, los árbitros deben confirmar el horario del inicio del partido con el equipo local.

Cuando se llega a una ciudad por primera vez, los árbitros deberán salir con antelación suficiente para evitar retrasos o inconvenientes varios. Por otra parte, cuando sea designado para arbitrar en un campo de juego desconocido para usted, los árbitros deberán llegar con un tiempo suficiente que le permita realizar un control del terreno de juego para familiarizarse con las reglas especiales del campo y las irregularidades (si existen) del mismo.

2.2. NINGÚN VISITANTE EN EL VESTUARIO DE LOS ÁRBITROS.

No está permitida la presencia de visitantes no autorizados en el vestuario de los árbitros. Solo los árbitros oficiales designados por la RFEBS estarán autorizados a entrar en el vestuario. Los directivos del club y los jugadores podrán acceder al vestuario de los árbitros solo si son autorizados por el equipo arbitral.

EXCEPCIONES A ESTA REGLA: Están permitidas visitas breves de

- Familiares de los árbitros
- Otros árbitros no designados
- Anotadores por el tiempo estrictamente necesario para el control de los documentos del partido.

En cualquier caso, todos los visitantes deberán dejar el vestuario al menos 30 minutos antes del inicio del encuentro.

No estará permitida ninguna bebida alcohólica dentro del vestuario.

Cualquier intento de violación de esta regla deberá ser escrito en el acta del partido.

2.3. CALENTAMIENTO DE LOS EQUIPOS.

La disponibilidad del terreno de juego para los equipos antes del inicio del partido está regulada de la siguiente forma:

- De 90 a 60 minutos antes del comienzo del partido, práctica de bateo del equipo local.
- De 60 a 30 minutos antes del comienzo del partido, práctica de bateo del equipo visitante.
- De 30 a 20 minutos antes del comienzo del partido, práctica de cuadro del equipo local.
- De 20 a 10 minutos antes del comienzo del partido, práctica del cuadro del equipo visitante.

En cualquier caso 30 minutos antes del inicio del partido, tiene que acabar la práctica de bateo de ambos equipos.



Cuando en el mismo campo se programa más de un partido y entre el final de uno y el horario fijado para el inicio del siguiente haya menos de 30 minutos, el inicio de éste deberá ser pospuesto de modo que se pueda:

- 10 minutos de práctica de cuadro para el equipo local.
- 10 minutos de práctica de cuadro para el equipo visitante.
- 10 minutos para el arreglo del campo.

El anotador oficial, o en su ausencia el árbitro principal, controlarán el exacto cumplimiento de lo previsto en esta norma.

2.4. LA BOLA DE BÉISBOL.

Los árbitros recibirán del equipo local un número suficiente de bolas nuevas para disputar el encuentro.

La preparación de las bolas correrá a cargo del equipo arbitral, y en el caso de que las bolas hayan sido preparadas o que no sean nuevas deberán ser cuidadosamente controladas por los árbitros.

El modelo de bola a usar viene publicado por la Circular correspondiente. En caso de que el equipo local no tenga un número de bolas adecuado, el árbitro no comenzará el encuentro (o no lo proseguirá en el caso de un partido comenzado).

2.5. RETRASO EN EL COMIENZO DEL PARTIDO.

Los equipos tienen que estar preparados para comenzar el encuentro en el horario de inicio fijado. Una vez llegada la hora, si alguno de los equipos no está presente, los árbitros abandonarán el terreno de juego, declarando el encuentro ganado por forfait al equipo presente. En el caso de doble encuentro, si el primer partido no se ha jugado por la ausencia de uno de los equipos, los árbitros se presentarán en el horario establecido para el siguiente encuentro (en caso de ser doble juego en la misma jornada deberán esperar por espacio de una hora). En el caso de que el retraso de un equipo sea causado por condiciones excepcionales, el órgano competente de la RFEBS tiene el poder de prolongar el tiempo de espera y/o posponer el inicio del partido comunicando al árbitro principal los detalles de su decisión.

2.6. LÍNEAS DE JUEGO.

Antes del partido, los árbitros deberán controlar que han sido pintadas las líneas previstas en el reglamento y obligar a que vengan trazadas las líneas necesarias respecto a las reglas de campo. En particular deberán ser controlados los cajones de bateo y del receptor. Los árbitros de bases deberán controlar sus respectivas bases, asegurándose que estén colocadas correctamente y que estén fijadas.

2.7. INGRESO EN EL CAMPO.

El árbitro o los árbitros entrarán al terreno de juego cinco minutos antes del horario establecido para el inicio del encuentro dirigiéndose hacia home. En el caso de que esté



previsto poner los himnos nacionales (u otros), los árbitros entrarán al terreno de juego con una anticipación suficiente para que pueda comenzar el encuentro en el horario establecido.

Durante los himnos nacionales los árbitros deberán estar girados hacia las banderas, con la gorra en la mano derecha puesta sobre el corazón y el brazo izquierdo colocado al flanco. Además la RFEBS requiere que los árbitros no escupan, hablen, rían o mastiquen durante los himnos nacionales.

Los lanzadores abridores de ambos equipos deben estar preparados al comienzo del encuentro. Problemas que surjan respecto a esto deben ser reflejados en el acta.

2.8. SALIDA DEL CAMPO.

Al final del partido, el árbitro más cercano de la salida esperará a sus compañeros que llegarán en poco tiempo. Una vez juntos, el grupo arbitral se dirigirá unido hacia la salida. Los árbitros dejarán el terreno de juego sin entrar en conversación con jugadores, entrenadores o público, teniendo en cuenta que el árbitro principal será el último en salir.

2.9. REUNIÓN EN HOME.

Terminada la presentación y los himnos nacionales el árbitro principal se dirigirá a home con la espalda hacia el público; los árbitros de bases se posicionarán enfrente del árbitro principal.

El árbitro principal recibirá de los entrenadores los line up en copia doble, cogiendo primero el del equipo local y después del visitante. Después de haberlos recibido comprobará que están completos, que cada jugador tiene su número de camiseta y su posición en el campo. A continuación procederá a efectuar las eventuales señalizaciones para las reglas particulares previstas en la normativa de competición. Después de haber recogido los line up y haberlos controlados, el original lo guardará el árbitro principal y las copias serán intercambiadas entre los dos entrenadores. Estará permitido un acompañante/intérprete del manager solo en el caso en el que haya un problema objetivo de comunicación. Durante la reunión, el árbitro principal comunicará a los entrenadores las reglas particulares del campo y/o las situaciones particulares concernientes al terreno de juego. Después de estos preliminares los árbitros se dirigirán a sus respectivas posiciones.



CAPÍTULO 3: EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

3.1. MATERIAL DE PROTECCIÓN.

Es obligatorio para el receptor el uso de peto, careta/casco y espinilleras. El bateador y los corredores deberán usar casco con dos orejeras. En todo caso los árbitros pueden solicitar la sustitución de tales protecciones si están rotas o si a su juicio pueden suponer un riesgo para la integridad de los jugadores.

3.2. LOS BATES.

Todos los bates utilizados deben estar conformes con la regla 1.10 del Reglamento Técnico de Juego y además deberán ser aprobados por la RFEBs en las correspondientes circulares técnicas.

La frase “usa o intenta usar” se refiere al bateador que coloca un pie en el cajón de bateo con un bate irregular.

Si un jugador usa o intenta usar un bate que viola la regla 1.10 o no es conforme con las restricciones de las circulares técnicas respecto a los bates aprobados, tal infracción conllevará la remoción del bate del juego.

NOTA: el bateador no será declarado out o expulsado por haber utilizado o intentado utilizar ese bate, esta es la sanción prevista por un bate alterado como describe la regla 6.06 (d).

3.3. RESINA EN EL BATE.

La utilización de resina no se considera una alteración del bate. La violación de la regla que establece el límite de 46 cm para la resina no llevará consigo la expulsión del bateador.

Si el árbitro se da cuenta por sí solo, o después de la protesta del equipo a la defensa, que la resina supera el límite de los 46 cm, el bate deberá ser sacado del juego antes de su utilización.

La nueva regla aprobada dice que si se retira la resina, el bate puede ser utilizado nuevamente.

Si el bate ha sido usado no será permitida ninguna protesta y sobre todo ninguna acción del juego podrá ser anulada.

3.4. BATE ALTERADO.

La regla 6.06(d) del Reglamento Técnico de Juego dice que el bateador que usa o intenta usar un bate alterado será declarado out y expulsado del partido. Esta regla se aplica para bates que han sido vaciados, rellenados, aplanados, clavados, con ranuras, o recubiertos con sustancias como cera o parafina, etc. Esta regla no se aplica a los bates tratados con resina más allá del límite de los 46 cm.

El árbitro deberá impedir al bateador utilizar un bate evidentemente ilegal, si el árbitro se da cuenta de la irregularidad antes de que el bateador utilice el bate. Esto incluye tanto a los bates que incumplen la regla 6.06(d) como a aquellos que no son conformes a la regla 1.10 del Reglamento Técnico de Juego o a las circulares técnicas de bates aprobados. Los bates que se



retiran del juego, en su caso, serán enviados a las oficinas de la RFEBS para su posterior examen.

Si un manager sospecha que un jugador adversario está usando o intentando usar un bate alterado, puede pedir a los árbitros que inspeccionen y retiren el bate. Si el árbitro está seguro de la regularidad del bate, éste podrá ser usado en el partido; pero si el árbitro no es capaz de establecer con certeza la regularidad de los bates, éstos se podrán utilizar durante el partido, pero al final del encuentro serán recogidos y enviados a la federación para su verificación posterior. Cualquier entrenador puede solicitar este control una sola vez en el partido. La petición debe ser hecha antes o después que el bateador haya bateados. El turno al bate no podrá ser interrumpido.

No obstante, a pesar del derecho del entrenador de solicitar tal control una vez por partido, no quita para que los árbitros puedan en cualquier momento, durante, antes o después del partido, inspeccionar y/o retirar los bates para verificar la idoneidad.

No se puede permitir una protesta sobre la petición de un manager o la espontánea voluntad de un árbitro de inspeccionar un bate.

3.5. GUANTES DE JUEGO.

Los guantes están regulados en los puntos 1.12, 1.13 y 1.14 del Reglamento Técnico de Juego.

A todos los jugadores, salvo al lanzador, les será permitido utilizar una guantilla en la mano del guante, pero no sobre la mano libre.

El control de los guantes de juego es a discreción de los árbitros o a petición de los entrenadores. Cualquier entrenador puede pedir la medición dos veces por partido. La medición debe ser efectuada por los árbitros solamente entre entradas. Si el guante resulta ilegal éste será temporalmente confiscado. Si un jugador se niega a ceder el guante el árbitro podrá expulsarlo del partido. En ningún caso se anulará ninguna jugada.

Particular atención requiere el guante del lanzador en cuanto a la regla 1.15 del Reglamento Técnico de Juego que dice que el guante del lanzador no será blanco o gris y que no sea de ningún color que a juicio del árbitro pueda distraer. Las costuras del guante del lanzador pueden ser tan largas como el propio guante siempre que a juicio del árbitro no supongan una distracción de cualquier forma. En el caso de que los árbitros estén convencidos de que el guante del lanzador puede distraer, deberán retirarlo (o retirar la parte que distrae, si es posible).

Si el manager del equipo a la ofensiva se queja de que el guante del lanzador puede distraer, los árbitros deberán decidir si es necesario retirar el guante del juego.

Largas costuras o lazos pueden ser considerados una distracción para el bateador.

Además, a ningún lanzador se le permitirá llevar pulseras.

El receptor podrá usar un guante de receptor con una pieza fluorescente pegada.



3.6. ZAPATOS.

Zapatos con tacos de punta tipo a los de golf o atletismo no están permitidos.

Zapatos extravagantes o con posibilidad de distraer no serán admitidos (con particular atención a los del lanzador).

3.7. CHUBASQUERO.

Ningún jugador sobre el terreno de juego puede usar chubasquero.

Excepciones a esta regla son:

- El lanzados cuando se convierte en corredor;
- Los coach pueden llevar chubasquero a condición de que ambos usen el mismo tipo de chubasquero.

Si se usa, el chubasquero debe estar atado.



CAPÍTULO 4: CONDUCTA DE LOS JUGADORES

4.1. PERSONAS ADMITIDAS EN EL CAMPO.

El manager, los coach, los jugadores, los sustitutos en uniforme, el preparador físico, los bat boys en uniforme podrán estar en el banquillo o en el bullpen durante el curso de un partido.

No serán admitidos visitantes sobre el terreno de juego durante el desarrollo de un partido.

En el transcurso de un partido, todos los jugadores y el personal del equipo deberán estar en el dugout, con las excepciones claras de las personas que forman parte del juego (coach, corredores, bateadores, bateadores prevenidos y defensores).

Durante el desarrollo de un partido el bullpen será accesible solamente para los lanzadores, receptores y jugadores que actúan como receptores. A un jugador que está a punto de entrar en el juego le será permitido estar en el bullpen.

Es usual que en el descanso entre entradas haya jugadores que efectúen tiros de calentamiento; esto será permitido a condición que no haya retrasos en el desarrollo del juego.

La presencia en el dugout del presidente, dirigentes, anotadores de club, médicos, masajistas u otro personal se reglamentará por las circulares técnicas; en cualquier caso tales personas deberán estar presentes en el roster y permanecer dentro del dugout.

Con dos outs, al lanzador del partido (y a otro jugador que actúe como receptor) le será permitido salir del dugout para hacer unos lanzamientos preparatorios. Éstos deberán ser efectuados pegados al dugout, prestando la máxima atención de no interferir con el partido en curso.

Nota: esta concesión para proteger a los lanzadores en función de la limitación de los 4 lanzamientos de calentamiento previstos por la reglamentación de la RFEBS.

Al sustituto de un corredor o al bateador sustituto se le permitirá efectuar el calentamiento en territorio foul en la warning track entre el dugout y el exterior, permaneciendo lo más cerca posible a la valla y sin obstaculizar el juego.

[Durante los partidos la RFEBS admite la presencia de fotógrafos en el terreno de juego. Estos deberán cumplir la reglamentación vigente.](#)

4.2. CÍRCULO DE CALENTAMIENTO.

Sólo el jugador siguiente en el turno al bate puede estar en el círculo de calentamiento. A ningún otro jugador del equipo al bate le será permitido estar en el terreno de juego a excepción obviamente, del bateador, los corredores y los coach.

4.3. LLAMADA DE JUEGO (“PLAY BALL”).

La regla 4.03 del Reglamento Técnico de Juego dice que cuando la bola va a ser puesta en juego todos los jugadores, excepto el receptor, deben estar en territorio bueno, en particular



el primera base que está en posición de recibir el pick-off con un corredor en primera. El reglamento no especifica ninguna sanción por la violación de esta regla. Si el árbitro se da cuenta de ello, o la posición del primera base viola claramente la regla o si la violación es reiterada el árbitro debe avisar al primera base para que tenga ambos pies en terreno bueno. Si un jugador después de haber sido avisado por los árbitros continúa violando la regla podrá ser expulsado.

4.4. LA POSICIÓN DEL BATEADOR EN EL CAJÓN DE BATEO.

En el Reglamento Técnico de Juego hay dos reglas diferentes que se refieren a la posición del bateador en el cajón de bateo. La regla 6.03 pide que el bateador tenga ambos pies dentro del cajón de bateo cuando asume su posición inicial antes de batear (nota: uno o ambos pies pueden extenderse más allá de las líneas del cajón de bateo siempre que una parte del pie esté en contacto con las mismas). La regla 6.06(a) dice que el bateador es declarado **out** si **golpea** la bola con uno o ambos pies en el suelo **completamente** fuera del cajón (siempre y cuando cualquier parte del pie esté en contacto con cualquier parte de las líneas del cajón cuando contacta con la bola, el bateador estará respetando esta regla).

Por la violación de la regla 6.03 del Reglamento Técnico de Juego no hay prevista ninguna sanción específica; el árbitro advertirá al bateador que tener ambos pies en el cajón. Si un jugador, después de haber sido advertido se niega a respetar esta regla puede ser objeto de expulsión.

Según la regla 6.06(a) del Reglamento Técnico de Juego si un bateador golpea una bola (buena, foul o foul tip) con uno o ambos pies apoyados en tierra **totalmente** fuera del cajón de bateo será declarado out.

4.5. EL BATEADOR SE NIEGA A ASUMIR SU POSICIÓN EN EL CAJÓN DE BATEO.

La regla 6.02(c) del Reglamento Técnico de Juego dice que si el bateador se niega a asumir su posición en el cajón de bateo, el árbitro le cantará un strike “automático”. La bola queda muerta y ningún corredor podrá avanzar.

La regla además prevé que después de cantar un strike automático el árbitro conceda un razonable lapso de tiempo al bateador para asumir su posición en el cajón de bateo antes de cantar un segundo strike automático.

4.6. LANZAR EL EQUIPAMIENTO EN SEÑAL DE PROTESTA POR UNA LLAMADA.

Cualquier jugador que lanza el equipamiento en señal de protesta por un juicio arbitral deberá ser expulsado y lo ocurrido deberá ser informado de modo detallado en el acta del partido.

4.7. EXPULSIONES Y SUSPENSIONES.

Según la regla 4.07 del Reglamento Técnico de Juego, si un manager, coach o jugador, es expulsado del encuentro, éste deberá dejar inmediatamente el terreno de juego y no podrá más ser parte del partido. El expulsado deberá quitarse el uniforme, ponerse ropa de calle y



dejar el estadio, o sentarse en la grada a distancia del dugout y del bullpen de su equipo. En ningún caso podrá volver al terreno de juego o al dugout.

Un manager suspendido no puede tomar parte en la dirección del equipo durante el partido, directa o indirectamente.

Si un manager, coach o jugador está suspendido, puede tomar parte de la actividad preparatoria del partido, pero deberá dejar el terreno de juego antes del inicio del mismo, ponerse ropa de calle y dejar el estadio o sentarse en la grada a una distancia del dugout o del bullpen de su equipo.

4.8. PROTECCIÓN DEL LANZADOR.

Cualquier jugador que a juicio del árbitro vaya hacia el lanzador con el intento de tener un enfrentamiento, deberá ser automáticamente del juego. Cualquier tentativa del bateador de ir hacia el lanzador teniendo el bate será objeto de un grave procedimiento disciplinario.

4.9. SILLAS EN EL BULLPEN.

A fin de evitar incidentes y para disminuir el riesgo de interferencias, en campos cuyo bullpen se encuentra en territorio foul, en un recinto sin valla o protección, las sillas o bancos deberán permanecer pegados a la valla.

Por la misma razón, el personal de los equipos no podrá tener sillas, taburetes o bancos sobre el terreno de juego durante los partidos.



CAPÍTULO 5: ROSTER, LINE UP Y SUSTITUCIONES

5.1. CONTROL DE DOCUMENTOS.

Es obligatorio el control de documentos y el reconocimiento de todos los jugadores, aunque sean menores, para los técnicos de cualquier serie o categoría y de todas las personas admitidas en el campo y presentes en el roster. El delegado, treinta minutos antes del comienzo del partido, deberá entregar al anotador del encuentro la alineación, firmada por el entrenador, con el roster y los documentos de identificación. En el caso de los técnicos, debe estar definida su función en el campo (coach o manager).

Las alineaciones deberán tener tres copias que se repartirán de la siguiente forma:

- El original debe ser entregado al árbitro principal, en la reunión previa al partido.
- Una de las copias será para el anotador oficial del encuentro.
- La tercera copia se entregará al equipo contrario.

Se permite sólo a un representante del equipo (manager, dirigente o delegado) pedir al árbitro revisar la documentación de reconocimiento presentada por el equipo contrario. Los jugadores y técnicos que no puedan, por cualquier motivo, presentar la documentación deberán ser reconocidos por los árbitros del encuentro, reflejando tal hecho en el acta del partido.

El árbitro deberá proceder en los partidos organizados por la RFEBS al reconocimiento de los deportistas mediante "llamada por nombre".

Los documentos de reconocimiento son aquellos previstos en las Circulares Técnicas vigentes y no deben estar caducados. Son admitidas las copias compulsadas en términos legales. A quien contravenga estas disposiciones no le será permitido participar en el encuentro, salvo el caso en el que los jugadores privados de documentación de reconocimiento sean reconocidos por los árbitros. Las personas desprovistas de documentación no serán admitidas en el campo.

Con el fin de adoptar un criterio uniforme con respecto al control indicado, para los partidos organizados por la RFEBS, se seguirá el siguiente procedimiento:

Entre 60 y 30 minutos antes del inicio del encuentro los árbitros entrarán al campo para proceder a la "llamada por nombre". El orden aconsejado es efectuar primero el control del equipo local, pero si éste se encuentra en la práctica de cuadro, se puede comenzar por el equipo visitante. Los árbitros se colocarán en la zona externa limítrofe con el dugout donde requerirán del responsable o el manager el roster y los documentos de los participantes en el juego. Una vez en posesión de todos los documentos se procederá a la verificación de los documentos y de la identidad de los jugadores y del resto de personas presentes, señalando en el roster los jugadores presentes y los que ausentes.

Un jugador ausente, pero que el manager comunica que llegará con retraso, será señalado como ausente y, al momento de su llegada, verificado el documento, será señalado en el roster como presente.



Sugerencias:

La llamada por nombre es el acto del árbitro que certifica la efectiva presencia, lo que da como resultado el conocimiento de si los equipos cuentan con el número mínimo de jugadores requeridos. Antes de señalar un jugador debemos estar seguros que está presente. Si se encuentra en la situación de arbitrar por primera vez a un equipo y no conoce a los jugadores, pida al directivo responsable colaboración que le permita verificar la presencia de los jugadores. Tal colaboración puede ser hecha llamando a todos los jugadores para que se presente ante usted delante del dugout. Si no es la primera vez que arbitra a ese equipo y, por tanto, conoce a los jugadores, puede controlar su presencia al entrar al campo, observando el calentamiento, etc. Por lo tanto solo debería requerir para verificar a los jugadores que por cualquier motivo no hay sido capaz de ver.

Los árbitros no tienen porqué estar en uniforme en el momento del reconocimiento, pudiendo estar con ropa de calle, siempre con una vestimenta apropiada y decente.

5.2. ROSTER.

Los manager de los dos equipos deben escribir sobre el roster el nombre de los jugadores utilizables en el partido. Si el manager falla en listar a un jugador esto no impedirá que el jugador entre en el partido, ni podrá ser fundamento de una protesta. En tal caso, el jugador y todos sus datos serán reportados sobre el roster original. El árbitro principal señalará tal situación en las observaciones del acta.

Los jugadores y técnicos que hayan llegado con retraso serán admitidos para participar en el partido en cualquier momento, siempre que se presenten al árbitro principal, con el documento de reconocimiento correspondiente.

5.3. LINE UP.

El árbitro principal, colocado en el campo delante del home, debe recibir los órdenes al bate, en doble copia, primero del manager del equipo local y después del equipo visitante. El árbitro, controlará la conformidad del original y de la copia, así como que las hojas hayan sido firmadas. Después dará una copia de la alineación del equipo contrario a cada uno de los entrenadores, quedándose con los dos originales. En caso de conflicto prevalecerá el original.

La entrega de los órdenes al bate por parte del árbitro a los entrenadores hacen oficiales las alineaciones.

5.4. BATEADORES FUERA DE TURNO.

Los siguientes puntos son la clave para resolver todas las situaciones de bateador fuera de turno:

- (1) El equipo en defensa es el único que tiene derecho a apelar y debe hacerlo inmediatamente después que el bateador ilegal haya completado su turno al bate y antes del siguiente lanzamiento (o jugada o intento de jugada).
- (2) Si la defensa apela en tiempo, será siempre **eliminado el bateador legal**.



- (3) Cada vez que un bateador ilegal completa su turno al bate y se efectúa el lanzamiento al siguiente bateador (o se ha hecho una jugada o intento de jugada), **el bateador ilegal se convierte en legal** y el orden al bate legal continuará con el bateador que sigue al jugador legalizado.
- (4) Si la defensa hace la apelación sobre un bateador fuera de turno, el árbitro deberá considerar solo los dos últimos bateadores.

Si la defensa apela al árbitro en tiempo, cada avance o eliminación producto del juego del bateador ilegal serán anulados. (Los outs hechos sobre un pick-off o sobre un robo mientras el bateador fuera de turno está al bate son legales). El juego será devuelto a la situación que había en el momento en el que el bateador fuera de turno se ha presentado en el cajón (con la excepción comentada de los avances previstos en la regla 6.07(b) o por las eliminaciones efectuadas por pick-off y robo).

Si un jugador que ha bateado fuera de turno es legalizado porque no se ha hecho la apelación en el momento adecuado, ello convierte su turno de bate legal; el jugador que le sigue en el turno al bate se convierte en el próximo bateador legal.

