

The background of the cover features a series of curved, parallel lines in shades of blue and grey, creating a sense of motion and depth. The WBSC logo is prominently displayed in the center.

WBSC

WORLD
BASEBALL SOFTBALL
CONFEDERATION

Game Time!

Libro de Casos Lanzamiento Rápido
(incluyendo Lanzamiento Modificado)

Reeditado: Diciembre 2024

Las decisiones en este libro de casos están basadas en las Reglas Oficiales de Softbol de Lanzamiento Rápido ("Reglas Oficiales") de la Confederación Mundial Béisbol Softbol, [operando anteriormente como la Federación Internacional de Softbol ("ISF")]. Está prohibido cualquier mal uso o reimpresión de estas Reglas oficiales sin el consentimiento previo por escrito de la WBSC.

Los Casos de Jugadas incluyen referencias a Reglas, Efectos y Apéndices de las Reglas Oficiales que rigen el juego de Softbol de Lanzamiento Rápido y Softbol de Lanzamiento Modificado.

Los Apéndices y Efectos a los que se hacen referencia, forman parte de la(s) Regla(s) en que se citan y tienen la misma fuerza y efectos que la Regla en sí. La tabla de Contenidos, donde se encuentran las Reglas y el Índice, tienen una palabra clave e indicador en materia de la Reglas, son para referencia y no forman parte de las Reglas.

La WBSC Softbol exime y no acepta responsabilidad por defectos o incumplimiento de las instalaciones o fallas de las personas involucradas en un juego, por no seguir o aplicar estas Reglas Oficiales y/o interpretaciones asociadas a casos de jugadas y notas de orientación, y no es responsable por cualquier consecuencia resultante en el juego de un partido de softbol o el mal uso de las Reglas Oficiales.

(© 2025 Confederación Mundial de Béisbol y Sófbol. Todos los derechos reservados.)

INTRODUCCIÓN

Para convertirse en un árbitro bien informado y realizado, se requiere un conocimiento sólido de todos los componentes oficiales, uno de los componentes más importantes es una comprensión profunda de las reglas y cómo son aplicadas estas reglas. Su revisión completa de este Libro de Casos fortalecerá su conocimiento de las reglas y mejorará la confianza personal dentro y fuera del campo.

El enfoque principal y el esfuerzo de esta publicación es promover la coherencia en las interpretaciones de las reglas, describiendo situaciones de Jugadas y abordando sus decisiones, tal como es interpretado por la WBSC. El Libro de Casos describirá una situación (de juego), listando la interpretación correcta y en varias instancias describe cual es la mejor forma de manejar la situación.

Las Reglas de la WBSC Softbol ahora son escritas cada cuatro años. ***Este libro de casos será actualizado periódicamente para coincidir con las enmiendas de reglas, nuevas reglas, nuevas interpretaciones o cambio en la redacción.***

La WBSC Softbol publicó su primer Libro de Casos a mediados de los años noventa. En versiones posteriores han sido agregadas Jugadas adicionales. Para aquellos que estaban familiarizados con las versiones anteriores, notarán que todos los casos de Jugadas y las referencias de reglas asociadas, han sido a numeradas nuevamente, para alinearse con la numeración de las Reglas Reformateadas **2022-25**.

En total, más de 600 Jugadas están incluidas en los cinco capítulos, desglosadas por secciones dentro de la regla.

DESCRIPCION DE ABREVIATURAS

(B) (N)	Bateador
R1	Corredor más cercano a Home
R2	Corredor que Sigue
R3	Corredor en Primera Base (Bases Llenas)
S (N)	Substitutos
FLEX	Jugador jugando defensa por DP (Ref. 3.2.5)
DP	Jugador Designado (DP) (Ref. 3.2.4.)
OPO	Jugador Ofensivo Solamente (Ref.3.2.4)
TR	Corredor Temporal (3.2.7)
F (N)	Jugador por Posición (Ref. 3.2.2)

Jugadores Defensivos: Lanzador 1 (F1), Receptor 2 (F2), Hombre Primera Base 3 (F3), Hombre Segunda Base 4 (F4), Hombre Tercera Base 5 (F5), Torpedero/Interbase 6 (F6), Jardinero Izquierdo 7 (F7) Jardinero Central 8 (F8), Jardinero Derecho 9 (F9).

Donde quiera que se indique, R1 se refiere al primer corredor (cualquiera que sea la base en la que pueda estar), R2 para el segundo corredor (cuando hay dos corredores en bases), y R3 se refiere al corredor en primera base cuando las bases están llenas. El bateador puede ser listado como B1, B2 o B3, etc. Los sustitutos pueden también ser listados como S1, S2 o S3, etc. El equipo "local" ("home") es listado como "H" y el "visitante" ("visiting") como "V".

A la conclusión de cada jugada listada, la(s) referencia(s) de regla(s) será(n) dadas como sigue: [4.1.2; 4.3.3. f); Efecto 4.3.1. a 4.3.7]. Cuando se refiera a una regla para una respuesta específica, asegúrese también que lea cualquier porción de "EFECTO" de la regla.

La edición de Diciembre de 2024 incluye un número de nuevos casos de jugadas y actualizaciones a las referencias de reglas y casos. Las dos últimas versiones, Mayo de 2022 y Diciembre 2024 son mostradas en "Texto Itálico Resaltado"

La WBSC Softbol espera que este libro le ayude a encontrar las respuestas a sus preguntas, sobre como decidir en ciertas situaciones. Si usted tiene alguna situación que requiera una regla especial, envíela a:

Nacho Pardo,
Director de la Comisión de Árbitros (WBSC Softbol)

Email a: nacho.pardo@wbsc.org

Tabla de Contenido

1.	EL JUEGO		
1.1.	Definiciones	(14 jugadas)	Pág. 6
1.2.	Requisitos para Juego Reglamentario	(49 jugadas)	Pág. 8
2.	CAMPO DE JUEGO E IMPLEMENTOS		
2.1.	Definiciones	(23 jugadas)	Pág.19
2.2.	El Campo de Juego	(4 jugadas)	Pág.23
2.3.	Implementos de Juego	(10 jugadas)	Pág.23
2.4.	Implementos de Jugadores	(15 jugadas)	Pag.25
2.5.	Uniformes	(13 jugadas)	Pág.27
2.6.	Uniformes de Coaches	(1 jugada)	Pag.29
3.	PARTICIPANTES		
3.1.	Definiciones	(29 jugadas)	Pág.31
3.2.	Alineación y Nóminas	(52 jugadas)	Pág.36
3.3.	Apelaciones (Incluido en contexto en otra parte)		
3.4.	Coaches/Entrenadores	(6 jugadas)	Pág.51
3.5.	Personal de Equipo	(2 jugadas)	Pág.52
3.6.	Árbitros	(24 jugadas)	Pág.52
3.7.	Anotadores	(no hay JUGADAS)	
4.	LANZAMIENTO		
4.1.	Definiciones	(8 jugadas)	Pág.59
4.2.	Conferencia Defensiva Cargada	(9 jugadas)	Pág.61
4.3.	Requisitos para Lanzamiento Legal	(51 jugadas)	Pág.63
4.4.	Lanzamientos de Calentamiento	(4 jugadas)	Pág.73
4.5.	Lanzamiento Nulo	(8 jugadas)	Pág.74
4.6.	Bola Caída/Tumbada	(2 jugadas)	Pág.75
4.7.	Regreso de Lanzador	(1 jugada)	Pág.76
4.8.	Lanzador Illegal	(2 jugadas)	Pág.76
5.	BATEANDO Y CORRIENDO BASES		
5.1.	Definiciones	(99 jugadas)	Pág.78
5.2.	Conferencia Ofensiva Cargada	(8 jugadas)	Pág.97
5.3.	Bateador Prevenido	(7 jugadas)	Pág.98
5.4.	Orden de Bateo	(55 jugadas)	Pág.99
5.5.	Bateador-Corredor	(52 jugadas)	Pág.110
5.6.	Base Doble (si es usada)	(10 jugadas)	Pág.121
5.7.	Usando un Guante Illegal	(5 jugadas)	Pág.123
5.8.	Quitándose el Casco	(5 jugadas)	Pág.124
5.9.	Tocando las bases en Orden Legal	(9 jugadas)	Pág.125
5.10.	Corredores	(84 jugadas)	Pág.127
5.11.	Efecto – Corriendo Bases (diferente a obstrucción)	(18 jugadas)	Pág.145
6.	GESTIÓN DEL JUEGO	(8 jugadas)	Pág.148

1. EL JUEGO

1.1.1 Jugada de Apelación

Jugada 1: Con R1 en 1B, B2 batea un triple. R1 anota, pero no toca la 2B. El árbitro observa esto, pero no se hace apelación. Ya que no hay apelación hecha, ¿la jugada permanece?

Decisión: Sí. Se asume que los corredores han tocado una base cuando pasaron la base. La defensa debe hacer la apelación. Es responsabilidad del árbitro observar, si el corredor tocó, o no tocó la base y tomar una decisión solamente, si la defensa apeló. [1.1.1; 1.2.6; **1.2.6 e) i)**]

Jugada 2: Un corredor deja una base antes que una bola de fly atrapada sea tocada. ¿Cuándo deberá ser out el corredor?

Decisión: El árbitro debe esperar a la apelación del equipo defensivo. [1.1.1; 1.2.6; **1.2.6 e) ii)**].

Jugada 3: "R1 está en 3B y avanza a home en el hit de B2. R1 no toca home y entra al dugout. F2 hace una JUGADA de apelación y toca el home.

Decisión: R1 es out. El corredor no puede regresar a tocar home después de entrar al dugout. [1.1.1; 1.2.6; 5.10.3 a) xi y Efecto **y xi)**].

Jugada 4: R1 en 2B y R2 en 1B sin outs, cuando B3 batea un fly out profundo a F9. Ambos corredores avanzan dos bases, pero R1 sale antes que F9 toque la bola. F9 devuelve la bola al infield, donde F4 la recibe y hace una apelación apropiada de bola viva en 2B tocando la base. R1 es out. R2 corre a home cuando la apelación está siendo realizada y anota.

Decisión: El avance de R2 es legal, ya que la bola está viva en la apelación y R1 es out por salir de la base demasiado pronto. [1.1.1; 1.2.6; **1.2.6 e) ii)**; 5.10.3 a) vii].

Jugada 5: R1 está en 2B cuando el bateador batea un hit. R1 omite la 3B en el camino a home. Cuando la bola es tirada a home, R1 regresa a 3B en donde es obstruido, y R1 es tocado antes de regresar a 3B. El árbitro declara una bola muerta y otorga la tercera base a R1 en la declaración de obstrucción. ¿Puede tener éxito una apelación al árbitro por R1 omitir la 3B?

Decisión: Ya que el corredor ofensivo R1 fue obstruido por la defensa, y R1 regreso a 3B en el otorgamiento de la 3B antes de la apelación, la apelación no puede ser aceptada [1.1.1; 5.10.2 d)].

Jugada 6: En la última mitad de la entrada, R1 anota la carrera ganadora. El árbitro ve que R1 no tocó 3B cuando avanzaba a home, pero ningún jugador indica lo visto. Después que todos los jugadores defensivos han dejado el territorio fair, perdiendo así la oportunidad de apelar, F5 regresa a 3B y pide la bola.

Decisión: Es demasiado tarde para una apelación. La entrada finalizó cuando todos los jugadores defensivos dejaron el territorio bueno, sin que ningún jugador indicara que

se iba a hacer una apelación. Lo mismo se aplica a cada mitad de entrada, incluyendo el final del juego. [1.1.1; 1.2.6 a) ii].

Jugada 7: R1 se desliza hacia home, pero no lo pisa. F2 no toca al corredor. ¿Qué deberá hacer el árbitro?

Decisión: Después de una breve pausa, el árbitro deberá hacer una señal de “quieto”. Si el receptor luego toca al corredor, apelando que no pisó home, esto es una JUGADA separada, y R1 deberá entonces ser declarado “out”. [1.1.1; 5.10.3 a) x].

Jugada 8: B1 batea un doble, pero no toca la 1B. F1 regresa a la goma de lanzar y tira a 1B desde la goma. El árbitro declara el tiro como un lanzamiento ilegal.

Decisión: La bola es muerta. La apelación de JUGADA en B1 es anulada por el lanzamiento ilegal. Una bola es declarada en el bateador y a B1 se le otorga la 3B. [1.1.1; 4.3.7 y Efecto].

Jugada 9: El Coach del Equipo A grita desde el dugout diciendo que el bateador anterior del Equipo B estuvo bateando fuera de turno. El árbitro permite que el siguiente bateador entre a la caja del bateador y el lanzador envíe un lanzamiento que es declarado una “Bola”. El Coach del Equipo “A”, ahora entra al campo y argumenta que el árbitro de home deberá conceder la apelación de bateador fuera de turno del bateador anterior.

Decisión: El árbitro deberá declarar que el Coach no entró al campo para hacer la apelación del bateador fuera de turno antes del siguiente lanzamiento, la apelación no fue hecha a tiempo y no puede ser aceptada. [1.1.1; 1.2.6 c)].

1.1.4 Equipo Local y Equipo Visitante

Jugada 1: Los equipos oponentes argumentan sobre cual equipo deberá ser el equipo local.

Decisión: El primero o el último al bate será decidido por tiro de moneda, a menos que las reglas de la organización bajo la cual el calendario de juego este siendo jugado lo establezcan de otra manera. [1.1.4 a)].

1.1.8 Reunión Previa al Juego

Jugada 1: Los dos entrenadores llevarán sus tarjetas de alineación al árbitro de home, quien revisa el número de los Jugadores para ambos equipos. Viendo que el equipo local solo tuvo nueve jugadores, el árbitro solicita al entrenador si ellos van a usar el JD. La respuesta fue “Sí”, así el árbitro le devuelve la tarjeta de alineación y le dice al manager que agregue el décimo jugador y se la devuelva. El árbitro luego observó la tarjeta de alineación del equipo visitante y contó diez, y pidió al coach del equipo visitante que revisara los números para estar seguro que estén correctos, y cuando ellos le devolvieron la tarjeta de alineación, ésta sería la oficial.

Decisión: Esto es un buen y preventivo manejo de arbitraje del juego. Contar que ambos equipos se aseguren que tienen nueve o diez Jugadores. Si solo ve nueve, pregunte al manager si ellos están usando el JD, así el árbitro sabrá que durante el juego ellos

usarán, o no a éste. Haciendo que ambos managers revisen los números es un buen arbitraje preventivo. [1.1.8].

