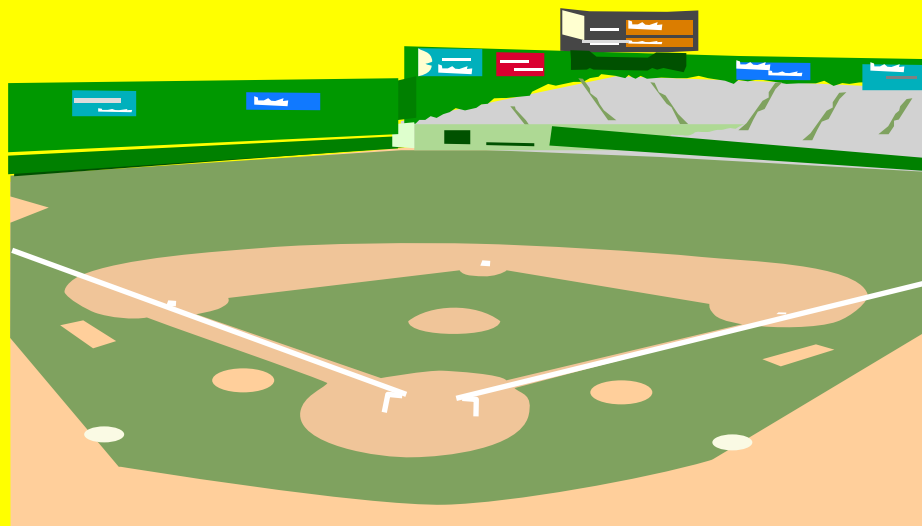


Reglamento de Béisbol

CAPÍTULO - 1º



C.N.Ar



¡¡ATENCIÓN!!

Hay **REGLAS** que pueden
ESTAR modificadas **POR**
las **BASES** de cada **LIGA**

1ª VERSIÓN - FEGABE - *T. PELAEZ*

NUEVA - VERSIÓN - 2014 - *MDZ*

Índice del Reglamento



■ DIVISIONES DEL CÓDIGO

- R.1.00: OBJETIVOS DEL JUEGO, EL TERRENO DE JUEGO, ÚTILES.
- R.2.00: DEFINICIÓN DE TERMINOS.
- R.3.00: PRELIMINARES DEL JUEGO.
- R.4.00: INICIANDO y TERMINANDO EL JUEGO.
- R.5.00: PONIENDO LA PELOTA EN JUEGO, PELOTA VIVA.
- R.6.00: EL BATEADOR.
- R.7.00: EL CORREDOR.
- R.8.00: EL LANZADOR.
- R.9.00: EL ARBITRO.
- R.10.00: EL ANOTADOR OFICIAL.

ESTO ES FUNDAMENTAL TENERLO MEMORIZADO

Poniendo la pelota en juego



C.N.Ar.

- Estaremos en las instalaciones al menos 1 hora antes del comienzo del partido y revisaremos el estado del terreno de juego, sus particularidades, las vallas, los postes, los bancos, etc.
- El árbitro principal recibirá una buena provisión de bolas y comprobará que al menos hay 12 bolas de reserva (ver Bases de cada Liga), **a todas ellas les quitará el brillo.**
- Entraremos al terreno de juego, 5 minutos antes del comienzo del partido, **retirando a todos los jugadores del terreno de juego.**
- Nos dirigiremos al home, donde **seremos encontrados** por los 2 entrenadores.
- El entrenador local entregará original y copia de su alineación, **en este momento tenemos toda la autoridad sobre el partido.** En segundo lugar también hará lo mismo el entrenador visitante.
- El árbitro principal, comprobará que los originales y las copias son iguales, que están completas y que están firmadas por ambos entrenadores. Intercambiará las copias de cada equipo con ambos entrenadores. **En dicho momento queda establecido el orden al bate definitivo de ambos equipos.**
- El entrenador del equipo home club comunicará las reglas especiales del terreno, si la hubiera. Si el otro entrenador no está conforme y no hay acuerdo, entonces el árbitro principal las establecerá según su criterio. **En todo caso nunca podrán vulnerar el Reglamento.**
- El árbitro principal puede comentar cualesquiera recomendaciones que desee y les recordará que deben de firmar el acta del partido y él también lo firmará una vez sea cumplimentado, **antes del comienzo del juego.**
- Los árbitros de bases verificarán que la peana, bases, puertas, etc., se encuentran en perfecto estado y se colocarán en la parte exterior del diamante.
- El equipo home club entrará en el terreno fair a calentar, El árbitro principal controlará los 8 lanzamientos, **o los establecidos según normativa**, y faltando 2 los señalará desde el cajón izquierdo.
- Una vez colocado el bateador, el árbitro principal intercambiará las señas de listo con sus compañeros, esperará a que el **LANZADOR PRESENTE BOLA** y cantará ¡**PLAY BALL!!**.

Definición de partidos



C.N.Ar.

■ **PARTIDO TERMINADO:** Es un PARTIDO declarado TERMINADO por el árbitro, en base a la aplicación de alguna Regla de Juego, **R.2.00**

- Puede ser un "PARTIDO SUSPENDIDO".
- Puede ser un "PARTIDO VALIDO o CONCLUIDO".
- Puede ser un "PARTIDO NO VALIDO".

■ **PARTIDO SUSPENDIDO:** Es un PARTIDO TERMINADO y REGLAMENTARIO, el cual debe de continuarse en fecha posterior, **R.2.00**

■ **PARTIDO VALIDO o CONCLUIDO:** Es un PARTIDO TERMINADO y REGLAMENTARIO que tiene un resultado definitivo.

■ **PARTIDO REGLAMENTARIO:** Es un PARTIDO TERMINADO, **R.4.10; R.4.12.(a) y R.4.19**

- Puede ser un "PARTIDO SUSPENDIDO".
- Puede ser un "PARTIDO VALIDO o CONCLUIDO".

■ **PARTIDO NO VALIDO:** Es un PARTIDO TERMINADO y NO REGLAMENTARIO, el cual hay que comenzar de nuevo.

■ **PARTIDO EMPATADO:** Es un PARTIDO REGLAMENTARIO que es declarado como TERMINADO, cuando los dos equipos tienen el mismo número de carreras, **R.2.00**

- Es un PARTIDO SUSPENDIDO, **R.4.12**

■ **PARTIDO FORFEIT:** Es un PARTIDO declarado CONCLUIDO por el árbitro principal, a favor del equipo no infractor, con el resultado de 9 a 0, por violación de las reglas, **R.2.00**

■ **PARTIDO APLAZADO** Es un partido en el que se a pospuesto la fecha de comienzo y el cual debe de jugarse antes del siguiente partido programado entre los dos equipos.

■ **PARTIDO PROTESTADO:** Es un partido, en el que un entrenador reclama la mala aplicación de una Regla por parte de un árbitro, pero nunca de una jugada de apreciación. Esto puede conllevar la repetición del partido desde el momento de la protesta. Cada Liga tiene su propia normativa al respecto, **R.4,19**

■ **DOBLE JUEGO:** Son dos partidos programados para un mismo día, los cuales se juegan con Reglas especiales, **R.4.13**

Partido terminado



PARTIDO TERMINADO: ES UN PARTIDO QUE POR CUALQUIER RAZÓN EL ÁRBITRO PRINCIPAL DECLARA TERMINADO, **R.2.00.**

■ PARTIDO REGLAMENTARIO:

Es un PARTIDO TERMINADO. **R.4.10;**
R.4.12.(a) y **R.4.19**

■ PARTIDO NO VALIDO:

Es un PARTIDO TERMINADO y NO REGLAMENTARIO, el cual hay que comenzar de nuevo.

■ **PARTIDO VALIDO o CONCLUIDO:** Es un PARTIDO TERMINADO y REGLAMENTARIO que tiene un resultado definitivo.

■ **PARTIDO SUSPENDIDO:** Es un PARTIDO TERMINADO y REGLAMENTARIO, el cual debe de continuarse en fecha posterior, **R.2.00**

POSIBLES RAZONES:

- FINAL DE PARTIDO
- FORFEIT
- MALAS CONDICIONES DEL TERRENO
- MALA CLIMATOLOGÍA
- OSCURIDAD
- FALLO DEL ALUMBRADO
- TOQUE DE QUEDA
- TIEMPO MÁXIMO DE CONCLUSIÓN DEL PARTIDO
- ETC....

Partido reglamentario - 1



Partido reglamentario - 2



■ PARTIDO REGLAMENTARIO

- **R.4.10.(a)** Un partido reglamentario consta de 9 entradas a menos que sea prolongado a causa de un empate en la anotación o abreviado (1) por que el equipo local no necesite su mitad de la novena entrada o solo una fracción de ella, (2) a causa de que el árbitro lo declare terminado.
 - Si la Liga establece la regla del "KO" o un número inferior de entradas para el partido, para dobles juegos, categorías inferiores, etc.. Será de aplicación a ese recorte la regla aplicada a las nueve entradas.
 - En el caso de que la Liga establezca un "tiempo máximo" de duración del partido u otras "reglas especiales de fin de partido" el resultado del mismo, será el de la última entrada completa, a no ser que el equipo local tome la delantera en su última mitad o fracción de la entrada final.
- **R.4.10.(b)** Si la anotación esta empatada al final de la novena entrada, el partido continuara hasta: (1) que el equipo visitante se ponga por encima en la anotación al final de una entrada completa, o (2) hasta que el equipo local meta la carrera del triunfo.
- **R.4.10.(c)** Si un partido es declarado terminado, es un partido reglamentario si: (1) se han completado 5 entradas, (2) el equipo local está ganando en su mitad de la 5ª entrada, o (3) el equipo local está empatando en su mitad de la 5ª entrada, en este caso será "partido suspendido".
- **R.4.10.(d)** Si un partido reglamentario se declara terminado con el marcador empatado, este se convierte en un "partido suspendido".
- **R.4.10.(e)** Si un partido es terminado antes de que sea reglamentario, el árbitro lo declarará "partido no valido". Salvo en las excepciones de la R.4.12.(a) en sus apartados (3) y (4)
- **R.4.11.(d)** Un partido declarado terminado, finaliza en el momento de que el árbitro pone fin al juego, a menos de que se convierta en "partido suspendido", por la aplicación de la R.4.12.(a).

Partido suspendido



C.N.Ar.