EJEMPLOS:

- (1) Corredores en primera y tercera. Carlo batea en el puesto de Bruno. Carlos batea un roletazo por el interbase: el corredor es eliminado en segunda por una jugada forzada; Carlo es out en primera por un doble play; el corredor de tercera anota. Se hace la apelación. **Decisión:** Bruno es eliminado. Los corredores retornan a primera y tercera. Carlo es el próximo bateador.
- (2) Corredores en primera y tercera. Carlo batea en el puesto de Bruno. Carlo batea un roletazo por el interbase: el corredor es eliminado en segunda por una jugada forzada; Carlo llega a primera base safe y el corredor de tercera anota. Se hace la apelación. **Decisión:** Bruno es eliminado. Los corredores retornan a primera y tercera. Carlo es el próximo bateador.

Los árbitros deben recordar que el **único** modo en el que la defensa puede obtener un out en una situación de bateador fuera de turno, es hacer la apelación **inmediatamente después** que el bateador haya completado su turno al bate y **antes** que se efectúe un lanzamiento al siguiente bateador (o antes de una jugada o intento de jugada).

En el siguiente ejemplo el orden al bate correcto es A-B-**C-D**-E-F-G-H-I, y por alguna razón el equipo batea en orden A-B-**D-C**-E-F-G-H-I, C y D batean invertidos.

Si el error del turno al bate no viene dicho al árbitro, el juego seguirá sin ninguna referencia al error cometido. Supongamos que B es el primer bateador legal del inning y que llega a primera base por un sencillo. En este momento D se presenta en el cajón de bateo. D es un bateador ilegal y si este error se le comunica al árbitro mientras D está al bate, C entrará a batear en el puesto de D con la misma cuenta sin ninguna sanción.



Supongamos que la defensa no hace la apelación durante el turno al bate de D y que éste batea un sencillo que coloca a B en segunda base. Si ahora la defensa hace la apelación antes del siguiente lanzamiento (o jugada o intento de jugada), C – que era el bateador legal – será declarado eliminado, B volverá a primera base y D será el próximo bateador legal.

Si no se hace apelación después del sencillo de D y se efectúa un lanzamiento a C, esto legaliza inmediatamente la acción de D (el bateador que acaba de batear) y ahora el bateador legal es E. Si la defensa hace la apelación mientras C está al bate (después o no de que se haya hecho un lanzamiento a C), E ocupará la posición al bate con la cuenta de C.

Supongamos que no se haya hecho ninguna apelación mientras C está al bate y que C batea un sencillo que coloca en B en tercera y a D en segunda, Si la defensa hace una apelación ahora antes del siguiente lanzamiento (o jugada o intento de jugada), E será declarado out, B volverá a segunda, D a primera y F es el próximo bateador legal.

Si no se hace ninguna apelación después del turno al bate de C que ha llegado a la base, el próximo bateador será E. Si un lanzamiento se hace sobre E, esto legaliza inmediatamente la acción del bateador que le ha precedido (C). Si ahora la defensa apelase (después de uno o más lanzamientos a E) que el bateador legal debe ser D: Como D está en base; la regla dice que D debe ser saltado y que el bateador legal debe ser E, que es quien está al bate. En esta situación E se convierte en bateador legal y el turno al bate continuará con él.

El árbitro no debe hacer notar la presencia en el cajón de un bateador irregular. Esta regla está conceptualizada para exigir la constante vigilancia por parte de los jugadores y manager de ambos equipos. (Ver comentario de la regla 6.07 del Reglamento Técnico de Juego).

Ejemplo de jugada: Debe batear Andrea y se presenta en el cajón Bruno, después del primer lanzamiento el manager del equipo a la defensa apela al árbitro señalando el bateador fuera de turno.

En la situación expuesta, el árbitro controla sobre su line up cuando apela la defensa, y en caso de que ésta sea correcta se le comunicará al manager de equipo a la ofensiva señalando que es un bateador fuera de turno y pedirá al manager que ocupe su posición en el cajón el bateador correcto, indicando si es necesario, por parte del árbitro, quien debe batear.

La árbitro NO DEBE hacer notar la presencia de un bateador irregular en el cajón, en esta situación específica ha sido el equipo a la defensa el que ha puesto de manifiesto la situación, en consecuencia, el árbitro debe verificar la violación con el propio line up y pedir al manager del equipo a la ofensiva que sustituya el bateador fuera de turno por el correcto dando, si es necesario, también indicaciones de quién es el bateador correcto. Si el manager a la ofensiva, a pesar de la notificación decide no quitar al bateador fuera de turno, el árbitro decidirá reanudar el juego normalmente. Cuando el bateador fuera de turno haya terminado su turno al bate, el árbitro sólo podrá intervenir si el manager del equipo a la defensa repite la apelación.



5.5. EL BATEADOR DESIGNADO.

La regla 6.10(b) dice: un bateador puede ser designado para batear en el puesto del lanzador abridor y de los sucesivos lanzadores en cada partido, sin afectar en la función del lanzador o de los lanzadores del partido. Un Bateador Designado por el lanzador debe ser indicado antes del inicio del partido y debe ser incluido en el orden al bate presentado al árbitro principal. El Bateador Designado indicado en el orden al bate inicial tiene que presentarse al bate al menos una vez, a menos que el otro equipo cambie al lanzador. No es obligatorio para un equipo designar un bateador por el lanzador pero la falta de indicación antes del comienzo del partido elimina la posibilidad de usar el Bateador Designado para el resto del partido.

El bateador designado puede ser sustituido al bate (pinch-hitter), pasando a ser el sustituto el nuevo bateador designado. Un bateador designado sustituido en ningún caso podrá volver al juego.

El bateador designado convertido en corredor puede ser sustituido (pinch-runner), y el corredor sustituto pasará a ser el bateador designado.

Un bateador designado está **fijo** en su posición en el orden al bate. No se pueden efectuarse sustituciones múltiples que alteren la rotación al bate del bateador designado.

En los siguientes casos el equipo pierde el derecho de utilizar el bateador designado:

- El lanzador batea en el puesto del DH o entra como sustituto corredor del DH.
- El bateador designado asume una posición defensiva, bateando en la misma posición, mientras que el lanzador bateará en el puesto del defensor sustituido (a menos que se sustituyan más defensores, que entonces el manager indicará sus posiciones en el orden al bate).
- El lanzador es cambiado desde el montículo a una posición defensiva. El lanzador bateará en la posición del DH o si se hace más de una sustitución, el lanzador podrá batear en el puesto de cualquiera de los jugadores sustituidos (el manager indicará al árbitro principal la posición al bate).
- El bateador designado y el lanzador entran al campo en el mismo momento (ej. el lanzador es cambiado desde el montículo a una posición defensiva y el DH entra al campo). Dado que el DH está "fijo" en el orden al bate, el bateador designado tiene que continuar bateando en su posición. El lanzador bateará en el puesto de alguno de los jugadores sustituidos (el manager indicará al árbitro principal la posición al bate).
- Un defensor va al montículo en lugar del lanzador.
- Un sustituto bateador batea en el puesto de algún jugador y después entra en el campo por el lanzador.

Un sustituto del DH no tiene que ser anunciado hasta que no llega su turno al bate.

Un bateador designado no podrá ser un corredor sustituto.



5.6. SUSTITUCIONES.

Cualquier sustitución debe ser efectuada cuando la bola esté muerta.

Un jugador será considerado dentro del partido cuando la sustitución sea notificada al árbitro principal. Si la sustitución no ha sido notificada al árbitro el jugador será considerado dentro del juego cuando:

- Si es lanzador, cuando asume su posición en la goma, antes de haber efectuado un lanzamiento (también de calentamiento);
- Si es bateador, cuando asume su posición en el cajón de bateo;
- Si es un defensor, cuando ocupa la posición normalmente ocupada por el jugador que ha sustituido y se canta "play".
- Si es un corredor cuando ocupa el puesto del corredor sustituido.

Los árbitros deberán confirmar todas las sustituciones e informar al manager del equipo contrario.

Consulte las reglas 3.03, 3.06, 3.07 y 3.08 del Reglamento Técnico de Juego para obtener información adicional acerca de las sustituciones.

5.7. SUSTITUCIONES MÚLTIPLES.

Cuando dos o más jugadores del equipo a la defensa entren al partido simultáneamente, el manager inmediatamente, y antes de que estos asuman su posición en el campo, tendrá que especificar al árbitro principal el nombre de los sustitutos, su posición en defensa y qué puesto ocuparán en el orden al bate, que a su vez lo notificará al anotador. Si tal comunicación no se ha realizado inmediatamente al árbitro principal, éste tendrá la autoridad para decidir la posición de los sustitutos en el orden al bate.

El árbitro deberá comunicar al manager los errores evidentes en el orden al bate cuando sean hechas las sustituciones, pudiendo corregirlos antes que se reanude el juego. Esta línea de conducta no deber ser confundida con la regla 6.07 del Reglamento Técnico de Juego que dice que en el caso de bateador fuera de turno el árbitro no debe hacer notar el error.



CAPÍTULO 6: DESARROLLO DEL JUEGO

6.1. REGLA DE LOS 12 SEGUNDOS PARA EL LANZADOR.

Según la regla 8.04 cuando las bases estén libres, el lanzador tiene que lanzar la bola al bateador dentro de los 12 segundos después de haberla recibido. El árbitro debe cantar una bola cada vez que el lanzador retrase el partido violando esta regla.

La cuenta de 12 segundos comienza cuando el lanzador está en posesión de la bola y el bateador está en el cajón de bateo, esperando el lanzamiento. La cuenta termina cuando el lanzador suelta la bola.

Si el lanzador viola la regla de los 12 segundos deberá primeramente ser advertido por el árbitro. Después que el lanzador haya sido avisado, si continua violando la regla, el árbitro cantará “tiempo” y señalará la penalización (brazo izquierdo alzado con el dedo índice apuntando en alto).

6.2. EL BATEADOR NO DEBE DEJAR EL CAJÓN.

La regla 6.02(b) del Reglamento Técnico de Juego dice “... el bateador no es libre de salir y entrar del cajón de bateo a su gusto... el bateador sale de su cajón con el riesgo de que hay un lanzamiento que sea cantado strike...”

Los árbitros no concederán tiempo para salir del cajón sin un buen motivo. El bateador sale del cajón con el riesgo de que un lanzamiento sea hecho y juzgado (bola o strike).

Si el lanzador retrasa el lanzamiento y el bateador pide tiempo, el árbitro deberá concederlo, pero el bateador deberá permanecer cercano al home. Los árbitros deberán pedir al bateador que vuelva al cajón para reemprender el juego.

Cualquier bateador que se niegue a obedecer las órdenes del árbitro de entrar al cajón, como dice la regla 6.02(c), será penalizado con un strike automático (la bola queda muerta).

6.3. ENCENDIDO DE LAS LUCES.

Las luces pueden ser encendidas en cualquier momento del partido, aunque lo aconsejable es que en los casos de oscuridad inminente, éstas se enciendan al final de una entrada completa.

El árbitro principal es el único que tiene la autoridad para decidir cuándo encender o apagar la iluminación artificial durante el partido, si a su juicio la oscuridad hace que pueda ser peligroso continuar el partido con luz natural.

6.4. CONDICIONES METEOROLÓGICAS ADVERSAS.

Si las condiciones meteorológicas o el estado del terreno de juego hacen imposible que se pueda comenzar un partido, el árbitro principal deberá esperar que pasen al menos 30 minutos del horario establecido para el encuentro. El árbitro principal podrá prolongar el tiempo de espera si a su juicio habría la posibilidad de iniciar el encuentro. El árbitro principal será el único con el poder de decisión de la duración de la espera.



En el caso de que las condiciones meteorológicas o del terreno de juego hagan imposible el inicio de un primer juego de un doble encuentro en hora, el árbitro principal podrá esperar para iniciar el partido hasta una hora antes del inicio del siguiente encuentro; si dentro de este límite el partido no puede ser comenzado, el árbitro principal declarará el partido no disputado y fijará el inicio del segundo encuentro en el horario previsto por el calendario.

En el caso de un partido comenzado (en el horario fijado o no) tuviese que ser interrumpido por las condiciones climatológicas, el árbitro principal será el único que podrá decidir cuándo el partido será suspendido, terminado o reemprendido. Sin embargo, el árbitro principal no podrá declarar el partido terminado antes que hayan pasado al menos 30 minutos desde la suspensión. El árbitro principal podrá prolongar la suspensión si a su juicio ve que hay posibilidad de continuar el juego. El árbitro principal será el único que podrá decidir la duración de la suspensión una vez que ha cantado tiempo. Si hay una segunda o sucesivas suspensiones los árbitros deberán esperar al menos 30 minutos antes de terminar el partido.

6.5. TOQUE DE QUEDA Y LÍMITE DE TIEMPO.

En las ocasiones en las que esté en vigor un toque de queda o haya un límite de tiempo, el árbitro puede decidir que un inning o un medio inning comiencen inmediatamente después del tercer out del inning precedente.

6.6. PARTIDOS SUSPENDIDOS.

Un partido suspendido es un partido interrumpido que debe ser completado en otra fecha.

1. Si un partido ha sido terminado a causa de un toque de queda o por límite de tiempo previsto en el reglamento de la RFEBS, será un partido suspendido solo si no se ha jugado lo suficiente para ser considerado un partido legal (regla 4.10 del Reglamento Técnico de Juego). Si en este partido no se ha jugado lo suficiente como para considerarlo legal, el partido no será considerado válido y deberá volver a jugarse desde el principio.
2. Si el partido se acaba a causa de una iluminación defectuosa, por oscuridad o por mal funcionamiento de otros eventuales elementos mecánicos del campo manejados por el equipo local (otros elementos mecánicos del campo comprenden las lonas impermeables automáticas o los aspersores) será en cualquier caso un partido suspendido, si se comenzado.
3. Si un partido se interrumpe a causa de las condiciones atmosféricas mientras está en curso una entrada, y ésta no ha sido completada por el equipo visitante que ha anotado una o más carreras, colocándose en ventaja; o con el equipo local que no ha tenido la posibilidad de empatar o de colocarse en ventaja, si no se ha jugado lo suficiente como para ser considerado un partido legal, el partido no será considerado válido y deberá ser jugado desde el principio (a menos que no sea un partido suspendido según la regla 4.12(a) punto 3 y 4).
4. Si un partido reglamentario acaba con marcador empatado será un partido suspendido.



6.7. ¿PARTIDO TERMINADO O SUSPENDIDO? LAS CONDICIONES METEOROLÓGICAS TIENE LA PRIORIDAD.

Las condiciones atmosféricas o similares tienen la prioridad a la hora de determinar si un partido terminado debe ser suspendido. Si el partido se ha interrumpido a causa de las adversas condiciones meteorológicas y a continuación hay un fallo en la iluminación, o el límite de tiempo o el toque de queda impiden que se prosiga el encuentro, éste no será un partido suspendido (regla 4.12(a) del Reglamento Técnico de Juego).

Si el juego se ha interrumpido por las adversas condiciones meteorológicas y durante la interrupción (antes de que se hayan retirado las lonas que cubren el campo o de que se hayan iniciado las labores de arreglo del campo), se verifica un fallo en la iluminación que hace imposible la reanudación del partido, ésta será considerada terminada a causa de las adversas condiciones climatológicas y no podrá ser un partido suspendido.

Si el juego se ha interrumpido por las adversas condiciones meteorológicas y durante la interrupción (antes de que se hayan retirado las lonas que cubren el campo o de que se hayan iniciado las labores de arreglo del campo), el límite de tiempo o el toque de queda hacen imposible la reanudación del partido, ésta será considerada terminada a causa de las adversas condiciones climatológicas y no podrá ser un partido suspendido.

Sin embargo, en los partidos que han sido suspendidos a causa de las adversas condiciones meteorológicas, una vez que el árbitro ha mandado quitar las lonas que cubren el campo y preparar el campo para el juego, **el factor meteorológico desaparece**. En estos casos, si se verifica un fallo en la luz o se pasa el límite de tiempo o de un toque de queda, el partido será considerado un partido suspendido.

6.8. LINE UP DE LOS PARTIDOS SUSPENDIDOS.

En un partido suspendido el árbitro principal tendrá que adjuntar en el acta la exacta situación del juego en el momento de la suspensión.

La información fundamental a incluir es:

- Entrada.
- Marcador.
- Out.
- Jugadores Sustituídos.
- Corredores sobre las bases (con nombre)
- Bateador con la cuenta de strikes y bolas.
- Jugador de la defensa que deberá batear el primero en el siguiente inning.
- Si se ha dado algún "warning".
- Expulsiones.

El árbitro principal que reanude el encuentro recibirá del órgano competente los roster, los line up y la información de la situación del juego. El árbitro principal tiene que llevar las copias de los órdenes al bate al home y notificará a los entrenadores los line up oficiales con los que se reanudará el encuentro, incluso el nombre del primer bateador de cada equipo. El partido



no comenzará hasta que los jugadores no estén correctamente en el line up (conviene recordar que el manager tiene derecho de hacer entrar a jugadores que no hayan participado todavía en el partido precedentemente). Los árbitros no tienen que controlar a los jugadores incluidos en el line up después que el partido se haya reanudado. Una vez que el encuentro se ha reanudado el manager se deberá asegurar de que los jugadores no están incluidos en la alineación si no pueden participar en el juego. Si hay una discusión acerca de la alineación o del orden al bate deberá ser consultado el anotador oficial (si existe).

Sugerencia: el árbitro principal debe hacer una fotocopia de seguridad del line up antes de enviar los originales a la federación.

Consulte también la regla 4.12(c) del Reglamento Técnico de Juego.

6.9. SUSTITUCIONES EN PARTIDOS SUSPENDIDOS.

Cuando se reanuda un partido, cualquier jugador puede ser sustituido por otro jugador que no haya participado en el partido suspendido.

Ningún jugador sustituido antes de la suspensión podrá volver a participar cuando se reanude el partido.

Cuando se reanuda el partido, los jugadores que ya no están en el club o los que estén lesionados podrán ser sustituidos. Si hay jugadores suspendidos posteriormente a la fecha del partido suspendido no podrán tomar parte en la recuperación del partido.

Si el partido es suspendido durante una visita (o después de una visita mientras está el mismo jugador todavía al bate), el lanzador **podrá** ser sustituido pero en tal caso no podrá ser utilizado más en ese partido.

Si un lanzador ha entrado al juego pero no ha llegado a lanzar hasta que el bateador haya sido eliminado, se haya convertido en corredor o se haya terminado el inning, en el momento en el que el partido se suspende por lluvia, en la reanudación del partido este lanzador **podrá** ser sustituido, pero en este caso no podrá ser utilizado más en el encuentro.

Consultar regla 4.12(c) del Reglamento Técnico de Juego.

6.10. FALLO DEL SISTEMA DE ILUMINACIÓN.

En el caso de cualquier fallo en el sistema de iluminación durante un partido, de forma que le impida a un árbitro seguir el desarrollo de una jugada, éste deberá pedir “tiempo” y anular la jugada entera. Cuando se recupere la iluminación el partido será reanudado en la situación en la que se estaba justo antes de anular la jugada.

En cualquier caso, si en el momento del fallo a los corredores se les había asignado unas bases, en la reanudación del juego se les permitirá avanzar a las bases a las que tenían derecho.

Jugada: el bateador conecta un home run. Después que la bola ha salido del estadio y los corredores están corriendo por las bases, se produce un fallo en la iluminación.



Decisión: Cuando se recupera la iluminación, a los corredores se les permitirá avanzar por las bases de acuerdo con las reglas que gobiernan la carrera por las bases.

6.11. CARRERA DE LA VICTORIA.

Si el equipo de casa anota la carrera de la victoria en la segunda mitad de la novena entrada (o en la segunda mitad de un extra inning), el partido termina inmediatamente cuando la carrera es anotada. EXCEPCIÓN: si el último bateador conecta un home run, el bateador-corredor y todos los corredores de las bases podrán anotar. Consultar la regla 4.11(c) del Reglamento Técnico de Juego.

La regla 4.09(b) del Reglamento Técnico de Juego dice que cuando la carrera de la victoria se anota en la segunda mitad del último inning de un encuentro por una base por bolas, una bateador golpeado o por cualquier acción que con las bases llenas fuerce a avanzar al corredor de tercera, el árbitro no dará por terminado el encuentro hasta que el corredor forzado de tercera haya tocado home y el bateador-corredor haya pisado la primera base. EXCEPCIÓN: Si los aficionados invaden el terreno de juego y físicamente impiden al corredor tocar el home o impiden que el bateador-corredor llegue a la primera base, el árbitro concederá al corredor la base por la obstrucción de los aficionados.

Si un bateador conecta un home run que determina la victoria del equipo en la segunda mitad del noveno inning o de un extra inning, pero es declarado out por haber sobrepasado a un corredor precedente, el partido terminará inmediatamente cuando la carrera de la victoria haya sido anotada (prestando atención que el corredor que representa la carrera de la victoria llega a home **antes** que ocurra el sobrepaso cuando hay **dos outs**).



CAPÍTULO 7: JUGADAS DE APELACIÓN Y ASIGNACIÓN DE BASES

7.1. JUGADA O INTENTO DE JUGADA.

La siguiente interpretación de “**jugada o intento de jugada**” se aplica tanto para la **asignación de bases** (regla 7.05 g) como para las **jugadas de apelación** (regla 7.10):

Una jugada o intento de jugada es un intento real de un defensor en posesión de la bola de eliminar a un corredor. Esta definición incluye:

- Un intento de tocar a un jugador;
- La carrera de un defensor con la bola hacia la base para eliminar a un corredor en una jugada forzada o tocándolo;
- El tiro de un defensor a otro defensor en el intento de eliminar a un corredor.

NOTA: el hecho de que el corredor no sea eliminado no es relevante.

No son consideradas jugadas o intento de jugadas:

- Un amago de tiro;
- Cuando un defensor amaga ir hacia una base;
- Una apelación;
- Una cogida (la definición de jugada o intento de jugada dice “intento real de un defensor en posesión de la bola para eliminar a un corredor”).

EJEMPLOS:

Jugada o intento de jugada:

(1) Corredor en primera y segunda, bola bateada por el suelo al segunda base que intenta tocar al corredor de primera pero falla y después tira más allá de primera, a la grada.

Decisión: el intento de tocar del segunda base es un intento de jugada, y por tanto el tiro a primera no es la primera jugada (aunque sea el primer tiro) con lo que la asignación de bases se hará desde el momento del tiro.

(2) Corredor en primera, batazo por el suelo al interbase que pasa la bola al segunda base para eliminar al corredor de primera, que llega safe. El segunda base hace un tiro malo a primera base, que se queda en la grada.

Decisión: El pase del interbase al segunda base es un intento de jugada, aunque sin éxito. El tiro a primera no es la primera jugada. A los corredores se les asignarán las bases desde el momento del tiro: el corredor de primera anota carrera y al bateador-corredor le corresponde la segunda base.

Como ya se ha dicho no es una “jugada o intento de jugada” un amago de tiro a una base sin un tiro real (el jugador lleva su brazo atrás y amaga el tiro). Un lanzador que amaga un tiro hacia una base para mantener o controlar a un corredor puede después completar una jugada de apelación sobre otra base.



Ejemplos:

- (1) Corredor en primera, bola bateada por el suelo sobre el segunda base que amaga pasar la bola al interbase, pero se da cuenta que no tiene tiempo para eliminar al corredor en segunda y tira más allá de la primera, saliendo la bola del terreno de juego.

Decisión: el amago del segunda base no es considerado una jugada o intento de jugada y la asignación de las bases serán hechas desde el momento del lanzamiento (el corredor de primera irá a tercera y el bateador-corredor llegará a segunda base).

- (2) Corredor en primera que roba y la bola es bateada por el suelo al interbase. El interbase amaga el tiro a la segunda y después tira a primera mandando la bola a la grada; durante esta jugada el corredor de primera ha tocado la segunda base antes del tiro.

Decisión: el amago del interbase no es considerado una jugada o intento de jugada. El tiro es la primera jugada de un defensor del cuadro y la asignación de las bases serán hechas desde el momento del lanzamiento (al corredor de primera le corresponde la tercera y al bateador-corredor se le asignará la segunda base).

7.2. JUGADA DE APELACIÓN.

La apelación es un acto de un defensor que reclama una violación de las reglas por parte del equipo atacante.

Una jugada de apelación debe ser hecha claramente; ya sea con una petición verbal o con un acto claro sin posibles interpretaciones.

Cualquier apelación (como recoge la regla 7.10 del Reglamento Técnico de Juego) debe ser hecha antes del siguiente lanzamiento, jugada o intento de jugada. Si la violación se hace cuando termina una media entrada, la apelación debe ser hecha antes que el equipo en defensa haya dejado el terreno de juego (lanzador y todos los jugadores han pasado la línea de foul).

A efectos de esta regla son considerados “jugada o intento de jugada”:

- (1) El lanzador que hace un **balk** mientras intenta hacer una apelación.
- (2) El lanzador o cualquier miembro del equipo en defensa que tira una bola fuera del terreno de juego durante una jugada de apelación (cuando la jugada de apelación viene hecha después de una pausa).

Una apelación **no es** considerada como una jugada o un intento de jugada. Está claro que al lanzador se le permite tirar a una base desocupada para hacer una apelación.