Nota: 1. La alineación es oficial durante la reunión previa al juego. 2. En las Copas Mundiales la alineación es oficial cuando es entregada al TC antes del juego. 3. El receptor y lanzador inicial para el uso del “corredor temporal” en la primera entrada se determina al final de la reunión de home previa al juego.

1.1.10 “Tiempo” – Time

Jugada 1: El bateador recibe una cuarta bola y su coach solicita inmediatamente “tiempo”.

Decisión: El árbitro deberá ignorar la solicitud y ordenar que el bateador vaya a 1B. Una vez que el bateador esté en primera; cuando toda JUGADA se haya detenido un coach o jugador puede solicitar “tiempo” y éste deberá ser concedido. [1.1.10; 3.6.7 g)].

Jugada 2: Se declara tiempo por un árbitro de home o de base para tener conferencia con el anotador, jugador, o coach, o el supervisor del campo debido a un aficionado. Un coach de la ofensiva corre al campo para hablar con un corredor, o un coach defensivo corre al campo para hablar con el lanzador. El árbitro de home declara “Juego” y el coach de inmediato abandona el campo.

Decisión: Si el coach termina inmediatamente la conferencia cuando el árbitro está listo para jugar la bola, el coach no deberá ser cargado con una conferencia durante “tiempo” oficial. [1.1.10; 4.2.2 f); 5.2 a)].

Jugada 3: El árbitro decide que la bola es inadecuada para jugar, entonces le da una nueva bola a F2. ¿La bola está viva?

Decisión: No. Cuando el árbitro declara “tiempo” para inspeccionar una bola, esta permanece muerta, hasta que F1 tenga la bola y el árbitro declare “Juego” [1.1.10; 1.1.7].

1.2.1 Juego Reglamentario

Jugada 1: Un juego que es suspendido por mal clima en la parte alta de la 4ª entrada, ¿es considerado un juego reglamentario?

Decisión: No. Un juego reglamentario debe tener cinco o cuatro entradas y media de duración, si el equipo local tiene ventaja en la anotación. (1.2.1 c).

Jugada 2: El equipo local está perdiendo por una carrera después de **la parte alta de la 6ª entrada**. El equipo local anota (a) una carrera, o (b) dos carreras, en la parte baja de la 6ª entrada, pero el juego es terminado debido a condiciones de clima antes que el equipo haya completado su turno al bate. ¿Quién gana el juego?

Decisión: El juego es un juego reglamentario. En (a) el juego es un empate, y en (b) el equipo local es el ganador. En (a) La anotación no se revierte en la última entrada completa, cuando el equipo visitante está en ventaja, porque el equipo local al menos empató el marcador. En (b) cuando el equipo local toma la ventaja en la parte baja de la última entrada, entonces el juego termina porque el equipo visitante ya no tiene la oportunidad de batear o anotar carreras. [1.2.1 c) y d)].

- Jugada 3: El equipo local está aventajando por una carrera después de cinco entradas. Los visitantes anotan dos carreras para ir a la ventaja, en la parte alta de la mitad de la 6ª entrada. Con un out en la parte baja de la misma entrada, el árbitro declara el juego terminado por la lluvia.
- Decisión: Este es un juego reglamentario y el equipo local gana. La anotación se revierte a la última entrada completa, porque el equipo local no ha completado su turno al bate en la sexta entrada y está en desventaja en la anotación. [1.2.1 c) y 1.2.1.a)].
- Jugada 4: Después de seis (6) entradas completas, el equipo local está en la ventaja por una carrera 5-4. Los visitantes fallaron en anotar en la parte alta de la séptima y el árbitro termina el juego. El manager del equipo local quiere ir al bate para ayudar con el promedio de bateo de sus jugadores.
- Decisión: El árbitro estuvo en lo correcto de terminar el juego. El equipo local no batea ya que ellos están aventajando en la séptima. Ellos son los ganadores del juego. [1.2.1 a)].
- Jugada 5: En la última mitad de la 6ª entrada con las bases llenas, B7 batea un jonrón para empatar el marcador 6-6. Luego comienza a llover muy fuerte y el árbitro termina el juego.
- Decisión: El juego es declarado empatado 6-6, y deberá ser jugado de nuevo desde el comienzo. [(1.2.1 d) y f)].

1.2.2 Juego Confiscado

- Jugada 1: Es un juego declarado por el árbitro como confiscado en la 3ª entrada y ¿es clasificado como un juego reglamentario?
- Decisión: Sí. Aunque no han sido completadas 5 entradas, cualquier juego declarado confiscado, es considerado ser un juego reglamentario, al momento de la confiscación. [1.2.2; 1.2.1 e)].
- Jugada 2: El árbitro de bases declara a un corredor out en la 1B. Un espectador, molesto con la decisión, entra al campo y ataca físicamente al árbitro. ¿Que deberá hacer el árbitro?
- Decisión: El árbitro de home declara un juego confiscado a favor del equipo defensivo [1.2.2; 1.2.1 e)].
- Jugada 3: Equipo "A" se niega a comenzar el juego a la hora programada para comenzar, ya que el lanzador no ha llegado. El equipo ya tiene diez jugadores. ¿Que deberá hacer el árbitro?
- Decisión: El árbitro de home declara un juego confiscado a favor del Equipo "B". [1.2.2 b)].
- Jugada 4: Después de una suspensión de Juego, el Equipo "B", en disputa por la decisión tomada en contra de ellos se niega a reanudar el juego. El árbitro declara "JUEGO" (PLAY

BALL), después de dos minutos el Equipo “B” aún no ha reanudado el juego. ¿Que deberá hacer el árbitro?

Decisión: El árbitro de home deberá declarar un juego confiscado a favor del Equipo “A”. [1.2.2 d)].

Jugada 5: Después de cuatro entradas completas y con una tormenta amenazando, el Equipo “A” batea de primero, y aventaja al equipo “B” 6-4. En un intento por completar rápidamente su mitad de la 5ª entrada, y para que el Equipo B vaya al bate en su 5ª entrada para “un juego reglamentario”, el coach del Equipo “A” ordena a los bateadores a dar un paso intencionalmente fuera de la caja del bateador, cuando golpeen la bola. El árbitro oye la instrucción. Los dos primeros bateadores dieron un paso fuera del cajón y ambos golpearon el primer lanzamiento.

Decisión: Como el Equipo “A” emplea tácticas destinadas a acelerar el juego intencionalmente, el árbitro de home deberá declarar un juego confiscado a favor del Equipo “B”. [1.2.2 e)].

Jugada 6: El lanzador del Equipo A continúa lanzando ilegalmente. Después de numerosas declaraciones de lanzamientos ilegales, el árbitro le avisa al coach del Equipo A, que el lanzador está retirado de la posición de lanzamiento y no puede lanzar más.

Decisión: La acción del árbitro fue correcta. [1.2.2 f)].

1.2.3 Regla de Carreras de Ventaja.

Jugada 1: Después de cuatro entradas completas, el Equipo B decide que no desean jugar más, cuando han sido derrotados 16-0. ¿Esto es permisible?

Decisión: Esto no sería un juego confiscado, ya que el Equipo “A”, ha ganado el juego bajo la Regla de Carreras de Ventaja. [1.2.3 a)].

Jugada 2: Después de la mitad de la 3ª entrada, el equipo visitante tiene una ventaja de 16-0. ¿Debería darse el juego por terminado?

Decisión: El juego no puede ser terminado en la mitad de la entrada, a menos que el equipo local tenga una ventaja de 15 carreras. Puede ser terminado, cuando un equipo tenga una ventaja de 15 carreras después de tres entradas. [1.2.3 a) y 1.2.3 b)].

Jugada 3: En la sexta entrada, el equipo de casa gana por un resultado de 8-1 y el árbitro declara el juego terminado.

Decisión: El árbitro estuvo en lo correcto. La regla dice, si un equipo tiene una ventaja de 15 carreras después de tres entradas, 10 después de cuatro o 7 después de cinco, ese equipo es declarado ganador. Siete (7) carreras después de seis, sería lo mismo que 7 después de cinco. [1.2.3 a)].

1.2.4 Desempate

- Jugada 1:** *En la parte superior de la 8ª entrada, el equipo visitante coloca un corredor incorrecto en 2B para comenzar la entrada. Después de un (1) lanzamiento el equipo local apela que el equipo visitante colocó un corredor equivocado en 2B bajo la regla de Desempate. El árbitro permite al equipo visitante colocar al corredor correcto en 2B, sin sanción.*
- Decisión:** *Esto es incorrecto. La regla adecuada en la apelación será declarar out al corredor [1.2.4 c)].*
- Jugada 2:** En la parte superior de la 8ª entrada, Wilson es listado a batear de 9º por el Equipo “A” y será el corredor que comenzará en 2B. Su entrenador notifica al árbitro de home que Jones correrá en el lugar de Wilson. ¿Esto es legal?
- Decisión:** Sí. El corredor de desempate puede ser sustituido por un sustituto legal en cualquier momento. [1.2.4 b)].
- Jugada 3:** En la parte baja de la 7ª entrada con el marcador empatado, el Equipo “A” tiene a Cox (bateando en la 3ª posición en la alineación), corriendo en 2B, Roberts (bateando en la 4ª posición) en 1B, y Adams (bateando en la 5ª posición) en la caja de bateo con dos outs. Antes que Adams complete su turno al bate, Cox es out deslizándose en 3B. Cuando el Equipo “A” viene al bate en la 8ª entrada, ellos ubican a Cox en 2B, como corredor de desempate, ya que Cox fue el último jugador puesto out en la 7ª entrada.
- Decisión:** Esto está equivocado. Como Adams no completó su turno al bate en la 7ª entrada, será el primer bateador en la 8ª. Esto hace que Roberts, el 9º bateador para la entrada, deba ser ubicado en 2B como corredor de desempate. Este no es el último out de la entrada anterior, pero sí es el último bateador programado a batear en la entrada actual. [1.2.4 a)].
- Jugada 4:** *En la parte superior de la 8ª entrada, el equipo visitante ubica al corredor equivocado en 2ª base para comenzar la entrada. Después de un lanzamiento, el equipo defensivo apela que el corredor en 2ª Base no es el jugador programado a batear de último en la entrada. El árbitro de home acepta y declara out al corredor en la base.*
- Decisión:** *Es correcto [1.2.4 c)].*
- Jugada 5:** *En la parte superior de la 8ª entrada, el equipo visitante ubica al corredor equivocado en 2ª base para comenzar la entrada. Después de un lanzamiento, el equipo ofensivo ubica al corredor correcto en 2ª base. El árbitro de home permite que esto pase sin sanción.*
- Decisión:** *Es correcto [1.2.4 c)].*
- Jugada 6:** *En la parte superior de la 8ª entrada, el equipo visitante ubica al corredor equivocado (R1) en la 2ª base para comenzar la entrada. B1 hace toque de sacrificio, con R1 llegando a 3B. B2 batea fly out a F9, R1 anota. El equipo defensivo apela que R1 fue el corredor incorrecto ubicado en 2B.*

Decisión: *Para que R1 sea out en la apelación, R1 debe estar en base al momento de la apelación. La apelación es rechazada y la anotación de R1 se mantiene. [1.2.4 c)].*

1.2.5 Anotación de Carreras

Jugada 1: Las bases están llenas con un out. El bateador conecta una bola de fly a F8, que la atrapa para el segundo out. Los corredores en 2ª y 3ª, dejan sus bases antes de la atrapada. La defensa hace una apelación apropiada en (a) solo tercera, (b) solo segunda, o (c) segunda y tercera.

Decisión: (a) R1 es el tercer out y ninguna carrera cuenta (b) R2 es el tercer out y la carrera por R1 cuenta, si la apelación es hecha después que R1 anota. Esta es una jugada de tiempo. En (c) R1 y R2 tercer y cuarto out y ninguna carrera cuenta. Un equipo defensivo puede tener cuatro outs con el fin de anular una carrera [1.2.5 c); 1.2.5 c) iv; 1.2.5 d)].

Jugada 2: R1 en 3B y R2 en 1B con un out. B5 conecta una bola lanzada para un doble, pero omite la primera y R2 omite la segunda cuando avanza a la tercera, y R1 anota. La defensa apela (a) el Bateador Corredor "BR" omite la primera, luego R2 omite la 2B o (b) R2 por omitir la 2B y luego el bateador corredor por omitir la 1B para el tercer out. ¿La carrera de R1 cuenta?

Decisión: En (a) el forzado en 2B es retirado, ya que ellos apelaron primero en el bateador-corredor y la carrera contaría. En (b) cuando la defensa apeló 2B primero y luego 1B, ambos outs son out forzados y la carrera no contaría. [1.2.5 c) i y 1.2.5 c) ii].

Jugada 3: Las Bases están llenas con dos outs. B6 conecta un jonrón, pero falla en tocar (a) tercera, (b) segunda, o (c) primera. Una apelación legal es hecha en cada caso. ¿Cuántas carreras anotan?

Decisión: En ambos (a) y (b) tres (3) carreras anotan cuando todos ellos anotaron antes del tercer out (1.2.5 a) en (c), ninguna carrera anota porque el tercer out de la entrada es el resultado de B6, siendo out antes que legalmente tocara primera [1.2.5 c) i; 5.9 a); y Efecto].

Jugada 4: R1 en 3B y R2 en 1B con dos outs. B6 batea un roletazo a F4, que intenta tocar a R2, pero omite el toque cuando R1 anota. Eventualmente R2 es puesto out entre primera y segunda. ¿La carrera cuenta?

Decisión: No. El tercer out es un out forzado en R2 y ninguna carrera se puede anotar en un out forzado. [1.2.5 c) ii; 5.10.3 a) iii].

Jugada 5: R1 en 3B y R2 en 1B con un out. B4 conecta un batazo de línea a F6, que tira a 1B para poner out a R2 que tuvo que dejar la base en el bateo. R1 repisa la base y anota cuando la bola sale fuera del terreno por un tiro volado. R2 no pisa 2B y va directamente a 3B en un premio de dos bases por el tiro descontrolado. Cuando la bola es devuelta al infield, la defensa apela que R2 no repisó y el árbitro declara out a R2.