■ **PARTIDO SUSPENDIDO** ES UN PARTIDO DECLARADO TERMINADO QUE DEBE DE CONTINUARSE EN FECHA POSTERIOR, **R.2.00**

- **R.4.01.(e)** Un partido en suspenso no se puede dar por terminado hasta que al menos, pasen 30 minutos desde su suspensión, y siempre que a juicio del árbitro principal no haya posibilidad de seguir jugándolo.
- **R.4.12.(a)** Un partido se convierte en suspendido y deberá de completarse en fecha posterior, si:
 - (1) Toque de queda impuesto por la ley.
 - (2) Límite de tiempo previsto por los Reglamentos de la Liga.
 - (3) Fallo del alumbrado o de los equipos mecánicos bajo control del equipo local.
 - (4) Por oscuridad o cuando por cualquier ley las luces no pueden ser encendidas.
 - (5) El estado del tiempo, si un partido reglamentario es declarado terminado mientras una entrada está en progreso y antes de que sea completada, el equipo visitante a anotado y toma delantera, y el equipo local no recobra la ventaja.
 - (6) Un partido reglamentario es declarado terminado con la anotación empatada.
- **Un partido terminado según las Reglas 4.12.(1) - (2) - (5) y (6), "NO" será un partido suspendido a menos de que haya progresado suficiente para ser un partido reglamentario, R.4.10.(c).**
- Un partido terminado según las **Reglas 4.12.(3) y (4)**, será un partido suspendido en cualquier momento posterior a su inicio.
- **R.4.12.(b)** Un partido suspendido será completado según los reglamentos vigentes de cada Liga y siempre antes de siguiente partido programado entre ambos equipos.
- **R.4.12.(c)** Un partido suspendido será reanudado en el punto exacto de su suspensión, con la misma alineación y orden al bate. En todo caso quedando sujeto a las reglas de las sustituciones, ningún jugador sustituido puede volver a entrar. hay que tener en cuenta otros datos como la situación disciplinaria, licencias tramitadas, etc... en el momento de la suspensión.

Partido forfeit



C.N.Ar.

■ **PARTIDO FORFEIT** ES UN PARTIDO DECLARADO CONCLUIDO POR EL ÁRBITRO PRINCIPAL, A FAVOR DEL EQUIPO NO INFRACTOR, CON EL RESULTADO DE 9 a 0, POR VIOLACIÓN DE LAS REGLAS, **R.2.00**

→ **R.4.15** No se presenta en el terreno de juego o estando en el, rehúsa a comenzar el partido 5 minutos después de cantarse ¡PLAY BALL!.

→ Rehúsa a continuar el partido durante el transcurso del mismo.

→ No continua el juego después de una suspensión, 1 minuto después de cantarse ¡PLAY BALL!.

→ Después de haber sido advertido por el árbitro, con toda intención y persistencia, viola cualquiera de las Reglas del Juego.

→ Dentro de un tiempo razonable, no retira a un jugador que fue expulsado del terreno de juego.

→ No se presenta aun doble juego después del tiempo establecido para el comienzo del mismo.

→ Emplea tácticas palpables para acortar o demorar el juego.

→ **R.4.16** Durante un partido suspendido, no son cumplidas, por parte de los cuidadores del terreno, las ordenes del árbitro para la adecuación del terreno de juego.

→ **R.4.17** Cuando un equipo rehúsa a colocar a 9 jugadores en el terreno de juego.

→ **R.4.18** Después de haberse cantado un forfeit, el árbitro debe de enviar un informe escrito a la Liga en el plazo de 24 horas. De no hacerse el forfeit sigue siendo válido.

Partido protestado



C.N.Ar.

■ PARTIDO PROTESTADO - R.4.19

- Cada Liga establecerá las reglas que rigen el procedimiento para protestar un partido, cuando un entrenador considere una mala aplicación de una Regla de Juego por parte de un árbitro.
- Ninguna protesta será jamás permitida sobre una decisión de apreciación.
- En todos los partidos protestados, la decisión de la Liga, será la final.
- Ninguna repetición de partido será ordenada, a menos de que en opinión de la Liga, tal decisión afecte directamente a las oportunidades de ganar el partido del equipo que protesta.
- **COMENTARIOS:**
- El entrenador debe de notificar al árbitro la "**protesta formal del partido**" sobre la mala aplicación de la regla, en el momento de producirse la misma y antes de un lanzamiento, jugada o intento de jugada posterior.
- El árbitro en colaboración con la anotación, **apuntarán** la situación real del partido, outs, strikes, bolas, corredores en bases, etc.. **Notificando** al equipo contrario de que el partido se está jugando bajo protesta.
- **(1)** Al final del encuentro el entrenador que ha realizado la protesta tiene media hora para realizar por escrito la protesta y para abonar, en su caso, la fianza establecida. Todo ello será enviado a la Liga junto con el informe, que deben de efectuar el o los árbitros afectados.
- **(2)** En el caso de que la Liga establezca el procedimiento abreviado, se realizarán los pasos establecidos en el punto **(1)**, en los plazos establecidos, debiendo resolverse la jugada, por parte del "**Comisario Técnico**", antes de la reanudación del partido.

Doble juego



C.N.Ar.

■ DOBLE JUEGO SON 2 PARTIDOS PROGRAMADOS PARA UN MISMO DÍA. R.4.13

- Solamente 2 partidos de una misma liga, pueden ser programados para un mismo día, pero la conclusión de un juego suspendido no afecta a esta Regla.
- En el caso de que se vuelva programar un partido que forme parte de un doble juego, este será el segundo partido de dicho día. Siendo el primero el partido oficial programado para dicho día.
- No puede empezar el segundo juego antes de acabar el primero.
- El segundo juego, comenzará 20 minutos después de finalizar el primero, este plazo se puede ampliar a 30 minutos, previa notificación del árbitro principal. A no ser que la Liga dictamine otro horario.
- El árbitro comenzará el segundo partido de un segundo juego, si existe una mínima posibilidad de acabarlo.
- Cada Liga puede variar o complementar estas Reglas Básicas.

Bola viva



SE DEBEN DE DAR ESTAS
CIRCUNSTANCIAS

LA PELOTA ESTA
VIVA y en JUEGO,
MIENTRAS NO OCURRAN LOS
SIGUIENTES CASOS

QUE EL ÁRBITRO PRINCIPAL
DECLARE
"BOLA en JUEGO"
AL COMENZAR EL PARTIDO O
TRAS UN TIEMPO MUERTO

ES DECLARADO **"TIEMPO"**
POR UNO DE LOS ÁRBITROS

CUALQUIER ÁRBITRO CANTA UNA JUGADA
QUE LLEVA APAREJADA UNA REGLA QUE
DIGA QUE LA PELOTA QUEDA MUERTA

O CUANDO EL LANZADOR PRESENTA
"NORMALMENTE"
LA BOLA, DESPUÉS DE UN FOUL
BALL, PELOTA TIRADA y/o BATEADA
QUE SALE DEL TERRENO o QUE
QUEDA INCRUSTADA EN LA VALLA

QUE POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA UNA
PELOTA BATEADA O TIRADA SALGA DE LOS
LÍMITES DEL TERRENO DE JUEGO

AL FINAL DE MEDIA O DE UNA ENTRADA. HAY
QUE TENER EN CUENTA QUE DESPUÉS DEL
ÚLTIMO out DEL PARTIDO, AUN SE PUEDE
REALIZAR UNA APELACIÓN

Bola muerta

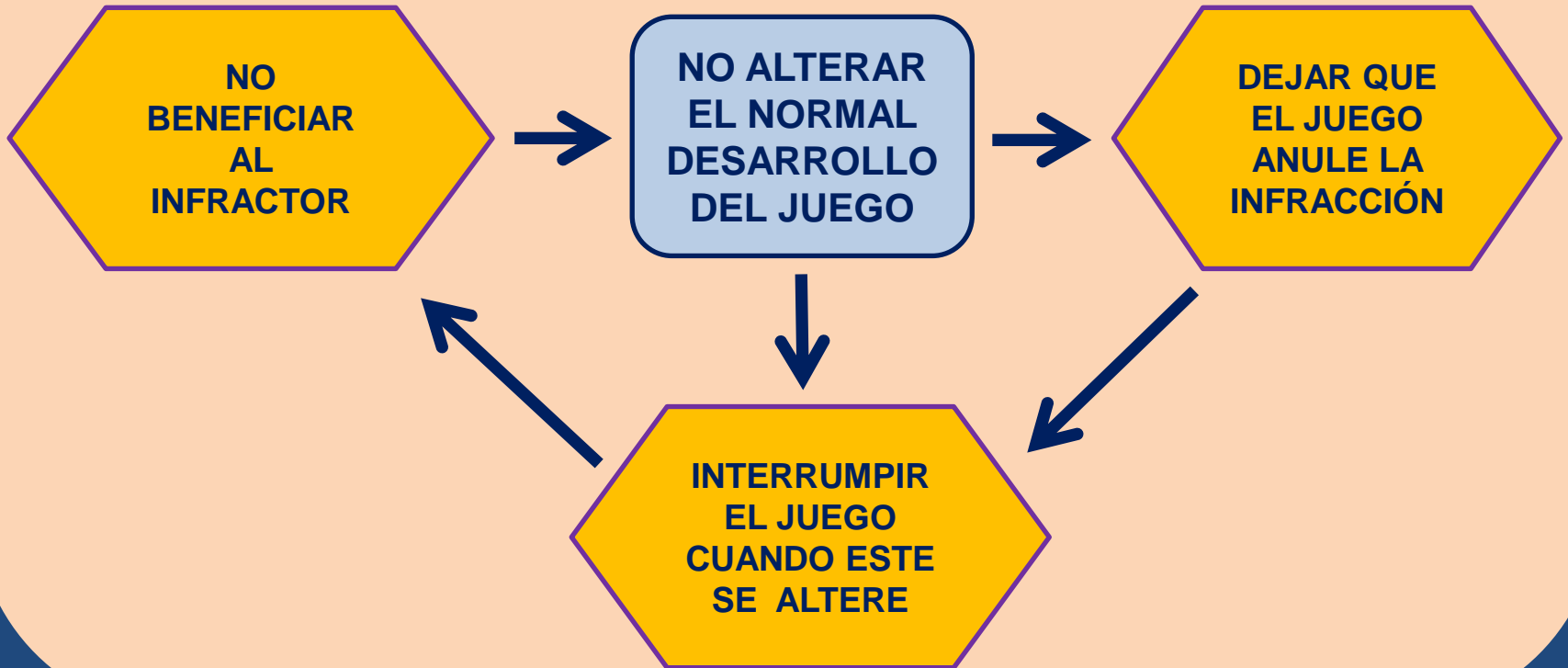


C.N.Ar.



Bola muerta - demorada - 1

**PRESEVAR LA
PUREZA DEL JUEGO**



Bola muerta - demorada - 2



C.N.Ar.