7.3. EL CORREDOR NO TOCA HOME.

Si un corredor que está anotando una carrera falla en tocar el home y continúa su camino hacia el banquillo (no haciendo ningún intento de volver atrás), puede ser eliminado por un defensor que toca el home y apela al árbitro. Esta regla no se aplica cuando el corredor que no pisa el home inmediatamente intenta tocarlo antes de ser tocado. En este caso el corredor tiene que ser tocado y la regla del camino del corredor está en vigor (Explicación: el corredor no puede correr fuera de los 90 cm de la línea imaginaria entre él y el home).



En una jugada en home en la que el corredor no pisa el plato y el defensor falla en tocarlo es preferible que el árbitro **no señale nada** sobre la jugada. Como se ha dicho, el corredor tiene que ser tocado si intenta retornar a tocar el home; si continúa su camino hacia el banquillo, la defensa puede hacer la apelación.

Después de haber entrado en el dugout un corredor no puede retornar a tocar una base no pisada.

Si dos corredores llegan a home a la vez y el primer corredor no toca el home y el segundo lo toca legalmente, el primer corredor no puede retornar a tocar el home y puede ser eliminado por una apelación. Si se hace una apelación y es la tercera eliminación del inning, las carreras no valen. Consultar la regla 7.10(b) comentario, del Reglamento Técnico de Juego.

Después que la bola ha sido puesta en juego por el árbitro (cuando todos los defensores, excepto el receptor, están en territorio bueno), un defensor puede hacer en territorio foul una apelación.

7.4. JUGADAS DE APELACIÓN: REGLAS APROBADAS.

(1) Corredor en primera, un out. El bateador conecta un doble al exterior derecho. El corredor de primera llega a home pero salta el plato y el receptor no le toca. Apenas el receptor trata de tocar al corredor, el bateador-corredor intenta llegar a tercera. Viendo esto, el receptor tira al tercera base que elimina al bateador-corredor. ¿Puede la defensa hacer la apelación en home por el corredor que estaba inicialmente en primera?

Decisión: Sí. La jugada del receptor sobre el bateador-corredor en tercera base es parte de la acción continua originada por el batazo. Luego el equipo en defensa realizando esta jugada no ha perdido su derecho a apelar.

(2) Corredor en primera, dos outs. El lanzador intenta un pick-off pero tira la bola por encima del primera base lejos de la línea derecha de foul. El corredor no pisa la segunda base y gira hacia tercera. El exterior derecho tira a tercera para eliminar al corredor que llega safe, aunque de todos modos es tocado por el tercera base. ¿Puede la defensa la apelación sobre la segunda base que no ha sido tocada?

Decisión: Sí. El intento de jugada del tercera base sobre el corredor es parte de una acción continua y originada por el pick-off fallado. La defensa jugando sobre este corredor no ha perdido el derecho de hacer la apelación.

(3) Corredor en primera, dos outs. El lanzador hace un lanzamiento fallado. Mientras el receptor coge la bola, el corredor de primera no pisa la segunda e intenta llegar a tercera base. El tiro del receptor va por encima del tercera base y el corredor intenta anotar la carrera. El interbase corta al tercera base y tira intentando eliminar al corredor que llega safe a home. ¿El equipo en defensa puede hacer la apelación en segunda base por el corredor que originalmente estaba en primera?

Decisión: Sí. El intento de eliminar al corredor forma parte de una acción continua y originada en el lanzamiento fallado. Por tanto la defensa no ha perdido su derecho de hacer la apelación.

(4) Corredor en primera, un out. El bateador batea un sencillo. El corredor de la primera no pisa la segunda y llega a tercera sin que ninguna jugada sea hecha. La bola vuelve al lanzador,



que toma su posición y saliendo de la goma legalmente hace la apelación en segunda base. El corredor que estaba inicialmente en primera (ahora en tercera) corre hacia el home apenas la defensa comienza a hacer la apelación. El lanzador, en vez de completar la jugada de apelación, tira a home para eliminar al home, pero el corredor llega safe. ¿Puede la defensa hacer ahora la apelación en segunda base?

Decisión: No. El intento de eliminar al corredor en home ha sido después de una pausa después de la acción que ha seguido al batazo. Entonces, el equipo en defensa ha perdido su derecho de hacer la apelación intentando eliminar al corredor en home.

(5) Corredor en primera, out. El corredor llega safe a tercera base con un sencillo del bateador pero no pisa la segunda base. La bola vuelve al lanzador que entra en la goma y hace la parada. La defensa quiere hacer la apelación pero el lanzador hace un balk al salir de la goma. Después de ser aplicada la sanción, ¿puede el equipo en defensa hacer la apelación en segunda base sobre el corredor que originalmente en primera?

Decisión: No. La defensa intentando eliminar al corredor en tercera no ha perdido el derecho de hacer la apelación; esta jugada era parte de una acción originada por el batazo. No obstante el balk se considera una jugada para poder hacer una apelación. Dado que el equipo en defensa no puede hacer la apelación después de una jugada o un intento de jugada, el balk hace que el equipo a la defensa pierda su derecho a hacer la apelación. NOTA: el lanzador no está obligado a salir de la goma antes de tirar a una base para hacer la apelación (ver la regla 8.01 del Reglamento Técnico de Juego).

(6) Corredor en segunda, un out. El corredor de la segunda intenta anotar en un sencillo del bateador pero no pisa la tercera base. El corredor llega safe a home. Con el tiro a home el bateador-corredor intenta llegar a segunda base, pero el tiro del receptor no llega a tiempo para eliminarlo. Se canta tiempo. El lanzador entra en la goma y hace la parada. La defensa quiere hacer la apelación en tercera sobre el corredor que inicialmente estaba sobre segunda. El lanzador sale de la goma legalmente, amaga para controlar al corredor en segunda y tira a tercera para apelar. El tiro del lanzador acaba fuera del campo. El corredor de segunda anota. ¿Puede hacer la defensa ahora la apelación en tercera sobre el corredor que inicialmente estaba en segunda base, cuando la bola está fuera del juego?

Decisión: No. El intento de eliminar al corredor inicialmente en segunda base en home y al bateador-corredor en segunda son hechos durante la acción continua y originada por la bola bateada, con lo que el equipo a la defensa no pierde el derecho a apelar. Una vez que la defensa "falla" (tira la bola fuera del terreno de juego) en su intento de hacer una apelación en tercera sobre el corredor que estaba inicialmente en segunda, pierde su derecho de hacer una apelación. Tirar la bola fuera del campo después del fin de la acción es considerado un intento de jugada.

(7) Sin corredores. El bateador conecta un doble pero no pisa la primera base. Se canta tiempo. El lanzador entra en la goma y hace la parada. La defensa hace la apelación en primera base. El lanzador sale de la goma legalmente y controla al corredor de segunda con un amago. El tiro del lanzador para la apelación supera al primera base pero permanece en juego. El corredor avanza a tercera mientras que se recoge la bola. ¿Puede hacer la defensa todavía la apelación en primera base?



Decisión: Sí. La bola está viva y en juego, si se recoge la bola y se hace la apelación directamente (no se hace ninguna jugada entre medias) la apelación está permitida.

(8) Corredor en primera, un out. El bateador conecta un sencillo. El corredor de primera no pisa la segunda y llega safe a tercera. Se canta tiempo. El lanzador entra en la goma y hace la parada. La defensa intenta hacer la apelación en segunda base. El lanzador sale de la goma legalmente. Para controlar al corredor de tercera amaga bajar a home. El lanzador, fuera de la goma, amaga un tiro a tercera. ¿Puede hacer la defensa todavía la apelación en segunda base?

Decisión: Sí. El intento de jugada en tercera sobre el corredor que estaba inicialmente en primera forma parte de una acción continua y originada que no anula la posibilidad de la defensa de hacer la apelación. El amago del lanzador para controlar al corredor de tercera no es considerado un intento de jugada. Entonces la defensa puede todavía hacer la apelación en segunda base.

(9) Corredor en primera, un out. El bateador conecta un home run. El corredor de primera no pisa la segunda base y el bateador corredor no pisa la primera. Después que ambos corredores han pisado home, el árbitro pone en juego una nueva bola. El lanzador coge su posición en la goma, se sale y, en el intento de hacer la apelación en primera manda la bola a la tribuna. El árbitro pone una nueva bola en juego y de nuevo el lanzador toma su posición en la goma y se sale. Esta vez quiere hacer la apelación en segunda base sobre el corredor que inicialmente estaba en primera. ¿Debe aceptar el árbitro la apelación?

Decisión: No. Si el lanzador tira la bola fuera del terreno de juego mientras hace una apelación esto será considerado un intento de jugada. Ninguna apelación posterior será permitida sobre ninguna otra base y sobre ningún otro corredor.

(10) Corredores en primera y tercera, un out. El corredor de primera roba con el lanzamiento. El bateador conecta un fly al exterior derecho que es atrapado para el segundo out. El corredor que robaba intenta volver después de la cogida, pero el exterior derecho tira y lo elimina en primera para el tercer out. El corredor de tercera base toca home antes que el tercer out sea hecho.

Decisión: La carrera vale. Esta es una jugada sobre el tiempo, **NO** es una jugada forzada.

(11) El bateador-corredor batea un roletazo y llega safe a primera pero no toca la base.

Decisión: La mecánica correcta para un árbitro es: cantar safe, indicando que ha llegado primero. Si la defensa apela tocando al corredor (o la base) antes que el corredor retorne a primera base, el bateador-corredor será declarado eliminado. Consultar la regla 7.08(j) comentario del Reglamento Técnico de Juego.

(12) ¿Puede un corredor volver para tocar una base saltada después del tercer out?

Respuesta: No.

Ejemplo: Corredor en segunda, dos outs. El bateador conecta un sencillo pero es eliminado mientras intenta llegar a segunda base. El corredor que estaba en segunda base llega a home antes del tercer out, pero no pisa el home. Después del tercer out en segunda, el corredor que no ha pisado home vuelve y toca home. La defensa, antes de salir del campo hace la apelación en home.



Decisión: Inicialmente la carrera vale (el corredor ha llegado a home antes del tercer out). No obstante, la apelación de la defensa será aceptada y el corredor es eliminado, por lo tanto no vale la carrera, ya que no ninguna carrera puede ser anotada después del tercer out. Consultar Regla 4.09(a) del Reglamento Técnico de Juego. De todos modos, si el corredor que no ha pisado home vuelve para tocar el plato y la defensa no hace la apelación, la carrera no vale porque ninguna carrera puede ser anotada después del tercer out.

Fundamental tener en mente los siguientes 3 conceptos fundamentales:

- (1) Ninguna carrera puede ser anotada en el curso de una acción en la cual el tercer out es hecho sobre el bateador-corredor antes de que éste llegue a primera;
- (2) Ninguna carrera puede ser anotada en el curso de una acción en la que el tercer eliminado es hecha en una jugada forzada;
- (3) El acto de un corredor precedente no puede influir sobre un corredor que sigue a menos que hubiera ya dos eliminados.

7.5. COGIDA – NO COGIDA EN EL DUGOUT O EN LA GRADA.

Para hacer una cogida legal, el defensor debe tener uno o ambos pies en el terreno de juego (incluso al borde del dugout) y ninguno de los dos pies **en el interior** del dugout o en otra superficie fuera del terreno de juego.

El comentario de la regla 6.05(a) del Reglamento Técnico de Juego, dice que un defensor podrá estirarse, pero no entrar, en el dugout para efectuar una cogida y si tiene controlada la bola, la cogida será validada. Un defensor, con el fin de efectuar la cogida de una bola bateada en foul, cerca del dugout o de otra área fuera del terreno de juego (como la grada), debe tener uno o ambos pies en contacto con la superficie de juego (incluso el borde del dugout) y ninguno de los pies puede estar en el interior del dugout o en cualquier área de fuera del terreno de juego. La bola está viva y en juego, a menos que el defensor, después de haber efectuado la cogida legal, caiga en el dugout o en otra zona fuera del terreno de juego. En este caso la bola queda muerta y los corredores avanzarán una base. Consultar el último párrafo de la sección 11.1.

Un defensor se considera en el dugout – y por lo tanto queda imposibilitado de hacer una cogida legal – cuando tiene uno o ambos pies en el interior en la superficie interna del dugout (por ejemplo sobre los asientos o sobre el pavimento del dugout) o si cae dentro del dugout sin que ninguno de los dos pies en contacto o sobre la superficie del juego. El borde del dugout (Ej. la parte superior del muro del dugout que está al mismo nivel que la superficie de juego) aunque sea de material distinto de la superficie de juego es considerado fuera del dugout y por lo tanto cumple con esta regla.

Ejemplo: un jugador que coge un fly con un pie sobre el borde y con el otro pie sobre el asiento interior del dugout será considerado que está dentro del dugout y la cogida no será válida. Otro caso es un jugador que coge un fly con un pie sobre el borde interno y el otro en el área sobre la grada o el pavimento del dugout, territorio que se considera que no es el interior del dugout.

En la reunión en home los árbitros deberán definir con los managers el límite de los dugout y de otras zonas eventuales de bola muerta.



NOTA: una bola que golpea un equipamiento que está en el borde del dugout queda muerta. Los equipos deben tener todo el equipamiento dentro del dugout.

Ejemplos:

- (1) El receptor coge un fly en zona foul pero por la inercia entra en el dugout. Mientras está en el dugout cae, pero con la bola en su posesión. **Decisión:** Cogida legal. Se canta “tiempo” y a todos los corredores se les concederá una base desde el momento del lanzamiento.
- (2) El receptor coge un fly en terreno foul sobre el terreno de juego, pero la inercia le hace entrar al dugout. Mientras está en el dugout al receptor se le cae la bola en el intento de tirarla. **Decisión:** Cogida legal. Se canta “tiempo” y todos los corredores avanzarán dos bases desde el momento en el que el receptor ha cogido la bola (momento del tiro).
- (3) El receptor coge un fly en territorio foul sobre el terreno de juego pero la inercia le lleva al dugout. Mientras está en el dugout el receptor cae y pierde la bola. **Decisión:** Foul.
- (4) El receptor coge un fly tirándose al suelo y rueda hasta el dugout después de haber cogido la bola. El receptor acaba dentro del dugout, pero en posesión de la bola. **Decisión:** Cogida legal. Se canta “tiempo” y todos los corredores avanzarán una base en el momento del lanzamiento.
- (5) Bases llenas, un out. El defensor coge la bola y la inercia lo lleva a la grada. ¿Puede el jugador tirar la bola para hacer una jugada? **Decisión:** No. Se canta “tiempo” y todos los corredores se le concede avanzar una base.

NOTA: Si un defensor efectúa una cogida legal en territorio foul y entrando en el dugout permanece de pie sin ayuda externa y sin apoyarse y sin pausa juega la bola con linealidad la bola está viva y en juego.

7.6. MOMENTO DEL LANZAMIENTO.

El **momento del lanzamiento** es definido como el momento en el que el movimiento del lanzador le obliga a lanzar la bola al bateador:

- Desde la posición de lado, se define como el momento en el que el lanzador inicia el movimiento natural asociado con el lanzamiento.
- Desde la posición de frente, se define como el momento en el que el lanzador comienza el movimiento asociado después que el lanzador ha completado la pausa, colocando las manos delante del cuerpo.

Un corredor que avanza mientras el lanzador está en contacto con la goma, se considera ésta como la última base legalmente tocada en el momento en el que el lanzador ha iniciado el movimiento de lanzar al bateador. El movimiento de lanzamiento es definido como cualquier movimiento que le obliga a lanzar la bola al bateador.

El movimiento preliminar conocido como “stretch” **no** se considera como el inicio del movimiento de lanzamiento.



7.7. ASIGNACIÓN DE BASES EN UN TIRO FALLADO.

Consulte la regla 7.05(g) del Reglamento Técnico de Juego que recoge la asignación de bases sobre una bola que se ha tirado fuera del terreno de juego. Para hacer tal asignación debe tener en mente los siguientes puntos:

- (1) Si el tiro es la primera jugada de un infield y el bateador-corredor no ha llegado a primera cuando el tiro ha sido hecho, corresponde asignar las bases **desde el momento del lanzamiento**.
- (2) Si el tiro es la primera jugada de un infield y todos los corredores, incluido el bateador-corredor han avanzado una base cuando ha sido hecho el tiro, corresponde asignar las bases por la **posición de los corredores en el momento del tiro**.
- (3) Si el tiro no es la primera jugada de un infield o el tiro es hecho por un outfield, corresponde asignar las bases **por la posición de los corredores en el momento del tiro**.

La frase “**cuando se ha efectuado el tiro fallado**” se entiende como el momento en el que la bola deja la mano del jugador y no cuando la bola tirada golpea el terreno, pasa al defensor que está recibiendo la bola o sale del terreno de juego.

Cuando el primer tiro ha sido hecho por un infield **después** que los corredores y el bateador han avanzado una base, la regla 7.05(g) del Reglamento Técnico de Juego dice que a los corredores se les concederán dos bases desde la posición en el momento del tiro. Esto puede suceder sobre un fly alto que un defensor trata de coger pero la bola cae, mientras que bateador y corredores han avanzado claramente una base; después en el intento de eliminar al bateador-corredor, que ya había pasado la primera base, el defensor tira la bola a la grada. A pesar de ser el primer tiro de un infield, los corredores, incluyendo al bateador-corredor, han avanzado una base antes del tiro, luego serán concedidas dos bases desde la última base tocada en el momento en el que se efectuado el tiro. Antes de conceder las dos bases , el árbitro tiene que verificar que todos los corredores, incluido el bateador-corredor, han avanzado una base antes que el tiro haya sido efectuado.

Cuando al corredor se le concede avanzar sin riesgo de ser eliminado porque la bola ha salido del terreno de juego, el corredor no está liberado de la obligación de tocar las bases asignadas y las bases intermedias.

En la asignación de las bases, el grupo debe recopilar los datos de todos los compañeros. Si existen dudas sobre la justa asignación, es recomendable juntarse el grupo arbitral.

7.8. BOLA DESVIADA FUERA DEL TERRENO DE JUEGO.

La regla 7.05(h) del Reglamento Técnico de Juego dice que cuando una bola **lanzada** es desviada por el receptor **directamente** fuera del terreno de juego, se concederá una base desde el momento del lanzamiento. De la misma forma, cuando un tiro del lanzador en contacto con la goma es desviado por un defensor y va **directamente** fuera del juego, se concederá una sola base.



Sin embargo, la regla establece también que si la **bola lanzada** (o tirada por el lanzador mientras está en contacto con la goma) sobrepasa al receptor (o a un defensor), permaneciendo en el terreno de juego, y **luego la patea o la desvía fuera del campo involuntariamente**, serán concedidas dos bases desde el momento del lanzamiento (o tiro del lanzador en contacto con la goma).

Si, a juicio del árbitro, un defensor **intencionalmente** patea o desvía una bola bateada o tirada fuera del terreno de juego, se concederán **dos bases desde el momento en el que la bola ha sido pateada o desviada**.

La siguiente lista recoge la concesión de bases hecha en caso de que la bola haya sido desviada fuera del terreno de juego:

- Si una bola lanzada es desviada por el receptor y va **directamente** fuera del terreno de juego, será concedida **una base desde el momento del lanzamiento**.
- Si una bola tirada por el lanzador mientras está en contacto con la goma es desviada por un defensor y va **directamente** fuera del terreno de juego, serán concedida **una base desde el momento del tiro**.
- Si una bola lanzada (o una bola tirada por el lanzador mientras está en contacto con la goma) sobrepasa al receptor (o un defensor), permaneciendo sobre el terreno de juego y **luego es pateada o desviada** fuera del terreno de juego (involuntariamente), serán concedidas **dos bases** desde el momento del **lanzamiento (o del tiro del lanzador en contacto con la goma)**.
- Si una bola tirada es desviada por un defensor y va **directamente** fuera del juego, serán concedidas dos bases desde el momento del lanzamiento en el caso de la primera jugada de un infield; de otra forma se concederán dos bases desde el tiro.
- Si una bola tirada sobrepasa a un defensor, permaneciendo sobre el terreno de juego y **después es pateada o desviada** fuera del terreno de juego (sin intencionalidad en ambos casos), serán concedidas dos bases desde el momento del tiro.
- Si un fly bueno es desviado en vuelo por un defensor y va fuera del terreno de juego en vuelo en territorio bueno es un home run.
- Si un fly bueno es desviado en vuelo por un defensor y va fuera del terreno de juego más allá de la línea de foul, serán asignadas dos bases desde el momento del lanzamiento.
- Si un defensor tiene el **control completo** de una bola bateada o tirada y luego la desvía o la patea fuera del terreno de juego, serán concedidas dos bases por la posición de los corredores en el momento en el que la bola ha sido pateada o desviada.
- Si un defensor tiene el completo control de una bola bateada o tirada y se le cae mientras está en zona de bola muerta o la bola cae y acaba fuera del terreno de juego, serán concedidas dos bases desde el momento en el que se cayó la bola.
- Si, a juicio del árbitro, un defensor **intencionalmente patea o desvía** una bola bateada o tirada fuera del terreno de juego, serán concedidas **dos bases desde el momento en el que la bola ha sido pateada o desviada**.

7.9. EQUIPAMIENTO FUERA DE LA POSICIÓN NORMAL TOCA UNA BOLA LANZADA, BATEADA O TIRADA.

Cualquier defensor que intencionalmente toca una **bola lanzada** con equipamiento fuera de posición normal (como la careta del receptor no puesta, gorra no puesta, etc.) dará derecho a todos los corredores de avanzar **una base**, sin riesgo de ser eliminado, desde el momento en el que la bola ha sido tocada. La bola está viva y en juego y los corredores pueden avanzar más allá de la base señalada a su riesgo.

Ejemplo:

Corredor en primera, el lanzador lanza al bateador, la bola llega al receptor que se le cae a unos metros. El receptor, viendo que el corredor no tiene intención de avanzar, con tranquilidad recoge la bola con la careta.

Decisión: al corredor se le concederá avanzar una base sin peligro de ser eliminado. La bola está viva y en juego y los corredores pueden avanzar más allá de la base señalada a su riesgo.

Cualquier defensor que intencionalmente toca **una bola bateada en o sobre el territorio bueno** con una parte del equipamiento fuera de la posición normal dará derecho a todos los corredores, incluido el bateador-corredor, de avanzar **tres bases** desde el momento en el que momento ha sido tocada, sin peligro de ser eliminados. La bola está viva y los corredores pueden avanzar más allá de la base concedida a su riesgo.

Cualquier defensor que intencionalmente toque una bola bateada en territorio **foul** que, a juicio del árbitro, tiene una oportunidad de ser buena, con una parte del equipamiento fuera de su posición normal dará derecho a todos los corredores, incluido el bateador-corredor, de avanzar **tres bases** desde el momento en el que la bola ha sido tocada, sin peligro de ser eliminados. La bola está viva y los corredores pueden avanzar más allá de la base asignada a su riesgo.

Si un defensor intencionalmente toca una bola bateada en zona foul que, a juicio del árbitro, claramente no tenía ninguna posibilidad de ser una bola buena, el árbitro cantará foul ball.

Cualquier defensor que intencionalmente toca una bola tirada con una parte del equipamiento fuera de la posición normal dará derecho a todos los corredores de avanzar dos bases desde el momento en el que la bola ha sido tocada, sin peligro de ser eliminados. La bola está viva y en juego y los corredores podrán avanzar más allá de la base concedida a su riesgo.

NOTA: la condición necesaria para la aplicación de esta regla es que la bola bateada, lanzada o tirada sea tocada con un elemento del equipamiento del defensor fuera de su posición normal. Si un defensor intencionalmente tira el guante hacia la bola bateada, lanzada o tirada y no la golpea, no habrá violación y el juego continuará normalmente. Hay que tener en cuenta que la sanción no se aplica si el guante del defensor sale de la mano por la fuerza de la bola bateada o tirada, o si el guante se sale de la mano cuando el defensor está haciendo un esfuerzo para hacer una cogida legal.

Consultar también la regla 7.05(c) del Reglamento Técnico de Juego.



7.10 LA BOLA SE METE EN EL UNIFORME DE UN JUGADOR.

Si una bola bateada o tirada inadvertidamente se mete dentro del uniforme de un defensor o de un coach (o se incrusta en la careta o peto del receptor), el árbitro deberá catar “tiempo”. Ahora deberá, usando el sentido común, posicionar a todos los corredores de la manera que, a su juicio, hubieran quedado en la jugada si la bola no hubiera salido del juego.

En ningún caso podrán ser señaladas eliminaciones o acciones similares.

Lógicamente esta interpretación no se aplica a aquellas situaciones en las que una bola bateada o tirada se que queda incrustada en el guante de un defensor. En estos casos, la bola está viva y en juego. Un defensor puede legalmente tirar el guante con lo bola viva incrustada dentro. Cualquier defensor en posesión del guante que contiene la bola será considerado en posesión de la bola. Un defensor puede legalmente tocar un corredor o una base mientras está en posesión del guante con la bola incrustada dentro.