- Decisión:** La carrera vale ya que esta es una "jugada de tiempo" y no un out forzado. B4 fue puesto out cuando F6 atrapó el batazo de línea. [1.2.5 a); 5.1.19].
- Jugada 6:** R1 en 3B y R2 en 1B con dos outs, cuando B4 conecta un roletazo al defensor de segunda base. El jugador defensivo persigue a R2 de regreso a 1B, cuando R1 anota. R2 es tocado mientras (a) está fuera de 1B o (b) parado en 1B.
- Decisión:** En ambos casos (a) y (b) R2 es out cuando ellos son forzados a dejar la base en el momento que el bateador se convierte en bateador-corredor. La carrera no cuenta. [1.2.5 c) ii; 5.10.3 a) iii].
- Jugada 7:** R1 en 3B, R2 en 2B, y R3 en 1B sin outs. B5 conecta hacia una jugada de doble play, forzando tanto a R3 y a B5. R2 omite 3B cuando R1 y R2 anotaron. La defensa apela a R2 omitiendo 3B. ¿La carrera de R1 cuenta?
- Decisión:** Sí, cuando R3 y B5 fueron puestos out, esto retiró el forzado en R2 y la apelación es ahora una jugada de tiempo, así que la carrera de R1 contaría. [1.2.5 a)].
- Jugada 8:** En la última mitad de la 7ª entrada con la puntuación empatada y dos outs, R1 está en 3B, R2 en 2B, y R3 en 1B. B6 recibe una base por bolas, forzando para home a R1. B6 asume que el juego termina y falla en ir a primera y regresa al dugout.
- Decisión:** B6 es out automáticamente cuando entra al dugout. La carrera no cuenta ya que el tercer out fue hecho antes que B6 tocara legalmente 1B. [1.2.5 c) i].
- Jugada 9:** R1 en 3B y R2 en 1B, 2 outs. B5 conecta un sencillo a lo profundo del CF. R1 anota en el hit y R2 avanza a 3B, pero al hacerlo, omite 2B. B5 permanece en 1B. La bola es devuelta a 2B, donde la defensa hace una apelación legal, que R2 ha omitido la 2B. La apelación es aceptada y R2 se convierte en el tercer out. ¿La carrera cuenta?
- Decisión:** No. Al momento de la apelación, R2 fue forzado en 2B por un corredor sucesivo (B5) que aún no ha sido out, por lo que el tercer out es un out forzado. [1.2.5 c) ii; 1.2.6 e) i; 5.1.19].
- Jugada 10:** R1 en 3B, R2 en 2B, R3 en 1B, 2 outs. B6 batea a lo profundo del RF, ambos R1 y R2 anotan en el batazo, pero haciéndolo R2 omite 3B cuando R3 avanza y permanece en 3B. B6, después de pasar 1B es tocado para el tercer out. La defensa hace una apelación legal que R2 omitió 3B en un intento de retirar la carrera de R1. La apelación es aceptada y R2 se convierte en el 4º out. ¿La carrera de R1 cuenta?
- Decisión:** Sí. Aunque es legal hacer un 4º out por apelación para retirar una carrera, en esta ocasión la carrera de R1 contaría. Al momento de la apelación, la situación de forzado que se aplicó al momento de la infracción de R2 (porque B6 se convierte en un bateador-corredor) fue desestimada cuando B6 fue tocado para el 3er out. Así es que la apelación se convierte en una "jugada de tiempo" con R1 anotando antes de la apelación. [1.2.5 c) ii; 1.2.5 a); 1.2.5 d); 1.2.6 e) i; 5.1.19].

- Jugada 11:** R1 en 3B, R2 en 2B, R3 en 1B, 2 outs. B6 bateó profundo al LF, ambos R1 y R2 anotan con el batazo. B6 avanza a 2B cuando R3 es tocado en home para el tercer out. Al hacerlo: a) R1 falla en tocar home o b) R2 falla en tocar home. Tanto en a) como en b) la defensa hace una apelación legal en un intento de eliminar las carreras. En a) la apelación es mantenida y R1 se convierte en el 4º out, en b) la apelación es mantenida y R2 se convierte en el 4º out. ¿Alguna carrera anota?
- Decisión:** En a) Ninguna carrera anota. R1 es out en apelación. La carrera de R2 no cuenta en este caso debido a que una carrera no puede contar si el out adicional (4º) fue un corredor precedente (R1). [1.2.5 c) ii; 1.2.5 c) iv; 1.2.5 a); 1.2.5 d); 1.2.6 e) i); 5.1.19]. En b) R1 anota. Aunque R2 es out en la apelación, al momento que R2 omite el home, existió un forzado como consecuencia de que B6 se convirtió en Bateador Corredor, pero al momento de la apelación, el forzado no existe más debido a que el corredor sucesivo forzó al corredor (R3), siendo etiquetado out más allá de la base, a la cual fue forzado. Esto hace de la jugada de apelación una “Jugada de Tiempo”, con R1 habiendo anotado antes de la apelación. [1.2.5 a); 1.2.5 d); 1.2.6 e) i); 5.1.19].
- Jugada 12:** R1 en 3B, R2 en 2B, R3 en 1B, 1 out. B5 bateo hit profundo al jardín izquierdo, cuando todos los corredores anotan en el hit, pero haciendo eso R3 omite 2B. F7 en un intento de hacer un out a home tira descontroladamente, B5 dobla a 3B y trata de llegar a home. F2 recupera la bola y toca a B5 para el 2º out. La defensa hace una apelación legal que R3 omitió 2B para el 3er. out. ¿Cuántas carreras anotan?
- Decisión:** R1 y R2 anotan. Cuando B5 fue puesto out más allá de la 1B para el 2º. Out, esto rompió el forzado y la apelación en R3 por omitir la 2B (el 3er. out) se convierte en una “jugada de Tiempo” con los dos R1 y R2 anotando antes que el 3er out fuera hecho. [1.2.5 a); 1.2.5 d); 1.2.6 e) i); 5.1.19].
- Jugada 13:** R1 en 3B, R2 en 2B, R3 en 1B, 1 out. B5 conecta un jonrón, R2 omite 3B y R3 omite 2B. La defensa hace una apelación legal que R2 omitió 3B, luego apela que R3 omitió 2B. Ambas apelaciones fueron hechas para el 2º y 3er out. ¿Cuántas carreras anotan?
- Decisión:** Ninguna carrera anota. Las apelaciones fueron hechas en el orden correcto, cada una jugada forzada.
Nota: Si la defensa apelo a R3 omitiendo primero 2B, luego apelo a R2 omitiendo 3B, esto romperá la jugada forzada y crea una “Jugada de Tiempo” para el 3er out. En este caso la carrera de R1 contará.
B5 no anota en ningún caso ya que B5 fue un corredor posterior que no puede anotar, cuando un corredor precedente es el tercer o out adicional de la mitad de la entrada [1.2.5 c) ii; 1.2.6 e) i); 5.1.19]
- Jugada 14:** R1 en 3B, R2 en 2B, R3 en 1B, 2 outs. B6 conecta un jonrón, R3 omite 3B y 2B. La defensa hace una apelación legal de bola muerta por R3 omitiendo 3B. El árbitro responsable mantiene la apelación y declara out a R3 para el 3er out y R2 anota carreras. La defensa viendo que R3 omitió 2B ahora hace una apelación adicional para eliminar las carreras de R2 y R3.
- Decisión:** Cuando R3 ya le ha sido declarado el 3er out por omitir 3B, una apelación adicional en R3 por omitir 2B no es una apelación válida, ya que R3 ya ha sido declarado out en

esta jugada y no puede ser declarado out una segunda vez. [1.2.5 c) iv; 1.2.6 d); 5.1.19]

Nota: Si R3 hubiese sido apelado por omitir 2B primero, esto hubiera sido un out forzado y ninguna carrera anotaría.

Jugada 15: R1 en 3B, R2 en 2B, R3 en 1B, 2 outs. B6 batea un hit al RF. B6 omite 1B y continua hacia 3B donde es tocada para el 3er out. R1, R2 y R3, todos anotaron antes que B6 fuese puesto out. La defensa ahora hace una apelación adicional porque B6 no tocó 1B para eliminar las carreras. ¿Las carreras anotan?

Decisión: Sí. B6 ya ha sido declarado el 3er out al ser tocado en 3B, una apelación adicional en B6 por omitir 1B, no es una apelación válida ya que B6 ha sido out en esta jugada y no puede ser out por segunda vez. [1.2.5 c) iv; 1.2.6 d); 5.1.19]

Jugada 16: Segunda mitad de la 7ª entrada, 1 out, bases llenas, el marcador empatado 6-6. B5 batea una bola fly larga al jardín izquierdo, la cual se le sale fuera del guante del defensor sobre la cerca en territorio foul. ¿Cuántas carreras anotan?

Decisión: B5 es premiado con dos bases. El marcador final 8-6 al equipo local. [1.2.5- a): 1.2.7- a); 5.11 Efecto b) *Premio de dos Bases i) 2)*].

1.2.6 Jugadas de Apelación

Jugada 1: R1 en 3B y R2 en 2B con dos outs. El bateador abanica y pierde el 3er strike, pero la bola se va lejos del receptor. Los corredores avanzan y R1 anota, mientras R2 es out en home. El receptor luego se da cuenta que el bateador-corredor no ha logrado avanzar a 1B y tira a 1B para el out forzado.

Decisión: R1 anota. R2 es el 3er out para completar la entrada. (1.1.5) El bateador-corredor es considerado haber completado su turno al bate y esto es anotado como una elección del defensor.

Nota: El tiro a primera base por el receptor no es considerado una apelación de out adicional ya que la apelación no es sobre un corredor que anotó ni es hecha para corregir el orden al bate. [1.2.6 d); 1.2.6 e)].

Jugada 2: R1 en 3B y R2 en 2B con dos outs. R1 y R2 salen al lanzamiento y el bateador conecta un roletazo a F5. F5 piensa que probablemente no eliminará al bateador-corredor, y se mueve hacia delante y toca a R2, justo después que R1 ha anotado. F5 luego ve al bateador-corredor que se tropieza y tira a 1B a tiempo para eliminar al bateador-corredor.

Decisión: *R1 anota.* R2 es el tercer out para completar la entrada. [1.1.5].

Nota: Apelación de out adicional puede ser hecha después del tercer out, siempre y cuando sea hecha apropiadamente y para anular una carrera o recuperar el orden correcto al bate. [1.2.6 d)]. En este caso el tiro de F5 a 1B para un out adicional no es una jugada de apelación oficial. [1.2.6 e)];

1.2.7 Ganador de Juego

Jugada 1: Al equipo visitante se le confisca el juego porque ellos tienen menos que el número mínimo de jugadores requeridos (a) al comienzo del juego, o (b) cuando ellos están aventajando 6-3 en la 6ª entrada. ¿Cuál es la anotación?

Decisión: Tanto en (a) como en (b), el equipo local gana 7-0, una carrera por cada entrada [1.2.7 c)].

Jugada 2: Al final de la sexta entrada la anotación es 5-5. En la parte superior de la 7ª, el Equipo "A" anota dos carreras y comienza a llover. El árbitro termina el juego. El Equipo "A" reclama sabiendo que el juego será revertido a la última entrada completa y tendría que ser jugado de nuevo desde el principio. El juego es suspendido.

Decisión: Aunque el árbitro estuvo en lo correcto al suspender el juego, si el campo no está apto para jugar, el manager del Equipo "A" tiene derecho legítimo de esperar un período de tiempo para ver si el juego puede ser continuado. Si el juego es suspendido y es regresado a la última entrada completa, esto sería el final en un juego reglamentario empatado, y tiene que ser jugado de nuevo desde el principio. [1.2.7 a); y b)].

1.2.8 Bases para una Protesta

Jugada 1: El Equipo "A" presenta una protesta si es que se debe o no contar una carrera, cuando el tercer out, es un out forzado.

Decisión: La protesta es válida, ya que se trata de una interpretación de reglas. [1.2.8 a) i].

Jugada 2: El equipo "A" presenta una protesta al árbitro de home sobre un jugador que está jugando para el otro equipo, y que no está en su lista. El árbitro ignora su protesta y les dice que consulten con la oficina de la liga.

Decisión: Este es el procedimiento correcto. El árbitro no tiene nóminas. Esto es manejado por la liga o el torneo y si el Equipo "B" comete un error, la sanción es impuesta por la liga o el director del torneo. [1.2.8 c)].

Jugada 3: B6 está listado a batear por el Equipo "A" en la sexta con dos outs, pero B9 viene al bate y batea un roletazo y es out. El Equipo "B" presenta una protesta en la séptima entrada cuando B1 viene al bate, diciendo que B7 debería ser el bateador.

Decisión: La protesta y la apelación son inválidas, ya que tuvieron que ser presentadas cuando por lo menos, un defensor no habría abandonado el campo de juego al final de la última entrada. B1 es el bateador legal [1.2.8 b); Efecto 5.4.1].

1.2.10 Protestas Invalidadas

Jugada 1: El "Equipo "A" presenta una protesta sobre (a) la declaración del árbitro de base en 1B o (b) si es que una bola bateada es buena o foul.

Decisión: Ambas protestas son negadas, ya que ellas se refieren solo a una apreciación de árbitro. [1.2.10 a); y b)].

Jugada 2: R1 en 1B cuando B2 conecta la bola a F4 quien se encuentra en el camino a la base. R1 corre al frente de F4 y F4 no puede controlar la bola. No es declarada interferencia, pero la defensa quiere que esta sea declarada y va a otro árbitro para presentar una protesta.

Decisión: Esto es una apreciación del árbitro y no puede ser protestada. [1.2.10 i)].

1.2.11 Dando Aviso de una Protesta

Jugada 1: R1 en 1B con un out, cuando F2 deja caer el tercer strike. R1 roba la 2B, cuando B4 corre a 1B y se le permite quedarse allí. El equipo defensivo protesta el juego (a) antes del primer lanzamiento a B5, o (b) después del primer lanzamiento a B5, o (c) después que el juego termina.

Decisión: En (a) la protesta es válida. En (b) y (c) la protesta no es válida, ya que la protesta no se realizó antes del siguiente lanzamiento. [1.2.11 a)].

1.2.14 Resultado de la Protesta

Jugada 1: El Equipo "A" protesta una mala interpretación de una regla en la tercera entrada. Ellos están ganando el juego, pero en todo caso, someten la protesta al comité.

Decisión: Un equipo no puede protestar un juego el cual tiene ganado. Así es que, la protesta no es permitida y el resultado del juego permanece como fue jugado. [1.2.14 a): [1.2.10](#)].

Jugada 2: El Equipo "A" protesta una mala interpretación de una regla en la tercera entrada. La protesta es mantenida.