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

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

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

**BOLA
MUERTA
DEMORADA
(NO INMEDIATA)**

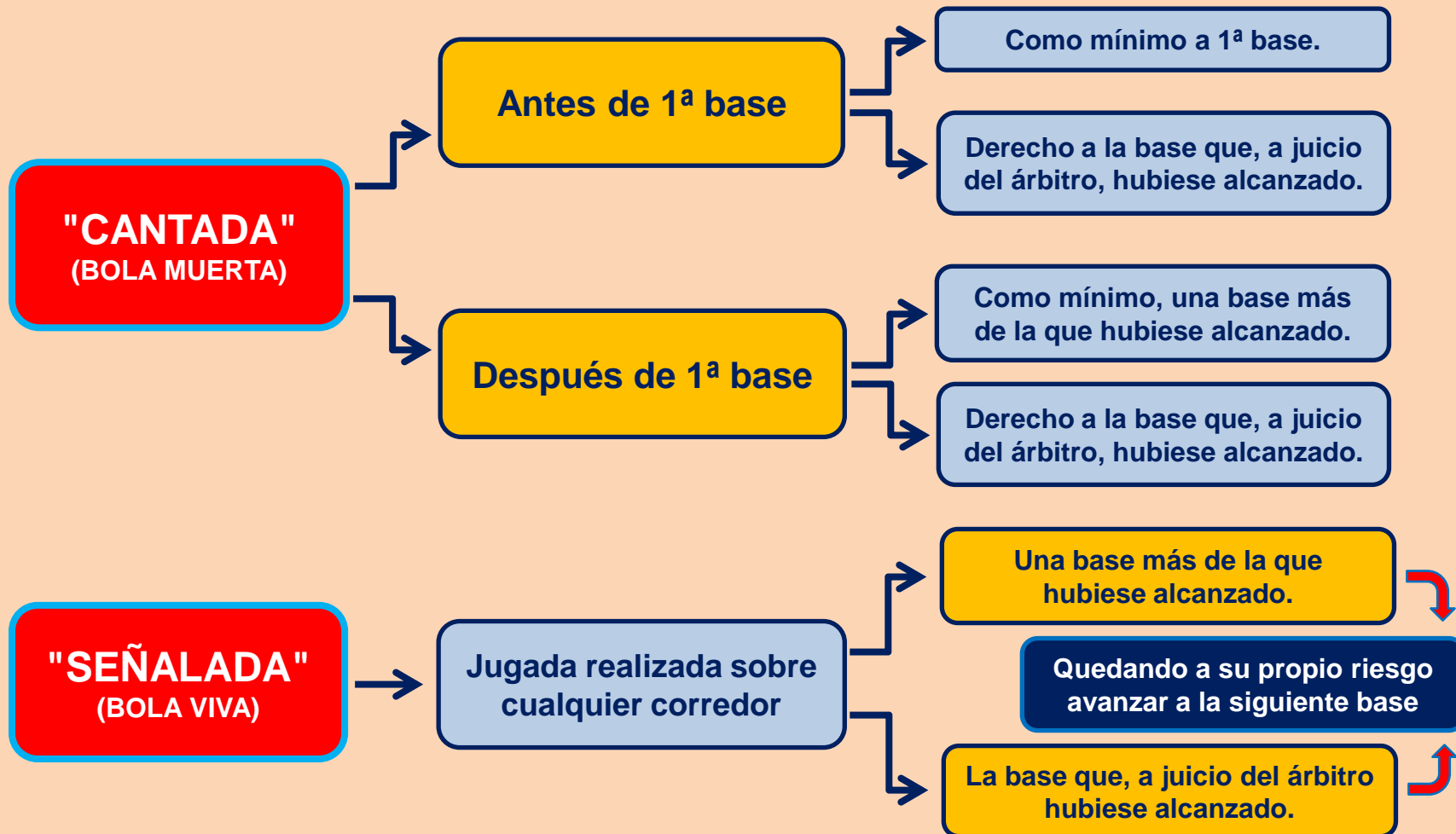
BALK
seguido de tiro o
lanzamiento
R.8.05.(a)

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

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

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

Obstrucción - 1



Obstrucción - 2



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

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

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

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

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

Interferencia - Reglas



C.N.Ar.

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

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

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

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

Ejemplos Obstrucción e Interferencia



C.N.Ar.

INTERFERENCIA OFENSIVA

1º.- Un defensor al intentar coger un batazo que le va directo.
TROPIEZA CON EL CORREDOR

1º.- Un defensor desvía un batazo directo y al ir a por la pelota.
TROPIEZA CON EL CORREDOR

1º.- Un defensor desvía un batazo y detrás hay otro defensor que puede jugar la pelota.
LA PELOTA GOLPEA AL CORREDOR

1º.- Un defensor desvía un batazo y detrás hay otro defensor que al intentar jugar la pelota.
TROPIEZA CON EL CORREDOR

OBSTRUCCIÓN

2º.- Un defensor al intentar coger un batazo que le va directo.
LA PELOTA GOLPEA AL CORREDOR

2º.- Un defensor falla sin tocar un batazo que le va directo y no hay otro defensor que pueda jugar la pelota.
LA PELOTA GOLPEA AL CORREDOR

2º.- Un defensor falla sin tocar un batazo que le va directo y detrás hay un defensor que puede jugar la pelota.
LA PELOTA GOLPEA AL CORREDOR

4º.- Un defensor está intentando coger un fly, sobre la línea de bases.
EL CORREDOR TROPIEZA CON ÉL

BOLA en JUEGO

3º.- En la trayectoria del corredor, un defensor está intentando coger un tiro o tirar la pelota para concluir una jugada.
EL CORREDOR TROPIEZA CON ÉL

3º.- POSIBLES EXCEPCIONES A LA ALTURA DE LAS BASES

3º.- En la trayectoria del corredor, un defensor ha fallado de coger un tiro o ya se deshizo de la pelota.
EL CORREDOR TROPIEZA CON ÉL

4º.- Un defensor después de fallar un fly sigue sobre la línea de bases.
EL CORREDOR TROPIEZA CON ÉL

Interferencia - ofensiva - 1



C.N.Ar.

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

NO INTENCIONAL

INTENCIONAL

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

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

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

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

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

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

Interferencia - ofensiva - 2



Interferencia - ofensiva - 3



Si su bate vuelve a golpear intencionalmente la bola bateada.

Con 3 strikes también es out el corredor sobre el que se realiza la jugada.

**EL BATEADOR
ES out**

Si obstaculiza o impide el tiro, o la recepción de una pelota lanzada o tirada, a un defensor.

No es out si la jugada culmina con el out del corredor, o éste es puesto out por la interferencia.

Solo es out el corredor si con corredor en 3ª base, el bateador obstaculiza o impide a un defensor, hacer una jugada en home.

Interferencia - ofensiva - 4



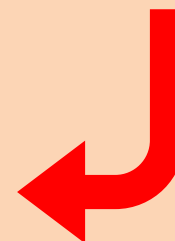
C.N.Ar.

**EL BATEADOR-CORREDOR
ES OUT**



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

**INTENCIONAL:
TAMBIEN ES OUT EL
CORREDOR MÁS
PRÓXIMO A HOME**



OTRO MIEMBRO DE LA OFENSIVA
(Que no sea, corredor, bateador o bateador-corredor)



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

Interferencia - ofensiva - 5



C.N.Ar.

■ SOBRE UN BATAZO:

→ **R.5.09.(f); R.6.08.(d); R7.7.08.(f) y R.7.09.(j)**: Un corredor **toca** una pelota bateada en el **terreno bueno**, **antes** de ser **tocada** por un defensor, o **antes** de **pasar** a un **defensor** que no sea el lanzador y cuando no haya por **detrás** otro defensor con posibilidad de jugar la dicha pelota. **O no evita** a un **defensor** tratando de coger una pelota bateada. El árbitro declarará **out** al infractor, los corredores **retornan** a no ser que sean impulsados por el avance del bateador corredor a **1ª base**. **Excepción:** no hay infracción si un corredor encima de su base, es tocado por un **fly**. **Atención:** generalmente no hay infracción, **a no ser en caso flagrante**, si sobre la **línea de 1ª base**, el bateador-corredor tropieza con el receptor, al ir éste a coger la pelota.

→ **R.6.05.(i).(h); R.7.08.(b) y R.7.09.(f).(g).(j).(k)**: Un corredor es golpeado por una **pelota bateada** o estorba o tropieza con un **defensor** en el **acto** de **cogerla**, normalmente de forma **intencional** o **deliberada** al **objeto** de **romper** un **doble play**. El árbitro declarará **out** al **corredor** y al **bateador-corredor** y el resto de corredores **retornan**. **Excepción:** si esta acción la realiza el **bateador-corredor**, el es **out** y también lo es el **corredor más próximo a home**, con independencia de a donde fuera el tiro. **Atención:** no hay infracción si la bola toca, sin **intención** a **juicio** del **árbitro**, a un corredor **después** de ser desviada por un **defensor**. **Atención:** si de **forma intencional** a **juicio** del **árbitro** un bateador desvía una pelota de foul o su bate golpea una pelota de fair, el bateador es **out** y la bola es **muerta**.

Interferencia - ofensiva - 6



■ SOBRE EL TIRO:

- **R.6.05.(m) y R.7.09.(j)**: A juicio del árbitro, un corredor intencionalmente hace contacto, obstaculiza o impide, a un defensor coger una pelota tirada o tirar la pelota, en un intento de completar una jugada. La **bola es muerta**, los corredores afectados y/o el bateador corredor son **out** y el resto de corredores **retornan**. Si hay 2 ó más defensores, el árbitro determinará cual de ellos es el que tiene derecho al beneficio de esta Regla.
- **R.6.06.(c)**: Un bateador interfiere con la **cogida** o el **tiro** del receptor, saliéndose del cajón o haciendo cualquier movimiento que impida u obstaculice el juego del receptor en el home. La **bola es muerta**, el bateador es **out** y los corredores **retornan**. **Excepción**: el árbitro **no hará** mención a la interferencia, si a pesar de la misma, el corredor sobre el que se produce la jugada es **out**. **Excepción**: el bateado no es **out** y solo se decreta un **strike**, si hay un **swing** muy duro, que al final de su recorrido golpea al receptor.
- **R.7.09.(a)**: Un corredor es **out**, si **después** de un **tercer strike**, el bateador estorba al receptor en su intento de coger.
- **R.7.09.(c)**: Con menos de **2 out** y **corredor** en **3ª base**, el bateador será **out** si **impide** a un defensor hacer una jugada.
- **R.7.09.(e)**: Si un **bateador** o **corredor eliminado**, o un **corredor** que **anotó**, **estorba** o **impide** el hacer una jugada sobre otro corredor, este será **out**. **Atención**: el mero hecho de **seguir avanzando después de ser eliminado**, no implica en si, la aplicación de la **Regla**.