7.11. RETOCAR LAS BASES CUANDO LA BOLA ESTÁ MUERTA.

Mientras la bola está muerta, ningún corredor puede retornar a tocar una base saltada o una que ha dejado con adelanto después de haber avanzado y haber tocado la **base siguiente** a la base saltada. Un corredor puede retornar a una base saltada (o a una que ha dejado con adelanto) mientras la bola está muerta si no ha tocado la **siguiente base**. Un corredor puede, obviamente, volver a cualquier base no pisada (o dejada con adelanto) mientras la bola está en juego a menos que el corredor siguiente haya anotado la carrera. Consultar la regla 7.10(b) del Reglamento Técnico de Juego.

La “**base sucesiva**” o la “**siguiente base**” en esta sección se refiere a la posición del corredor en el momento en el que la bola ha salido del juego.

Si el corredor ha tocado la “**siguiente base**” e intenta retornar a tocar una base saltada o que ha dejado con adelanto, el árbitro no debe intervenir de ningún modo pero debe tener en mente que después que el corredor ha tocado la “**base siguiente**”, volver a tocar la base saltada o que ha dejado con adelanto no tiene mucho sentido. El árbitro no podrá impedir físicamente el corredor hacerlo. Sin embargo, el corredor volviendo a tocar no corrige el hecho de que había dejado de tocar o que había salido con adelanto de la base en cuanto, cuando la bola está muerta, el corredor solo puede corregir su error antes de haber tocado la base siguiente. Consulte la regla 7.10(b) del Reglamento Técnico de Juego.

EJEMPLOS:

- (1) El bateador batea un home run pero no pisa la segunda base (la bola está muerta).
Decisión: El bateador-corredor puede volver a segunda base para corregir su error **antes** de que haya tocado la tercera; si el bateador-corredor pisa tercera base no podrá volver a segunda, y si el equipo en defensa apela, el bateador-corredor declarado eliminado en segunda.
- (2) El bateador batea una bola sobre el segunda base que tira a la grada (la bola está muerta); al bateador-corredor se le concede la segunda base por el tiro malo, pero no pisa la primera.



Decisión: Aunque el árbitro ha concedido la segunda base al bateador-corredor por el tiro malo, el bateador-corredor tiene que tocar la primera base antes de tocar la segunda. Si el bateador-corredor no vuelve a primera base, antes de tocar la segunda, puede ser eliminado por una apelación.

- (3) El bateador conecta un sencillo al exterior derecho pero no pisa la primera. El exterior derecho rápidamente tira a la primera base en el intento de eliminar al bateador-corredor que ha girado hacia segunda, pero su tiro acaba en el dugout.

Decisión: al bateador-corredor se le concede la tercera base. No obstante, el bateador-corredor debe retornar a tocar la primera base, antes de tocar la segunda. Mientras la bola está muerta, el bateador-corredor puede volver a volver a primera para corregir su error antes de haber llegado a la segunda, si toca la segunda no puede retornar a primera, y si la defensa apela, será declarado eliminado en primera.

- (4) Corredor en segunda, sin eliminados. El bateador conecta un fly al exterior central que la coge para el primer eliminado. El corredor de segunda deja la base con adelanto y lega safe en tercera con el tiro del exterior, terminando la bola en el dugout.

Decisión: Al corredor se le concede home. El corredor, mientras la bola está muerta debería retornar a segunda base para tocarla. Pero, visto que ya había tocado la tercera base antes que la bola saliese del juego, el corredor tiene que tocar la segunda antes de tocar home (la base sucesiva). Si el corredor pisa home no puede volver a segunda y la defensa hace la apelación será declarado eliminado.

- (5) Corredores en primera y segunda, sin eliminados. El bateador conecta un fly largo que es cogido por el exterior derecho. El corredor de segunda estaba corriendo cuando la bola ha sido bateada, sin hacer el pisa y corre y llega hasta tercera. Después que el corredor de segunda ha pisado la tercera, el exterior derecho tira para intentar eliminar al corredor de primera que está volviendo a la base. El tiro del defensor acaba fuera del terreno de juego. El árbitro canta “tiempo” y concede a los corredores home y tercera base. Cuando el árbitro canta “tiempo” el corredor de segunda está entre tercera y home y el de primera entre segunda y primera. En este punto el manager le manda al corredor de segunda (el que está entre tercera y home) volver atrás a retocar la segunda. ¿Le puede ser permitido o el corredor se considera que está en la “base siguiente” a la base que ha dejado con adelanto?

Decisión: Al corredor le es permitido volver a la segunda base mientras la bola está muerta. Cuando la bola sale del juego el corredor de segunda había sobrepasado la tercera (está entre tercera y home). La “base sucesiva” del corredor es home. Mientras la bola está muerta puede retornar a segunda y retocarla en cualquier momento antes de pisar el home. No obstante, si el corredor avanza y toca el home mientras la bola está muerta **no** puede volver a tocar la segunda.

- (6) Corredor en primera, un out. “Hit and run”. El bateador conecta una línea sobre el interbase, que coge la bola al vuelo para el segundo eliminado. El tiro del interbase a primera acaba en la grada. El corredor inicialmente en primera está entre primera y segunda cuando se efectúa el tiro fallado que sale del terreno de juego.

Decisión: Al corredor se le concede la tercera base. Sin embargo, mientras la bola está muerta, el corredor debe volver a retocar la primera base, antes de tocar la segunda para ir a tercera. Si el corredor toca la segunda, no podrá volver a primera, y si la defensa apela será declarado out.



(7) Corredor en primera, “hit and run”. El bateador conecta un fly por la izquierda que es cogido. El corredor avanzando toca la segunda pero falla en tocarla al volver hacia atrás hacia la primera. El tiro mientras el corredor vuelve termina en la grada. Cuando se hizo el tiro fallado el corredor estaba entre la primera y la segunda.

Decisión: Al corredor le será asignada la tercera base. Si el corredor retoca la primera base y después la segunda y avanza a tercera, su fallo de no tocar la segunda base retornando hacia la primera es “correcta” según la teoría por la cual tocando correctamente en última instancia las bases se corrige cualquier error precedente.

7.12. ASIGNACIÓN DE BASES EN CASOS PARTICULARES.

Jugada: Corredor en primera, un out. El bateador es eliminado por un fly al exterior izquierdo: dos outs. El corredor de primera creyendo que había dos outs se encuentra entre la segunda y la tercera cuando la bola ha sido cogida. El tiro del exterior a primera acaba en el dugout. El corredor está entre la segunda y la tercera cuando se ha hecho el tiro fallado.

Decisión: Al corredor inicialmente le será asignado home (dos bases desde su posición en el momento del tiro). No obstante, mientras la bola está muerta, el corredor debe volver a retocar la primera base. Además, visto que el corredor estaba entre la segunda y la tercera cuando la bola sale del juego, debe retocar la primera antes de llegar a **tercera base** (la base sucesiva). Si el corredor toca la tercera, no podrá volver a primera. Y si la defensa apela, el corredor es eliminado en primera. No obstante, si el corredor vuelve y retoca la base antes que llegue a tercera, le será asignada la tercera base (dos bases desde su base inicial).

Un corredor después de una cogida debe retocar su base de partida, aún cuando se hayan asignado bases adicionales. El corredor puede retocar mientras la bola está muerta (teniendo en cuenta que debe hacerlo antes de llegar a la base sucesiva – ver sección 7.11), y la concesión de bases es efectuada a partir de la base que ocupaba inicialmente. Ver regla 7.05(i) del Reglamento Técnico de Juego.

7.13. LOS CORREDORES QUE AVANZAN SOBRE UNA CUARTA BOLA.

La regla 6.08(a) del Reglamento Técnico de Juego dice que un bateador a la que se la asignado la primera base a causa de una base por bolas debe ir a primera y tocarla antes que los otros corredores sean forzados a avanzar. Esto se aplica cuando las bases están llenas y cuando un sustituto corredor entra en el juego.

La regla 6.08 del Reglamento Técnico de Juego da derecho al bateador de llegar a la primera base sin peligro de ser eliminado siempre y cuando **avance y toque la primera base**. El mismo razonamiento se aplica a un corredor que está forzado a avanzar a causa de una base por bolas al bateador. Si, avanzando, el corredor piensa que puede hacer una jugada y va más allá de la base **antes o después** de haberla tocado, puede ser eliminado **al ser tocado** por un defensor. Si el corredor no toca la base a la que tiene derecho e intenta avanzar **más allá** de la base, la defensa puede eliminar al corredor tocándolo o **tocando la base** que el corredor se ha saltado, como está previsto en la regla 7.04(d) del Reglamento Técnico de Juego.

NOTA: al bateador-corredor no le está prohibido correr más allá de la primera base en una base por bolas (Explicación: el bateador-corredor puede correr más allá de la primera base en



una base por bolas y no está en peligro de ser eliminado a cambio de que retorne inmediatamente a la primera base). Ver la regla 7.08(c), (j) y 7.10(c).

7.14. AL CORREDOR FORZADO A HOME LE SERÁ PERMITIDO ANOTAR DESPUÉS DEL TERCER OUT.

Un corredor forzado a avanzar sin peligro de ser eliminado puede avanzar más allá de la base a la que tiene derecho, a su riesgo. Si estos corredores, forzados a avanzar, son eliminados, y es el tercer out, antes que un corredor que le precede, también forzado a avanzar, toque el home, la carrera vale. Ver la regla 7.04(b) del Reglamento Técnico de Juego.

Jugada: 2 outs, bases llenas, el bateador obtiene una base por bolas, pero el corredor de la segunda sobrepasa la tercera por exceso de celo y es eliminado al ser tocado antes que el corredor de tercera toque el home.

Decisiones: Aunque había 2 outs, dado que la carrera es forzada por una base por bolas y todos los corredores deben avanzar y tocar la base siguiente, la carrera vale.

7.15. ABANDONO DE LA LÍNEA DE BASES.

Según la regla 7.08(a), si un corredor que después de haber llegado a la primera base deja la base yendo hacia el dugout o a su posición defensiva creyendo que no hay más jugadas, puede ser declarado eliminado si, a juicio del árbitro, el acto del corredor puede ser interpretado como una renuncia a la base conseguida. Aunque el corredor sea declarado out, la bola permanece en juego para los otros corredores.

Esta regla se aplica también en las siguientes jugadas:

- (1) 1 out, corredor en segunda, marcador empatado en la última mitad de un extra inning. El bateador batea un home run que le da la victoria al equipo. El corredor de segunda toca la tercera y, pensando que con el home run automáticamente su equipo obtiene la victoria, se dirige hacia el dugout mientras el bateador-corredor corre por las bases.
Decisión: En este caso, el corredor debe ser declarado out “por haber renunciado a llegar a la siguiente base” y al bateador-corredor le será permitido continuar su camino por las bases para hacer válido el home run. Si hubiera habido 2 outs, el home run no habría valido. Consulte la regla 7.12. del Reglamento Técnico de Juego. **Esto no es una jugada de apelación.**
- (2) Un corredor, creyendo haber sido eliminado sobre su llegada a tercera, va hacia el dugout recorriendo una cierta distancia, lo que sugiere que sea eliminado.
Decisión: El corredor deberá ser declarado eliminado por haber abandonado la base.

Según la regla 6.09(b) del Reglamento Técnico de Juego, un bateador **eliminado por un tercer strike no cogido será tratado de forma distinta** de lo dicho para las dos jugadas descritas antes:

Un bateador que no se da cuenta que el tercer strike no ha sido cogido, y que no corre hacia la primera, **será declarado eliminado cuando deja la zona de tierra que rodea al home.**



En el caso en el que un bateador strike.out, sobre un tercer strike no cogido, que no hace ningún intento de avanzar en un razonable lapso de tiempo deberá ser eliminado.

Los árbitros deben prestar atención a la situación al tiempo en que se produce una jugada a cuando un corredor renuncia a la conquista de la base, como se demuestra en la siguiente jugada:

Jugada: Bases llenas, 2 outs, marcador empatado en la parte baja del noveno inning. El bateador conecta un home run. El corredor de segunda, pensando que el home run automáticamente pone fin al partido, deja la línea de bases y va hacia el dugout, El corredor de segunda es declarado eliminado antes que el corredor de tercera llegue home. Los otros corredores continúan su carrera por las bases.

Decisión: Ninguna carrera vale; el tercer out es hecho antes que el corredor de tercera llegue a home. El partido continúa empatado.

NOTA: Si hubiera habido menos de dos outs, el partido se habría terminado en el momento en el que la carrera de la victoria es anotada. Consulte también la regla 4.09(b) y 4.11(c) del Reglamento Técnico de Juego.



CAPÍTULO 8: INTERFERENCIA

8.1. INTERFERENCIA OFENSIVA.

La interferencia ofensiva es un acto del equipo al bate que interfiere, obstaculiza, impide, molesta, dificulta o confunde a cualquier defensor que está intentando una jugada. Si el árbitro declara al bateador, al bateador-corredor o a un corredor, eliminado por la interferencia, el resto de los corredores deben volver a la última base que, a juicio del árbitro, habían tocado legalmente al momento de la interferencia, a menos que la regla prevea lo contrario.

Si un corredor no evita a un defensor que está intentando recoger una bola bateada o si un corredor molesta a un defensor que está intentando hacer una jugada sobre una bola bateada, el corredor será declarado por interferencia.

Según el Reglamento Técnico de Juego, un defensor está “protegido” mientras:

- Está en el acto de coger una bola bateada.
- Está efectuando un doble play después de haber recogido una bola bateada.

Un corredor que ha molestado a un defensor que está intentando hacer una jugada sobre una bola bateada es eliminado ya sea por haber molestado de forma intencional o no.

Un corredor puede entrar en contacto con un defensor que está intentando tocarlo pero **no** puede usar sus manos o brazos para cometer una acción antideportiva (como frenar, placar, darle una patada a la bola intencionalmente, dar un puñetazo o una patada, etc.). Además, si a juicio del árbitro, tal acción intencional ha evitado una doble eliminación, el árbitro deberá declarar out también al bateador-corredor (consulte también la sección 8.3). Y, según la gravedad de la infracción, el jugador podrá ser sujeto de expulsión.

Según el Reglamento Técnico de Juego, si un corredor o bateador-corredor entra en contacto con uno o más defensores mientras intentan recoger una bola bateada, el árbitro deberá determinar qué defensor tiene derecho a beneficiarse de esta regla y no deberá declarar eliminado al corredor por entrar en contacto con el defensor que según el árbitro no está recogiendo la bola. Consulte la regla 7.09(j) del Reglamento Técnico de Juego.

Si el árbitro declara al bateador, bateador-corredor, o un corredor eliminado por interferencia, el resto de corredores deberá volver a la última base que, a juicio del árbitro, ha sido legalmente lograda en el momento de la interferencia a menos que no esté previsto lo contrario según el Reglamento Técnico de Juego.

Ejemplos:

Jugada: En un “corre-corre” entre tercera y home, el corredor de segunda base ha avanzado hasta la tercera mientras el corredor del “corre-corre” es eliminado por interferencia ofensiva.

Decisión: El árbitro deberá hacer retornar al corredor que ha llegado a tercera base a segunda. Esto es porque la tercera base pertenecía legalmente al corredor atrapado, el corredor



siguiente no ha conseguido legalmente la tercera base en el momento de la interferencia y debe por tanto retornar a la última base legalmente conseguida (segunda base).

Jugada: En un “corre-corre” entre tercera base y home, el corredor de primera está avanzando y está sobre la segunda base cuando el corredor del “corre-corre” es eliminado por interferencia ofensiva.

Decisión: El árbitro deberá permitir al corredor permanecer en segunda base. Esto es porque en una interferencia todos los corredores deben retornar a la última base legalmente lograda en el momento de la interferencia.

8.2. INTERFERENCIA INTENCIONADA.

La regla 7.09(f) y (g) han sido incluidas en el Reglamento Técnico de Juego para añadir una sanción posterior cuando un corredor o el bateador-corredor deliberadamente e intencionalmente interfiere con una bola bateada o con una defensor en el acto de recoger una bola bateada privando al equipo en defensa de la oportunidad de hacer una doble eliminación. Hay que tener en mente que para aplicar esta regla el corredor o bateador-corredor debe interferir **INTENCIONALMENTE** con el **claro intento de impedir la oportunidad de una doble eliminación.**

- **En el caso de interferencia por parte del corredor será eliminado también el bateador-corredor.**
- **En el caso de interferencia por parte del bateador-corredor, será eliminado también el corredor más cercano a home.**

La regla 6.05(m) ha sido añadida en el Reglamento Técnico de Juego “para penalizar al equipo en ataque por deliberadas e injustificadas acciones antideportivas del corredor que se aleja de la línea de bases con el claro propósito de chocar con el defensor que trata de hacer una doble eliminación, en lugar de intentar llegar a la base”.

Si, a juicio del árbitro, un corredor interfiere deliberadamente con un defensor que está **intentando coger una bola tirada** o con un defensor que está **intentando tirar una bola** con la clara intención de privar a la defensa de la oportunidad de hacer una doble eliminación, el árbitro deberá declarar eliminado al corredor por la interferencia y declarar también eliminado al bateador-corredor por la interferencia de su compañero de equipo.

DIRECTRICES:

Deslizándose en una base, el corredor debe ser capaz de llegar a la base con las manos o los pies.

Un corredor que a juicio del árbitro entra en contacto o intenta entrar en contacto con un defensor cuando se desliza sin el fin de alcanzar y tocar la base puede ser declarado out por la interferencia y, cuando sea apropiado, puede ser declarada una doble eliminación.

NOTA: “entra o trata de entrar en contacto” significa que no es necesario un contacto físico, pero lo intenta.



Cada cambio de dirección hecho por el corredor para entrar en contacto con el defensor deberá ser considerado interferencia.

Si un corredor se desliza o rueda esto no constituye un “bloqueo” a menos que entre en contacto con el defensor antes que se deslice por el suelo. Si el contacto inicial se produce con el defensor en vez de con el suelo con el propósito de evitar una doble eliminación, esto es un “bloqueo”.

Si un corredor permanece en su camino y demuestra con su acción el intento de llegar safe a una base no será interferencia.

Si se produce un “**contacto legal**” antes, después, sobre o al lado de la base no será interferencia.

Por “**contacto legal**” se entiende un contacto que no viola ninguna regla, no es una interferencia ni una obstrucción, es una jugada.

EJEMPLOS:

- (1) Bases llenas, sin outs, roletazo por el interbase. Previendo una doble eliminación, el corredor de segunda intencionalmente se choca con el interbase, cuando está tratando de tirar a segunda base.

Decisión: el corredor de segunda es culpable de haber interferido intencionalmente con un defensor con el claro objetivo de privar a la defensa de la oportunidad de hacer una doble eliminación. El corredor de segunda será declarado eliminado así como el bateador-corredor. Los corredores retornan a primera y tercera.

- (2) Corredores en primera y tercera, sin eliminados. El corredor de primera está robando cuando el bateador conecta un roletazo al interbase. Previendo una doble eliminación, el corredor de primera rueda intencionalmente contra el segunda base que está en segunda esperando el tiro del interbase.

Decisión: el corredor de primera ha interferido intencionalmente con el defensor con el claro objetivo de privar a la defensa de la oportunidad de hacer una doble eliminación. El corredor de primera será declarado eliminado, así como el bateador-corredor. El corredor retorna a tercera.

- (3) Bases llenas, sin eliminados, roletazo por el interbase, que tira a segunda para eliminar al corredor de primera. Previendo una doble eliminación, el corredor de primera intencionalmente se barre fuera de la línea de bases y choca con el segunda base que está tirando a primera. El corredor no tiene posibilidad de tocar la segunda base ni con sus manos ni con los pies.

Decisión: El corredor ha interferido intencionalmente con el defensor con el claro intento de privar a la defensa de la oportunidad de hacer una doble eliminación. EL bateador corredor será eliminado por la interferencia del corredor, y los corredores volverán a segunda y tercera. En este ejemplo si el corredor **no** hubiera sido declarado eliminado y el corredor ha interferido intencionalmente como se ha descrito arriba, entonces el corredor y el bateador serán declarados eliminados.



- (4) Corredor en primera, sin eliminados. El bateador conecta un roletazo por segunda base que intenta tocar al corredor. El corredor, a juicio del árbitro, intencionalmente intenta hacer caer la bola del guante del defensor para evitar una doble eliminación.

Decisión: El corredor ha interferido intencionalmente con el defensor con el claro objetivo de privar a la defensa de la oportunidad de hacer una doble eliminación. El corredor de primera será eliminado así como el bateador-corredor.

En la interferencia el árbitro debe evaluar la intención del corredor. Si el árbitro considera que el corredor interfiere intencionalmente con el claro intento de privar a la defensa de la oportunidad de hacer una doble eliminación, el árbitro deberá declarar eliminado tanto al corredor como al bateador-corredor. Si no fuese este el caso, el árbitro deberá declarar eliminado solo al corredor. No obstante, si el corredor ha sido ya eliminado, entonces el corredor sobre el que la defensa estaba intentando hacer la jugada deberá ser eliminado. Consulte la regla 7.09(e) del Reglamento Técnico de Juego.

8.3. UNA BOLA BATEADA GOLPEA AL CORREDOR.

La frase “una bola bateada buena sobrepasa un infield y toca a un corredor que está detrás” se refiere a una bola que pasa entre las piernas de un infield o a su lado y golpea a un corredor que está detrás. Regla 7.09(k) y 5.09(f) del Reglamento Técnico de Juego.

Un corredor es eliminado después que la bola bateada ha pasado a un infield y lo golpea en una situación donde *otro infield tiene la posibilidad de jugar la bola* **SOLO** cuando la bola **PASA** al primer infield sin ser tocada o desviada por él. Este concepto **NO SE APLICA** si la bola es tocada o desviada por el primer infield, **tampoco cuando otro infield tiene la posibilidad de jugar la bola.**

En otras palabras, después que una bola ha sido tocada (desviada) por un infield (incluso el lanzador), si golpea a un corredor (sin intencionalidad por parte del corredor), la bola está viva y en juego, aunque si otro infield esté en posición para jugar la bola. Ver la regla 5.09(f) y 7.09(k) del Reglamento Técnico de Juego.

La razón de esto es que al corredor no se le puede pedir que evite una bola desviada mientras corre y no se arriesgue a ser declarado out por haber sido golpeado por una bola desviada. Está claro que el corredor puede ser culpable de una interferencia intencionada aún cuando un infield haya desviado la bola, si el corredor desvía intencionalmente la bola o se deja golpear, aún cuando tenía la oportunidad de evitar la bola. El hecho de que la bola haya sido desviada por un infield no debe ser usado como excusa por un corredor por interferir intencionadamente con la jugada. Consulte la regla 7.09(f) y (g) del Reglamento Técnico de Juego.

Después que una bola bateada ha sido tocada (desviada) por un infield, si la bola golpea un corredor (involuntariamente por parte del corredor), esta bola está en juego a pesar de que haya otro infield en posición de jugar la bola. Este **no** es el caso de un defensor que **está jugando la bola**. Si una bola bateada es desviada por un infield y otro infield está jugando la bola, el corredor tiene que evitar al defensor. Si el corredor interfiere con el defensor que está haciendo una jugada – aunque la bola haya sido tocada por otro defensor – el corredor será



declarado eliminado. Según la regla, un defensor que está haciendo una jugada sobre una bola bateada tiene la preferencia.

Por otro lado, si una bola bateada sobrepasa a un infield (excepto el lanzador) *sin tocar al defensor* y después golpea un corredor inmediatamente detrás del defensor, el árbitro tiene que determinar si otro infield tenía la posibilidad de jugar la bola. Si a juicio del árbitro otro infield **tiene** la posibilidad de jugar la bola, el corredor será **eliminado**. Si a juicio del árbitro **ningún otro infield tiene** la posibilidad de hacer una jugada, la bola está viva y **en juego**.

EJEMPLOS:

- (1) Corredor en segunda, un out. El bateador batea un roletazo al hueco. El tercera base falla al ir a coger la bola dentro de la hierba, mientras el interbase va hacia el hueco y el corredor avanza. La bola pasa al tercera base sin que la toque y golpea al corredor. El interbase tenía la posibilidad de jugar la bola.

Decisión: el corredor de segunda es out y al bateador-corredor se le concede la primera. La bola ha pasado un infield, que no era el lanzador, pero no ha sido tocada antes de golpear al corredor. No obstante, otro infield detrás del corredor ha sido privado de la oportunidad de jugar la bola.

- (2) Corredor en segunda, un out. El bateador conecta un roletazo por el hueco. El tercera base está esperando la bola dentro de la hierba, mientras el interbase cubre el hueco y el corredor avanza. La bola es desviada por el tercera base en dirección al interbase. El interbase tiene la posibilidad de jugar la bola, pero ésta golpea al corredor impidiendo la jugada.

Decisión: el corredor de segunda no es eliminado y la bola está viva y en juego (asumiendo que ha sido de forma involuntaria por parte del corredor). El hecho que, si la bola no hubiera golpeado al corredor, el interbase podría haber jugado la bola no se tiene en consideración en cuanto la bola ha sido desviada por el primer infield.

- (3) Corredor en primera, un out. El corredor roba sobre el lanzamiento. El bateador conecta un roletazo hacia el lanzador. El lanzador desvía la bola en dirección al segunda base que tiene una ocasión de jugar la bola, pero ésta golpea al corredor antes de llegar al segunda base.