Decisión: El juego es jugado de nuevo desde el punto en el cual fue hecha la decisión incorrecta, con la decisión cambiada [1.2.14 b)].

Jugada 3: Durante un juego de torneo, el Equipo "B" protesta el uso de un miembro inelegible del Equipo "A". Ellos encontraron que era inelegible. Después de esta decisión, los árbitros permiten un sustituto por el jugador y el juego continua.

Decisión: Apelaciones y protestas durante un torneo deben ser manejadas inmediatamente y antes del siguiente lanzamiento. Esto fue un error, ya que una protesta válida por inelegibilidad causará que el juego en cuestión sea confiscado. [1.2.14 c)].

2. CAMPO DE JUEGO E IMPLEMENTOS DEPORTIVOS

2.1.1 Bate Alterado

Jugada 1: Un bateador que ha completado su turno al bate y llega quieto es descubierto usando un bate con el pomo (agarre del bate) pintado con los colores del equipo.

Decisión: Este es un bate legal. Pintar cualquiera de los extremos del bate para su identificación no se considera un bate alterado. Si el barril del bate está pintado, este sería un bate alterado [2.1.1].

Jugada 2: El bateador golpea un doble con un bate de aluminio, que contiene un agarre de madera.

Decisión: La bola es muerta, el bateador es out y los corredores de base no pueden avanzar. El bateador es expulsado por usar un bate alterado. [2.1.1.;5.4.4 b) iii)]

Jugada 3: El equipo local mantiene un bate de aluminio en un recipiente con hielo en el dugout.

Decisión: El árbitro deberá dar instrucciones al equipo de retirar el bate del recipiente con hielo, o prohibir el uso del bate(s) en el juego. [2.1.1.;5.4.4 b) iii)]

Jugada 4: B1 batea un doble usando un bate de béisbol que ha sido reducido en diámetro al tamaño de sófbol.

Decisión: Este es un bate alterado. B1 es out, la bola es muerta y los corredores no pueden avanzar. B1 es expulsado del juego por usar un bate alterado. [2.1.1;5.4.4. b) iii)]

Jugada 5: Un bateador batea la bola a la izquierda del jardín central con un bate de aluminio. Cuando el bateador suelta el bate, fue visto por el árbitro y el nombre del bateador estaba grabado al final del barril del bate.

Decisión: El árbitro deberá expulsar al jugador del juego y retirar el bate del terreno de juego, ya que este es considerado un bate alterado. Marcas grabadas pueden ser hechas sobre el pomo del bate, pero no al final de barril, a menos que la marca sea hecha con un proceso láser al final del barril. Esto dejaría una textura lisa y no corta la bola [2.1.1; 5.4.4 b) iii)]

Jugada 6: ¿Puede ser usado un bate con una nueva mano de pintura, idéntica al original?

Decisión: No. Pintar un bate de nuevo es alterar el bate. Una marca de identificación de los colores del equipo puede ser agregada en la parte superior del barril. El final del barril no puede ser lijado o pintado [2.1.1].

Jugada 7: Un bateador entra a la caja de bateo con un bate de sófbol, que tiene un agarre en forma de cono, eliminando 0.6 cm ($\frac{1}{4}$ pulgada del cono).

Decisión: El bateador es declarado out y expulsado del juego por usar un bate alterado. [2.1.1; 5.4.4 b) iii)].

2.1.3 Cajón del Bateador

Jugada 1: El lanzador toma la posición en la goma de lanzar, mientras el bateador B1, comienza con un pie fuera de las líneas de la caja del bateador o tocando el plato de home.

Decisión: Si el lanzamiento no ha comenzado, el árbitro deberá declarar tiempo, e indicarle al bateador que entre completamente dentro del cajón. En casos en donde no hay líneas evidentes en el cajón del bateador, un buen juicio debe ser usado y el beneficio de cualquier duda debe ir al bateador. [2.1.3; 5.4.2 d); 5.4.4 b) iv; 3.6.7c)].

2.1.4 Caja de Receptor

Jugada 1: Antes de soltar un lanzamiento, F2 tiene (a) un pie completamente fuera de los límites del cajón del receptor, o (b) un pie está tocando la línea del cajón del receptor y parte del otro está extendido fuera de la línea.

Decisión: a) Si el lanzamiento es realizado, es un lanzamiento ilegal y una bola es añadida al conteo del bateador. b) es legal ya que F2 es considerado como si estuviera en el cajón del receptor. [2.1.4; 4.3.6 a)]

2.1.9 Casco

Jugada 1: B1 entra al cajón del bateador usando un casco de bicicleta sin orejeras o un gorro duro de protección. ¿Es esto legal?

Decisión: No. Si el casco no reúne las especificaciones WBSC, el árbitro no debe permitir que continúe su turno al bate, hasta que B1 use un casco legal. [\[2.1.9 a\)\]](#).

Jugada 2: Un bateador zurdo está usando un casco (a) sin orejeras, o (b) una sola orejera que cubre solamente la oreja izquierda. ¿Qué deberá hacer el árbitro?

Decisión: Al bateador no se le deberá permitir batear. El casco de bateador debe tener dos orejeras. Si el bateador no retira el casco ilegal, él/ella deberá ser declarado out. [\[2.1.9 a\)\]](#).

Jugada 3: F2 usa un casco que luce como una gorra dura que no tiene orejeras. ¿Esto es legal?

Decisión: Sí. [\[2.1.9 b\)\]](#).

Jugada 4: Un jugador defensivo está usando un casco que no tiene orejeras. ¿Esto es legal?

Decisión: Sí. [\[2.1.9.b\)\]](#)

Jugada 5: El bateador en espera está (a) esperando en el círculo de espera con su casco de bateo en el piso, o (b) está parado justo afuera del dugout sin el casco, esperando para ponérselo cuando llegue su turno al bate.

Decisión: En (a) el casco debe estar en la cabeza del bateador en espera y el árbitro deberá detener el juego hasta que el bateador en espera se lo ponga. En (b), además del

bateador y/o corredores, los coaches (en una caja de coach) y el bateador en espera son los únicos jugadores ofensivos permitidos en el campo de juego. Estar parado sin un casco en el campo de juego requeriría que el árbitro haga que el jugador vaya de regreso al dugout. [2.1.9 a); 5.3 c) ii].

Jugada 6: Antes del juego, un árbitro inspeccionando bates y cascos encuentra dos cascos, los cuales cada uno tiene grietas en el lado. El árbitro los retira del juego.

Decisión: Estos cascos son ilegales y no deberán ser usados por razones de seguridad. [2.1.9].

2.1.10 Bate Ilegal

Jugada 1: B1 entra al cajón del bateador con un bate de metal. El árbitro nota que el bate tiene un área plana larga, al final de la maza.

Decisión: Esto es un bate ilegal. B1 deberá ser declarado out y la bola es muerta. [2.1.10; 2.3.1; Apéndice 2. A.6].

2.1.14 Implementos Deportivos Oficiales

Jugada 1: R1 en 3B. B8 batea una bola que rueda despacio a F5 quien la tira a F2 en un intento de retirar a R1. El tiro es bajo y golpea el bate de B8, el cual está tirado en el terreno en frente de home. La bola rebota atrás a la cerca después de que R1 cruza home. B8 luego avanza a 2B.

Decisión: R1 llega quieto a home y la bola es viva. El bate tirado es considerado implemento oficial. Nadie es out. [2.1.14]

Jugada 2: F9 deja su guante en el terreno mientras corre al dugout.

Decisión: Haga que un miembro del equipo retire el guante y lo coloque en el dugout. [2.1.14]

Jugada 3: Al final de una entrada, F2 deja su máscara/careta fuera del dugout. Su equipo ahora va al bate y, durante la entrada, una bola tirada golpea la máscara (a) causando una interferencia sobre un intento de jugada sobre un corredor, o (b) causando que la bola rebote, pero no hay jugada obvia.

Decisión: El árbitro deberá declarar una bola muerta inmediatamente cuando la bola golpea la máscara. En (a) el corredor sobre el que se está haciendo la jugada es out. En (b) nadie es out. En ambos casos otros corredores deben regresar a la última base que tenían legalmente al momento en que la bola golpea los implementos en el terreno de juego. [2.1.14; 5.10.3 c) xii; 5.10.4 p)].

Jugada 4: R1 en 2B. 1 out. B3 golpea una bola hacia los jardines. El bateador en espera toma el bate de B3, pero se da cuenta de que la jugada irá a Home, por lo que deja caer el bate. El tiro de F7 a Home golpea el bate que está ahora en frente al home plate cuando R1 está doblando 3B. La bola rebota lejos del receptor y R1 anota fácilmente. El árbitro declara que la bola es bloqueada y canta "Bola muerta". R1 regresa a 3B y al BR se le concede 1B o regresa a 1B si ya había llegado a 1B, pero no a 2B cuando la bola se convirtió en muerta.

Decisión: El árbitro tiene razón [5.10.4 p)]. Si el árbitro juzgó que había una jugada obvia en R1 si la bola no hubiera sido bloqueada, entonces la bola se declarará muerta y R1 será declarado out. A B3 se le otorgaría 1B o se devolvería a 1B dependiendo de dónde se encontrará en el momento en que la bola fue bloqueada. [5.10.3 c) xii]

Nota: Una vez que el bateador en espera movió el bate, el bate se convirtió en implemento ofensivo no oficial. Si un árbitro o un jugador defensivo moviera el bate, aún permanecería como equipo ofensivo oficial.

Jugada 5: R1 en 2B. El bateador batea una bola lanzada para un sencillo. R1 intenta anotar. La bola tirada por el jardinero hace contacto con el bate tirado, que fue lanzado a la derecha de home. El receptor (a) tiene una jugada en R1, o (b) no tiene una jugada en R1.

Decisión: La bola está viva en ambos (a) y (b). No hay interferencia y no hay out. El bate tirado no puede causar interferencia, a menos que el bate sea lanzado intencionalmente a la bola. **[2.1.14].**

2.1.17 Campo de Juego

Jugada 1: F2 pisa detrás del back stop y atrapa una bola de foul.

Decisión: El área detrás del back stop, más allá del terreno de juego, no es parte del campo de juego por lo que F2 no pudo legalmente hacer una jugada con la bola **[2.1.17; 2.2.1 d)]**.

Jugada 2: Un jugador defensivo que se encuentra en territorio de juego (a) llega a través de una línea fuera de juego y coge una bola al aire, y (b) cae accidentalmente en el área fuera del terreno.

Decisión: Una atrapada legal siempre que se mantenga el control tanto en (a) como (b). En (b) al caer dentro del área fuera del terreno es considerado llevar la bola fuera de juego accidentalmente, y todos los corredores avanzan una base. **[2.1.17; 2.2.1 d); 5.1.9 c); 5.11 a) ii 3].**

2.2.2 El Diamante Oficial

Jugada 1: R1 está legítimamente fuera de la base después de un lanzamiento. La bola es regresada a F1 que está parado en la línea del círculo del lanzador. R1 permanece fuera de la base, por lo que el árbitro declara out R1. El entrenador ofensivo apela al árbitro que F1 no estaba "dentro" del círculo.

Decisión: R1 es out, ya que las líneas se consideran dentro del círculo. **[2.2.2 a); Apéndice 1 F Círculo del lanzador; 5.10.3 b) iii].**

Jugada 2: En la segunda entrada de un juego Jr. Femenino Sub18, uno de los equipos protesta que la distancia con la goma de lanzar es de 12.19 m. (40 pies).

Decisión: La distancia usada fue incorrecta. La distancia correcta debe ser 13.11 m. (43 pies). Espere hasta que comience la primera parte de la siguiente entrada y corrija la distancia. Después continúe con el juego. Esto es lo mismo para distancias incorrectas de bases [2.2.2 a) y 2.2.2 b)].

Jugada 3: El árbitro detecta que la primera, la segunda o la tercera base no están clavadas más en el terreno.

Decisión: El árbitro debe declarar "tiempo" tan pronto como toda jugada haya cesado y ordenar la reparación inmediata o el reemplazo del implemento defectuoso. [2.2.2 a); Apéndice 1F Bases].

2.2.3 Reglas de Terreno o Especiales

Jugada 1: Después de que un juego ha comenzado, muchos espectadores se conglomeran en los alrededores de la línea foul e interfieren con las condiciones usuales de un tiro descontrolado.

Decisión: El árbitro de home deberá llamar y reunir a los dos coaches y/o capitanes y establecer reglas especiales de terreno, que puedan ser necesarias para cubrir tales condiciones. [2.2.3].

2.3.1 Bate Oficial

Jugada 1: B3 tiene una cuenta 2-2 cuando solicita tiempo, que le es concedido. Entonces B3 cambia de un bate de madera a un bate de metal.

Decisión: Acción Legal. B3 puede usar igualmente un bate de madera o un bate de metal [2.3.1; Apéndice 2-A 3) y 4)].

Jugada 2: B4 batea un sencillo con un bate que tiene 88 cm de largo (35 pulgadas).

Decisión: Este es un bate ilegal y debe ser retirado del juego. B4 es declarado out por batear una bola ilegalmente, y la bola es muerta [2.3.1; Apéndice 2 A. 7); 2.1.10; 5.4.4 b) iii]

Jugada 3: El bateador entra al cajón de bateo con (a) el bate con una capa de cinta pegante sobre el agarre del fabricante; (b) Exceso de cinta pegante sobre el pomo; (c) el agarre del fabricante retirado y con dos capas de cinta pegante puestas alrededor del lugar donde el agarre estuvo previamente colocado.

Decisión: (a) y (c) son legales. Está permitido reparar un agarre de fabricación con una capa de cinta pegante o reemplazar el agarre del fabricante con un máximo de dos capas de cinta pegante; (b) este es un bate alterado ya que el pomo debe reunir las especificaciones [2.3.1; Apéndice 2ª.11) y 4); 2.1.1]

Jugada 4: Antes de un juego, el árbitro ve a un miembro de un equipo usando un bate de metal como martillo para sujetar una base al terreno. El árbitro revisa el bate y lo encuentra algo áspero y con bordes afilados como resultado de los martillazos. ¿Qué deberá hacer?