Interferencia - ofensiva - 7



■ OTRAS VARIAS:

- **R.6.05.(n)** Con **2 out**, **2 strikes** y **corredor en 3ª base**. El corredor intenta el robo de home y el lanzamiento le golpea en la **zona de strike**. El árbitro cantará **strike-3-out** y **la carrera no vale**. Si no hay **2 out**, **la carrera vale** y **la bola es muerta**.
- **R.6.05.(o)** Cuando un miembro de la ofensiva, **que no sea un corredor**, intenta impedir la **cogida**. El **bateador** es **out** y **la bola es muerta**.
- **R.7.08.(i)** Después de llegar legalmente a una base, corre en sentido inverso, con el **propósito** de confundir a la defensa. El **corredor** es **out** y **la bola es muerta**. **Atención:** si el corredor piensa que hay una **cogida** o es **engañado**, entonces está a **su riesgo**.
- **R.7.09.(d)** Cuando algún miembro del equipo a la ofensiva, se **para** o **reúne** alrededor de una base, para confundir, impedir o dificultar una jugada. El **corredor** es **out** y **la bola muerta**.
- **R.7.09.(h)** Si a **juicio** del **árbitro**, un guía asiste físicamente, **tocando** o **aguantando**, a un corredor para que **retorne** o **avance**. El **corredor** es **out** y **la bola muerta**.
- **R.7.09.(i)** Con corredor en 3ª base, el guía deja su cajón y actúa de cualquier forma para **provocar** el **tiro** de un defensor. El **corredor** es **out** y **la bola muerta**.
- **R.7.11.** Los jugadores, guías o cualquier otro miembro del equipo, dejará libre cualquier espacio (incluyendo bancos y bullpens) que necesite un defensor para jugar una pelota. Si a **juicio** del **árbitro** esto no ocurre, **la bola es muerta**. Si es sobre una **bola bateada**, el bateador corredor es **out** y los corredores **retornan** a la base que ocupaban en el **momento** del **lanzamiento**. Si es sobre un tiro, es **out** el corredor sobre el que se hace la jugada y el resto de corredores retornan a la base que ocupaban en el **momento** de la **interferencia**.

Interferencia - defensiva



C.N.Ar.

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

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

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

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

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

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

Interferencia del árbitro



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

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

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

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

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

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

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

Interferencia del Espectador



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

R.3.16.

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

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

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

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

Pelota en vuelo

PELOTA
BATEADA
lanzada o tirada



**AÚN NO HA
TOCADO EL
TERRENO**



**AUNQUE TOQUE A
UN DEFENSOR**



**AÚN NO HA
TOCADO
CUALQUIER
OBJETO**

Cogida



1º El defensor tiene segura posesión de la bola.

6º No es cogida si la bola toca a otra persona que no sea un jugador de la defensa.

2º El defensor, durante un tiempo prudencial, tiene completo control de la bola.

COGIDA

(SIEMPRE BOLA VIVA)

5º No es cogida si el defensor tropieza y se le cae la bola.

3º El defensor se desprende voluntariamente de la bola.

4º Al defensor se le cae la bola en el momento de intentar tirarla.

Tocado



ES LA ACCIÓN DE UN DEFENSOR QUE:

**QUE MIENTRAS SOSTIENE LA PELOTA CON FIRMEZA
y SEGURIDAD EN SUS MANOS o GUANTE**
(VER DEFINICIÓN DE COGIDA)

**TOCA UNA BASE CON
CUALQUIER PARTE DE SU
CUERPO**

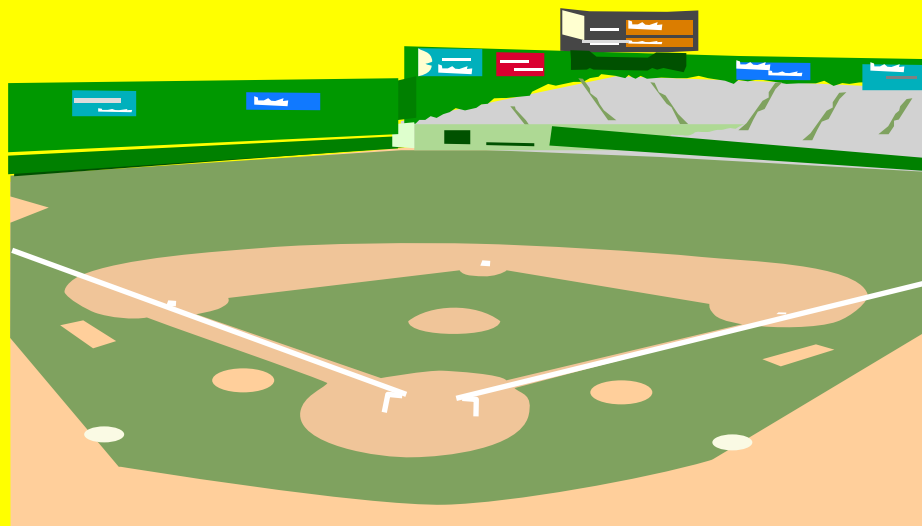
**TOCANDO CON LA BOLA, LA
MANO CON LA BOLA o CON
EL GUANTE QUE TIENE LA
BOLA, A UN CORREDOR**

Reglamento de Béisbol

CAPÍTULO - 2º



C.N.Ar



¡¡ATENCIÓN!!

Hay **REGLAS** que pueden **ESTAR** modificadas **POR** las **BASES** de cada **LIGA**