Decisión: el corredor de primera **no** es eliminado; la bola permanece viva y en juego (asumiendo que es un acto involuntario del corredor). *Compara esta jugada con la siguiente.*

- (4) Corredor en primera, un out. El corredor roba sobre el lanzamiento. El bateador conecta un roletazo hacia el lanzador. El lanzador desvía la bola en dirección al segunda base. Mientras el corredor va directo hacia la segunda base sin intencionalidad choca con el segunda base que estaba intentando jugar la bola desviada.

Decisión: Interferencia y el corredor de primera será eliminado. Aunque sea desviada, es una bola bateada y el corredor tiene que evitar al defensor que está jugando la bola. Al bateador-corredor le corresponde la primera base.

- (5) Corredores en primera y segunda, ambos salen al robo. El bateador amaga un toque, el primera base y el tercera entran y el interbase va a cubrir la tercera. El bateador hace swing en el último momento y conecta un roletazo hacia la posición del interbase.



Después de haberse movido el interbase para cubrir la tercera, ningún infield puede jugar la bola. La bola golpea al corredor que avanza desde segunda.

Decisión: El corredor de segunda es declarado eliminado por haber sido golpeado por una bola bateada. El bateador-corredor va a primera. En esta acción se considera que la bola no había sobrepasado a ningún defensor.

- (6) Corredores en primera y segunda, primer base y tercera entran por un toque mientras ambos corredores salen al robo. El bateador amaga el toque pero hace swing en el último momento y batea una bola que pasa por encima de la cabeza del tercera base que ha entrado. La bola golpea al corredor que está avanzando desde segunda. Dos casos: (a) asumimos que el interbase está en posición de jugar la bola; (b) asumimos que el interbase no está en posición de jugar la bola.

Decisión: En la situación (a), el corredor de segunda es declarado eliminado. En esta acción se considera que la bola había sobrepasado al tercera base, pero otro defensor tiene la posibilidad de hacer una jugada. En la situación (b), la bola está viva y en juego. En esta acción se considera que la bola había sobrepasado al tercera base pero ningún otro infield tiene la posibilidad de hacer una jugada.

- (7) Corredor en primera base, "hit and run". El bateador batea un roletazo sobre la posición del segunda base (que ha dejado descubierta su posición por ir a cubrir la segunda base). El roletazo golpea al corredor que avanza desde primera base.

Decisión: El corredor de primera es eliminado por ser golpeado por una bola bateada. Al bateador-corredor se le concede la primera base. En esta acción se considera que la bola no había sobrepasado a ningún infield.

- (8) Corredor en primera, un out. El corredor roba en el lanzamiento. El bateador conecta un roletazo por el lanzador. El lanzador desvía la bola hacia el segunda base que tiene la posibilidad de jugar la bola. La bola golpea al corredor antes que ésta llegue al segunda base. La bola después de haber golpeado al corredor termina en el guante del interbase por una carambola que tira a primera y elimina al bateador-corredor mientras el corredor golpeado llega a segunda.

Decisión: La bola permanece viva y en juego (asumiendo que sea involuntaria la acción del corredor que estaba en primera). El bateador-corredor es eliminado y al corredor de primera se queda en segunda.

- (9) Corredor en primera, el defensor de primera está colocado delante del corredor. El bateador conecta un roletazo justo fuera del alcance del primera base al que le pasa por la derecha. Después la bola golpea al corredor.

Decisión: En esta acción se considera que la bola había sobrepasado a un infield. El árbitro debe juzgar si otro infield tiene la posibilidad de jugar la bola. Si el árbitro considera que existe esa posibilidad entonces el corredor será eliminado. Si el árbitro considera que no existe esta posibilidad, la bola está viva y en juego.

- (10) Bases llenas, sin eliminados. La defensa juega dentro. El bateador conecta un roletazo fuerte que es desviado por el tercera base en dirección al interbase. El corredor de segunda, viendo que el interbase tiene claramente una buena oportunidad de jugar la bola, se deja golpear. La bola rebota al exterior izquierdo y todos los corredores corren.

Decisión: El corredor de la segunda base ha interferido intencionalmente con una bola bateada con la intención de evitar una doble eliminación. El corredor de segunda es



eliminado así como el bateador corredor. Los otros corredores vuelven a primera y tercera. El corredor de segunda ha violado la regla 7.09(f) del Reglamento Técnico de Juego.

- (11) Corredor en tercera, sin eliminados. El bateador conecta un roletazo fuerte por la línea de foul de la izquierda que golpea al corredor en territorio bueno mientras está todavía en contacto con la tercera base. El corredor no ha intentado interferir intencionalmente y el tercera base y el tercera base está jugando detrás de él.

Decisión: El corredor es eliminado. La bola está muerta y al bateador-corredor se le concede la primera base. Que el corredor esté en contacto con la base cuando es golpeado por una bola bateada no influye en la jugada (con la excepción de cuando el corredor es golpeado en un infield fly mientras está sobre la base).

- (12) Corredor en segunda base, sin eliminados. El bateador conecta la bola por la línea de foul de tercera. El lanzador y el tercera base dejan rodar la bola esperando que salga foul. La bola continúa rodando a lo largo de la línea en territorio bueno con el lanzador y el tercera base siguiéndola. La bola llega y pega en la base y después golpea al corredor de segunda que ha llegado a tercera.

Decisión: Aunque la bola técnicamente no ha pasado un defensor, la bola está viva y en juego ya que los defensores han tenido la oportunidad de jugar la bola, pero han decidirlo no hacerlo. El corredor no es out en esta situación.

RESUMIENDO:

Un corredor es eliminado cuando es golpeado por una bola bateada **a menos que:**

- (1) La bola sea tocada por un infield incluido el lanzador; o
- (2) La bola ha pasado a un infield, excluido el lanzador (ej. Pasa bajo las piernas de un infield o pasa dentro del alcance de un infield que intenta coger la bola) **y** ningún otro infield tiene la posibilidad de hacer jugada con la bola.

Un corredor tiene que intentar evitar un defensor que está intentando de hacer una jugada sobre una bola bateada, aunque la bola haya sido desviada por otro defensor.

8.4. EL CORREDOR INTERFIERE MIENTRAS ESTÁ EN CONTACTO CON UNA BASE.

Si un corredor está en contacto con una base legalmente conseguida cuando interfiere con un defensor que está intentando hacer una jugada sobre una bola bateada, el corredor no deberá ser eliminado a menos que, a juicio del árbitro, tal interferencia sea **intencional** (no cambia que esté en territorio bueno o foul). Si el árbitro declara la interferencia intencional deberá ser aplicada la siguiente sanción: con menos de dos outs, el árbitro declarará eliminado tanto al corredor como al bateador-corredor; con dos eliminados, el árbitro declarará eliminado al bateador. Ver la regla 7.08(b) del Reglamento Técnico de Juego.

8.5. UN INFIELD FLY GOLPEA UN CORREDOR SOBRE LA BASE.

Si un corredor está en contacto con su base cuando es golpeado por un infield fly, no será eliminado, aunque lo sea el bateador-corredor. Si el infield fly golpea a un corredor mientras está sobre la base en territorio bueno antes que la bola sea tocada o haya sobrepasado a un



infield, la bola está muerta y ningún corredor puede avanzar. Ver la regla 7.08(f) del Reglamento Técnico de Juego. Ver también la sección 11.4 y 11.5.

8.6. UN INFIELD FLY GOLPEA UN CORREDOR QUE NO ESTÁ EN CONTACTO CON UNA BASE.

Si un corredor es tocado por un infield fly mientras no está en contacto con una base (a condición que la bola no sea tocada o haya sobrepasado un infield), ambos, corredor y bateador-corredor, serán declarados eliminados y la bola está muerta. Ver la regla 7.08(f) del Reglamento Técnico de Juego. Ver también la sección 11.4 y 11.5.

Jugada: Se canta un infield fly. El corredor de primera interfiere involuntariamente con el segunda base que está intentado coger la bola.

Decisión: En un infield fly, la bola está viva y en juego. Entonces el corredor es eliminado por la interferencia y el bateador-corredor es eliminado según la regla del infield fly. Los otros corredores volverán a la base ocupada en el momento de la interferencia.

8.7. EL BATEADOR INTERFIERE CON EL RECEPTOR.

Según la regla 6.06(c) del Reglamento Técnico de Juego, si el bateador interfiere con el intento del receptor de eliminar un corredor saliendo del cajón del bateador, el árbitro principal deberá cantar “interferencia”. El bateador es eliminado y la bola está muerta (a condición que el tiro del receptor no elimine al corredor; ver el siguiente párrafo). Ningún jugador puede avanzar sobre esta interferencia (interferencia ofensiva), y todos los corredores deben volver a la última base que, a juicio del árbitro, hayan tocado legalmente en el momento de la interferencia. Excepción: el bateador no es eliminado si el tiro del receptor elimina al corredor o si el corredor que intenta anotar es declarado eliminado por la interferencia del bateador.

Si esta infracción ocurriera en una situación en la que el tiro del receptor eliminase al corredor a pesar de la interferencia, la jugada queda como si ninguna violación hubiera sido hecha. En este caso, cualquier otro corredor en las bases puede avanzar, en cuanto a que la regla dice que si el corredor es eliminado no ha sucedido realmente una interferencia. En tal caso, el juego sigue como si ninguna violación hubiera sido cantada.

Si esta infracción se verifica después que el bateador ha sido eliminado por un tercer strike, el corredor será eliminado por la interferencia del bateador.

Consultar también la sección 8.8, 8.9 y 8.20.

8.8. EL BATEADOR GOLPEA AL RECEPTOR CON EL BATE EN LA PARTE FINAL DEL SWING (BACK SWING).

Si un bateador hace swing y falla, y a juicio del árbitro involuntariamente golpea al receptor o la bola por detrás, en la parte final del swing (back swing) mientras está en el cajón de bateo, deberá ser cantado solo un strike (no interferencia). La bola estará muerta y ningún corredor podrá avanzar. En el caso de que sucediese esta situación cuando se produce un tiro del receptor que elimina al corredor a pesar del contacto, la jugada permanece válida como si



ninguna violación hubiese ocurrido. Si esta infracción sucede en una situación en la que el bateador intenta correr por efecto de un tercer strike caído, la bola estará muerta y el bateador será declarado eliminado.

Esta interpretación se aplica también en el caso del receptor en el acto de tirar para eliminar un corredor. Si el bateador en el cajón e involuntariamente golpea al receptor o a la bola en el back swing, mientras el receptor está en el momento de tirar, será cantado “tiempo” y los corredores volverán (a menos que el tiro del receptor elimine al corredor).

Consulte la sección 8.20.

8.9. EL BATEADOR INTERFIERE CON EL RECEPTOR QUE RESTITUYE LA BOLA AL LANZADOR.

Si el bateador interfiere con el tiro del receptor que tira la bola al lanzador saliendo del cajón (ningún corredor está intentando avanzar), según la regla 6.06(c) del Reglamento Técnico de Juego no deberá ser considerado como una interferencia. La bola queda muerta y ningún corredor podrá avanzar.

Está claro que esta interpretación no da al bateador el derecho de interferir intencionalmente con el receptor que devuelve la bola al lanzador, en tal caso el bateador deberá ser declarado eliminado. Si el bateador sale corriendo en una cuarta bola y el tiro del receptor le golpea o golpea su bate, la bola permanece viva y en juego (asumiendo que sea involuntaria la interferencia del bateador corredor).

Si el bateador interfiere con el tiro del receptor que intenta eliminar un corredor saliendo del cajón de bateo, según la regla 6.06(c) será declarada interferencia del bateador.

Si el bateador está en el cajón y él o su bate son golpeados por el tiro del receptor que devuelve la bola al lanzador (o de un tiro en el intento de eliminar a un corredor) y, a juicio del árbitro, no hay intencionalidad por parte del bateador de interferir con el tiro, la bola está viva y en juego.

8.10. EL BATEADOR INTERFIERE DESPUÉS DE UN TERCER STRIKE CAÍDO.

La regla 7.09(a) del Reglamento Técnico de Juego dice que el bateador-corredor sea eliminado por interferencia si “después de un tercer strike caído obstaculiza al receptor que intenta jugar la bol”.

Jugada: Primera base libre y dos outs. Tercer strike no caído. El bateador-corredor involuntariamente patea, toca o de otro modo desvía la bola lanzada que no ha sido cogida por el receptor. El receptor no está en disposición de hacer jugada.

Decisión: Si esto ocurre cerca de home, la bola está viva y en juego. Si ocurre a lo largo de la línea a foul de primera (donde el bateador tiene tiempo para evitar la bola), se cantará interferencia, el bateador-corredor será eliminado y los corredores volverán a la base ocupada en el momento del lanzamiento.



8.11. INTERFERENCIA DEL RECEPTOR.

Según la regla 6.08(c) si se canta una interferencia del receptor en una jugada en curso, el árbitro dejará continuar la jugada debido a que el manager puede elegir el resultado de la jugada, a menos que el bateador haya llegado a primera y todos los corredores hayan avanzado una base. En este caso la jugada es válida y el manager no puede elegir que se aplique la sanción por la interferencia.

El árbitro debe señalar la interferencia del receptor indicando y cantando la infracción.

El manager puede elegir entre aceptar el resultado de la jugada o aplicar la sanción por la interferencia avisando, en cuanto acabe la acción, al árbitro principal. Una vez comunicado al árbitro principal, la decisión no puede ser cambiada.

Si el bateador-corredor no toca la primera base, o un corredor falla en tocar la base siguiente, será considerado como si hubiera llegado a la base siguiente, como se especifica en la nota de la regla 7.04(d) y como está escrito en la norma aprobada de la regla 8.05 del Reglamento Técnico de Juego:

Un corredor que omita tocar la base más cercana hacia la cual está avanzando y que es eliminado por una apelación, debe ser considerado como hubiese avanzado una base a efectos de esta regla.

Si un corredor está intentando robar una base mientras el receptor o un defensor, interfiere con el bateador, al corredor le será asignada la base por la interferencia. Los corredores que no están robando o no forzados a avanzar permanecerán en su base ocupada en el momento de la interferencia a menos que no se pueda aplicar la regla 7.07 del Reglamento Técnico de Juego. Según la regla 7.07 del Reglamento Técnico de Juego, si un corredor **está efectuando un squeeze play** cuando el receptor interfiere con el bateador, será aplicada la sanción del balk, que permite a todos los corredores avanzar una base (estuvieran robando o no). Ver el punto (n) de la sección 10.6.

Consultar también la regla 6.08(c), 7.04(d), 7.07 del Reglamento Técnico de Juego.

8.12. UNA BOLA BATEADA GOLPEA UN CASCO O UN BATE.

Si una bola bateada golpea accidentalmente un **elemento** caído (sin intención por parte del corredor de interferir) en territorio **bueno**, la bola permanece en juego como si no hubiera golpeado el elemento.

Si una bola bateada golpea accidentalmente un **elemento** (sin intención por parte del corredor de interferir) en territorio **foul**, la bola será foul.

Si una bola bateada golpea accidentalmente un **bate** o una parte de un bate (sin intención por parte del corredor de interferir) en territorio **foul**, será foul.

Si el bateador-corredor deja caer el bate y bola **rueda contra el bate quieto en territorio bueno** y, a juicio del árbitro, no ha existido ninguna intención de interferir con la bola, la bola está viva y en juego, como si no hubiera golpeado el bate.



Si después de haber bateado o tocado una bola buen, el bate **golpea la bola** una segunda vez en territorio bueno, el bateador es eliminado y la bola queda muerta. Ver la regla 6.05(h) del Reglamento Técnico de Juego.

Si, a juicio del árbitro, ve la intención por parte del corredor de interferir con una bola bateada (**buena o foul**) dejando caer un elemento o el bate o tirando el bate o el elemento, el corredor será eliminado, la bola quedará muerta y todos los corredores volverán a la última base legalmente tocada.

Consulte también la regla 6.05(h) del Reglamento Técnico de Juego.

8.13. UNA BOLA TIRADA GOLPEA UN ELEMENTO O UN BATE.

Si una bola bateada golpea accidentalmente un elemento o un bate (sin intención por parte del corredor de interferir) en territorio bueno o foul, la bola permanece en juego como si no hubiera golpeado el elemento o el bate.

Si, a juicio del árbitro, ve la intención por parte del corredor de interferir con una bola tirada dejando caer o tirando el elemento o el bate, el corredor será eliminado, la bola estará muerta y los corredores volverán a la última base legalmente tocada.

8.14. LA BOLA GOLPEA UN PÁJARO O UN ANIMAL.

Si una bola bateada o tirada golpea un pájaro en vuelo u otro animal sobre el terreno de juego, la bola se considera viva y en juego, como si no hubiera tocado el pájaro o el animal.

Si una bola lanzada golpea un pájaro en vuelo u otro animal sobre el terreno de juego antes que la bola llegue al bateador, el lanzamiento es nulo y el juego será reemprendido con el conteo precedente; ningún avance será permitido en las bases. Si el animal ha sido golpeado después que la bola haya sobrepasado el home, la bola estará viva y en juego.

8.15. INTERFERENCIA DE PERSONAS AUTORIZADAS A ESTAR EN EL TERRENO DE JUEGO.

Según la regla 3.15 del Reglamento Técnico de Juego cualquier acción de una persona autorizada a estar en un terreno de juego que **voluntariamente** toca una bola en juego debe considerarse interferencia "intencional". La bola queda muerta cuando es tocada y será impuesta la sanción necesaria para anular la interferencia. Una bola que, a juicio del árbitro, toca "accidentalmente" a cualquier persona autorizada a estar sobre el terreno de juego, según la regla 3.15 del Reglamento Técnico de Juego, deberá ser considerada viva y en juego en cuanto la interferencia es considerada "involuntaria".

Si una persona autorizada a estar en el terreno de juego interfiere **involuntariamente** con un defensor que está intentando hacer una jugada, la bola está viva y en juego.

La duda entre interferencia intencional o involuntaria debe ser resuelta en base a las acciones de la persona. Por ejemplo: si un bat boy, un recogepelotas, un policía, etc. trata de evitar ser tocado por una bola tirada o bateada pero es golpeado se considerará que es una interferencia



involuntaria. Si en cambio patea, recoge o empuja la bola esto debe ser considerado interferencia intencional, independientemente de lo que pensara hacer.

Según esta regla, en la evaluación de la pena a imponer, los árbitros deberán decidir según su juicio, la cosa que razonablemente habría pasado si la interferencia intencional no hubiese ocurrido.

Jugada: Un jugador en el bullpen recoge una bola bateada buena.

Decisión:

- Jugador del equipo a la defensa: Interferencia de una persona autorizada a estar en el terreno de juego.
- Jugador del equipo al ataque: Interferencia no intencional de una persona autorizada a estar sobre el terreno de juego, a menos que a juicio del árbitro el jugador interfiera a propósito una bola bateada con el objetivo de obstaculizar la jugada; en tal caso el árbitro cantará la interferencia ofensiva y declarará al bateador-corredor eliminado. Los otros corredores volverán a la última base legalmente ocupada en el momento de la interferencia. Si el defensor está en el acto de hacer una jugada sobre un corredor cuando el jugador del equipo al ataque interfiere a propósito, el árbitro deberá declarar a ese corredor eliminado y el resto de corredores volverán a la última base tocada legalmente en el momento de la interferencia. Consulte la regla 3.15 y 7.11 del Reglamento Técnico de Juego.

8.16. INTERFERENCIA POR PARTE DE UN MIEMBRO DEL EQUIPO AL ATAQUE.

Esta sección analiza la interferencia cometida por el personal del equipo en ataque, del bateador durante el lanzamiento, del bateador-corredor, de los corredores y de los coach.

“Miembros del equipo en ataque” pueden ser por ejemplo:

- a) El bateador que después de un lanzamiento se posiciona a la espalda del receptor (este bateador no se puede considerar en el acto de intentar batear el lanzamiento y es tratado como un “miembro del equipo al ataque” para determinar si ha cometido una interferencia);
- b) El bateador prevenido (que se encuentra en el espacio reservado antes de ir a batear). *A uno, y solo a un bateador, se le debe consentir, en cualquier momento, posicionarse en el círculo o en la inmediata zona cercana;*
- c) Un corredor que acaba de anotar que, después de haber tocado el home, se coloca a hacer señas al siguiente corredor (ver la regla 7.09(e) del Reglamento Técnico de Juego);
- d) Un miembro del equipo en ataque que está en el bullpen;
- e) Todos los jugadores que se encuentran en el dugout: sustitutos, sustituidos y jugadores presentes en el orden al bate;
- f) El manager o técnicos que no están dirigiendo el juego en las bases;
- g) Los anotadores u otro personal del equipo a los que está consentido estar en el banquillo.



En otros términos todo el personal del equipo en ataque que no debiera participar (y al que de hecho se debe impedir) en una acción con la bola viva sobre el campo de juego es considerado “personal del equipo en ataque”.

Se produce una interferencia de un “miembro del equipo al ataque” cuando (ver regla 7.09(d) y 7.11 del Reglamento Técnico de Juego):

1. De manera evidente y evitable obstaculiza a un defensor en su intento de jugar una bola bateada buena y cogible, o una bola tirada;
2. Un miembro del equipo al ataque debe intentar evitar un defensor que está intentando una jugada. Si a pesar del intento (de no obstaculizar al defensor), el contacto se produce, no es interferencia. En muchos casos, un coach que no hace ningún intento de evitar el contacto con el defensor comete interferencia. Un dugout es un territorio de bola muerta: en cualquier caso, todo el personal del equipo en ataque deberá evitar obstaculizar a un defensor que está intentando una cogida al vuelo sobre el propio dugout.
3. Intencionalmente obstaculiza o impide el intento de un defensor de jugar una bola bateada buena o cogible, así como una bola tirada. (Ver regla 3.15 y 7.09 del Reglamento Técnico de Juego).
4. Asiste físicamente a un corredor (a un corredor se le consiente ayudar físicamente a otro corredor).

Si un miembro del equipo al ataque interfiere:

- a) Sobre una jugada, el corredor sobre el que se estaba haciendo la jugada será declarado out. Excepción: Si había ya dos eliminados y un lanzamiento fallado acaba detrás del receptor, y el bateador, que no se ha convertido en corredor, interfiere con una jugada en home, el bateador (y no el corredor sobre el que se estaba haciendo la jugada) es eliminado en el momento de la interferencia. Ninguna carrera puede ser anotada en esta acción.
- b) En un intento de cogida al vuelo, el bateador es declarado out.
- c) Ayudando físicamente a un corredor cuando la bola está viva, el corredor es out (la bola permanece viva).

Si un miembro del equipo de ataque interfiere hasta el punto de interrumpir una doble eliminación, deben ser declarados dos outs. Si se produce una interferencia sin jugada, la bola queda muerta y el árbitro debe posicionar a los corredores en las bases que habrían logrado si no hubiera ocurrido la interferencia.

Ejemplos:

1. Corredor en primera que roba; el bateador conecta una línea hacia el center field del campo. El corredor va hacia home a anotar; mientras se hace un tiro hacia él, pero el tiro acaba detrás del receptor, cogiéndola el lanzador, que ha seguido la jugada. El corredor toca el home, y después, viendo que el lanzador se prepara para lanzar a 3ª



base para intentar eliminar al bateador-corredor, altera su trayectoria e intencionalmente interfiere con el lanzador impidiéndole el tiro.

Decisión: dado que el corredor ha tocado ya el home, cuando ha anotado la carrera, se considera como un miembro del equipo al ataque. El corredor sobre el que la defensa estaba intentando la jugada es eliminado por la interferencia de su compañero de equipo.

2. Corredor en tercera, cuenta de 0-0. En le siguiente lanzamiento, strike, que termina detrás del receptor, el bateador retrocede para señalar a su compañero de equipo que corra a home. La bola rebota contra la red, y el receptor es hábil para recuperarla velozmente, intentando un tiro para eliminar a R3 en home. El bateador, viendo que su compañero de equipo, puede ser eliminado, vuelve a la zona cercana a home y golpea el tiro mientras en lanzador se encuentra a punto de recibirlo.

Decisión: El corredor es out, a menos que ya hubiera dos outs, que en este caso el bateador es eliminado y la carrera no vale.

3. Un corredor pasa home, pero no lo toca. El bateador que está a punto de ir a batear, se da cuenta que su compañero de equipo no ha tocado el home y que la bola está llegando, tirada por un defensor. Entonces coge al corredor y lo empuja hacia el home antes que el receptor reciba el tiro.

Decisión: Interferencia. El corredor es eliminado y su carrera no vale.

4. Bases llenas, el lanzamiento se le escapa al receptor y acaba cerca del círculo de calentamiento en el que está el próximo bateador. Todos los corredores avanzan una base cuando el receptor recoge la bola. Todavía, el siguiente bateador que se encuentra aún en el círculo, se agacha y recoge la bola antes que el receptor: estamos en el caso de interferencia sin que una jugada venga hecha.

Decisión: la bola está muerta y a todos los corredores se les concede solo el anterior avance de una base.