- Decisión: Como el bate se considera ahora un peligro para los jugadores, y/o podría cortar las bolas de juego, éste debe ser declarado ilegal y retirado del juego [2.3.1; Apéndice 2A 9)]
- Jugada 5: Un bate de metal con agarre apropiado de goma, es legal. ¿Es legal poner una capa de cinta pegante sobre ese agarre?
- Decisión: Sí, siempre y cuando no se use cinta de plástico lisa. [2.3.1; Apéndice 2A 11)]
- Jugada 6: ¿Puede un bate tener un tapón de goma al final del barril?
- Decisión: Si, siempre que el bate sea de metal y no de construcción de una pieza con el final del barril cerrado. Si el final del barril no está cerrado, deberá tener un tapón de goma o plástico insertado firmemente asegurado en el extremo del bate. [2.3.1; Apéndice 2A 12)].
- Jugada 7: Es legal usar un bate con agarre potenciador
- Decisión: Sí. [Apéndice 2 A) Bate Oficial – 13)]

2.3.2 Bates de Calentamiento

- Jugada 1: El bateador en espera lleva tres (3) bates legales al círculo del bateador en espera y usa los tres al mismo tiempo para calentar. ¿Está permitido?
- Decisión: No. Solo se permiten dos (2) bates legales y ambos deben ser usados por el bateador en el círculo de espera. [2.3.2; 5.3 c) iii; [Apéndice 2B](#)]
- Jugada 2: El bateador en espera aparece en el círculo de espera e intenta usar un bate que tiene una rosquilla (dona) de plástico o metal (a) suelta, o b) fijada mecánicamente en la parte final de la maza del bate.
- Decisión: Ambos (a) y (b) son ilegales. No deberá ser permitido su uso. [2.3.2; 5.3 c) iii]
- Jugada 3: Antes de comenzar el juego mientras se revisan los bates, un árbitro coloca un bate ilegal de calentamiento en el banco. El bate es retirado del juego y se le notificó al manager debidamente. Durante el juego, el árbitro nota que un jugador del equipo está usando el bate ilegal de calentamiento, que fue retirado previamente.
- Decisión: El jugador que está usando el bate es expulsado del juego. [2.3.2; Efecto 5.3 c) iii]

2.4.1 Guantes y Mascotines

- Jugada 1: ¿Quién puede usar un mascotín?
- Decisión: Solo el receptor y el defensor de primera base [2.4.1]
- Jugada 2: F6 está usando un guante blanco y agarra una bola fly de color amarillo.

- Decisión: Legal. Los guantes usados por cualquier jugador, que no sea el lanzador, pueden ser de cualquier combinación de colores, incluyendo el color de la bola [2.4.1 c)]
- Jugada 3: Cuando F6 entra al campo al comienzo del juego, se nota que tiene un guante con un círculo blanco en la parte de afuera que se asemeja a una bola.
- Decisión: Ilegal. Guantes con blanco, gris, o círculos de color amarillo óptico en la parte de afuera que da la apariencia de una bola, son ilegales para todos los jugadores. [2.4.1 d)]
- Jugada 4: En la parte alta de la primera entrada, en un juego en el cual se está usando una bola de color amarillo, todos los jugadores en el Equipo "A", incluyendo el lanzador, entrar al campo en la defensa usando guantes con cordones del color amarillo.
- Decisión: El árbitro requiere correctamente al lanzador usar un guante diferente, que no tenga el color de la bola en el guante. [2.4.1 c)]
- Jugada 5: El lanzador entra al campo usando un guante blanco. El color de la bola es amarillo.
- Decisión: Es legal usar este guante. [2.4.1 c)]

2.4.2 Zapatos

- Jugada 1: Durante el transcurso del juego, un jugador desarrolla una ampolla en su pie. Él se quita su zapato y continúa el juego con el pie descalzo.
- Decisión: Esto es ilegal. Los jugadores deben usar zapatos en todo momento. [2.4.2 a)].
- Jugada 2: Un jugador en una competición juvenil es descubierto usando zapatos con ganchos de metal.
- Decisión: Esto es ilegal, los zapatos con ganchos metálicos no son permitidos en ningún tipo de juego juvenil. El árbitro debe pedir al jugador que replaze los zapatos con ganchos, o el jugador debe ser retirado del juego. [2.4.2 f)].
- Jugada 3: Cuatro jugadores de un equipo tienen zapatos de suela lisa, mientras que el resto tiene zapatos con ganchos de plástico. ¿Esto es permitido?
- Decisión: Sí. [2.4.2 b) y d)]

2.4.3 Implemento Protector

- Jugada 1: El receptor no está usando un protector de garganta, pero tiene (a) Un protector de alambre extendido, que está permanentemente atado a la máscara, o (b) Está vistiendo una máscara de portero de hockey de hielo.
- Decisión: Ambas son legales. Algunos fabricantes hacen el protector de la máscara extendido y sirve de protección igual que el protector de garganta. Si el árbitro cree que este no

tiene suficiente protección para la garganta, entonces debe agregársele un protector de garganta. [2.4.3. a)].

Jugada 2: Entre entradas, el lanzador está tirando lanzamientos de práctica a (a) F2, (b) F5 o a un defensor mientras están de pie en sus posiciones normales de defensa, o (c) cualquier defensor que está detrás del plato.

Decisión: Cualquier jugador que está calentando al lanzador en cualquier lugar o cerca del terreno (áreas de calentamiento), debe usar una máscara de receptor con un protector de garganta y un casco aprobado con orejeras, no importando la posición del que recibe. El lanzador puede tirar por arriba a un defensor, pero no puede tirar lanzamientos por debajo. Si F2 está poniéndose las protecciones y el coach quiere que otro jugador coja los tiros de calentamiento al lanzador, ese jugador debe vestir el equipo protector requerido. [2.4.3 a); **4.4**].

Jugada 3: El receptor hombre adulto rehúsa usar (a) espinilleras (canilleras, rodilleras) o (b) protector de cuerpo.

Decisión: Todo receptor adulto o juvenil, ya sea hombre o mujer, debe vestir espinilleras y protectores de cuerpo, o no puede jugar. [2.4.3 c) y d)].

Jugada 4: F2 usa una máscara sin un protector de garganta anexo.

Decisión: Es ilegal el uso de esta máscara por F2. La máscara debe tener (a) un protector de garganta, o (b) un alambre de protección extendido anexo. [2.4.3 a)].

Jugada 5: El receptor está usando una máscara protectora de plástico cuando está haciendo tiros de calentamiento, y se la deja puesta durante el primer lanzamiento al bateador.

Decisión: Los receptores no pueden usar máscaras de plástico en la cara, en lugar de la máscara de cara regular con el protector de garganta. El receptor no puede jugar hasta que use los implementos adecuados. [2.4.3 b)].

Jugada 6: El bateador está usando un protector en su codo. El bateador batea la bola y llega quieto a 1B.

Decisión: Usar elementos protectores en las piernas o brazos mientras está al bate, o como bateador-corredor es legal; sin embargo, los árbitros deberán requerir que sea retirado el implemento protector de la pierna o brazo, una vez que toda jugada haya terminado. [2.4.3 e)].

Nota: Un bateador o bateador-corredor puede llevar una protección, pero debe quitársela cuando esté en bases.

Jugada 7: Un receptor (adulto o joven, hombre o mujer) rehúsa usar un protector de cuerpo.

Decisión: El árbitro no deberá permitir al jugador jugar hasta que se ponga el protector, o podría ser expulsado del juego. [2.4.3 c); **2.4.3 c-d Efecto**].

2.5.1 Uniformes de Jugadores

- Jugada 1: Un equipo aparece en el terreno de juego con cuatro (4) jugadores vistiendo pantalones largos y (5) vistiendo pantalones cortos, todos del mismo color.
- Decisión: El equipo debe vestir pantalones uniformes ya sean largos o cortos en estilo. Una excepción puede ser hecha por razones religiosas, y si ese es el caso, esto sería legal. [2.5.1; 2.5.1 c)].
- Jugada 2: ¿Todos los jugadores hombres tienen que usar gorras?
- Decisión: Sí, y deben usarla adecuadamente. Sin embargo, si un jugador defensivo quiere usar un casco, lo puede hacer si es del mismo color que las gorras. [2.5. 1 a) i, y iii)].
- Jugada 3: Jones fue listado en la hoja de anotación con el número 5. Cuando fue al bate en la primera entrada, estaba usando el #15.
- Decisión: No hay sanción. El árbitro deberá parar el juego, corregir el número y continuar jugando. [2.5.1 d); 3.2.1 e)].
- Jugada 4: Cuando un equipo entró al terreno, el árbitro nota: (a) que todos los jugadores están usando camisetas blancas de mangas largas, incluyendo al lanzador; (b) solo el lanzador está usando una camiseta interior blanca de manga larga, o (c) el lanzador está usando una camiseta de manga larga blanca y el interbase está vistiendo una camiseta interior azul de manga larga.
- Decisión: En (a) y (b) es legal. Un jugador puede usar una camiseta interior de color uniforme (esta puede ser blanca). No es obligatorio que todos los jugadores usen una camiseta interior. En (c) si un jugador usa una camiseta interior, todos los que la usan deben ir iguales. El lanzador o el jugador tendrán que cambiar o retirar su camiseta interior. [2.5.1 b)].
- Jugada 5: En la defensa, un equipo femenino tiene tres jugadoras usando viseras, dos usando gorras, tres usando cintillos y una usando un casco.
- Decisión: Legal, siempre que sean todos de colores similares al uniforme del equipo, y sean del mismo color y estilo (cintillos, viseras, gorras). [2.5.1 a) ii)].
- Jugada 6: Tres jugadoras están usando viseras de plástico. ¿Eso es legal?
- Decisión: No. Viseras de plástico o duras no son permitidas por razones de seguridad [2.5.1 a) ii)].
- Jugada 7: Los colores del equipo son rojo y blanco. Una jugadora está usando una deslizadera protectora roja, mientras otra está usando una azul. ¿Esto es legal?
- Decisión: No. A menos que sean deslizaderas de protección temporales de broche o velcro. No es obligatorio que todos los jugadores usen deslizaderas protectoras, pero si hay más de un jugador usándolas, deben ser del mismo color y estilo, cuando se pueden ver por debajo de los pantalones cortos de los jugadores. [2.5.1 c)].

- Jugada 8: En la parte alta de la primera entrada, el árbitro nota que: a) el lanzador está usando una manga de compresión azul en su brazo lanzador y su brazo no-lanzador está al descubierto; b) F5 está usando una manga de compresión en su brazo derecho solamente. Todos los demás jugadores no están usando manga larga debajo de sus camisetas.
- Decisión: ***Un jugador puede usar una o dos mangas de compresión siempre que cada una de ellas sean del mismo color que el color del uniforme del equipo y que el color coincida (puede ser blanca) con todas las demás camisetas interiores que lleve cualquier jugador de ese equipo. [2.5.1 b) ii].***
- Jugada 9: Un coach pide permiso para que un jugador con un yeso en un brazo juegue, para evitar un confiscado. ¿Debe el árbitro aceptar esta solicitud?
- Decisión: No. Si el yeso no puede ser retirado, el jugador no puede participar en el juego, sino como coach. [2.5.1 f)].
- Jugada 10: Jones llega al terreno vistiendo un soporte de rodilla que está acolchado. Dos entradas después, el árbitro nota que parte de la bisagra de metal ha traspasado a través del forro.
- Decisión: Jones debe acolchar de nuevo la bisagra, antes de continuar el juego. [2.5.1 f)]
- Jugada 11: Un jugador es descubierto que está usando (a) una cadena en el cuello debajo de su uniforme de juego; (b) un zarcillo o arete roto, el cual está atado al lóbulo de la oreja con cinta pegante.
- Decisión: Es permitido, siempre y cuando el árbitro no considere que los adornos sean distractores. Si son considerados distractores, el árbitro puede pedir que el artículo sea retirado o cubierto. [2.5.1 g)].
- Jugada 12: Un jugador es descubierto usando (a) con un collar de alerta médica bajo su uniforme de juego, o (b) una pulsera de alerta médica en su muñeca.
- Decisión: Legal. Si las pulseras o collares de alerta médica se considera que son distractores, deben ser cubiertos, pero de tal manera que toda la información médica sea visible. [2.5.1 g)].
- Jugada 13: En la parte alta de la 1ª entrada, el árbitro ve que 6 de los jugadores del Equipo "A", que está en la defensa, están usando camisetas interiores rojas, de manga larga, 2 jugadores no usan camisetas interiores y un jugador usa una camiseta interior azul y con manga corta. El árbitro le informó al entrenador del Equipo "A" que el jugador que usa la camiseta interior azul, con mangas cortas, debe quitársela. El árbitro le informa al entrenador que el jugador puede usar una camiseta interior roja, de manga larga, o no usar camiseta.
- Decisión: Esta acción es correcta [2.5.1 b) i]

2.6 Uniformes de Entrenadores (Coaches)

Jugada 1: (a) El manager y el coach del equipo "A" usan pantalones largos, en lugar del estilo corto regular del equipo, o (b) el manager y el coach del equipo "B" usan ropa de trabajo.

Decisión: (a) es legal, siempre y cuando sea el mismo estilo de color del equipo. En (b) la ropa de trabajo no es legal. Los uniformes del manager y el coach pueden diferir de los uniformes de los jugadores, pero deben ser similares en color y código, y de acuerdo con el estilo de color del equipo. Ambos deben vestirse de manera similar, y los dos deben estar en pantalones largos o en pantalones cortos. [2.6].

3. PARTICIPANTES

3.1.8 Reingreso Ilegal

Jugada 1: F1 es sustituido del juego en la 3ª entrada y reingresa legalmente en la 5ª entrada. F1 de nuevo es retirado, pero después reingresa en la parte baja de la 7ª. Él hace un lanzamiento y el coach del equipo contrario informa al árbitro.

Decisión: Este es un reingreso ilegal, ya que el jugador abridor solo puede reingresar al juego una vez. F1 y el manager deberán ser expulsados (los dos) del juego, por infracción de la regla de reingreso. [3.1.8 c); 3.2.3 e); Efectos 3.2.8 Reingreso Ilegal a y c)].

Jugada 2: R1 en 1B con un out. B6 batea un roletazo a F6 para una doble jugada. Antes de que la defensa abandone el campo, el entrenador defensivo informa al árbitro de home que el bateador fue un reingreso ilegal. ¿Cuál deberá ser la decisión del árbitro?

Decisión: La doble JUGADA es legal y permanece. Tanto el **Jugador que reingresó de forma ilegal** como el manager, ambos son expulsados por el árbitro. [3.1.8; 3.3 a) ii; Efectos: 3.2.8 reingreso ilegal a) al d)]

Jugada 3: B5, un "reingreso ilegal" toma su lugar en el cajón de bateo y tiene una cuenta de 2-2. Es ahora cuando la defensa ha señalado al árbitro principal que B5 es un "reingreso ilegal".