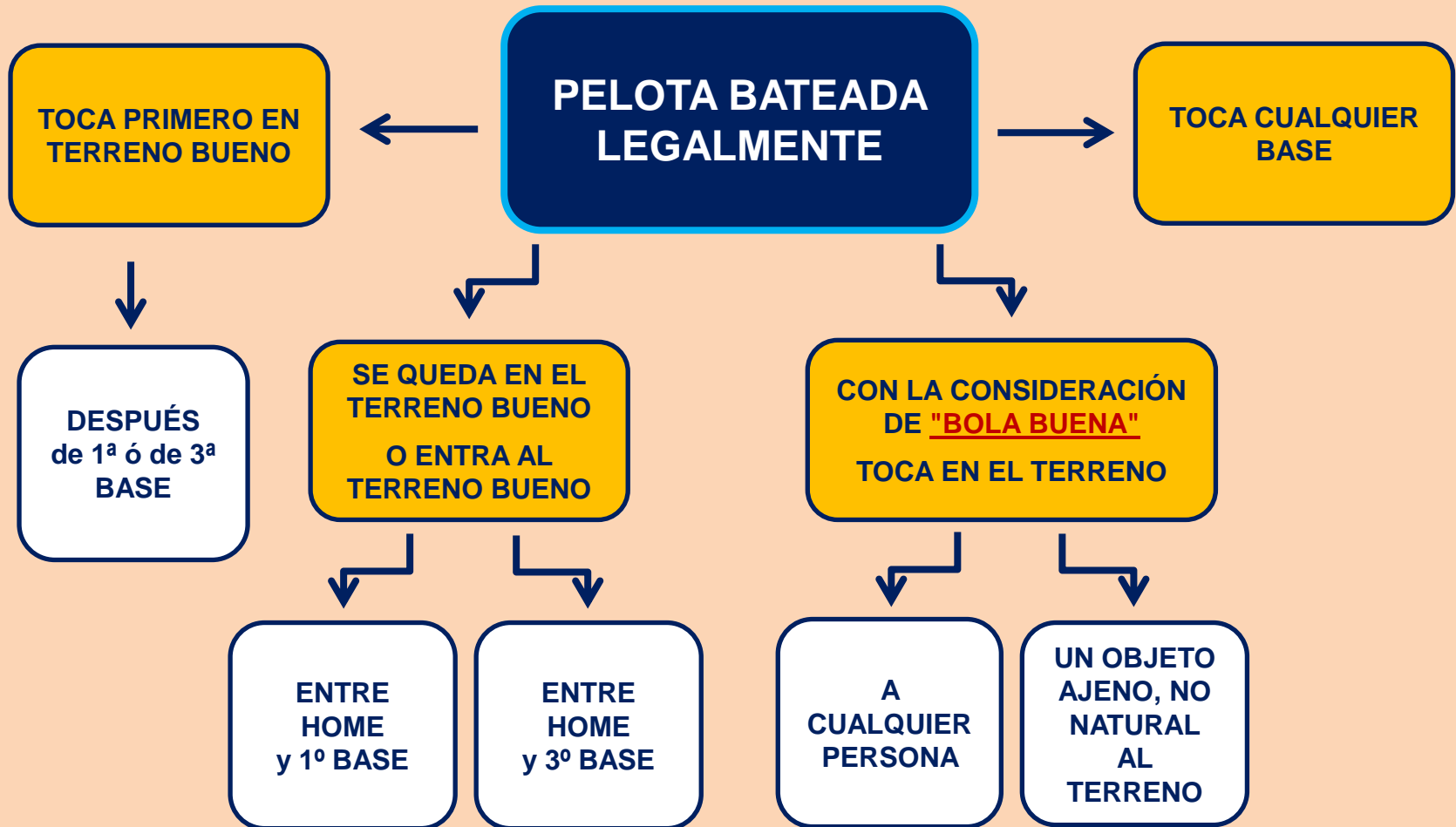
1ª VERSIÓN - FEGABE - *T. PELAEZ*

NUEVA - VERSIÓN - 2014 - *MDZ*

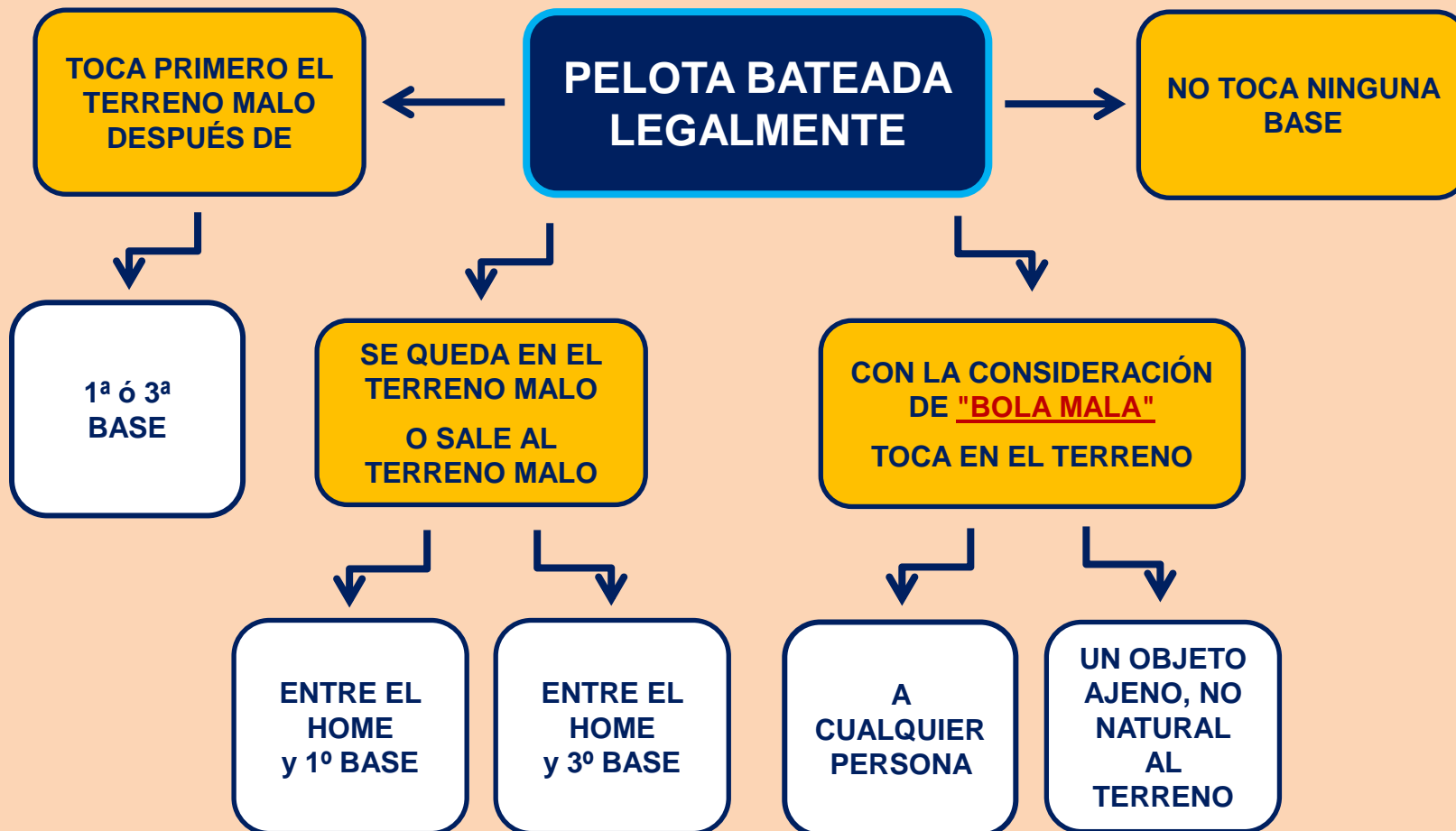
Pelota buena - (Fair Ball)



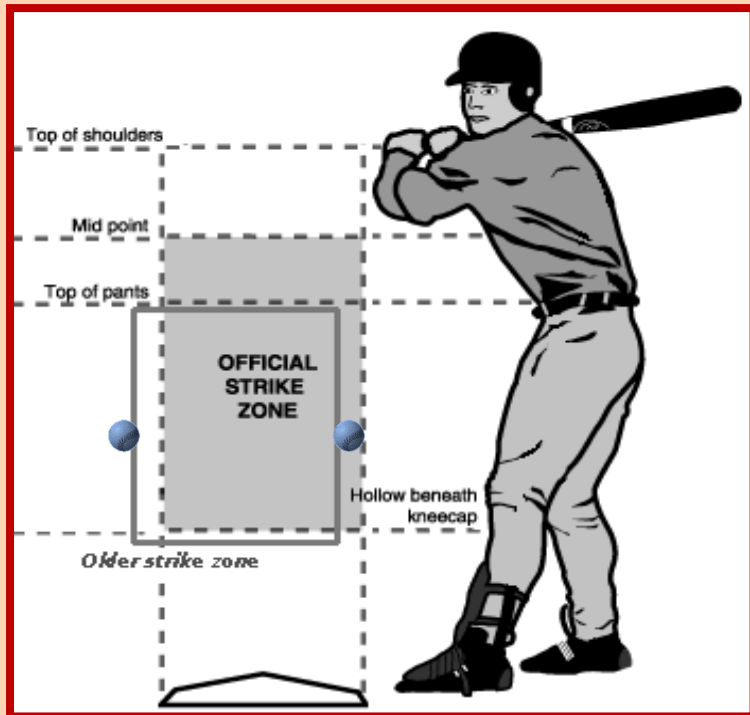
C.N.Ar.



Pelota mala - (Foul Ball)



Zona de Strike y Strike



(R.2.00.) ZONA de STRIKE:

Es aquella área sobre el home, que tiene como límite superior una línea horizontal en el punto medio entre la parte superior de los hombros y la parte superior del pantalón del uniforme, y en el nivel inferior está limitado por una línea horizontal en la parte inferior de las rodillas. La zona de Strike será determinada desde la posición de batear en el momento en que el bateador está preparado para batear una pelota lanzada.

El bateador no le tira y la pelota pasa a través de la zona de strike

El bateador le tira y falla

Batea un foul con menos de 2 strikes

LANZAMIENTO LEGAL, DECLARADO ASÍ POR EL ÁRBITRO

Batea un foul tip

Batea un toque de foul

Toca al bateador en vuelo dentro de la zona de strike

Toca al bateador cuando éste le tira

Foul Tip



PELOTA BATEADA, QUE VA DIRECTAMENTE DEL BATE A LAS MANOS DEL RECEPTOR y ES LEGALMENTE COGIDA. **R.2.00**

LA PELOTA SIEMPRE QUEDA EN JUEGO
R.2.00

FOUL TIP
(REBOTE ATRAS)

ES SIEMPRE STRIKE y EN EL CASO DE SER EL 3º, EL BATEADOR ES ELIMINADO.
R.2.00 y R.6.05.(b)

NO ES COGIDA SI ES DE REBOTE, A MENOS QUE PRIMERO TOQUE LAS MANOS O GUANTE DEL RECEPTOR
R.2.00

NO ES FOULTIP SI NO ES COGIDA.
R.2.00 y R.5.09.(g)

Infield Fly



C.N.Ar.

1º BOLA BATEADA
DE FLY EN
TERRENO BUENO

2º NO PUEDE SER
NI TOQUE, NI LÍNEA

6º SI LA BOLA CAE
FOUL, ENTONCES
SERÁ FOUL BALL

INFIEL FLY
(FLY al CUADRO)

3º CON MENOS DE
2 out y AL MENOS
CORREDORES EN
1ª y 2ª BASE

5º EL BATEADOR
CORREDOR ES out
y LA BOLA QUEDA
EN JUEGO

4º ESFUERZO ORDINARIO DE
UN JUGADOR DEL CUADRO
BAJO LA TRAYECTORIA DE LA
PELOTA EN EL DESCENSO

Apelación - definición



C.N.Ar.

**ES UNA JUGADA EN LA QUE EL ÁRBITRO
DECIDE A INSTANCIA DE PARTE**

**ES EL ACTO DE UN DEFENSOR RECLAMANDO UNA
INFRACCIÓN DE LAS REGLAS POR PARTE DEL
EQUIPO A LA OFENSIVA**



Apelación - casos



CON LA BOLA VIVA

UN CORREDOR, AL AVANZAR O RETORNAR A UNA BASE, FALLA DE TOCAR UNA BASE EN EL ORDEN ESTABLECIDO.

O DESPUÉS DE QUE UN FLY ES COGIDO DEJA DE RETOCAR SU BASE.

CON BOLA MUERTA
SI HAY UN BATEADOR FUERA DE TURNO

Ningún corredor podrá volver a una base que no tocó o retocó, después de que el corredor siguiente haya anotado

En bola muerta, ningún corredor podrá volver a tocar o retocar una base, después de haber alcanzado la siguiente

CON BOLA VIVA
SI HAY UN MEDIO-SWING

CON BOLA VIVA
SE SOBREPASA EN 1ª BASE Y NO RETORNA INMEDIATAMENTE

Apelación - con bola viva



2^a

Se debe de realizar antes de otra jugada o intento de jugada.

1^a

Se debe de realizar con la bola en juego.

8^a

Sobre MEDIO-SWING, ver grafico específico.

3^a

Se debe de realizar con toda la defensa en el terreno de juego.

ES EL ACTO DE UN DEFENSOR QUE TOCA A UN CORREDOR o LA BASE QUE ÉSTE NO PISO o RETOCÓ.

AL MENOS HA DE HACER GESTOS OSTENSIBLES DE QUE ESTÁ REALIZANDO LA APELACIÓN

7^a

Puede haber un aparente 4^o eliminado. La decisión sobre la apelación tiene preferencia al determinarse el out.

4^a

Otra apelación o intento de apelación, no se considerará como jugada o intento de jugada.

5^a

Sobre el mismo corredor y en la misma base, no se podrá hacer la misma apelación dos veces.

6^a

La defensa, a través de su entrenador, podrá elegir el eliminado que le de ventaja sobre dos o más apelaciones.

Apelación - con bola MUERTA



C.N.Ar.

2ª

O después de finalizar su turno al bate, pero antes de una jugada, intento de jugada o lanzamiento. Después el bateador ya se convierte en propio.

1ª

Se puede realizar en cualquier momento del turno al bate.

8ª

El entrenador a la ofensiva, puede poner al bateador propio, en cualquier momento, con la cuenta de strikes y bolas correspondiente.

3ª

El entrenador ha de pedir **TIEMPO** para realizar la apelación.

ES EL ACTO DEL ENTRENADOR DEL EQUIPO A LA DEFENSIVA, QUE RECLAMA QUE HAY UN BATEADOR QUE NO ESTÁ EN SU TURNO AL BATE CORRESPONDIENTE

7ª

Todos los avances de los corredores son legales, a no ser por efectos de un batazo o una base por bolas.

4ª

Si se realiza durante el turno al bate, se pondrá al bateador que le corresponde, con la cuenta de bolas y strikes que tuviera el bateador impropio.

6ª

Si se realiza después de finalizado el turno al bate, será out el bateador que le correspondía según el turno al bate.