8.17. INTERFERENCIA DEL PÚBLICO.

Cuando un espectador interfiere con una bola en juego, sea bateada o tirada, el árbitro deberá imponer aquella sanción que estime necesaria para eliminar el efecto de la interferencia. Esto da el derecho al árbitro de declarar eliminado al bateador si, a juicio del árbitro, un espectador impide a un defensor efectuar una cogida sobre un fly, y da al árbitro el derecho de colocar al bateador y a todos los corredores sobre la base que, a su juicio, habría llegado si la interferencia no hubiera ocurrido.

Hay una diferencia entre una bola tirada o bateada en la grada que golpea un espectador fuera del territorio de juego y rebota al campo y un espectador que entra o que sobresale al campo de juego sobre, bajo o a través de la valla y toca una bola en juego o toca o interfiere de cualquier modo a un jugador. En el segundo caso es claramente intencional, deberá ser tratado como una interferencia intencional como establece la regla 3.15 del Reglamento Técnico de Juego. Bateadores y corredores serán colocados en la posición en que, a juicio del árbitro, habrían llegado si no hubiera ocurrido la interferencia.

El defensor está confinado en los límites del terreno de juego, pero puede apoyarse sobre la valla, barandilla o cualquier otra línea de demarcación para realizar una cogida. El defensor



puede también saltar sobre una barandilla que delimita el terreno para hacer una cogida. Ver sección 8.1.

No debe ser cantada interferencia cuando un defensor se apoya sobre la valla, grada, o tribuna para coger una bola. **Los defensores lo hacen a su riesgo y peligro.** Sin embargo, si un espectador se apoya en el terreno de juego y claramente impide al defensor coger la bola, entonces el bateador será declarado eliminado por la interferencia del espectador.

Si uno o más espectadores empujan o golpean una valla no solida para impedir una cogida de un defensor el árbitro se comportará como si un espectador se hubiera colado en el terreno de juego, con lo que el bateador será declarado eliminado por la interferencia de los espectadores.

El árbitro deberá cantar interferencia de los espectadores cantando y señalando “Tiempo” (con ambas manos sobre la cabeza) para parar el juego y después la muñeca izquierda con su mano derecha (encima de la cabeza) para indicar la interferencia del espectador.

Cuando hay una interferencia intencional con una pelota en juego, ya sea como espectador o una persona autorizada en el campo de juego (según lo dispuesto en la regla 3.15 del Reglamento Técnico de Juego), la pelota está muerta cuando ocurre la interferencia. El árbitro que cantó la interferencia (cualquier árbitro puede cantarla) debe consultar con sus compañeros para determinar qué habría sucedido si no hubiera ocurrido la interferencia.

Es posible que se produzca una interferencia del público sobre una bola lanzada al bateador. Si un lanzamiento fallado no acaba en la grada y sigue en juego y un espectador interfiere, deberá ser aplicada la sanción de la interferencia de un espectador.

La verdadera naturaleza de la jugada requiere diferentes consideraciones de lo que puede parecer a primera vista la misma jugada (dimensiones del estadio, velocidad de los corredores, etc.). Los árbitros deben considerar todos los factores para determinar la sanción por la interferencia de un espectador. Ver también la regla 3.16 del Reglamento Técnico de Juego.

8.18. DESVIAR INTENCIONALMENTE LA TRAYECTORIA DE UNA BOLA EN FOUL.

La regla 7.09(b) prevé que el bateador o corredor sea eliminado por interferencia si “intencionalmente, de cualquier manera, desvía el camino de una bola bateada foul”. Se tendrá en consideración que:

- Si la bola bateada a juicio del árbitro no tiene la posibilidad de ser buena, el acto del equipo aunque haya sido intencional o no, no podrá ser considerado como interferencia y la bola será juzgada foul;
- Si la bola bateada a juicio del árbitro podría haber sido bola buena independientemente de la intención del jugador del equipo en ataque, estará juzgada como interferencia.

Lo mejor es que ningún miembro del equipo en ataque recoja o toque una bola foul. No hay problema en que un coach devuelva una bola foul al árbitro después que ésta ha pasado la



primera o tercera base, pero el coach no debe tocar una bola que tiene la posibilidad de ser buena. Ver la regla 6.05(i) del Reglamento Técnico de Juego.

8.19. UN INFIELD INTERFIERE CON LA TRAYECTORIA DE UNA BOLA.

Cuando una bola bateada rueda por la línea de foul en territorio bueno entre home y primera o entre home y tercera y un defensor se agacha y sopla sobre la bola o de otra manera, a juicio del árbitro hace rodar la bola a territorio foul, el árbitro deberá declarar inmediatamente bola **buena**. La bola está viva y en juego.

8.20. INTERFERENCIA DEL BATEADOR-CORREDOR QUE CORRE FUERA DE LA CALLE ENTRE HOME Y PRIMERA.

La regla 6.05(k) obliga al bateador-corredor a correr en la segunda mitad de la distancia de la distancia entre home y primera base, cuando la bola se juega en primera, por la calle del corredor. El bateador-corredor se considera fuera de este camino cuando corre por fuera (a la derecha) de la calle del corredor o por el interior (a la izquierda) de la línea de foul, considerando que la línea que delimita la calle de 91 cm pertenece a la calle. Al bateador-corredor se le requiere tener ambos pies dentro de la calle o sobre las líneas que la delimitan. Al bateador-corredor se le permite salir de la calle para evitar un defensor que está intentando coger una bola bateada, por efecto de un salto, para llegar o deslizarse a en las inmediaciones de la primera base (que está en terreno bueno) con el único objetivo de tocarla.

Nota: El árbitro, para decidir si el bateador-corredor está corriendo fuera de la calle, debe valorar la posición de los pies del jugador durante los últimos pasos que ha hecho cuando la bola le ha golpeado o ha pasado a su lado. En el caso de que, en el momento del contacto entre bateador-corredor y bola, o en el momento en el que interfiere con la cogida del defensor en primera base, ninguno de los dos pies esté en contacto con el terreno de juego, el árbitro deberá hacer referencia al último paso efectuado por el bateador-corredor.

Si el bateador-corredor va por fuera de la calle y se efectúa un **“tiro de calidad”** en primera, el árbitro deberá cantar interferencia si:

- El bateador es tocado por la bola tirada;
- Su carrera fuera de la calle interfiere con el defensor que está recibiendo el tiro en primera base.

Por **“tiro de calidad”** se entiende una asistencia cogible con un esfuerzo ordinario por parte de un defensor que está recibiendo el tiro en primera base. Esto es un juicio competencia del árbitro de home, aunque el árbitro de bases también puede corresponderle dicha competencia, sobre todo en el caso en el que el árbitro principal, según los movimientos de mecánica, se aleja de la línea derecha de foul.

No es un **“tiro de calidad”** si el defensor tiene que saltar, alejarse de la base o tirarse para coger la bola.



No se puede cantar interferencia si:

- No se ha realizado un tiro de calidad, ejemplo: el receptor efectúa un tiro fallado a causa de la carrera fuera de la calle del bateador-corredor;
- El bateador-corredor va con ambos pies por dentro de la calle;
- El bateador-corredor no ha llegado todavía al inicio de la calle o sale de la calle para tocar la primera base.

NOTA: la calle del bateador-corredor entra en juego independientemente de donde venga el tiro.

8.21. EJEMPLOS DE INTERFERENCIA.

(1) El corredor de primera intenta el robo, sin eliminados, ningún lanzamiento sobre el bateador. El lanzador hace un pitch-out. El bateador intencionalmente tira el bate al receptor fingiendo un swing. El bate golpea el receptor mientras está cogiendo o tirando la bola. El bateador permanece en el cajón durante todo el desarrollo de la acción.

Decisión: Interferencia. El bateador es declarado eliminado a menos que el tiro del receptor elimine al corredor, en este caso la jugada permanece como tal.

(2) El corredor de primera intenta el robo con tres bolas para el bateador. El bateador hace un amago de swing que el árbitro principal juzga como bola. El bateador-corredor parte hacia primera, pero en este momento interfiere (fuera del cajón) con el tiro del receptor que intenta eliminar al corredor en segunda. El corredor es safe en segunda. Sobre el check-swing el árbitro de bases juzga que el bateador ha hecho swing.

Decisión: El bateador es eliminado por la interferencia y el corredor retorna a primera. Nota: si esto ocurre como dos strikes para el bateador, entonces tanto el bateador-corredor como el corredor son eliminados.

8.22. INTERFERENCIA DESPUÉS DE UNA JUGADA.

Jugada: corredor en tercera, el bateador intenta un toque sorpresa, el lanzador recoge la bola y asiste en home para eliminar al corredor que llega safe a home; el catcher tira a primera base para eliminar al bateador-corredor. Éste es declarado eliminado por el árbitro principal por interferencia, ya que corre por fuera de la calle y ha impedido al defensor de primera coger la bola tirada por el receptor.

Decisión: con menos de 2 outs la carrera vale y el bateador-corredor es out por interferencia. Si el bateador-corredor resulta ser el tercer out ninguna carrera vale. La razón de esta aplicación es debida al hecho que antes de la interferencia la defensa ha tenido su oportunidad para hacer la jugada en home. Además, el Reglamento Técnico de Juego dice “En caso de interferencia los corredores volverán a las bases que ocupaban *antes de la interferencia*”. En el caso de que el bateador-corredor fuese el tercer out la carrera no vale ya que **ninguna carrera puede ser anotada cuando el tercer out es el bateador-corredor antes de haber llegado a primera base.**



CAPÍTULO 9: OBSTRUCCIÓN

9.1. OBSTRUCCIÓN.

La obstrucción es el acto de un defensor que, mientras no está en posesión de la bola ni en el acto de jugar una bola, impide el avance de cualquier corredor (o bateador-corredor).

Si un defensor está recibiendo una bola tirada y la bola está en vuelo hacia él, y la bola está lo suficientemente cercano a él como para ocupar esa posición para recibirla, el jugador será considerado “en el acto de coger una bola”. Si un jugador está o no en el acto de coger una bola es totalmente decisión de los árbitros.

Después que un defensor ha completado el intento de coger una bola y lo ha **fallado**, entonces ya no está en el acto de coger una bola. Por ejemplo: si un defensor se tira a por una bola y la bola lo pasa y el permanece en el suelo y estorba el avance del corredor, este defensor muy probablemente ha obstruido al corredor. En cualquier caso de obstrucción, el árbitro que lo canta debe ayudarse de la colaboración de sus compañeros. El árbitro que está observando la obstrucción tendrá dificultad para determinar la posición del resto de corredores. Se recomienda que cuando se canta “tiempo” por una obstrucción, si existe cualquier duda para el árbitro de dónde estaban posicionados los corredores, los árbitros se reúnan en conferencia.

9.2. TIMING DE LA OBSTRUCCIÓN.

Existen dos tipos de obstrucciones, y diferente timing para cada tipo.

- (1) El primer tipo de obstrucción (regla 7.06[a]) se refiere al caso en que **el corredor es obstruido MIENTRAS se hace una jugada sobre él.**

Ejemplos:

- a. Corredor obstruido durante un corre-corre.
- b. Corredor obstruido cuando un defensor está tirando directamente a una base en el intento de eliminar al corredor.
- c. Bateador-corredor obstruido antes que llegue a primera base sobre una bola bateada por el suelo por un infield.
- d. Cualquier otro caso en que se haga una jugada directamente sobre el corredor en el momento en el que es obstruido.

Este tipo de obstrucción debe ser señalada por el árbitro inmediatamente cantando “Tiempo” y a continuación indicando la obstrucción cantando en modo audible “obstrucción”. La bola en este caso es inmediatamente muerta y a todos los corredores les serán concedidas las base que hubieran conseguido si no hubiera ocurrido la obstrucción. Además, al corredor obstruido se le concederá al menos una base más de la última legalmente conseguida en el momento de la obstrucción.

Esta sección de la regla de la obstrucción (corredor obstruido mientras se hace una jugada sobre él) incluye también los casos en que una **bola tirada está en vuelo cuando sucede la obstrucción**. En tal caso, el árbitro debe tener en consideración el resultado del tiro para asignar las bases. Ejemplo: si un tiro está en vuelo cuando sucede la obstrucción (el árbitro canta tiempo) y el tiro acaba fuera del terreno de juego, a todos los corredores se les



concederán **dos bases** (aunque el árbitro haya cantado tiempo antes que la bola haya salido del juego). En casos como estos, los árbitros tienen la responsabilidad de determinar si un tiro ha sido **antes** o **después** de la obstrucción. Si el árbitro juzga que el tiro ha sido hecho **después** de la obstrucción, al corredor obstruido le será asignada solo **una base** más de la última base conseguida en el momento de la obstrucción. Consultar decisiones aprobadas (7) en la sección 9.04.

(2) El segundo tipo de obstrucción (regla 7.06[b] del Reglamento Técnico de Juego] incluye los casos en los que **el corredor es obstruido mientras NINGUNA JUGADA es hecha sobre él.**

Ejemplos:

- a. El bateador-corredor que es obstruido mientras dobla hacia segunda cuando es un hit al exterior.
- b. El bateador-corredor es obstruido antes de llegar a primera base en una bola bateada al exterior.
- c. Corredor de primera que roba la segunda; el tiro del receptor es malo y acaba en el exterior; el corredor obstruido intenta avanzar a tercera. La bola está en el exterior cuando ocurre la obstrucción.
- d. El corredor de segunda es obstruido mientras dobla por tercera en un hit al exterior.
- e. Cualquier otro caso en el que se haga una jugada directamente sobre el corredor obstruido.

Según esta sección de la regla, la obstrucción debe ser señalada por el árbitro indicando la obstrucción y cantando fuerte y claro “obstrucción”. La bola no está muerta y el árbitro dejará continuar el juego *hasta que la jugada no haya terminado y no sean posibles acciones posteriores* (consultar la excepción de la nota 1). En este punto, el árbitro cantará “tiempo” e impondrá las sanciones, si es necesario, que a su juicio anulen la obstrucción. Es importante señalar que en los casos comprendidos en esta sección de la obstrucción, el árbitro no debe cantar “tiempo” hasta que todas las acciones no hayan terminado y no sea posible una jugada posterior.

NOTA (1): Si un corredor es obstruido según esta sección de la obstrucción, la jugada sigue hasta el final, incluso si a continuación se hace una jugada sobre el corredor obstruido anteriormente. **Sin embargo**, si en esta jugada el corredor obstruido **es eliminado** antes que llegue a la base que le habría sido concedida a causa de la obstrucción, el árbitro deberá cantar “tiempo” en el momento en el que el corredor **es eliminado**. El árbitro deberá después imponer las sanciones necesarias para que quede anulada la obstrucción, incluida obviamente la concesión al corredor obstruido de las bases a las que tenga derecho a causa de la obstrucción.

NOTA (2): Corredor obstruido mientras ninguna jugada se hace sobre él. Para decir qué base será concedida al corredor en cuanto a lo que dice esta segunda sección de la obstrucción, el árbitro debe considerar la posición y la velocidad del corredor, de la bola y del defensor al momento de la obstrucción. Sin embargo, la decisión final sobre las bases asignadas a los corredores no debe ser tomada antes que todas las jugadas hayan terminado y debe basarse



en el principio de que el bateador-corredor tiene derecho a la base a la que hubiera llegado de no producirse la obstrucción.

EJEMPLOS:

Jugada: El bateador batea una bola buena a lo largo de la línea de foul de la derecha y es obstruido mientras dobla hacia segunda. En el momento de la obstrucción el exterior derecho no está todavía en posesión de la bola y parecía que el bateador-corredor podría haber hecho un doble. Sin embargo, en el desarrollo de la jugada, la bola pasa al exterior derecho y el bateador-corredor gira y corre hacia tercera, El bateador-corredor es eliminado en tercera en jugada cerrada.

Decisión: dado que los árbitros deben considerar la posición del corredor, de la bola y del defensor en el momento en el que sucede la obstrucción, el árbitro inicialmente puede decidir “proteger” al bateador-corredor hasta la segunda base. Sin embargo, visto el desarrollo de la jugada, parece claro que si el bateador-corredor no hubiera sido obstruido mientras doblaba hacia segunda habría llegado safe en tercera base. Entonces, en el momento en que el bateador-corredor es eliminado en tercera base será cantado “tiempo” y al bateador-corredor se le concederá la tercera base por la obstrucción. Esta decisión es tomada bajo el principio de que el árbitro, concede las bases en este tipo obstrucción, después de permitir que la jugada continúe hasta que ninguna otra acción sea posible y que las bases concedidas anulen el efecto de la obstrucción. En este ejemplo si el árbitro piensa que la obstrucción no ha influido en la acción, la eliminación en tercera permanece.

9.3. BATEADOR-CORREDOR OBSTRUIDO ANTES DE LLEGAR A PRIMERA BASE.

Cuando el bateador-corredor es obstruido antes de llegar a primera base, no se le asigna siempre la primera base. Por ejemplo, si el bateador-corredor es obstruido antes de llegar a primera por un fly o una línea que ha sido **cogida**, el bateador-corredor es **out**. La razón de esto es que la obstrucción no ha influido en el hecho de que el bateador haya bateado un fly que ha sido cogido por la defensa. Del mismo modo, si el bateador-corredor fuese obstruido antes de llegar a primera base en un **foul ball** no cogido, el **foul ball** prevalece. De nuevo, la razón es que la obstrucción no puede anular el hecho de que el bateador haya bateado un foul ball.

Si el bateador-corredor, mientras corre hacia primera, para evitar ser tocado vuelve atrás hacia home, no podrá beneficiarse de la regla de la obstrucción. Si el bateador-corredor llega a tocar el home será declarado eliminado.

NOTA: obviamente si el corredor reemprende su camino normal hacia primera puede ser declarado obstruido.

Las situaciones en las que el bateador-corredor es obstruido antes que llegue a la primera base generalmente pueden ser divididas en tres casos. En este tipo de obstrucciones no siempre hay que cantar tiempo inmediatamente o asignar al bateador-corredor la primera base.

Caso 1: el bateador-corredor es obstruido antes de llegar a primera sobre un **batazo por el suelo** hacia un infield fácilmente jugable por el defensor.



Decisión: Según la regla 7.06(a) será cantado inmediatamente “Tiempo” y al bateador-corredor le será concedida la primera base.

Caso 2: El bateador-corredor es obstruido antes que llegue a la primera base en un **pop-up o una línea** hacia un infield.

Decisión: Se canta la obstrucción indicándola y cantando “obstrucción”. La bola permanece viva y en juego. Si el pop-up o la línea son cogidas, el bateador es eliminado, pero si no es cogido (y la bola es buena) y el bateador-corredor todavía no ha llegado todavía a primera cuando la bola cae, será cantado “tiempo” y al bateador-corredor le será asignada la primera base según la regla 7.06(a). Al resto de corredores les serán asignadas las bases que habrían conseguido de no haberse producido la obstrucción. (En este caso es como si volviéramos al caso 1). Por otra parte, si el bateador-corredor ha llegado a primera base cuando el fly cae, le será permitido continuar la jugada hasta que ninguna otra acción sea posible, después el árbitro concederá las bases, si es necesario, para anular el efecto de la obstrucción. (En este caso hacemos referencia al tipo dos de obstrucción recogido en la sección 9.2).

Caso 3: El bateador-corredor es obstruido antes que llegue a primera base en un **hit al exterior**.

Decisión: Se canta la obstrucción, indicando y cantando “obstrucción”; sin embargo la bola sigue en juego hasta que todas las acciones hayan terminado. En este momento el árbitro cantará tiempo e impondrá la sanción, si es necesario, que anule los efectos de la obstrucción. Si, en esta situación, un fly es cogido, el bateador-corredor es eliminado. Si el fly es bola buena y no es cogido, el bateador-corredor será “protegido” al menos hasta primera.

9.4. EJEMPLOS DE OBSTRUCCIÓN.

(1) Corredor en primera; el bateador-corredor es atrapado entre home y primera. Puede ser cantada obstrucción sobre un corredor que vuelve hacia home?

Decisión: No, a menos que la obstrucción sea intencional.

NOTA: En situaciones en las que el bateador-corredor es atrapado entre home y primera, si el bateador-corredor se da la vuelta y llega a home, debe ser declarado eliminado.

(2) El corredor está en segunda base cuando el bateador-corredor es obstruido después de haber llegado a primera. El árbitro concede al bateador-corredor la segunda base por la obstrucción. ¿Qué sucede con el corredor de segunda?

Decisión: Al corredor de segunda se le concede la tercera.

(3) Con las bases llenas, el bateador batea un roletazo que es desviado por el interbase y rueda. Apenas el interbase comienza detrás de la bola, el corredor se choca con él.

Decisión: Después que la bola ha sido desviada por el interbase, si la bola encuentra en las inmediaciones del defensor, el corredor debe evitarlo, y si ocurre el contacto en estas circunstancias, debe ser cantada la **interferencia** y el corredor es eliminado. Sin embargo, si la bola **no** está al alcance del defensor después que ésta es desviada (Ej: el defensor debe buscar la bola), el defensor debe evitar al corredor, y si sucede el contacto en estas circunstancias, debe ser cantada la **obstrucción** según la regla 7.06(b) del Reglamento Técnico de Juego.



(4) Con un corredor en primer, el bateador conecta una línea sobre el lanzador que desvía la bola y rueda hacia la segunda base. Mientras el segunda base está intentando jugar la bola, el corredor de primera se choca con el segunda base.

Decisión: Si, a juicio del árbitro, el segunda base está jugando la bola, el corredor de primera es eliminado por la interferencia. La bola queda muerta en el momento de la interferencia, y al bateador-corredor se le concede la primera base (a menos que la interferencia no sea intencional, en cuyo caso también el bateador-corredor sería eliminado). No obstante, si el árbitro decide que el segunda base no estaba jugando la bola (Ej: el segunda base se estaba simplemente moviendo en dirección a la bola), será cantada obstrucción según la regla 7.06(b) del Reglamento Técnico de Juego.

(5) Corredor en primera, sin eliminados. Sobre un hit and run, el bateador conecta un hit largo sobre la línea derecha. Tocando la segunda y dirigiéndose a tercera, el corredor de primera se choca con el interbase y cae. A causa de la colisión, el corredor no puede avanzar a tercera y decide volver a segunda mientras la bola ha sido tirada al cuadro. Si el corredor no se hubiera chocado con el interbase habría llegado fácilmente a tercera.

Decisión: En el momento del choque se canta obstrucción, pero la bola permanece viva, en cuanto ninguna jugada es hecha sobre el corredor obstruido. Cuando termina la acción se canta "Tiempo" y al corredor obstruido se le concede la base que habría conseguido si no hubiera sido obstruido, o la tercera. Al bateador-corredor se le concede la base que habría conseguido si no hubiera ocurrido la obstrucción (primera o segunda a juicio del árbitro).

NOTA: en esta jugada, si el corredor de primera hubiera sido eliminado mientras volvía a segunda, el árbitro deberá cantar "tiempo" en el momento en el que haya sido tocado. Al corredor obstruido le será concedida la tercera base y el bateador-corredor será posicionado en la base que, a juicio del árbitro, habría llegado si no hubiera ocurrido la obstrucción.

(6) El bateador conecta un roletazo o un pop-up entre home y primera. El primera base y el lanzador intentan coger la bola. El bateador-corredor entra en contacto con un o ambos defensores cuando corre hacia primera.

Decisión: Según la regla 7.09(j), *si dos o más defensores están intentando coger una bola bateada y el corredor entra en contacto con uno o más de ellos, el árbitro debe establecer cuál de los defensores tiene derecho a beneficiarse de esta regla y no debe declarar eliminado al corredor por haber contactado con un defensor distinto a aquel que, a juicio del árbitro, tendría el derecho de la cogida de la bola.* Existe la posibilidad para el árbitro de cantar tanto una interferencia como una obstrucción en esta jugada, dependiendo de quien a su opinión tuviera derecho a jugar la bola. Si el corredor entra en contacto con un defensor distinto del que el árbitro cree que tiene derecho a jugar la bola, este defensor probablemente habrá obstruido al corredor (Ver sección 9.1).

(7) Corredor en segunda, sin eliminados. El lanzador intenta un pick-off en segunda. El corredor es atrapado entre segunda y tercera. Durante el corre-corre el corredor ha sido obstruido por el tercera base mientras el interbase tira la bola. El tiro del interbase acaba en el dugout.

Decisión: Al corredor se le concede home (dos bases desde la posición en el momento del tiro). El corredor ha sido obstruido mientras es hecha una jugada sobre él ("tipo 1" de obstrucción, sección 9.2) y el árbitro deberá cantar "tiempo" inmediatamente. No obstante, según la regla 7.06(a), si una bola tirada está en vuelo antes que un árbitro cante la obstrucción, a los corredores deberán serles concedidas las bases que habrían conseguido con



el tiro fallado si la obstrucción no habría ocurrido. Así que, aunque el corredor ha sido obstruido **mientras** la defensa estaba haciendo una jugada sobre él, en esta situación le serán concedidas **dos bases** desde el momento del tiro (y no solo **una** base desde la última base legalmente tocada antes de la obstrucción).