Decisión: B5 y el manager/coach son expulsados. El bateador adecuado, o un sustituto legal, debe tomar su lugar en el cajón de bateo y asumir la cuenta de 2-2. Nadie es out. Cualquier avance de corredores mientras B5 estuvo al bate es legal. [3.1.8; 3.1.16; 3.3 a) ii; Efectos: 3.2.8 Reingreso ilegal a) hasta e) Efecto a) hasta e)]

Jugada 4: R1 en 3B y R2 en 1B cuando B5, un "reingreso ilegal", entra en el cajón de bateo. En el primer lanzamiento, cantado como bola, R2 roba 2B. En el siguiente lanzamiento, B5 da un sencillo, anotando ambos corredores. El "bateador ilegal" es descubierto (a) antes de un lanzamiento a B6, o (b) después que un lanzamiento es hecho a B6.

Decisión: En (a) las carreras son anuladas; B5 será declarado out y es expulsado del juego junto con el manager. Los corredores regresan a 3B y 2B. (La base robada por R2 es legal ya que fue hecha sin asistencia de B5). En (b), la jugada permanece. Las carreras valen y B5 y el manager son expulsados. Nadie es out, un sustituto legal toma el lugar de B5 en 1B y el juego continúa. [3.1.8; 3.1.16; 3.3 a) ii; Efectos: 3.2.8 Reingreso ilegal a) hasta e) Efecto a) hasta e)].

Jugada 5: El abridor Jones, (bateando de 7ª) es sacado del juego en la 3ª entrada por el sustituto Smith. En la 5ª entrada con corredores en posición de anotación, el manager ingresa a Jones en la 2ª posición en el orden al bate. El manager defensivo apela al árbitro, después de un lanzamiento a Jones.

Decisión: Es un reingreso ilegal y tanto Jones como el manager son expulsados del juego. [3.1.8 a); 3.1.16; 3.2.3 e); 3.2.8 b); 3.3 a) ii; Efectos 3.2.8 a) Efecto)].

Nota: El arbitraje preventivo hubiera evitado que esto sucediera. El árbitro debe saber que Jones fue abridor y debe reingresar solo en su posición original en el orden al bate.

3.1.9 Sustituto No Anunciado

Jugada 1: En la 2ª entrada, el jugador abridor F5 es legalmente sustituido por S2. En la 3ª entrada, F5 regresa al juego sin haber sido anunciado al árbitro. El juego continúa hacia la 4ª entrada.

Decisión: Tan pronto como F5 reingresó al juego sin haber sido anunciado al árbitro, y un lanzamiento ha sido realizado, él se convirtió en un jugador ilegal. Aunque el árbitro puede estar en conocimiento de la sustitución no comunicada, él no puede tomar ninguna decisión hasta que sea hecha una apelación por el equipo ofendido. [3.1.9 a); **3.1.16**; 3.2.3 e); 3.2.8 c); Efecto 3.2.8 **sustitución no anunciada**].

Jugada 2: B2, un “sustituto no anunciado” bateó para un out forzado a R1, en 2B. La defensa apeló que B2 tendría que ser declarado “ilegal” por el árbitro.

Decisión: Después de revisar la tarjeta de alineación, el árbitro declaró out a B2 e “Inelegible”. Ya que R1 fue también eliminado, ese out permanece (2 outs). Un sustituto legal debe entrar al juego por B2. [3.1.9; Efectos: 3.2.8 **Efectos sustitución no anunciada de a) a e)**].

Jugada 3: S1, que ha sido declarado jugador inelegible como resultado de haber sido un sustituto no anunciado, regresa al juego una entrada más tarde.

Decisión: El juego es confiscado al equipo infractor [3.1.9 c); **3.1.10 y Efectos 3.2.8 sustituto no anunciado i)**; 1.2.2 i)].

3.1.10 Jugador Inelegible

Jugada 1: S2, un corredor sustituto no anunciado entra al juego en 2B con un out. S2 roba 3B en el primer lanzamiento y después anota cuando B6 da un sencillo. Antes del siguiente lanzamiento, la defensa apela e informa al árbitro que S2 fue un sustituto ilegal.

Decisión: S2 se convierte en un Jugador Inelegible, que puede continuar sentado en el banco, o como coach en el cajón del coach. Él no puede participar más en el juego como jugador. El avance es legal y la carrera anotada. Nadie es declarado out. [3.1.10; 3.1.17; 3.2.8 d); Efecto 3.2.8)].

Jugada 2: Smith es retirado del juego en la 2ª entrada por ser un sustituto no anunciado. En la 4ª entrada, él va a la caja del coach de tercera base y da instrucciones a sus compañeros de equipo. El equipo defensivo ahora apela que no se le debería permitir actuar como coach, ya que fue retirado del juego.

Decisión: Smith puede continuar actuando como coach de base, ya que él fue solamente retirado del juego, no fue expulsado. Un jugador retirado del juego por el árbitro, no puede participar más como jugador, pero puede ser coach. [3.1.10; 3.1.17].

3.1.11 Jugador Reemplazante Inelegible

Jugada 1: El jugador defensivo F5 es herido (y se ve sangre en sus pantalones) *después que* B4 se desliza en 3B. El jugador reemplazante que entró por F5 fue el lanzador abridor, que había sido retirado de la posición de lanzador, debido a un exceso de conferencias defensivas hechas por el manager.

Decisión: El árbitro no deberá permitir que este jugador entre como un jugador reemplazante. [3.1.11 c); 3.1.18; 3.2.6 e); 4.2.1 y Efecto]

Nota: El lanzador ilegal es un jugador titular ilegible para reingresar, o permanece en el partido.

Jugada 2: En la 5ª entrada, un Jugador A se corta y sangra como resultado de una jugada. El coach del jugador, pide poner un jugador reemplazante porque la hemorragia no puede ser detenida en tiempo razonable. El coach pregunta si puede usar al Jugador “B”, que fue abridor, pero fue sustituido en la 3ª entrada.

Decisión: El árbitro no puede permitir que el Jugador B entre como reemplazo, ya que aún es elegible para reingresar al juego. Un sustituto que no ha estado en el juego o ha sido ya sustituido del juego, o un jugador abridor que ha sido sustituido dos veces, pueden ser un jugador reemplazante [3.1.11 c); 3.1.18; 3.2.6 e)].

3.1.16 Reingreso

Jugada 1: Un entrenador le dice al árbitro de home que el sustituto Jones entra a batear por Smith y Smith reingresará a la defensiva, cuando el equipo vaya después a la defensa.

Decisión: El árbitro deberá aceptar la sustitución de Jones bateando por Smith. Sin embargo, ninguna sustitución podrá ser anunciada al árbitro (incluyendo un reingreso), hasta que la sustitución sea hecha.

Nota: Informar al manager para hacer el reingreso cuando la sustitución ocurra, debido a que el equipo puede continuar bateando y Jones podría batear de nuevo en la misma entrada. [3.1.16; 3.2.3 e); 3.2.8 c)].

Jugada 2: El sustituto Jones entra al juego a batear por Smith en la 3ª entrada. Smith reingresa en la 4ª entrada. En la 6ª entrada Smith se lesiona y tiene sangre en su uniforme. Jones entra como jugador reemplazante por Smith.

Decisión: Esto es legal. Un sustituto no puede reingresar a un juego a menos que sea como “Jugador Reemplazante” por un jugador lesionado bajo la regla de sangre [3.1.16; 3.2.6 e) ii; 3.2.8 a)].

Jugada 3: F1 viene al bate y es legalmente sustituido por S2. S2 batea un sencillo y luego es sustituido legalmente por S3. Cuando el equipo regresa a jugar a la defensiva tratan de reingresar a F1 a lanzar, pero el árbitro no permite el reingreso.

Decisión: El árbitro está equivocado. F1, como jugador abridor, puede reingresar una vez, no importando el número(s) de sustitutos que hayan jugado por él. Sin embargo, F1 y todos sus sustitutos deben entrar al juego en la misma posición de la alineación de bateo. [3.1.16; 3.1.21 b); 3.2.3 e)].

3.1.21 Sustituto

Jugada 1: Jones, un sustituto no anunciado, llega a 2B con un doble. El equipo contrario apela esta situación al árbitro y Jones es “declarado inelegible” y eliminado, y retirado del juego. No hay más jugadores para reemplazar a Jones, cuando el abridor dejó el campo. El árbitro confisca el juego porque el equipo de Jones tiene solo ocho jugadores.

Decisión: Esta acción es correcta. [3.1.21; 3.2.8 d); 3.3 a) i; Efectos: 3.2.8 Efecto *Sustitución no anunciada* a) a d). 1.2.2. h)].

Nota a la decisión: si el jugador titular ya había reingresado una vez, antes de ser sustituido ilegalmente por Jones, no podrá sustituir a Jones, ya que se considera que ha sido sustituido dos veces. Efecto 3.2.3 Sustitución no anunciada g)

Jugada 2: La sustitución de S1 por B6 se informa y toma posición en el cajón del bateador. Antes que un lanzamiento sea hecho, el manager reemplaza a S1 con S2. ¿Puede S1 regresar al juego más tarde?

Decisión: Sí. Ya que S1 no está oficialmente en el juego hasta que un lanzamiento sea realizado, o una jugada sea hecha. S1 nunca estuvo en el juego y puede ser sustituto más tarde en el juego. [3.1.21; 3.2.8 c)].

Jugada 3: B6 está programado para batear, pero S1, un sustituto no anunciado, toma su posición en el cajón del bateador. Antes de que un lanzamiento sea tirado, la defensa apela que la sustitución es ilegal, ya que no fue informado al árbitro.

Decisión: La apelación no es permitida. Un jugador no está violando la regla de sustitución hasta que un lanzamiento sea realizado. Se permite al coach notificar la sustitución y continuar el juego. [3.1.21; 3.2.8 c)].

Jugada 4: Un sustituto no anunciado está en el cajón del bateador con una cuenta de 3 bolas y 0 strikes. Ellos ahora se dan cuenta que deben anunciar el cambio al árbitro y así lo hacen. Ya que esto no fue detectado primero por el equipo ofendido, ¿el jugador se convierte en un bateador legal cuando ellos informan al árbitro?

Decisión: Sí, informando antes de que los oponentes detecten esto, el sustituto es legal [3.1.21, 3.2.8 e)].

Jugada 5: Parte baja de la 7ª entrada. B1, un sustituto no anunciado, batea un home run para la aparente carrera ganadora. Antes de que el árbitro deje el terreno de juego, el equipo a la defensiva notificó al árbitro que B1 no fue anunciado.

- Decisión: Esto fue al final del juego y los árbitros todavía están en el terreno de juego. Después de la apelación, B1 es declarado “inelegible” y declarado out. B2 va al bate. [3.1.21, 3.2.8 d); Efectos 3.2.8 *Sustitución no anunciada Efecto e) i)*
- Jugada 6: Smith reingresa al juego, sin ser anunciado, a batear por su sustituto, llegando quieto a 1B. Después de que ha sido realizado un lanzamiento, es descubierto por el oponente y reclamado al árbitro.
- Decisión: Smith es “Declarado Inelegible” y retirado del juego. Ya que un lanzamiento ha sido realizado, un sustituto legal lo reemplaza en 1B. [3.1.21, 3.2.8 d); Efectos: 3.2.8. *Sustitución no anunciada* de a) a d)].
- Jugada 7: B1 tiene una cuenta de 2 bolas, 2 strikes, cuando es cambiado legalmente por S1. El equipo defensivo entonces cambia al lanzador. ¿Tiene que empezar una nueva cuenta?
- Decisión: No. El bateador sustituto y el lanzador sustituto asumen la cuenta del bateador al momento de la sustitución. [3.1.21; 3.2.8 a)].
- Jugada 8: El manager del equipo “A” sustituye a un jugador (S1) cuando su equipo sale del banco para ir a sus posiciones defensivas. El manager no notifica al árbitro de home la sustitución hasta que S1 va al bate una entrada después.
- Decisión: La sustitución es legal. El manager del equipo “A” ha corregido su error antes de que el equipo ofendido apelara. [3.1.21; 3.2.8 e)].
- Jugada 9: R1 está en 1B cuando el manager del equipo “A” pone al bate a S1 por el siguiente bateador (B8). R1 es puesto out tratando de robar 3B para el tercer out. S1 no completa su turno al bate. El manager decide que B8 batee al comienzo de la siguiente entrada *e informa al árbitro*.
- Decisión: La sustitución es legal si B8 fue un abridor y está reingresando por primera vez. S1 está legalmente en el juego cuando un lanzamiento ha sido hecho a S1. [3.1.21; 3.2.3 e); 3.2.8 c)].
- Jugada 10: R1 está en 1B con un out. El primer lanzamiento al siguiente bateador es un tiro desviado avanzando R1 a 2B. La defensa apela que el bateador es una sustitución no anunciada. El árbitro retira al bateador ilegal del juego, y un sustituto legal asume la cuenta de 1 bola.
- Decisión: R1 puede permanecer en 2B porque él no avanzó por una bola bateada o base por bolas del bateador ilegal [3.1.21; 3.2.8 d); Efectos 3.2.8 *Sustitución no anunciada Efecto d) i)*.
- Jugada 11: S1 entra a batear por B6 en la 2ª entrada. En la 4ª entrada S1 es sustituido y reingresa B6. S1 está como coach de 1B en la misma entrada o más tarde en el juego.
- Decisión: Un sustituto que es legalmente sustituido y retirado del juego, puede actuar como coach en el campo. [3.1.21; 3.2.8 a)].

Jugada 12: El lanzador abridor Smith es sustituido legalmente por el manager en la 3ª entrada por Jones. Smith reingresa al juego en la 6ª entrada sustituyendo a Jones. ¿Esto es legal?

Decisión: Esto es una sustitución legal. Los jugadores de la alineación abridora pueden ser retirados y reingresados una vez, siempre y cuando el abridor reingrese en la misma posición en el orden al bate. [3.1.21; 3.2.8 a); 3.2.3 e)].

Jugada 13: Un corredor se tuerce su tobillo barriéndose en 2B. Ambos entrenadores acuerdan a un corredor de cortesía, con el jugador herido volviendo al campo en la siguiente entrada.

Decisión: Esto es ilegal. No hay corredor de cortesía, solo es permitido un corredor sustituto [3.1.21; 3.2.8 f)].