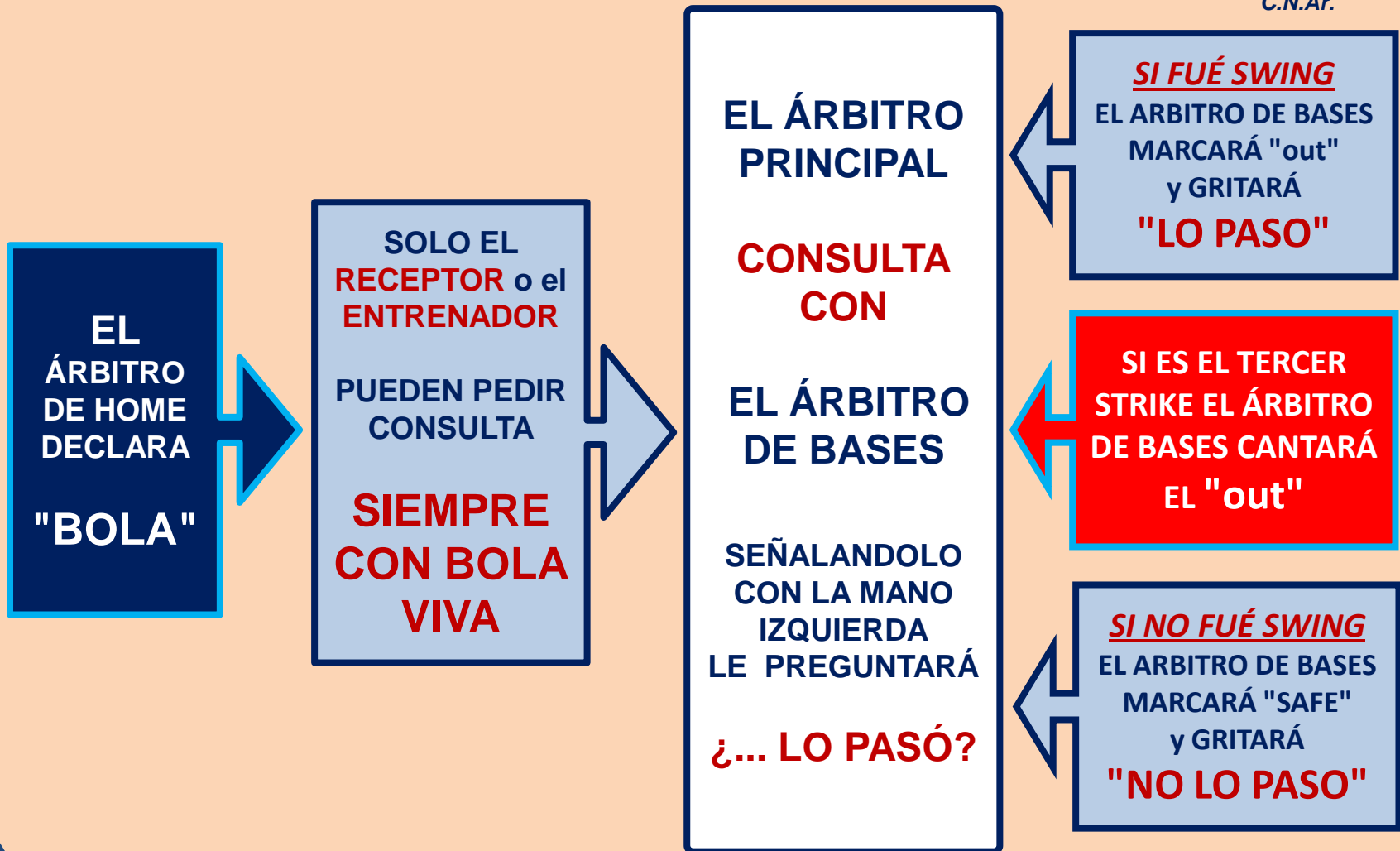
5ª

Si por alteraciones anteriores, el turno propio es un corredor, ira al bate el siguiente en el turno al bate.

Apelación - Medio-Swing



C.N.Ar.



Bateador se convierte en corredor



C.N.Ar.

**SIN
RIESGO**

- EL ÁRBITRO DECLARA LA CUARTA BOLA
- EL ÁRBITRO DECLARA GOLPEADO POR EL LANZAMIENTO
- ES INTERFERIDO UN LANZAMIENTO POR UN DEFENSOR
(VER REGLA DE LA INTERFERENCIA)
- SU BATAZO BUENO TOCA A UN CORREDOR DE FORMA FORTUITA o A UN ÁRBITRO
(VER REGLA DE LA INTERFERENCIA)

- CONECTA UN BATAZO BUENO
- EL RECEPTOR NO COGE EL TERCER STRIKE, CANTADO POR EL ÁRBITRO y SE DA UNA DE ESTAS DOS SITUACIONES:
 - LA PRIMERA BASE ESTÁ OCUPADA
 - LA PRIMERA BASE ESTÁ OCUPADA, PERO HAY DOS OUTS

**A
RIESGO**

Bateando fuera de turno - 1



→ **BATEADOR PROPIO:** Es el bateador que debe de estar en la cajón durante su TURNO AL BATE.

→ **BATEADOR IMPROPIO:** Es el bateador que ocupa el cajón sin corresponderle estar en ese TURNO AL BATE.

→ **AVANCES VALIDOS:** Si durante el turno al bate se produce un robo de base, Balk, error de tiro, wild pitch o passe ball.

→ **AVANCES NO VALIDOS:** Si el impulso es debido a un batazo, golpeado por el lanzamiento, base por bolas u otras circunstancias similares.

El **TURNO AL BATE** finaliza en el momento de que el bateador **se convierte** en **corredor** o es **eliminado**.

En cualquier momento, antes de finalizar el turno al bate el bateador **PROPIO** puede ocupar el cajón de bateo.

El **BATEADOR PROPIO** puede ser **ELIMINADO** en **APELACIÓN**, una vez finalizado el turno al bate y antes de un lanzamiento de cualquier equipo o de una jugada o intento de jugada.

El **BATEADOR IMPROPIO** se **CONVIERTE** en **PROPIO** una vez finalizado el turno al bate y después de un lanzamiento de cualquier equipo o de una jugada o intento de jugada.

EN ESE MOMENTO SE LEGALIZAN TODOS LOS RESULTADOS DE SU TURNO AL BATE

EL PRÓXIMO BATEADOR, SERÁ EL SIGUIENTE A SU TURNO OFICIAL AL BATE

Bateando fuera de turno - 2



■ BATEANDO FUERA DE TURNO - R.6.07

- (a) El bateador será eliminado en apelación, cuando deje de batear en su propio turno, y otro bateador complete su turno al bate. **Nota: El bateador propio puede ocupar su lugar en el cajón en cualquier momento, antes de que el bateador impropio se convierta en corredor o sea eliminado.**
- (b) Cuando un bateador impropio se convierte en corredor o es eliminado, y el equipo a la defensiva apela al árbitro antes del primer lanzamiento al siguiente bateador de uno u otro equipo, o antes de cualquier jugada o intento de jugada, el árbitro declarará: (1) out al bateador propio, y (2) anulará cualquier avance de los corredores hecha a causa de una pelota bateada por el bateador impropio o a causa del avance a 1ª base del bateador impropio por un golpeado, base por bolas o por cualquier otra circunstancia. **Nota: Si un corredor avanza durante ese turno al bate, por robo de base, Balk, wild pitch o passe ball, tal avance es legal.**
- (c) Cuando un bateador impropio se convierte en corredor o es eliminado, y se hace un lanzamiento al siguiente bateador de uno u otro equipo o hay una jugada o intento de jugada (**tipo un pick-off**) el bateador impropio queda legalizado en su turno al bate, y los resultados de su turno al bate se convierten en legales.
- (d-1) Cuando el bateador impropio es eliminado en apelación, el próximo bateador será el que le sigue en el orden al bate oficial.
- (d-2) Cuando un bateador impropio queda legalizado, es como si hubiera bateado en su propio turno y por tanto el próximo bateador será el que le sigue en el orden al bate oficial.
- **NOTA GENERAL:** Ni el árbitro, ni la anotación, llamarán la atención a ninguna persona del hecho de la presencia de un bateador impropio en el cajón. La regla obliga a la constante vigilancia de los jugadores y entrenadores de ambos equipos.

Corredor- avanza sin riesgo



ES FORZADO A AVANZAR, **POR EL AVANCE SIN RIESGO DE SER ELIMINADO**, DEL BATEADOR CORREDOR A UNA BASE

UN DEFENSOR, DESPUÉS DE HABER COGIDO UN FLY, SE CAE DENTRO DE LAS GRADAS o EN UN DOGAUT

CUANDO UN BALK ES CANTADO POR EL ÁRBITRO

QUE NO SEA EL BATEADOR CORREDOR

CUANDO INTENTA EL ROBO DE UNA BASE y EL BATEADOR ES INTERFERIDO POR UN DEFENSOR

CUANDO UNA OBSTRUCCIÓN LE ES CANTADA

Cualquier corredor es out



DEJA DE PISAR o de
RETOCAR, UNA BASE y SE
PRODUCE UNA APELACIÓN

COMETE UNA
INTERFERENCIA

EL CORREDOR o
CORREDOR-BATEADOR
ES out

ES FORZADO a AVANZAR a
UNA BASE y ESTA ES TOCADA
PREVIAMENTE POR UN
DEFENSOR CON LA BOLA EN
SU PODER

ES TOCADO FUERA DE UNA
BASE, POR UN DEFENSOR
CON LA MANO o GUANTE EN
LA QUE TIENE LA PELOTA.

Balk - 1 - como se aplica



BALK CANTADO

(BOLA MUERTA)

BALK SEÑALADO

(BOLA VIVA)

LOS CORREDORES
AVANZAN UNA BASE

SI HAY LANZAMIENTO,
NO SE CUENTA COMO
BOLA o STRIKE

NO HAY MENCIÓN AL BALK

SI

CON UN BATAZO EL
BATEADOR CORREDOR
LLEGA AL MENOS A
1ª BASE

Y TODOS LOS
CORREDORES HAN
AVANZADO AL
MENOS UNA BASE

DESPUÉS DE DICHA BASE, EL
SIGUIENTE AVANCE ES

"A RIESGO"

Balk - 2 - sobre los pies del lanzador

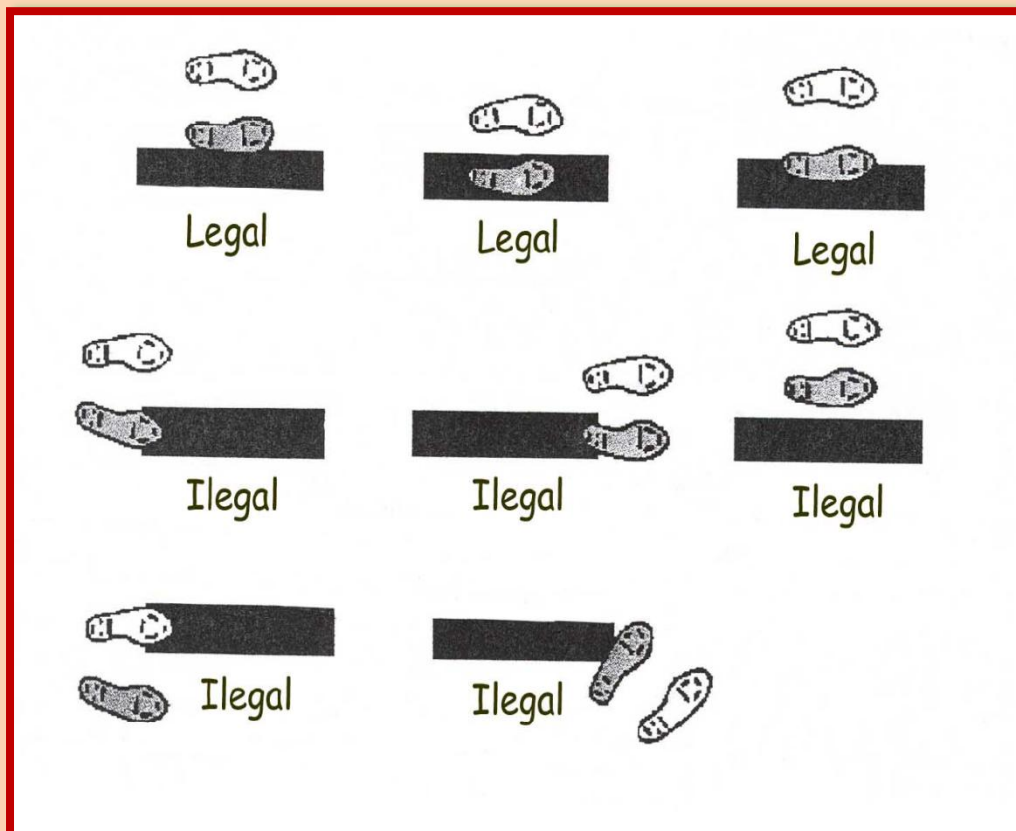


C.N.Ar.