(8) Corredor en primera, sin eliminados. Batazo por el suelo a la largo de la línea de primera. El primera base recoge la bola y tira a segunda obteniendo un out forzado. Después de la eliminación en segunda, el bateador-corredor es obstruido por el lanzador.

Decisión: Se canta “tiempo” y al bateador se le concede la primera base. El out en segunda es válido.

(9) Corredor en primera, dos outs. El bateador batea un hit al exterior derecho. El exterior tira a segunda para eliminar al bateador-corredor. El tiro acaba en el exterior izquierdo. El bateador intenta avanzar a tercera. El interbase sale a correr detrás de la bola y se choca con el bateador-corredor. El bateador-corredor continúa avanzando pero es eliminado en home en jugada cerrada.

Decisión: Se canta la obstrucción cuando ocurre el choque entre el interbase y el bateador-corredor. La bola sigue viva en cuanto a que ninguna jugada es hecha sobre el corredor en el momento de la obstrucción. Después que el corredor ha sido eliminado en home, si el árbitro considera que el corredor habría anotado la carrera si **no** hubiera sido obstruido, se cantará “tiempo” y al bateador-corredor le será concedido anotar.

(10) Corredor en tercera, un out. El bateador conecta un fly al center field, y el corredor vuelve sobre tercera a retocar. El tercera base se acerca al corredor y enfrente a él avanza hacia atrás tratando de impedir (intencionalmente) que el corredor vea la cogida del exterior.

Decisión: Según la regla 7.06(b) esto es una obstrucción. El árbitro debe cantar la infracción cuando sucede y conceder las bases, si es necesario, de modo apropiado.



CAPÍTULO 10: EL LANZADOR

10.1 POSICIÓN DEL LANZADOR.

El lanzador puede asumir la posición de frente de lanzar en una de las dos formas siguientes:

1. De frente al bateador, **con las manos unidas**, el pie pivote en contacto con la goma y el otro pie libre. Esta es la posición de lanzamiento “tradicional”. Desde esta posición (manos unidas), cualquier movimiento natural asociado con el lanzamiento de la bola al bateador, le obliga a lanzar sin interrupción.
2. De frente al bateador, con las manos separadas (por lo general a los lados), el pie de pivote en contacto con la goma y el otro pie libre. Desde esta posición, el lanzador lanza directamente al bateador o puede llegar a la posición (1) juntando las manos. El movimiento de juntar las manos delante de su cuerpo, no se considera como el inicio del movimiento de lanzar, a menos que no sea seguido de otros movimientos asociados al lanzamiento (como llevar atrás el pie libre).

Cualquiera de estas posiciones descritas son consideradas legales y desde estas posiciones (independientemente de si las manos del lanzador están unidas o separadas) el lanzador puede:

- (1) Lanzar la bola al bateador, o
- (2) Dar un paso y tirar a una base en el intento de coger fuera de la base a un corredor, o
- (3) Salir de la goma dando primero un paso atrás con su pie pivote.

NOTA: Independientemente de que las manos estén unidas o no, el lanzador que da un paso con el pie libre está obligado a lanzar a home. No se puede salir de la goma sacando primero el pie libre aunque las manos no estén todavía juntas.

Desde esta posición, el lanzador puede dar un paso y tirar a una base en el intento de coger fuera de la base a un corredor (al lanzador no se le obliga a salir de la goma primero).

Jugada: Bases llenas, lanzador en posición. Antes de hacer cualquier movimiento asociado con el lanzamiento al bateador, se gira, da un paso y tira a segunda (o a primera o tercera) con un único y continuo movimiento en el intento de coger fuera de base al corredor.

Decisión: Movimiento legal.

PARA SER CLAROS:

- (1) Si las manos del lanzador están unidas delante de su cuerpo en una posición de parada antes de lanzar al bateador, la acción preliminar de llevar las manos juntas **no** es interpretada como el inicio del lanzamiento al bateador. Si, sin embargo, esta acción preliminar es acompañada de cualquier otro movimiento natural asociado con el lanzamiento al bateador, entonces el lanzador estará obligado a lanzar sin alterar e interrumpir su lanzamiento una vez iniciado este movimiento.



- (2) Si un lanzador, desde la posición con las manos unidas delante del cuerpo, **no** llega a una posición de parada antes de comenzar su movimiento, cualquier movimiento naturalmente asociado con el inicio del lanzamiento le obliga a lanzar.

Desde la posición de frente, el lanzador no puede pasar a la posición fija o a la stretch position; si lo hace con corredores en bases, esto es un balk.

En la posición de frente, el lanzador debe tener ambos pies apoyados en el suelo.

El lanzador puede también tener solo una parte del pie de pivote en contacto con la goma. Además, desde la posición de frente, al lanzador se le permite tener su pie libre de lado, delante, detrás o sobre la goma y de hacer un paso lateralmente a la goma.

Nota:

- El pie de pivote del lanzador tiene que estar en contacto con la goma, esto se aplica para cualquier posición. El lanzador puede lanzar con el pie fuera de la goma, siempre y cuando el pie de pivote esté en contacto con ella.
- Desde la posición de frente, el pie libre del lanzador puede estar sobre la goma, al frente, al lado o detrás de ella.
- Desde la posición de frente, al lanzador le es permitido dar un paso de lado durante el lanzamiento (antes estaba prohibido).

El comentario de la regla 8.01 dice **“los lanzadores pueden dejar la goma después de haber tomado la señal pero no pueden entrar de nuevo rápidamente a la goma y lanzar. Esto puede ser juzgado por el árbitro como un “lanzamiento apresurado”. Cuando el lanzador deja la goma debe dejar caer los brazos a los lados del cuerpo. Al lanzador no le será permitido dejar la goma cada vez que ha cogido cada señal”**.

Nota: Las partes en negrita parecen entrar en conflicto unas con otras, pero en realidad se refieren a dos situaciones totalmente distintas.

La primera situación afirma que al lanzador le será permitido salir de la goma después de haber cogido las señas mientras que en la segunda se prohíbe salir de la goma cada vez que se coge la señal.

Ejemplo: el lanzador toma la señal y sale de la goma, acción legal; el lanzador toma la señal, la rechaza y sale; vuelve a entrar, coge otra señal, la rechaza y sale, y así sucesivamente. Esta acción no está permitida.

Debemos tener en cuenta que para esta acción no existe sanción, pero si a juicio del árbitro tal acción es hecha exclusivamente para perder tiempo y hacer una farsa, deberá advertir al lanzador. Si el lanzador persiste con esta actitud podrá ser expulsado.

10.2. RESTRICCIONES SOBRE EL CALENTAMIENTO DEL LANZADOR.

Ningún lanzador puede calentar sobre el montículo de lanzador antes del comienzo del partido. Al comienzo del partido, los lanzadores podrán efectuar 8 lanzamientos de



preparación sobre el montículo. Ambos lanzadores, antes del comienzo del partido deberán calentar donde normalmente se preparan los lanzadores para estar listos para el inicio del partido.

El lanzador del partido puede volver al bullpen durante cada entrada, siempre y cuando haciendo esto no retrase el juego.

Los árbitros deberán conceder 8 lanzamientos de preparación cuando un nuevo lanzador entra en el partido, mientras que a cada lanzador le serán concedidos entre un inning y otro 3 lanzamientos de preparación. Ver la regla 8.03 del Reglamento Técnico de Juego y las Circulares Técnicas de la RFEBs.

Si una emergencia hiciera necesario cambiar al lanzador sin que haya tenido la posibilidad de calentar (Ej: lanzador expulsado o lesionado), el árbitro concederá al nuevo lanzador los lanzamientos que considere necesarios. Ver la regla 8.03 del Reglamento Técnico de Juego. Estos lanzadores deben calentar sobre el montículo y no en el bullpen.

Si un lanzador es sustituido y coge posición en defensa y después vuelve al montículo en el mismo inning (algo que es permitido una sola vez en una entrada), el árbitro deberá conceder los habituales ocho lanzamientos de calentamiento. Ver la regla 8.03 del Reglamento Técnico de Juego y la sección 10.3.

Cuando entra un nuevo lanzador, debe tomar su posición en la goma con rapidez. Si el lanzador ignora la llamada del árbitro, esta violación debe ser apercibida. Una violación flagrante y repetida puede llevar al lanzador a ser expulsado.

10.3. LANZADOR QUE ASUME POSICIÓN EN DEFENSA.

Según la regla 3.03 del Reglamento Técnico de Juego, un lanzador puede asumir una posición en defensa, distinta del lanzador, solo **una vez** en el inning. En otras palabras, un lanzador puede asumir otra posición en defensa y puede volver al montículo durante el mismo inning, pero después de haber hecho esto no puede dejar de nuevo el montículo en el mismo inning (a menos que, obviamente sea sacado del partido). Si el lanzador vuelve al montículo durante el inning, le serán concedidos ocho lanzamientos de calentamiento. Ver la sección 3.3 sobre partido con el bateador designado.

10.4. LANZAR INTENCIONALMENTE CONTRA EL BATEADOR.

La regla 8.02(d) prohíbe al lanzador lanzar intencionalmente contra el bateador. Si, a juicio del árbitro, se verifica una violación de este tipo, el árbitro puede advertir al equipo (warning), expulsar inmediatamente al lanzador o expulsar inmediatamente al lanzador y a su entrenador. Si después de un warning se produce otra violación, deben ser expulsados manager y lanzador.

Si en la primera violación el lanzador es expulsado, el árbitro deberá advertir a ambos entrenadores (warning) que sucesivas violaciones darán lugar a la expulsión inmediata de lanzador y manager.



Los warning deben ser indicados con fuerza y decisión de modo que todos tengan claro lo que está sucediendo. El árbitro debe moverse de detrás del home e indicar con decisión al lanzador mientras anuncia el warning.

Para aplicar la regla 8.02(d) hay que preguntarse si el lanzador había lanzado intencionalmente contra el bateador. La regla no se aplica si no hay intencionalidad. Que el lanzamiento sea juzgado intencionado o no es a discreción del árbitro. A la hora de hacer este juicio, los árbitros deben tener en cuenta el nivel del lanzador.

Una vez que se aplica la regla 8.02(d) (dado que el árbitro ha considerado que el lanzamiento ha sido intencionado), un árbitro tiene dos opciones:

- (1) Expulsar al lanzador, o al lanzador y su entrenador;
- (2) Avisar al lanzador y al manager de ambos equipos de que otro lanzamiento similar llevará a la expulsión inmediata del lanzador y de su manager.

En otras palabras, una vez que el árbitro ha determinado que el lanzamiento contra el bateador ha sido hecho intencionalmente, podrá expulsar o dar un warning. La regla no permite que el lanzador adversario tenga una oportunidad de vengarse antes de la expulsión. Además, la regla dice que en el caso de que un lanzador haya lanzado intencionalmente a la cabeza de un bateador, el lanzador tiene que ser obligatoriamente expulsado.

La elección de una de las dos opciones (warning o expulsión) es a discreción del árbitro según las circunstancias. El árbitro debe tener en cuenta que la nota de la regla 8.02(d) dice “lanzar a la cabeza del bateador es un gesto antideportivo y muy peligroso. Este gesto deberá, y serán condenado por cualquiera”.

Cada vez que se da un warning hay que escribirlo en el acta, especificando las particularidades que han sucedido. Esto es particularmente importante en cuanto a que esta forma de juzgar puede permitir al árbitro adoptar las medidas adecuadas.

En caso de que el lanzador fuese sacado del juego por una violación de la regla 8.02(d), al sustituto lanzador le deberán ser concedidos un número suficiente de lanzamientos de calentamiento.

NOTA: el personal de los equipos u otras personas admitidas en el campo no pueden salir del dugout para discutir un warning (siempre regla 8.02(d)). Sin un manager, coach, u otro jugador sale del dugout o deja su posición para discutir un warning, deberán ser advertidos de detenerse, y si continúan estarán sujetos a expulsión.

10.5. DAR UN PASO HACIA UNA BASE.

El lanzador, en contacto con la goma, debe dar un paso directamente hacia una base antes de tirar a dicha base. Si un lanzador gira o rota su pie de pivote sin dar el paso es un balk.

El dar un paso hacia una base, el lanzador tiene que levantar enteramente su pie libre del suelo y apoyarlo en una posición distinta a la original y en dirección a la base. El pie libre tiene que moverse a una cierta **distancia y dirección** de la base. Esto es dar un paso. Al lanzador no



se le permite levantar el pie libre y apoyarlo en el mismo punto del que ha partido. Al hacer el paso el talón del pie libre no puede acabar en el mismo punto en el que estaba antes del paso.

Ver los puntos de la (d) a la (g) de la sección 10.6.

10.6. BALK.

Un balk debe ser cantado claramente (“¡balk!” o “That’s a balk”) e indicando al lanzador. No obstante, la bola no queda muerta automáticamente cuando se canta. La bola queda muerta solo cuando los árbitros cantan “Tiempo” seguidamente a la llamada de balk. Deberá ser cantado “Tiempo” solo cuando el juego se para (Ej: cuando es evidente que todos los corredores incluido el bateador-corredor no avanzan en las bases). Ver la sección 10.9 en relación a cantar “Tiempo” después de haber cantado “balk”.

REGLA DEL BALK:

- (a) Al lanzador le será cantado un balk si, en contacto con la goma, tira al primera base que está delante o detrás de la base y no está intentando eliminar al corredor de primera base. No obstante, no es una violación si el lanzador tira la bola directamente hacia la **primera base** en esta situación. Tampoco hay infracción si el lanzador intenta un pick-off en segunda o tercera tirando a un infield que se encuentra delante o detrás de la base (la violación se produce solo en el caso del pick-off en primera base). Ver también el próximo párrafo de esta sección.
- (b) No es una violación si el lanzador intenta un pick-off en segunda base y, viendo que ningún defensor cubre la base, tira al interbase o al segunda base, los cuales no están cerca de la base y ni siquiera están tratando de eliminar al corredor.
- (c) Cuando el lanzador lleva **cualquier parte** de su pie libre más allá de la parte posterior de la goma, si no lanza al bateador es un balk, a menos que tire (o amague el tiro) a segunda base para un pick-off. (Atención: esta violación se refiere solo al **pie** del lanzador. Si la **rodilla** libre del lanzador sobrepasa el lado posterior de la goma, pero no el pie, el lanzador puede legalmente tirar a primera base sin violación).

Los puntos del (d) al (g) tratan el balk debido al paso:

- (d) La regla 8.05(c) dice que el lanzador, mientras está en contacto con la goma, **dará un paso directamente** hacia una base **antes** de tirar. Si un lanzador gira o rota su pie libre sin hacer realmente el paso, o se gira y tira a **antes** de dar el paso es balk. Ver la sección 10.5 (dar un paso hacia la base).
NOTA: Al lanzador se le obliga dar un paso hacia la base cuando hace un amago de tiro.
- (e) Un manager puede salir del dugout y pedir explicaciones sobre un balk y no deberá ser expulsado. Podrá ser expulsado si discute la jugada después de las explicaciones.
- (f) Si un lanzador en contacto con la goma salta con ambos pies a la vez y su pie libre toca el suelo dando un paso hacia la primera base antes de que el tiro sea hecho, el lanzador ha hecho un movimiento legal.
- (g) Un lanzador tiene que dar un paso directo hacia una base antes de tirar o amagar un tiro hacia esa base, pero no está obligado a tirar (con excepción de la primera base) después del paso. Están permitido al lanzador, con corredores en primera y tercera,



dar un paso hacia tercera y no tirar, solamente para tener controlado al corredor de tercera; después viendo al corredor de primera salir hacia segunda, puede girarse y dar el paso hacia primera y tirar a primera base. Esto es legal.

NOTA: Con corredores en primera y tercera, si un lanzador amaga un tiro a tercera y después tira a primera *no es obligatorio un movimiento del brazo* para amagar a tercera, siendo **obligatorio un paso legal** hacia tercera. Además, a continuación del amago a tercera, el lanzador tiene que salirse de la goma antes de tirar a primera base. Si la bola es tirada fuera del campo en el tiro hacia primera base, el lanzador será considerado como un infield a los fines de la asignación de bases.

-
- (h) Cuando el lanzador está de lado con corredores en base, un lanzador tiene que llegar a una pausa completa con el pie libre sobre el suelo. Ver la sección 10.13.
 - (i) Si el lanzador, en contacto con la goma, accidentalmente o voluntariamente deja caer la bola es un balk (regla 8.05(k) del Reglamento Técnico de Juego). No obstante, un bola que se le escapa al lanzador y pasa la línea de foul debe ser cantada como bola; de otra forma será considerado un lanzamiento nulo. Si hay corredores en base y la bola no pasa la línea de foul es un balk (ver sección 11.11 para más explicaciones).
 - (j) Si el lanzador sale de la goma con su pie libre cuando está en posición de frente le será cantado un balk.
 - (k) Si el lanzador introduce el saco de la resina en su guante y, a juicio del árbitro, lo hace con la intención de engañar a un corredor, es un balk.
 - (l) Antes de asumir una posición legal de lanzamiento, está permitido al lanzador **colocar** la bola en el guante. Esto debe ser hecho de forma momentánea. Si el lanzador tiene unidas las manos lo suficiente como para que, a juicio del árbitro, entienda que ha llegado a la posición legal de lanzamiento, y después separa las manos, será cantado balk según la regla 8.05(j).
 - (m) Después de haber llegado a una posición legal de lanzamiento, si el lanzador quita su mano de la bola para otra cosa que no sea lanzar o tirar a una base es un balk.
 - (n) Según la regla 7.07, si un corredor **está robando una base** mientras el catcher interfiere con el bateador se impone la sanción añadida de un **balk** que permitirá a **todos** los corredores avanzar (estuvieran robando o no).

10.7. TIRAR A UNA BASE LIBRE.

La regla 8.05(d) dice que el lanzador comete un balk si, mientras está en contacto con la goma, tira a una base no ocupada si no lo hace con el intento de hacer una jugada.

EJEMPLO:

- (1) Corredores en primera y segunda, lanzador en posición de lado. El corredor de segunda sale hacia tercera y el lanzador tira a tercera.

Decisión: Jugada legal.

NO es un balk si el lanzador, mientras está en contacto con la goma tira a una base libre Si está haciendo una jugada de apelación (el lanzador no está obligado salir de la goma para hacer una jugada de apelación).



10.8. SANCIÓN POR UN BALK.

Según la sección 8.05(d) del Reglamento Técnico de Juego, la sanción por un balk es: bola muerta (**cuando el juego se pare**) y cada corredor avanzará una base sin poder ser eliminado a menos que el bateador haya llegado a primera base por un hit, error, base por bolas, golpeado, y de otra manera y que todos los corredores hayan avanzado al menos una base. En este caso se proseguirá sin referencia al balk.

La sanción por el balk dice que a un bateador que llega a primera base por un hit, error, base por bolas, o de otra manera por un lanzamiento que ha sido cantado balk, le será permitido quedarse en primera base **solo si todos los corredores han avanzado un o más bases durante la jugada**, en este caso el balk no será considerado. Si el **bateador-corredor y todos los corredores** no han avanzado, la sanción del balk prevalece y el bateador debe volver a batear con la cuenta anterior y los corredores deberán avanzar una base como sanción por el balk.

Un corredor que no pisa la base siguiente hacia la que está avanzando y es cantado out por apelación será considerado como que ha avanzado una base a efectos de esta regla.

Cuando se ha cometido un balk en un lanzamiento que es una cuarta bola, deberá ser considerado como cuando un bateador batea un lanzamiento juzgado balk y es safe en la base por el hit o el error, asumiendo que todos los corredores han avanzado al menos una base en la jugada. Así que, con corredor en primera, primera y segunda o primera, segunda y tercera, cuando es cantado un balk sobre una cuarta bola el bateador va a primera base y todos los corredores avanzan una base. Si intentan avanzar más allá de una base lo harán a su riesgo.

No obstante, si la primera base está libre y todos los corredores no avanzan al menos una base en la jugada, la sanción del balk prevalece: la bola queda muerta, el bateador vuelve al cajón de bateo y asume la cuenta de bolas y strike que tenía antes del lanzamiento mientras que todos los corredores avanzan una base como sanción por el balk.

NOTA: en el caso de que un lanzador cometa un balk y efectúe un tiro fallado (sea un tiro a una base o un lanzamiento) un corredor puede avanzar más allá de la base a la que tiene derecho a su riesgo.

10.9. CANTAR “TIEMPO” DESPUÉS DE UN BALK.

La sanción por el balk permite seguir la jugada sin referencia al balk **si** el bateador y todos los corredores avanzan una base sobre el lanzamiento que sigue al balk (ej: un lanzamiento y/o la causada por el bateador que batea la bola). El árbitro no deberá cantar “Tiempo” hasta que la jugada no haya acabado. Los siguientes casos explican cuándo una jugada se considera acabada y en qué momento debe el árbitro cantar “Tiempo” después de haber cantado balk:

- (1) Si el lanzador comete balk y no tira la bola, cantará “¡Balk!, ¡Tiempo!” y aplicará el balk.
- (2) Si el balk es seguido de una bola bateada, deje la bola en juego hasta que no sea evidente que el bateador y todos los corredores no avanzarán una base. En este momento cante “Tiempo” y aplique el balk.



Sin embargo si el bateador llega a primera base y todos los corredores avanzan al menos una base en la acción que sigue al balk, la jugada prosigue **sin ninguna referencia al balk**.

EJEMPLOS:

- (a) Si después de una llamada de balk hay un fly que es cogido el árbitro canta “Tiempo” en el momento de la cogida. Después aplicará el balk.
- (b) Si después de una llamada de balk hay un batazo y es hecho un out sobre un corredor antes que llegue a la base a la que tenía derecho de avanzar a causa del balk, cantará “Tiempo” en el momento del out y después aplicará el balk.
- (3) Si después de una llamada de balk el lanzamiento no produce efectos y hay una cogida legal del receptor, cantará “Tiempo” en el momento de la cogida por parte del receptor. Después aplicará el balk. (Añadir que la excepción está en la situación de las cuatro bolas tratada en el punto (5) más abajo.
- (4) Si al hacer un pick-off hacia una base el lanzador comete balk y la bola es cogida por un defensor, cante “Tiempo” al momento en el que el defensor coge la bola. Después aplique el balk.
- (5) Si después de una llamada de balk el lanzamiento es juzgado como bola y ésta resulta se la cuarta bola al bateador, el árbitro cantará tiempo y aplicará la sanción por el balk solo después que la bola haya sido cogida por el receptor. En el caso de que todos los corredores, a continuación del avance del bateador-corredor, avancen una base, el juego proseguirá sin referencia al balk.
- (6) Si después de una llamada de balk el lanzamiento golpea al bateador, cante “Tiempo” al momento en el que el lanzamiento golpee al bateador. Después aplique el balk **a menos que** el bateador golpeado fuerce a **todos** los corredores a avanzar una base, en este caso el juego prosigue **sin referencia al balk**.
- (7) Si después de una llamada de balk un defensor efectúa un **tiro errado**, la norma aprobada en la regla 8.05 dice que los corredores podrán avanzar más allá de la base a la que tenían derecho a su riesgo. En esta situación el árbitro cantará I balk del mismo modo que no cantará “Tiempo” **hasta que todas las jugadas hayan terminado**, los corredores están sobre la base y un defensor está en posesión de la bola en el diamante.
- (8) Si después de una llamada de balk el lanzador efectúa un **lanzamiento errado**, la norma aprobada en la regla 8.05 dice que los corredores podrán avanzar más allá de la base a la que tenían derecho a su riesgo. En esta situación el árbitro cantará I balk del mismo modo que no cantará “Tiempo” **hasta que todas las jugadas hayan terminado**, los corredores están sobre la base y un defensor está en posesión de la bola en el diamante.
- (9) Añadir que aunque los corredores avancen hasta o más allá de la base a la que tenía derecho a causa de un lanzamiento errad que sigue a un balk, el balk será igualmente “reconocido”. Esto comporta que el lanzamiento será considerado nulo y que el bateador volverá al bate con la cuenta que tenía antes del balk a menos que:
 - a. El lanzamiento errado era la cuarta bola y que todos los corredores hayan avanzado una base; o
 - b. El lanzamiento errado era un tercer strike sobre el que bateador y el resto de corredores hayan avanzado una base.



En ambas situaciones sobra decir que el juego seguirá **sin referencia al balk**, porque todos los corredores (incluido el bateador-corredor) han avanzado una base sobre el lanzamiento siguiente al balk.

10.10. SUSTANCIAS EXTRAÑAS EN LA BOLA O DEL LANZADOR Y BOLA DETERIORADA.

La regla 8.02(a) del Reglamento Técnico de Juego del punto (2) al (6) prohíbe la **aplicación de sustancias extrañas** sobre la bola y que el lanzador **deteriore la bola** de cualquier forma. Según esta regla si el árbitro encuentra sustancias extrañas o la bola deteriorada deberá expulsar inmediatamente al lanzador.

La regla 8.02(b) dice que el lanzador no deberá **“tener sobre su persona, o estar en posesión de cualquier sustancia extraña”**. La sanción para esta parte de la regla es también la expulsión.