3.1.24 Jugador Extraído

Jugada 1: Jones, un sustituto, es retirado del juego y cambiado por el abridor.

Decisión: Esto no es un jugador extraído, sino más bien un reingreso. Un jugador extraído es un jugador forzado a dejar el juego (alineación), de acuerdo con la regla de Jugador Reemplazante. [3.1.24; 3.2.3 e)].

3.2.1 Tarjetas de Alineación

Jugada 1: La tarjeta de alineación, formada por todos los jugadores titulares y los sustitutos disponibles, se entrega a los árbitros en la reunión de entrenadores antes del juego. En la 6ª entrada, el entrenador sustituye a un jugador cuyo nombre no estaba en la tarjeta de alineación.

Decisión: Si el jugador está oficialmente en el roster y el entrenador notifica correctamente al árbitro cuando el sustituto entra al juego, se trata de un sustituto legal. [3.1.13; 3.1.14; 3.2.1 c]

Jugada 2: El equipo "A" comienza un juego de mujeres con nueve jugadoras. En la 4ª entrada, F5 es sustituida por S1 que entra a jugar. Después que varios lanzamientos han sido hechos, el coach del equipo "B" informa al árbitro de que S1 es un jugador hombre junior.

Decisión: Cuando el árbitro revisa y verifica que es un jugador hombre, el juego es confiscado a favor del equipo "B". Los equipos no pueden mezclar en sus alineaciones hombres y mujeres. [3.2.1 d); 3.2.2 c); Efectos: 3.2.2 a y c) Efecto]. **Nota: 3.2.2 No completar un juego con el número de jugadores necesario cubre este efecto.**

3.2.1 Tarjetas de Alineación

Jugada 1: La tarjeta de alineación, formada por todos los jugadores titulares y los sustitutos disponibles, se entrega a los árbitros en la reunión de entrenadores antes del juego. En la 6ª entrada, el entrenador sustituye a un jugador cuyo nombre no estaba en la tarjeta de alineación.

Decisión: Si el jugador está oficialmente en el roster y el entrenador notifica correctamente al árbitro cuando el sustituto entra al juego, se trata de un sustituto legal. **[3.1.13; 3.1.14; 3.2.1 c]**

Jugada 2: El equipo "A" comienza un juego de mujeres con nueve jugadoras. En la 4ª entrada, F5 es sustituida por S1 que entra a jugar. Después que varios lanzamientos han sido hechos, el coach del equipo "B" informa al árbitro de que S1 es un jugador hombre junior.

Decisión: Cuando el árbitro revisa y verifica que es un jugador hombre, el juego es confiscado a favor del equipo "B". Los equipos no pueden mezclar en sus alineaciones hombres y mujeres. [3.2.1 d); 3.2.2 c); Efectos: **3.2.2 a y c) Efecto**]. **Nota: 3.2.2 No completar un juego con el número de jugadores necesario cubre este efecto.**

3.2.2 Jugadores

Jugada 1: El equipo "A" tiene 9 jugadores y está listo para jugar, pero el equipo "B" tiene solo 8 jugadores. ¿Es necesario que el equipo "A" entre al terreno y tire un lanzamiento con el fin de hacer legal un juego confiscado?

Decisión: No. Sin embargo, asegúrese de que el equipo "A" tiene suficientes jugadores (ellos tienen que presentar su alineación). Entonces firme el acta. [3.2.2 a); 3.2.2 c); Efectos 3.2.2 a) **y c) Efecto**].

Nota: 3.2.2 No completar un juego con el número de jugadores necesario cubre este efecto.

Jugada 2: El entrenador del equipo "A" desea poner a todos sus jugadores en el cuadro en defensa.

Decisión: Legal. Los jugadores pueden estar ubicados en donde ellos quieran, mientras ellos tengan ambos pies en territorio bueno. F1 tiene que estar en la goma del lanzador y F2 en el cajón del receptor. [3.2.2.b)].

Nota: Un defensor no puede, con intención antideportiva, actuar de ninguna manera o adoptar una posición para distraer a un bateador. Regla 4.3.4 a) y efecto.

Jugada 3: El equipo "A" batea primero, solo tiene ocho jugadores disponibles cuando la alineación debe ser presentada, porque Jones no ha llegado al juego. Con el fin de evitar un juego confiscado, el coach pone en la lista a Jones en el puesto 9 al bate, esperando que llegue para el momento que le toque su turno al bate, o antes de que el equipo deba entrar al campo. Jones llega después que el primer bateador ha sido eliminado.

Decisión: Esto es ilegal. Jones no debió ser incluido como un jugador abridor si no está presente al momento de que la alineación fue presentada. El juego es confiscado. [3.2.2 a); 3.2.1 b); 1.2.2 h); Efectos 3.2.2 a) Efecto].

Jugada 4: En el equipo "Rojo", Brown batea en la posición 1 jugando en el exterior izquierdo (F7). En el equipo "Azul", R1 está en 3B y R2 en 1B con un out. B4 batea un fly largo que es atrapado por F7. F7 entonces tira la bola a F6 (jugador de corte) que tira a F5 en tiempo para eliminar a R2. La ofensiva apela al árbitro de home que la

persona jugando F7 es actualmente Jones, que está en la posición 3 al bate, y quieren que la jugada se anule.

Decisión: *La jugada defensiva del equipo "Rojo" es legal. 3 outs. Aunque Jones esté jugando en F7, no ha jugado a la ofensiva en otra posición. La posición defensiva de un jugador no es una jugada de apelación, ya que cualquier jugador defensivo puede jugar en cualquier posición, siempre y cuando todos los defensores estén en territorio bueno, el lanzador esté en el círculo y el receptor en el cajón del receptor.*

3.2.3 Jugadores Abridores.

Jugada 1: Jones está como F6 abridor y bateando de 5º cuando la alineación fue presentada al jefe de árbitros, treinta minutos antes del comienzo del juego. En la reunión de entrenadores, previa al juego, el coach quiere cambiar a Jones por Akers, porque Jones se lesionó mientras estaba en el calentamiento.

Decisión: Esto es legal. El jugador cambiado (Jones) puede entrar al juego, como sustituto, en cualquier momento en el juego, y en cualquier posición. [3.2.3 b), c) y d)].

Jugada 2: El coach revisa la tarjeta de alineación en la reunión previa al juego y la alineación es aprobada por el coach y el árbitro de home. Dos minutos más tarde, y antes del primer lanzamiento del juego, el coach avisa que él quiere cambiar a uno de sus jugadores. ¿Esto se convierte en una sustitución o es un cambio en la alineación original abridora?

Decisión: Esto tiene que ser una sustitución. La alineación abridora es oficial una vez que ha sido inspeccionada y aprobada por el árbitro de home y el coach en la reunión previa al juego. Cualquier cambio después se convierte es una sustitución, aunque el juego no haya comenzado. [3.2.3 a)].

Jugada 3: *El coach revisa la alineación en la reunión previa al juego y la alineación es aprobada por el coach y el árbitro de home con 10 jugadores. El coach informa que quiere colocar al DP como lanzador; el FLEX estaba en la alineación como lanzador. El árbitro informa al coach que si hace este cambio antes del primer lanzamiento ellos jugarán con 9 jugadores y el FLEX no podrá reingresar.*

Decisión: *El árbitro está equivocado. Después que la alineación se convierte en oficial en la reunión previa al juego el equipo estaba jugando con FLEX y DP. El entrenador puede reingresar al FLEX.*

3.2.4 y 3.2.5. Jugador Designado (DP) / Jugador Flex

Jugada 1: El Equipo "A" comienza el juego con nueve jugadores. En la 3ª entrada el manager quiere que entre un sustituto al juego, como DP, y lo ubica al final del orden al bate.

Decisión: Si el DP/FLEX es usado en el juego, éste debe estar en la alineación abridora. Un equipo no puede comenzar el juego con nueve jugadores y añadir un DP después de que el juego ha comenzado. [3.2.2. a); **3.2.4; 3.2.5 a)**].

- Jugada 2: El FLEX comienza el juego en la posición de lanzar. En la 5ª entrada el FLEX batea por el DP.
- Decisión: Legal, siempre y cuando el cambio sea anunciado al árbitro de home. [3.2.5 a); 3.2.5 c) ii)].
- Jugada 3: El DP está bateando por el FLEX. En la 4ª S1 sustituye legalmente al FLEX. Más tarde, en la misma entrada, el coach informa al árbitro principal que el FLEX reingresa bateando por el DP.
- Decisión: Los cambios son todos legales. El FLEX puede salir y reingresar una vez, porque él es un jugador abridor. Cuando el FLEX reingresa al juego en la posición del DP, S1 deja el juego y el equipo continúa legalmente con nueve jugadores. Si el DP debiera regresar al juego, el FLEX podría dejar el juego (continuando con 9 jugadores) o volver a la 10ª posición en el orden al bate. El equipo ahora continuará con 10 jugadores. [3.2.5 c) i y ii); 3.2.8 a); (3.2.3 e)]
- Jugada 4: Un equipo está usando 10 jugadores en su alineación con el DP bateando de tercero. El FLEX está jugando F9. En la 1ª y 3ª entrada, el DP se encuentra en base y, en ambos casos, el FLEX es puesto a correr.
- Decisión: Esto es legal en la primera entrada, sin embargo, el DP solo puede reingresar una vez, y cuando el FLEX es puesto a correr por el DP en la 3ª entrada, el FLEX debe permanecer en la posición de DP (jugando ofensiva y defensa), o un sustituto debe entrar en la posición de DP y el FLEX regresar de nuevo a la posición #10. Si volvió a entrar el DP en la 4ª entrada, esto sería un reingreso ilegal. [3.2.5 c) i y ii; 3.2.3 e)].
- Jugada 5: El FLEX se lesiona y tiene que dejar el juego. El DP entra por el FLEX en la posición F6.
- Decisión: Legal. El DP puede jugar en cualquier posición defensiva en cualquier momento durante el juego. Se considera que el FLEX tiene que dejar el juego y puede ser sustituido o el equipo puede jugar con nueve jugadores. Si un sustituto debe entrar al juego por el FLEX, esto sería legal y el DP podría solo batear de nuevo. [3.2.4 b) ii y iii)].
- Jugada 6: En la alineación que es presentada al árbitro de home antes de que el juego comience, Jones es listado como DP y Akers como FLEX y lanzador. Cuando el equipo “B” va al terreno, el manager informa al árbitro de home que Jones irá a lanzar y Akers dejará el juego.
- Decisión: Legal. El equipo “B” continúa el juego con nueve jugadores. Ellos pueden finalizar el juego con nueve jugadores *en la alineación*, o si un sustituto entra por el FLEX, *o el FLEX original abridor reingresa al juego*, el equipo regresa a diez jugadores nuevamente. [3.2.4 b) ii, iii *y iv 1) y 2)*].
- Jugada 7: El DP, (a) juega F5 en la 2ª entrada, F4 en la 4ª entrada, F8 en la 6ª entrada, y entonces (b) lanza por el FLEX en la 7ª entrada mientras el FLEX se sienta en el banco.

- Decisión: Los cambios son todos legales, siempre y cuando sean anunciados al árbitro de home. En (a) El DP puede jugar defensa por cualquier jugador, y ese jugador puede convertirse en Jugador Ofensivo Solamente (OPO). En (b) se considera que el FLEX deja el juego, y el número de jugadores abridores es reducido de 10 a 9. [3.2.4 b) i, ii y iii; 3.2.3 e); 3.1.15)].
- Nota: Si el DP juega en defensa por alguien diferente que el FLEX y esto es avisado, no hay sanción, siempre que ocupe su posición correcta en el orden al bate. [3.2.4 b) i].*
- Jugada 8: El DP juega defensa por el jugador “A” (no el FLEX) en la 3ª entrada. El manager entonces ingresa al FLEX a batear por el jugador “A”.
- Decisión: El DP jugando defensa por cualquier jugador es legal. El FLEX bateando por el jugador “A” es ilegal, y resulta que el FLEX sea declarado un “Jugador Ilegal”, después de que un lanzamiento ha sido hecho. [3.2.4 b) i, 3.2.4 c); 3.1.8 *e); 3.2.5 d);* Efectos 3.2.8 *Re-ingreso ilegal d) y e)*].
- Nota 1: El árbitro de home debe usar un arbitraje preventivo y no permitir que el manager ponga al FLEX a batear por cualquiera que no sea el DP original *o su sustituto*. El DP y FLEX nunca pueden estar en el juego a la ofensiva al mismo tiempo. Esto evitaría *el Re-ingreso ilegal y que* el Jugador ilegal esté en el juego.
- Nota 2: Hay que tener cuidado al usar la palabra “sustituto”, ya que colocar al FLEX en la alineación ofensiva no es una sustitución a menos que ese jugador esté reingresando al juego.
- Jugada 9: El DP bateando de 9º en la alineación conecta un sencillo al LF. El FLEX batea a continuación y conecta un doble. El bateador #1 uno batea a continuación y conecta un sencillo, anotando tanto el DP como el FLEX. Antes de que se le haya lanzado un lanzamiento al bateador #2, el entrenador defensivo apela al árbitro de home que el DP y FLEX jugaron ilegalmente a la ofensiva y que la carrera debe ser anulada.
- Decisión: El DP bateó legalmente y permanece en 3B.
- Después de un lanzamiento al bateador #1, el turno al bate del jugador FLEX es legal. [5.4.1 y Efecto c) i]. El bateador #1 ha abandonado el juego una vez que el jugador FLEX bateó en el puesto número #1 [3.2.8 *Sustitución no anunciada g)*].
- El jugador FLEX bateando por otro que no sea el DP es un re-ingreso ilegal y el bateador #1 que batea en el puesto número #2 fue un reingreso ilegal [3.1.8 a)].
- El jugador FLEX y el bateador #1 junto con el manager son expulsados del juego [3.2.8 Efecto re-ingreso ilegal a) y b)].
- Como la infracción fue detectada antes de un lanzamiento al Bateador #2, el sencillo del Bateador #1 es anulado y declarado out [*Efecto 3.2.8 e)* i] y los corredores regresan a 3B y 2B. El bateador #2 ha abandonado el juego una vez que el bateador #1 bateó en el puesto número #2 [Efecto 3.2.8 *Sustitución no anunciada g)*].
- El bateador #2 puede reingresar o ser sustituido, y se debe ingresar un sustituto por el FLEX. El sustituto del FLEX no se puede colocar en 2B ya que el FLEX y el DP no pueden estar a la ofensiva al mismo tiempo (en 2B se colocaría el sustituto del bateador #1). El bateador #3 es el próximo bateador. [3.2.4 c); 3.1.8 *e);* 5.4.1 y Efecto].
- Nota: Este es un buen motivo para usar el arbitraje preventivo, tanto en el home (contando los jugadores en la hoja de alineación y asegurándose de que haya diez jugadores en la lista si se está usando el DP), o cuando se hacen sustituciones. Informe al manager si una

persona puede o no puede ser sustituida en el orden de bateo, para prevenir que la persona equivocada batee o batee fuera de orden.