APROVECHARSE DE LA
POSICIÓN DE LOS PIES,
PARA ALTERAR EL
LANZAMIENTO
o EL TIRO A UNA BASE

EN EL MOMENTO DEL TIRO,
EL PIE DEBE DE DIRIGIRSE
DIRECTAMENTE A LA BASE

EN EL MOMENTO DEL
LANZAMIENTO, EL PIE
DEBE DE DIRIGIRSE
DIRECTAMENTE A HOME



Balk - 3 - en contacto con la goma



HACE UN MOVIMIENTO
EXTRAÑO CON OBJETO DE
CONFUNDIR o ENGAÑAR

NO DA UN PASO DIRECTAMENTE
A LA BASE EN UN PICK-OFF

HACE UN MOVIMIENTO
ASOCIADO AL LANZAMIENTO
Y NO LO EFECTUA

AMAGA UN TIRO A 1ª BASE

SE LE CAE LA PELOTA

EXCEPCIÓN

NO SERÁ EL BALK, SI EL
BATEADOR ABANDONÓ
EL CAJÓN DE BATEO

EXCEPCIÓN

SI ES DURANTE EL LANZAMIENTO
y LA BOLA PASA LAS LÍNEAS DE
FOUL, ENTONCES ES BOLA

Balk - 4 - otros varios



DESDE LA POSICIÓN ASENTADA, EFECTUA UN LANZAMIENTO SIN REALIZAR LA PAUSA

EFECTUA UN LANZAMIENTO SIN ESTAR DE FRENTE AL BATEADOR

SIN TENER LA PELOTA, SE PARA SOBRE o en CONTACTO CON LA GOMA o, MIENTRAS ESTÁ FUERA DE ELLA, AMAGA UN LANZAMIENTO

HACE UN LANZAMIENTO ILEGAL CON CORREDORES EN BASES

CUANDO EL CORREDOR DE 3ª BASE TRATA DE ANOTAR (TOQUE o ROBO) y UN DEFENSOR CRUZA ENTRENTE DE HOME SIN ESTAR EN POSESIÓN DE LA PELOTA o, TOCA AL BATEADOR o a su BATE, ADEMÁS AL BATEADOR SE LE DARÁ LA 1ª BASE

TIRA o AMAGA UN TIRO A UNA BASE DESOCUPADA, A NO SER PARA REALIZAR UNA JUGADA

AL DAR UNA **BASE POR BOLAS INTENCIONAL** EL RECEPTOR NO ESTÁ EN SU CAJÓN

DILATA EL JUEGO INNECESARIAMENTE

Etc...

Posiciones para lanzar R.2.00.y R.8.01.



C.N.Ar.

Los lanzadores deberán de tomar las señas del receptor:
MIENTRAS ESTÁN EN CONTACTO CON LA GOMA DE LANZAR

"EN MOVIMIENTO"

- Con el pie de pivote en contacto con la goma y el pie libre enfrente, encima, detrás o de lado.
- Se coloca de **FRENTE** al bateador y sostiene la pelota con ambas manos frente a su cuerpo.
- Cualquier movimiento asociado con el lanzamiento le obliga a lanzar la pelota al bateador.
- No podrá levantar ningún pie del terreno a no ser para efectuar el lanzamiento, pudiendo dar un paso hacia atrás y otro hacia adelante con su pie libre.
- También puede levantar el pie libre si es para tirar a una base dando previamente un paso hacia la misma. También puede amagar un tiro a una base, **a no ser a la 1ª base.**
- Puede abandonar la goma de lanzar, dejando caer ambas manos sobre su cuerpo y posteriormente sacando primero y hacia atrás su pie de pivote.

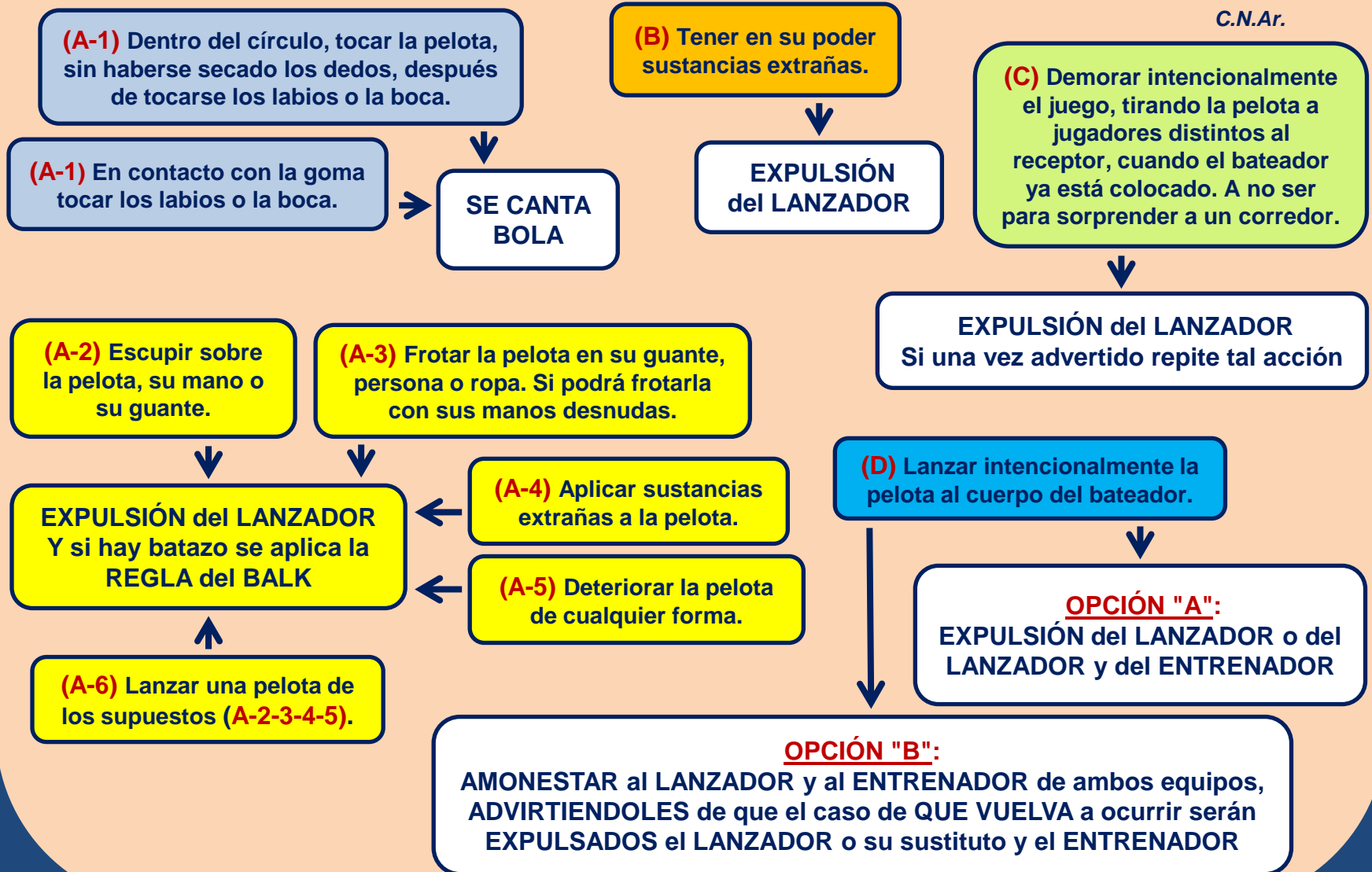
"ASENTADA"

- Con el pie de pivote en contacto con la goma y el pie libre enfrente.
- Se coloca de **LADO** al bateador y sostiene la pelota con ambas manos frente a su cuerpo.
- Si hay corredores en bases deberá de hacer una parada completa antes de efectuar el lanzamiento.
- Cualquier movimiento asociado con el lanzamiento le obliga a lanzar la pelota al bateador.
- No podrá levantar ningún pie del terreno a no ser para efectuar el lanzamiento.
- También puede levantar el pie si libre si es para tirar a una base dando previamente un paso hacia la misma. También puede amagar un tiro a una base, **a no ser a la 1ª base.**
- Puede abandonar la goma de lanzar sacando primero y hacia atrás su pie de pivote.

El lanzador "no podrá" R.8.02.



C.N.Ar.