Los árbitros tienen la responsabilidad del control de la aplicación de sustancias extrañas o de los daños a la bola ya sea antes o después del lanzamiento. Si el árbitro descubre o sospecha que una sustancia extraña es aplicada sobre la bola, o si el árbitro descubre o sospecha que la bola ha sido deteriorada de cualquier manera, el árbitro tiene que pedir la bola al lanzador (o al receptor). Si, al examinarla, el árbitro está totalmente convencido que el lanzador ha aplicado una sustancia extraña como grasa, lubricante, resina, etc., o que ha escupido la bola, o que la ha deteriorado, el árbitro tendrá que expulsar al lanzador.

El árbitro puede pedir inspeccionar cualquier equipamiento para controlar la presencia de sustancias extrañas. Si un jugador se niega a dar al árbitro el equipamiento pedido, el jugador debe ser advertido que tal renuncia lo hace sujeto de expulsión y si el jugador continúa negándose, el árbitro debe expulsarlo. En ningún caso el árbitro debe usar la fuerza física para obtener el equipamiento de un jugador.

En caso de que el árbitro encuentre al lanzador en posesión de sustancias extrañas, el árbitro deberá retirársela y enviarla como prueba a la federación.

Una solicitud del manager de controlar un lanzador no obliga al árbitro a controlarlo.

Si un lanzador es expulsado, el lanzador sustituto deberá tener tiempo suficiente para calentar como cuando sucede por la lesión de un lanzador.

NOTA: el lanzador no puede ponerse nada sobre la mano, dedos, muñeca (Ej: esparadrappo, parche, cinta adhesiva, pegamento, etc.). El árbitro tiene que determinar si tales accesorios pueden ser considerados sustancia extraña según la regla 8.02(b), pero en ningún caso al lanzador le será permitido lanzar con estos accesorios sobre sus manos, dedos o muñecas.

La regla 8.02(a)(2)-(6) del Reglamento Técnico de Juego dice que si el lanzador viola la 8.02(a)(2) (escupe sobre sus manos, bola o guante) u 8.02(a)(3) (frota la bola sobre el guante, cuerpo o vestuario), y a juicio del árbitro el lanzador no intentaba alterar las características de la bola, el árbitro podrá, a su criterio, advertirle o expulsarlo. Si el lanzador persiste en la violación el árbitro tendrá que expulsarlo.



La sanción de la regla 8.02(a)(2)-(6) además dice que si a la violación le sigue una jugada, el manager del equipo a la ofensiva puede elegir aceptar el resultado de la jugada (además de la expulsión del lanzador). Si el manager elige no aceptar el resultado de la jugada, al lanzador se le sumará una bola si no hay corredores en bases o un balk si hay corredores en las bases.

10.11. EL LANZADOR SE LLEVA LA MANO A LA BOCA.

Según la regla 8.02(a)(1), al lanzador le será sumada una **bola** en el caso que lleve su mano en contacto con la boca o labios mientras está en el montículo. La regla permite al árbitro, en caso de frío, anunciar a ambos equipos que los lanzadores tienen permiso de llevar las manos a la boca para soplarse.

El lanzador puede soplar su mano desnuda, sin ponerla en contacto con los labios o la boca, todas las veces que quiera, a condición de que no se escupa.

Si el lanzador lleva su mano a la boca mientras está fuera del montículo, deberá limpiarla antes que entre en contacto con la bola, si no lo hace contraviene la regla 8.02(a)(2) y como consecuencia apenas entre en el montículo será cantada una bola.

10.12. VISITAS.

Una segunda visita al montículo al mismo lanzador, en la misma entrada por parte del manager o coach tendrá como consecuencia la salida del juego por parte del lanzador.

Al manager o coach les está prohibido hacer una segunda visita cuando el mismo bateador está en su turno, pero si el bateador es sustituido el manager o coach puede hacer una segunda visita, pero en este caso deberán quitar al lanzador.

En lo que respecta a esta regla, el turno al bate de un bateador comienza en el momento en el que el bateador precedente es eliminado o se convierte en corredor.

Una visita comienza cuando el manager o coach pasa la línea de foul y termina cuando el manager o coach deja el montículo.

Una vez que un manager o coach han completado una visita, el lanzador que está sobre el montículo tiene que lanzar al bateador de turno a menos que termine la entrada, o que el bateador en cuestión sea sustituido o que se puedan aplicar una de las siguientes situaciones:

- (a) Si un partido es suspendido durante o después de una visita pero con el mismo bateador al bate, el lanzador puede ser sustituido en la reanudación del juego.
- (b) Si el partido ha sido interrumpido por lluvia durante o después de una visita pero con el mismo bateador al bate, el lanzador puede ser sustituido en la reanudación del juego.

Si el manager o el coach van donde el receptor o donde un jugador y, a continuación, este jugador va al montículo (o el lanzador va donde aquel jugador) antes que se haya producido una jugada (un lanzamiento u otra jugada), será como si el manager o el coach hubieran ido al montículo.



Si un receptor u otro jugador van al dugout o donde el entrenador e inmediatamente después van al montículo, esto será considerado una visita.

Si el lanzador es sacado del juego y el manager o coach se quedan hablando con el nuevo lanzador, esto no es una visita.

Si un coach va al montículo para quitar al lanzador y después el manager vuelve al montículo para hablar con el nuevo lanzador, esto será considerado como una visita sobre el nuevo lanzador.

Si un manager cambia al lanzador y deja el montículo, él (o un coach) **puede** volver al montículo para visitar al lanzador **mientras el mismo bateador está al bate**, pero esto será considerado una visita.

Si el manager y el lanzador son expulsados en el mismo momento, un coach o el nuevo manager pueden ir al montículo para hablar con el nuevo lanzador antes que el juego prosiga, sin que esto sea considerado una visita, siempre que el manager que ha sido expulsado no haya hablado ya con el nuevo lanzador.

Por ejemplo, si el lanzador y el manager son ambos expulsados y un nuevo lanzador va solo al montículo, un coach puede salir del dugout e ir al montículo mientras el nuevo lanzador está calentando sin que sea considerado como visita. Por otro lado, si un manager expulsado permanece en el montículo a la llegada del nuevo lanzador, una visita siguiente a este lanzador por parte de un coach será considerada como visita.

Si una visita al lanzador se hace **fuera del montículo**, la visita termina cuando el coach o el manager “terminan” la conferencia. En este momento el manager o al coach debe entrar al dugout y no puede volver con el lanzador.

Cada intento de eludir esta norma será considerado una visita.

En el caso en que un manager o coach haya hecho su primera visita al montículo e intenta retornar una segunda vez en el mismo inning, con el mismo lanzador y **con el mismo bateador al bate**, él debe ser **advertido** por el árbitro que no puede hacerlo. Si el manager o el coach a pesar de la advertencia va al montículo, será expulsado y el lanzador deberá lanzar al bateador hasta que éste sea eliminado o se convierta en corredor (o termine el inning). Después de esto, el lanzador tiene que ser retirado del juego. El manager tiene que ser advertido que el lanzador será retirado después de haber lanzado al bateador, de modo que pueda hacer calentar a un lanzador sustituto. Al lanzador sustituto le serán concedidos ocho lanzamientos de calentamiento o más, si a juicio del árbitro, las circunstancias lo justifican.

NOTA: si por un descuido del árbitro, al manager o coach se le permite ir al montículo una segunda vez con el mismo bateador (**sin que el manager o coach haya sido advertido** de que no podía hacerlo), al lanzador se le permitirá continuar lanzando al bateador en su turno hasta que sea eliminado o se convierta en corredor (o termine el inning). Después de esto, este lanzador será retirado. **No obstante**, dado que el árbitro **no ha avisado** al manager o coach de que una segunda visita con el mismo bateador no estaba permitida, el manager o coach **NO**



será expulsado. La expulsión debe producirse solo cuando el manager o coach ignoran el aviso del árbitro.

En caso de lesión o enfermedad del lanzador, el manager puede pedir permiso de ir al montículo y si se acepta esto no será considerado como visita. En esta situación el árbitro principal deberá acompañar al manager o al coach al montículo y permanecer al lado para asegurarse que no se abusa de esta situación. El manager del otro equipo al final deberá ser informado de que esto no es una visita. El árbitro es el único que tiene la autoridad de decidir si una visita cuenta o no.

En caso de que sea un jugador-manager, si este va al montículo contará como visita solo a juicio del árbitro. El árbitro deberá notificar al jugador-manager y al manager adversario cada vez que se suma una visita.

Las visitas, además, son reguladas por las Circulares Técnicas como sigue:

- Al manager o al coach son concedidas tres visitas al montículo, durante el partido, para hablar con el lanzador.
- Después de la tercera visita, las posteriores visitas al montículo llevarán consigo la retirada del partido del partido.
- Si el partido va al extra inning, es concedida una visita más por cada extra inning. Estas visitas **no son acumulables**.

NOTA: claramente si un manager hace dos visitas en el mismo inning sobre el mismo lanzador este último deberá ser retirado del partido.

10.13. SIN CORREDORES EN BASE, EL LANZADOR NO SE PARA EN LA POSICIÓN DE LADO.

Según la regla 8.01(b) del Reglamento Técnico de Juego, al lanzador no le es requerido llegar a una completa pausa cuando utiliza la posición de lado sin corredores en las bases. Sin embargo si, a juicio del árbitro, el lanzador lanza la bola con **el intento de coger desprevenido al bateador, desequilibrado, o no preparado en el cajón de bateo**, este lanzamiento será considerado un lanzamiento apresurado, cuya sanción es una bola. Ver también la regla 8.05(e) del Reglamento Técnico de Juego.



CAPÍTULO 11: CLARIFICACIONES Y PROCEDIMIENTOS

11.1. COGIDA LEGAL.

Las siguientes pautas deben ser aplicadas para decidir si una bola ha sido cogida o no:

- (1) Si un defensor, después de haber cogido la bola, impacta contra un muro y la bola cae, esto no es una cogida.
- (2) Si un defensor se encuentra con otro y la bola se cae, o si, después de haber cogido la bola otro defensor se choca con él y la bola cae, no es una cogida.
- (3) Si un defensor agarra la bola con una o ambas manos y después cae al suelo, deberá demostrar la segura posesión de modo que sea ratificada la cogida.

Estos ejemplos no se aplican cuando un defensor completa una cogida legal y después hace caer la bola durante el acto de preparar el brazo para efectuar un tiro.

Un defensor no puede saltar más allá de la valla, barandilla o red que delimita el terreno de juego para hacer una cogida. Un defensor puede (1) apoyarse sobre esta valla, barandilla o red para efectuar la cogida; (2) caerse tras ella después de haber efectuado la cogida; (3) saltar sobre la valla o barandilla para efectuar la cogida; (4) o trepar por la valla y coger la pelota. En estos cuatro casos la cogida será legal.

Las mismas restricciones se aplican a un batazo foul que está cayendo en la grada. Un receptor o defensor no puede saltar a la grada para coger una bola, pero le está permitido apoyarse.

Jugada: bases llenas, un out. El defensor coge un fly y el impulso lo lleva a la tribuna. El jugador permanece en pie, ¿puede tirar la bola para hacer una jugada?

Decisión: No. Se canta "Tiempo" y todos los corredores avanzan una base.

Como está previsto en la regla 6.05(a), ningún defensor puede entrar en el dugout para efectuar una cogida. No obstante, si un defensor, después de haber cogido un fly sobre el terreno de juego, cae en el dugout, banquillo o acaba en la grada mientras está en posesión de la bola, la bola quedará muerta y a los corredores se les concederá avanzar una base. Ver también la sección 7.5.

11.2. JUGADAS FORZADAS.

Según la regla 2.00 TOCAR (tag), un defensor toca legalmente una base para una jugada forzada cuando toca una base con el cuerpo mientras tiene la segura y firme posesión de la bola **en la mano o en el guante**.

Para efectuar una cogida legal es necesaria la posesión con las manos o con el guante, no será considerada una cogida si un defensor mantiene la bola, por ejemplo, entre las piernas o con una parte de su uniforme sacado fuera de su posición como por ejemplo la gorra.

Jugada: Roletazo al interbase. El tiro del interbase a primera pica y es cogido por el primera base entre el brazo y su cuerpo. El primera base tiene un firme control de la bola mientras



pasa el bateador-corredor. Después que el bateador-corredor ha tocado la base, el primera base coge la bola con la mano y la muestra al árbitro.

Decisión: El bateador-corredor es safe. El defensor para hacer la eliminación debe tener la firme posesión de la bola en el guante o en la mano mientras toca la base con su cuerpo antes que el bateador-corredor llegue a primera base. Ver también la sección 11.1.

11.3. FOUL TIP.

La interpretación justa del foul tip es que la bola debe ser cogida por el receptor.

Se recomienda a los árbitros indicar el foul tip señalándolo con un gesto seguido de la llamada de strike, de modo particular con un foul tip con un swing al aire o en el caso en el que el foul tip sea cogido cerca del suelo.

NOTA: también un intento de toque puede ser un foul tip.

Jugada: el corredor de primera roba sobre el lanzamiento y el bateador en el intento de hacer un toque toca la bola que, sin cambiar de trayectoria, toca el guante del receptor y después se incrusta en su careta. En este tiempo el corredor ha llegado a segunda base.

Decisión: Si el bateador tenía dos strikes, será eliminado por haber hecho un toque de foul (Regla 2.00 Strike), la bola queda muerta y el corredor de primera vuelve a la base que ocupaba al momento del lanzamiento. Si la cuenta del bateador fuese de menos de dos strikes sumaremos un strike a la cuenta del bateador, la bola queda muerta y el corredor de primera vuelve a la base que ocupaba en el momento del lanzamiento.

Jugada: dos strikes, corredor en primera. El bateador en el intento de hacer un toque hace un foul tip. El receptor asiste y elimina en segunda al corredor de primera que intentaba un ríbo. En esta situación la bola está viva y en juego, el bateador es eliminado por el tercer strike y, si no hubieran sido hechas tres eliminaciones, el out del corredor de primera sobre el intento de robo en segunda es válido.

11.4. INFIELD FLY.

En el infield fly el árbitro debe juzgar si la bola puede ser cogida con un esfuerzo ordinario y no debe basarse sobre las limitaciones arbitrarias tales como la hierba o la línea de bases. El árbitro debe cantar infield fly también si la bola es jugada por un exterior, si a juicio del árbitro la bola podría haber sido cogida fácilmente por un infield. Tan pronto esté claro que el batazo es un infield fly el árbitro debe declarar “¡Infield fly, bateador eliminado!” para beneficiar a los corredores. Si la bola está cerca de la línea de foul el árbitro deberá cantar “¡Infield fly si es buena!”. Cuando un árbitro canta un infield fly, el resto deberán repetir la llamada para que todos los jugadores puedan saber que ha sido cantado un infield fly. El infield fly no es una jugada de apelación, contra el juicio del árbitro.

La bola está viva en un infield fly y cualquier infracción que pueda suceder será tenida en consideración.



Si en un infield fly, un infielder deja caer intencionalmente la bola, esta permanece **en juego** conforme a lo dispuesto en la regla 6.05(l): la regla del infield fly tiene la preferencia.

11.5. UN INFIELD DEJA CAER INTENCIONALMENTE UN FLY O UNA LÍNEA.

Según la regla 6.05(l), el bateador es eliminado, la bola queda muerta y todos los corredores vuelven a la base originaria cuando un defensor deja caer intencionalmente un fly bueno o una línea con corredores en primera, primera y segunda, primera y tercera o bases llenas con menos de dos outs.

Si el defensor deja caer la bola **sin tocarla** el bateador **no** será declarado eliminado (hecha la excepción para los casos en los que se aplica el infield fly).

Cuando un defensor deja caer un fly o una línea buena intencionalmente para realizar una doble eliminación, los corredores pueden retornar a la base que ocupaban en el momento del lanzamiento sin peligro de ser eliminados. La misma aplicación debe ser hecha si un exterior va a jugar cerca del campo interno e intencionalmente deja caer un fly para realizar una doble eliminación.

Los corredores no pueden avanzar según esta regla. El árbitro debe cantar "Tiempo" inmediatamente, cuando a su juicio, la bola es dejada caer intencionalmente.

Ver también la sección 11.4.

11.6. CONSULTA DE CHECK-SWING.

La regla 9.02(c) dice que un manager o receptor pueden pedir al árbitro principal que consulte con un compañero si un bateador ha hecho swing cuando el árbitro había cantado bola. La regla continúa diciendo que tal consulta puede ser hecha solamente sobre un lanzamiento cantado bola y cuando hay una solicitud de consulta.

La mecánica para pedir ayuda en un check-swing para el árbitro principal es: indicar con el **brazo izquierdo** al árbitro de bases apropiado preguntando si el bateador ha hecho swing. Esta mecánica ayuda a no crear confesión tras la llamada de strike y la pregunta de un check-swing.

Según el Reglamento Técnico de Juego, el árbitro principal está obligado a preguntar cuando el manager o el receptor pidan una consulta.

Jugada: Corredor en primera, cuenta de 3-1 para el bateador. El corredor roba sobre el lanzamiento y el bateador hace un medio swing. El árbitro principal decide que el bateador no ha hecho swing (cuarta bola), no obstante el bateador tira la bola a segunda haciendo que el corredor sea tocado antes de llegar a la base.

Decisión: El árbitro de segunda inicialmente no debe juzgar sobre el corredor ya que ha habido una cuarta bola (a menos que se consulte o se juzgue un swing). Si se hace la consulta y se canta el strike, el árbitro en segunda debe, en este momento, hacer una llamada de safe o out.

Jugada: Corredor en primera que roba con tres bolas sobre el bateador. En el lanzamiento se hace un medio swing que el árbitro de home juzga bola. El bateador-corredor va hacia primera



interfiriendo (bateador fuera del box) con el tiro del receptor que estaba intentando eliminar al corredor en segunda. El corredor llega safe a segunda. Se hace una petición de consulta al árbitro de bases sobre el check-swing que juzga que el bateador ha hecho swing.

Decisión: Interferencia del bateador. El bateador es eliminado y el corredor vuelve a primera. Si esta situación sucede con dos strikes sobre el bateador, entonces el corredor el que será eliminado.

11.7. CHECK SWING ESPONTÁNEO.

En una situación en la que el tercer strike no es cogido por el receptor sobre un medio swing y al corredor se le concede correr a primera base, la consulta al árbitro de bases deberá ser hecha inmediatamente (sin esperar a que la defensa lo pida); si la consulta no es hecha inmediatamente, el árbitro de bases apropiado tiene la absoluta certeza que el bateador ha hecho swing debe **inmediatamente y espontáneamente** hacer la llamada de strike **SI** va a cambiar el juicio del árbitro principal. Esto dará la inmediata oportunidad al bateador de correr.

11.8. DOS CORREDORES EN CONTACTO CON UNA BASE.

Según la regla 7.03 del Reglamento Técnico de Juego, si dos corredores se encuentran en contacto con la misma base al mismo tiempo, el **corredor posterior** es eliminado cuando es tocado (a menos, obviamente, que el corredor no sea forzado). En esta situación se sugiere que el árbitro indique claramente qué corredor ha sido eliminado. Ver la regla 7.03(a) y (b) del Reglamento Técnico de Juego.

11.9. FLY QUE GOLPEA LA PARTE SUPERIOR DE LA VALLA.

A menos que las reglas de campo prevean lo contrario, un fly bueno que golpea la parte superior de la valla o el palo de foul (cuando está presente) y se va fuera será un home run. A menos que las reglas de campo digan lo contrario, un fly bueno que golpea la parte superior de la valla y se queda ahí, será juzgada como un doble.

11.10. TERCER STRIKE NO COGIDO.

En caso de tercer strike no cogido con 2 outs o con la primera base libre, después de haber cantado y señalado el tercer strike (por swing o por zona), el árbitro deberá indicar que la bola no ha sido cogida cantando “bola en el suelo” y señalando “safe” con los brazos.

11.11. BOLA QUE CAE DE LAS MANOS DEL LANZADOR EN LA GOMA.

Para interpretar esta regla hay que distinguir los siguientes casos:

1. Lanzador en la goma al que se le cae la bola en le intento de lanzar al bateador
 - Si la bola cruza la línea de foul es una bola.
 - Si la bola no cruza la línea de foul con corredores en bases es un balk, sin corredores en las bases es un lanzamiento nulo.



2. Lanzador en la goma al que se le cae la bola en el intento de tirar sobre una base para un pick-off

- Si la bola cruza la línea de foul o es recogida por el defensor que está en una posición tal que puede hacer una jugada **NO es balk**.
- Si la bola no cruza la línea de foul y no llega o no es recogida por un defensor en una posición tal que pueda hacer una jugada es balk.

NOTA: no es balk si al lanzador se le cae la bola después de haber hecho el paso para tirar una base a la que no está obligado a tirar (segunda o tercera base).

3. Lanzador en la goma que se le cae la bola (mientras une las manos, toma la seña o sale de la goma sin que esté en el intento de lanzar al bateador o tirar a una base.

- Con corredores en base es siempre un balk.
- Sin corredores en base será un lanzamiento nulo si la bola no cruza la línea de foul, de otra manera será una bola.

Resumiendo:

Será asignada una **bola** al bateador si:

- La bola escapa de la mano del lanzador **mientras está efectuando al lanzamiento** y la bola supera la línea de foul antes de la primera o tercera base **también con corredores en bases;**
- Sin corredores en base mientras el lanzador está en contacto con la goma pierde la bola y rodando cruza la línea de foul antes de primera o tercera base.

Será cantado un **balk** al lanzador si:

- Con corredores en bases la bola se escapa de la mano del lanzador mientras está efectuando el lanzamiento y la bola no supera la línea de foul antes de la primera o tercera base (al bateador no le será contado ningún lanzamiento);
- Con corredores en las bases mientras el lanzador está en contacto con la goma pierde la bola y ésta rodando supera o no la línea de foul antes de la primera y tercera base (al bateador no le será contado ningún lanzamiento);
- En el intento de hacer un pick-off en primera al lanzador se le escapa la bola y ésta no pasa a línea de foul o no es recogida por el primera base en una posición desde la que puede hacer una jugada. **NOTA:** en un pick-off en segunda o en tercera (bases a las que el lanzador no está obligado a tirar en un pick-off) si al lanzador se le cae la bola después de haber hecho el paso hacia la base no es balk.

Será un lanzamiento nulo si:

- Sin corredores en las bases, al lanzador se le cae la bola y ésta no pasa la línea de foul;



Nota: Para la aplicación de esta regla no tiene importancia si el lanzador estaba uniendo las manos o tomando la seña o saliendo de la goma. La prerrogativa principal es que el pie de pivote esté en contacto con la goma. Si un lanzador sale reglamentariamente de la goma y al pasar la bola de una a otra mano o al tirar a una base la bola se cae no podrá ser aplicada ninguna sanción.

11.12. CASOS PARTICULARES DE FOUL BALL.

Conviene recordar que:

- Una bola bateada que rebota en el home (o en el terreno) y golpea de nuevo el bate cuando el bateador no ha dejado todavía el bate y está con ambos pies en el cajón de bateo, es una bola foul;
- El cajón de bateo es por una parte territorio foul y por otro territorio bueno, si una bola bateada golpea al bateador en el interior del cajón de bateo (también en la parte en territorio bueno) será una bola foul.

NOTA: cuando el bateador está en la posición legal de bateo (ver la regla 6.03 del Reglamento Técnico de Juego) no puede cometer interferencia a menos que sea una acción voluntaria.

11.13. CORREDOR DESPUÉS DE HABER TOCADO LEGALMENTE TODAS LAS BASES VUELVE ATRÁS.

Si un corredor después de haber tocado legalmente todas las bases vuelve atrás creyendo no haber tocado una base, se arriesga a llegar a esa base y en su intento ya sea safe o sea eliminado, el árbitro deberá hacer alejarse al corredor de las bases y señalar que la carrera ha sido anotada correctamente y que es válida. (Ver la regla 5.06 y comentario del Reglamento Técnico de Juego).

11.14. ÁRBITRO GOLPEADO POR UNA BOLA BATEADA BUENA EN TERRITORIO FOUL.

Jugada: el defensor de tercera pensando en un toque del bateador se posiciona delante de la base. El árbitro de bases lo sigue y se queda a cuatro, cinco metros detrás de él. De improviso el tercera base se coloca detrás sobrepasando al árbitro de tercera que queda delante de él. El bateador batea un roletazo al borde de la almohadilla de tercera base que golpea al árbitro posicionado en territorio foul. El defensor de tercera estaba en condiciones de poder jugar esta bola.

Decisión: la bola está viva y en juego, en este caso no podrá ser cantada interferencia en cuanto el árbitro de tercera está posicionado en zona foul. La regla 5.09(f) establece que es interferencia cuando una bola bateada buena toca en territorio bueno un corredor o un árbitro antes de tocar a un infield, incluido el lanzador, o toca un árbitro antes de haber sobrepasado un infield, excluido el lanzador.

NOTA: esta situación es rara e improbable en cuanto que la mecánica arbitral señala que en la línea de foul los árbitros deben posicionarse siempre detrás del defensor.