Lanzamiento ilegal



ES UN LANZAMIENTO
REALIZADO SIN TENER
EL PIE DE PIVOTE EN
CONTACTO CON LA GOMA

R.2.00.(1)

ES UN LANZAMIENTO
DE RAPIDO RETORNO,
REALIZADO PARA
PILLAR AL BATEADOR
FUERA DE BALANCE

R.2.00.(2)

R.8.01.(d) Siempre que no haya corredores en base, se cantará BOLA, a ser que se produzca un batazo y el bateador alcance legalmente la

"1ª BASE de CUALQUIER FORMA"

R.8.05.(e) Con corredores en base será un

"BALK"

R.8.01.(b) Sin corredores en base, el lanzador desde la POSICIÓN ASENTADA, no está obligado a realizar una parada. Pero siempre que a JUICIO del ÁRBITRO no sea para realizar un

"LANZAMIENTO de RAPIDO RETORNO"

Sustituciones de jugadores - 1



SE HACEN CON BOLA MUERTA **R.3.03.**

EL JUGADOR SUSTITUTO, HA DE BATEAR EN EL MISMO LUGAR DEL SUSTITUIDO **R.3.03.**

EL ENTRENADOR SE LO COMUNICA AL ÁRBITRO PRINCIPAL **R.3.03.**

UN CORREDOR QUE ESTÁ EN LA ALINEACIÓN o HA SIDO SUSTITUIDO, NO PODRÁ CONVERTIRSE EN CORREDOR SUSTITUTO DE OTRO **R.3.04.**

EL ÁRBITRO PRINCIPAL, ANOTA LA SUSTITUCIÓN y LA COMUNICA AL ANOTADOR y AL PÚBLICO **R.3.03. y 3.07.**

EL PRIMER LANZADOR DEBE DE COMPLETAR UN TURNO COMPLETO AL BATE **VER REGLA R.3.05.**

SI A LA DEFENSIVA SE HACE MÁS DE UNA SUSTITUCIÓN A LA VEZ, EL ENTRENADOR DEBE DE DECIR EL ORDEN AL BATE DE CADA CUAL **R.3.03.**

EXCEPTUANDO A UN ENTRENADOR-JUGADOR, LOS JUGADORES SUSTITUIDOS, SOLO PODRÁN ESTAR EN EL BANCO o CALENTANDO a LANZADORES **R.3.07.**

SI NO LO HACE, LO DECIDIRÁ EL ÁRBITRO PRINCIPAL **R.3.03.**

EL FIGURAR EN LA LISTA DE RESERVAS ES UNA CORTESIA, CUALQUIER JUGADOR PUEDE SER SUSTITUIDO SIN ESTAR EN LA MISMA **R.4.01.(c)**

EL BATEADOR DESIGNADO DEBE DE BATEAR AL MENOS UNA VEZ **VER REGLA R.6.10.(2)**

LOS JUGADORES SUSTITUIDOS NO PODRÁN RETORNAR AL JUEGO, SI ESTO OCURRE SERÁN RETIRADOS DEL JUEGO, PERO SI HAN PARTICIPADO EN UNA JUGADA ESTA ES VALIDA. EN TODO CASO EL ENTRENADOR SERÁ EXPULSADO **R.3.03.**

LAS SUSTITUCIONES SOLO SON LEGALES EN EL **INSTANTE REAL del CAMBIO**
NUNCA ACEPTAREMOS SUSTITUCIONES DE ANTELACIÓN

Sustituciones de jugadores - 2



C.N.Ar.

COMO YA SABEMOS ES OBLIGACIÓN DEL ENTRENADOR COMUNICAR LOS CAMBIOS AL ÁRBITRO PRINCIPAL PERO EN EL CASO DE QUE NO SE COMUNIQUEN, ESTOS **SERÁN VALIDOS** y CUALQUIER JUGADA SERÁ LEGAL **R.3.08**.

SI ES UN LANZADOR, CUANDO OCUPA SU POSICIÓN EN LA GOMA DE LANZAR

SI ES UN BATEADOR, CUANDO OCUPA SU POSICIÓN EN EL CAJÓN DE BATEO

SI ES UN CORREDOR, CUANDO OCUPA LA POSICIÓN DEL CORREDOR SUSTITUIDO

SI ES UN DEFENSOR, CUANDO OCUPA LA POSICIÓN DEL JUGADOR SUSTITUIDO y EL JUEGO ES REANUADO

→ AUNQUE ESTA REGLA REGULARIZA LA SITUACIÓN DE LAS SUSTITUCIONES REALIZADAS SIN COMUNICACIÓN POR PARTE DE UN ENTRENADOR, HAY QUE TENER EN CUENTA QUE ESTO PUEDE SER REALIZADO CON OBJETO DE INTENTAR BURLAR ALGÚN TIPO DE NORMA

→ POR ESE MOTIVO DEBEMOS DE ESTAR PENDIENTES DE QUE ESTO NO OCURRA , PARA ELLO y SEGÚN CADA CASO, PODEMOS AMONESTAR AL ENTRENADOR y EN CASO DE REINCIDIR EXPULSARLO o SI LA GRAVEDAD DE LA JUGADA LO REQUIERE, EXPULSARLO DIRECTAMENTE

Bateador designado (DH) R.6.10.



C.N.Ar.

SE HA DE INCLUIR EN EL ORDEN AL BATE INICIAL

SE HA DE PRESENTAR, AL MENOS, UNA VEZ AL BATE

SI SE CAMBIA AL LANZADOR, PUEDE SER SUSTITUIDO ANTES DE SU PRIMER TURNO AL BATE

SOLO PODRÁ SER SUSTITUIDO CUANDO SU EQUIPO ESTÁ AL BATE

SI SE CAMBIA EL (DH), EL JUGADOR SUSTITUIDO YA NO PODRÁ JUGAR EL RESTO DEL PARTIDO

EL (DH) PUEDE SER SUSTITUIDO POR OTRO BATEADOR o por un CORREDOR EMERGENTE y ESTE CONTINUAR A SU VEZ COMO (DH)

EL (DH) PUEDE SUSTITUIR A UN JUGADOR A LA DEFENSIVA, A PARTIR DE ESE MOMENTO EL LANZADOR OCUPARA EL ORDEN AL BATE DE DICHO JUGADOR SUSTITUIDO

EL (DH) NO PUEDE SUSTITUIR A UN CORREDOR

SI EL LANZADOR OCUPA UNA POSICIÓN DEFENSIVA DESAPARECE EL (DH)

SI EL LANZADOR BATEA, SE PIERDE EL (DH)

EL (DH) PUEDE SUSTITUIR AL LANZADOR, PERO ENTONCES DESAPARECE EL (DH)

SI UN JUGADOR A LA DEFENSIVA SUSTITUYE AL LANZADOR, ENTONCES DESAPARECE EL (DH)

Sustituciones y cambios del lanzador



R.3.03.comentario SI EL LANZADOR OCUPASE OTRA POSICIÓN DEFENSIVA, NO PODRÁ VOLVER A LANZAR EN ESA ENTRADA

R.8.03. AL PRINCIPIO DE CADA ENTRADA O DURANTE UN CAMBIO. EL LANZADOR PUEDE EFECTUAR UN MÁXIMO DE 8 LANZAMIENTOS EN EL PLAZO DE 1 MINUTO. LA RFEBS PUEDE LIMITAR ESTE NÚMERO

SI SE PRODUCE UNA REPENTINA EMERGENCIA y ENTRA OTRO LANZADOR QUE NO HA PODIDO CALENTAR, le PERMITIREMOS los LANZAMIENTOS que ESTIMEMOS OPORTUNOS

R.3.05.(a) EL PRIMER LANZADOR DEL PARTIDO DEBE DE LANZAR AL PRIMER TURNO COMPLETO AL BATE A NO SER QUE "A JUICIO DEL ÁRBITRO" TENGA UNA LESIÓN o ENFERMEDAD QUE LE IMPOSIBILITE

R.8.04 SIN CORREDORES EN BASES EL LANZADOR TIENE 12 SEGUNDOS PARA EFECTUAR EL LANZAMIENTO DESDE EL MOMENTO QUE RECIBE LA BOLA, A PARTIR DE ESE MOMENTO SE LE DECRETARÁ "UNA BOLA"

R.3.05.(b) LO MISMO SE APLICARÁ PARA EL LANZADOR RELEVO

R.8.06.(a) LA RFEBS, PUEDE LIMITAR EL NÚMERO DE VISITAS, SI ESTO SUCEDE, NO SE CONTABILIZARÁ COMO VISITA LA EFECTUADA PARA SUSTITUIR AL LANZADOR

R.8.06.(b) UNA 2ª VISITA AL MISMO LANZADOR EN LA MISMA ENTRADA, LE SIGNIFICARÁ LA RETIRA COMO JUGADOR DEL RESTO DEL JUEGO

R.3.05.(c) SI POR APLICACION DE ESTA REGLA HAY UNA SUSTITUCIÓN IRREGULAR DE UN LANZADOR, DEBERÁ OCUPAR LA POSICIÓN EL LANZADOR QUE LE CORRESPONDE, ANTES DE QUE SE EFECTUE UN LANZAMIENTO, YA QUE ENTONCES QUEDARÁ REGULARIZADA LA SITUACIÓN

R.8.06.(c) NO SE PUEDE REALIZAR UNA 2ª VISITA DURANTE UN MISMO TURNO AL BATE

EL ENTRENADOR PUEDE EFECTUAR DICHO CAMBIO si PREVIAMENTE a ENTRAR en el MONTÍCULO lo COMUNICA al ÁRBITRO PRINCIPAL

R.8.06.(d) SI EL BATEADOR ES SUSTITUIDO ENTONCES ES POSIBLE LA 2ª VISITA, PERO ELLO SIGNIFICA LA RETIRADA DEL LANZADOR DEL JUEGO

Sanciones - 1



ES EL CONJUNTO DE DECISIONES QUE SE REALIZAN SOBRE EL JUEGO y/o LOS PARTICIPANTES EN EL MISMO

SEGÚN CADA CASO SE DIVIDEN EN:

SOBRE LAS REGLAS DEL JUEGO

SOBRE EL REGLAMENTO DE COMPETICIONES

SOBRE LAS BASES DE CADA LIGA

SOBRE EL REGLAMENTO DE RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Sanciones - disciplinarias - 2



C.N.Ar.

DE OFICIO



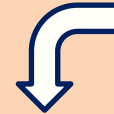
SON TODAS LAS SANCIONES QUE EL ÁRBITRO TIENE QUE APLICAR POR OBLIGACIÓN y SIN QUE HAYA QUE MEDIAR UNA PETICIÓN o DENUNCIA POR PARTE DE ALGÚN MIEMBRO DE UN EQUIPO



EJEMPLOS

- Dictaminar en una jugada de apreciación.
- Dictaminar cuando comienza, se suspende o se reanuda un partido.
- La concesión de bases, en aplicación de alguna Regla.
- Las reglas de campo, en caso de no haber acuerdo entre los entrenadores.
- Un cambio de lanzador o DH irregular, siempre que no sea una alineación indebida.
- Dictaminar un partido "FORFEIT".
- Etc.....

A INSTANCIAS DE PARTE



SON TODAS LAS JUGADAS EN LAS QUE UN ÁRBITRO SOLO PUEDE INTERVENIR, SI PREVIAMENTE, SE HACE POR PARTE DE UN PARTICIPANTE (**AUTORIZADO PARA ELLO**), DE UNA LEGÍTIMA RECLAMACIÓN



EJEMPLOS

- Una alineación indebida.
- Una apelación.
- Una alteración del orden al bate.
- Una consulta de medio swing.
- Elegir entre la interferencia defensiva cantada o el resultado de la jugada.
- Etc.....

CONSEJO FINAL



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

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