En casos de múltiples sustituciones no anunciadas/reingresos ilegales, solo se aceptará una apelación de la última sustitución/no anunciada y, de lo contrario, se restablecerá el orden al bate.

Jugada 10: El bateador #1 debe ir a batear. Ya sea el FLEX o un sustituto sale del banco y batea en la posición del número 1 conectando un sencillo y llegando a la base. El cambio nunca fue informado al árbitro. Ahora tenemos una sustitución no anunciada por el bateador 1, que se considera que ha abandonado el juego, y un reingreso ilegal si es el Flex. No se hace ninguna apelación. El Bateador 1 original ahora va al bate y está bateando en el puesto del número 2. Esta es una sustitución no anunciada y es un reingreso ilegal, ya que este bateador está en una posición de bateo diferente en la alineación. Esto continúa por varios bateadores causando un efecto dominó.

Decisión: Si esto ocurriera en un juego, el equipo no infractor solo podrá apelar la sustitución/reingreso ilegal no anunciado, más reciente. En la apelación, las disposiciones de [*Efecto 3.2.8 Sustitución no anunciada a) a g)*] se aplicarán solo al jugador más reciente por ser una sustitución no anunciada/reingreso ilegal en ese momento. El resto de sustituciones/reingresos ilegales ahora son considerados legales y todas las jugadas anteriores se mantienen. [3.2.4].

Jugada 11: En la 3ª entrada, el DP del Equipo "A" juega F5 por el FLEX. El FLEX ahora se considera que ha dejado el juego y el Equipo "A" está jugando ahora con 9 jugadores. El DP está jugando tanto a la ofensiva como a la defensiva. En la 5ª entrada el Equipo "A" reingresa al FLEX a la defensiva para jugar F5.

Decisión: El árbitro permite correctamente al FLEX reingresar a la defensiva. El equipo "A" está jugando ahora con 10 jugadores. [3.2.4 b) *iv*; 3.2.4 c)].

Jugada 12: *Para comenzar el juego el Equipo "A" coloca al DP en la posición defensiva del FLEX, reduciendo la alineación a nueve (9) jugadores. En la 5ª entrada, el Equipo "A" pidió volver a 10 jugadores en la alineación.*

Decisión: *Una alineación puede regresar a 10 jugadores, a) reingresando al FLEX en la posición número 10, o b) ingresando un sustituto en la posición número 10.*

En el caso b) el Flex puede todavía reingresar una vez. [3.2.4 b) ii, iii y iv].

Nota: La alineación se hace oficial durante la reunión previa al juego.

En los Campeonatos Mundiales la alineación es oficial cuando es entregada al TC antes del juego.

El receptor y lanzador registrados iniciales para el uso del "Corredor Temporal" en la primera entrada son determinados a la conclusión de la reunión en home previa al juego.

Jugada 13: *Para comenzar el juego, el Equipo "A" coloca el FLEX en la posición del DP en la alineación, reduciendo la alineación a nueve (9) jugadores. En la 5ª entrada, el equipo quiso volver a tener 10 jugadores en la alineación.*

Decisión: *Una alineación puede volver a 10 jugadores a) reingresando al DP y devolviendo el FLEX a la posición número 10 o b) ingresando un sustituto en la posición DP y devolviendo el FLEX a la posición número 10. Si usa b), el DP aún puede volver a ingresar una vez. [3.2.5 c) i, ii y iii]*

Nota: La alineación se hace oficial durante la reunión previa al juego.

En los Campeonatos Mundiales la alineación es oficial cuando es entregada al TC antes del juego.

El receptor y lanzador registrados iniciales para el uso del "Corredor Temporal" en la primera entrada son determinados a la conclusión de la reunión en home previa al juego.

Jugada 14: *En la 3ª entrada, el entrenador del Equipo "A", mientras el Equipo "A" está jugando a la defensiva, pone el DP en juego para defender por el FLEX, lo que da como resultado que la alineación se reduzca a nueve (9) jugadores. En la 4ª entrada el entrenador del Equipo "A", mientras juega en defensa desea restablecer la alineación a diez (10) jugadores. El entrenador del Equipo "A" puede hacer esto a) reingresar al FLEX original o b) ingresar a un sustituto en la posición FLEX.*

Decisión: *Verdadero para a) – 3.2.4 b) iv) 2); Verdadero para b) – 3.2.4 b) iv) 1)*

Jugada 15: *El equipo "A" entrega la alineación con 10 jugadores en la reunión en home y se hace oficial, el #6 es el DP siendo el 2º en el orden al bate y el #20 es el jugador FLEX (10º puesto en la alineación). El equipo "A" anuncia al árbitro de home un cambio defensivo en la reunión de home, el #6 DP va a lanzar. Se reduce la alineación a 9 jugadores y el #20 sale del juego. En la 6ª entrada el entrenador comunica el regreso del jugador FLEX al 10º puesto de la alineación, y sustituye al #20 para que entre el #17. El árbitro rechaza este cambio diciendo que el #20 necesita hacer un lanzamiento para que sea oficial antes que la sustitución tenga lugar.*

Decisión: *La reincorporación de la posición FLEX (y por lo tanto del jugador) es un cambio defensivo, un reingreso del FLEX solamente, #20 no necesita hacer a un lanzamiento antes de que la sustitución pueda tener lugar en esta situación particular. Regla 3.2.4 b) iv) 1); 3.2.3 a) y d). El #20 fue sustituido en la reunión de home, el FLEX reingresa, pero el #20 no hace un lanzamiento, ya que el #17 le sustituye. El #20 no está legalmente en el juego, ya que #20 era un jugador titular que puede ser reingresado al juego (Regla 3.2.8 c).*

Nota: Con respecto a los jugadores DP y FLEX, se puede utilizar un DP para cualquier jugador siempre que se dé a conocer antes del comienzo del partido y el nombre del jugador esté indicado en la alineación como uno de los nueve en el orden de bateo. El nombre del jugador por el que batea el DP (FLEX) se colocará en la 10ª posición de la alineación.

Respecto a la sustitución original cuando el DP juega en defensa por el FLEX: Esto es legal. Se considera que la posición del FLEX (y por lo tanto el jugador) ha abandonado el juego y el número de jugadores se reduce de diez a nueve. La regla establece que el FLEX puede volver a entrar en el juego. El FLEX no es una persona, sino una posición en la alineación.

Cuando el entrenador pide que entre un sustituto en la posición de FLEX en la 6ª entrada, el número de jugadores en la alineación pasa de 9 a 10, con un sustituto en la posición de FLEX. No es necesario volver a introducir primero al jugador FLEX

- titular para realizar esta sustitución. El sustituto no sustituye al jugador FLEX titular, por lo que el jugador FLEX titular puede volver a entrar en el partido una vez.*
- Jugada 16:** *El equipo "A" entrega la alienación con 10 jugadores en la reunión de home, donde se hace oficial, #6 será el DP en la 2ª posición al bate y #20 será el FLEX en la 10ª posición de la alineación.*
El equipo "A" anuncia al árbitro de home en la reunión de un cambio ofensivo, el FLEX #20 bateará, reduciendo la alienación a 9 jugadores, saliendo del juego #6.
En la 6ª entrada el entrenador informa que el FLEX vuelve a la 10ª posición de la alineación y la entrada del #17 como DP a la 2ª posición de la alineación.
El árbitro rechaza esta sustitución, ya que el jugador abridor #6 necesita enfrentarse a un lanzamiento para que el cambio sea oficial antes de que la sustitución tenga lugar.
- Decisión:** *La reincorporación del DP y la sustitución son legales, el #6 no necesita enfrentarse a un lanzamiento antes de que la sustitución pueda tener lugar en esta situación particular. Regla 3.2.5 c) iii) 1; 3.2.3 a) y d). El #6 fue sustituido en la reunión de home, el FLEX vuelve a la 10ª posición, el #6 no se enfrenta a un lanzamiento, ya que el #17 es el nuevo sustituto. El #6 no está legalmente en el juego, era un jugador titular que puede ser reingresado al juego (Regla 3.2.8 c).*
Nota: Con respecto a los jugadores DP y FLEX, se puede utilizar un DP para cualquier jugador siempre que se dé a conocer antes del comienzo del partido y el nombre del jugador esté indicado en la alineación como uno de los nueve en el orden de bateo. El nombre del jugador por el que batea el DP (FLEX) se colocará en la 10ª posición de la alineación.
Respecto a la sustitución original cuando el FLEX juega de atacante por el DP: Esto es legal. Se considera que la posición del DP (y por lo tanto el jugador) ha abandonado el juego, y el número de jugadores se reduce de diez a nueve. La regla establece que el DP puede volver a entrar en el juego.
Cuando el entrenador pide que entre un sustituto en la posición de DP en la 6ª entrada, el número de jugadores en la alineación pasa de 9 a 10 con un sustituto en la posición de DP. No tenemos que reingresar primero al jugador DP titular para hacer esta sustitución. El sustituto no es por el DP titular, por lo que el jugador DP titular todavía puede volver a entrar en el juego una vez en la misma posición de bateo.

3.2.6 El Jugador Reemplazante

- Jugada 1:** En la 5ª entrada, el Jugador A se ha cortado y está sangrando como resultado de una jugada. El coach del jugador A solicita poner un jugador reemplazante porque la hemorragia no puede ser detenida en un tiempo razonable. El coach pregunta al árbitro si pueden usar el Jugador B, un jugador titular que fue sustituido en la 3ª Entrada. El árbitro dice que no, porque el Jugador B, aún es elegible para reingresar al juego. Un sustituto que no está en el juego o un jugador original que ha sido sustituido dos veces, puede ser usado como un jugador reemplazante.
- Decisión:** Esta es una acción correcta del árbitro. [3.2.6 e); [3.1.18](#)].
- Jugada 2:** Brown está jugando F4, y es legalmente sustituido en la 3ª entrada. Él reingresa en la 4ª entrada y es sustituto de nuevo en la 5ª entrada. En la 6ª entrada, Jones se lesiona y tiene que ser extraído del juego porque su pierna está sangrando. El coach informa

al árbitro que usará a Brown como “jugador reemplazante”. El árbitro rehúsa la solicitud porque Brown no puede reingresar al juego en más de una ocasión.

- Decisión:** El árbitro actuó incorrectamente. Aunque Brown fue un abridor y reingresó una vez, Brown es elegible para servir como “jugador reemplazante” por la entrada en progreso y por la siguiente entrada completa. Al final de ese periodo, Brown debe ser reemplazando por el jugador extraído, o un sustituto legal que no haya estado en el juego. [3.1.18; 3.2.6 e) iii].
- Jugada 3:** Smith, un Jugador Reemplazante, ha entrado al juego por Jones que tiene sangre en su uniforme. Smith entró sin ser anunciado. Después que un lanzamiento, el coach contrario lleva esto a la atención del árbitro.
- Decisión:** Smith es un “Sustituto no anunciado” y será declarado “inelegible”. Otro “Jugador Reemplazante” debe entrar correctamente al juego. [3.1.18; 3.2.6 d); 3.3 a) i; Efectos: 3.2.8 Sustituto no Anunciado a) hasta d)].
- Jugada 4:** Smith, es un sustituto listado, que sustituyó legalmente a Brown en la parte alta de la 2ª entrada. Brown reingresa al juego en la parte baja de la 2ª, sustituyendo a Smith. En la parte alta de la 4ª entrada, Jones se desliza en 2B, y se le abre una vieja herida que empieza a sangrar. El coach avisa al árbitro de que Smith entrará por Jones como “Jugador Reemplazante”.
- Decisión:** Esto es legal. Aunque Smith ya ha estado en el juego como un sustituto, y fue sustituido adecuadamente del juego, él puede entrar al juego como “Jugador Reemplazante” por Jones hasta: (a) Jones venga de regreso al juego, o (b) hasta la entrada en progreso y la siguiente entrada completa, lo que venga primero. [3.1.18; 3.2.6 c) y e) ii].
- Jugada 5:** En la parte baja de la 2ª entrada, Jones, un sustituto legal que entró al juego en la parte alta de la 2ª entrada, tiene que dejar el juego debido a una herida sangrante. Smith, un sustituto listado, toma su lugar como “Jugador Reemplazante”. Después de que ha sido tratado, Jones intenta regresar al juego (a) en la 3ª entrada o (b) en la 6ª entrada.
- Decisión:** En (a) Jones puede regresar al juego, cuando todavía esté dentro del tiempo permitido para el regreso de un jugador extraído. [3.1.18; 3.2.6 e) i].
- En (b) Jones no puede regresar. Al completar el tiempo permitido para que un “Jugador Extraído” regrese al juego, el jugador está sujeto a las reglas de sustitución y de reingreso. Como Jones no fue un jugador abridor, no puede reingresar al juego. [3.1.18; 3.2.6 c)].
- Jugada 6:** Durante el partido, un jugador se hace una herida que mancha de sangre su camiseta. Después de curar la herida, el jugador cambia su camiseta por otra con un número diferente al original. El coach del otro equipo se opone a esto, alegando que podría causar confusión al anotador.

- Decisión: No hay sanción. El nuevo número se deberá incluir en la alineación y en la hoja de anotación, y el juego debe continuar. [3.1.18; 3.2.6 b)].
- Jugada 7: Smith, un sustituto listado, sustituye legalmente a Brown en la parte alta de la 2ª Entrada. Brown reingresa al juego en la parte baja de la 2ª entrada, sustituyendo a Smith. En la parte alta de la 4ª entrada, Jones se desliza en base y se le abre una vieja herida en su pierna, que comienza a sangrar. Smith entra de nuevo al juego como "Jugador Reemplazante" por Jones. Jones debe regresar al juego en la parte alta de la 6ª entrada, pero no puede hacerlo, ya que él fue llevado al hospital para ser tratado. El árbitro solicita al coach que reemplace a Smith con un sustituto legal, pero no hay nadie disponible.
- Decisión: El juego es confiscado en contra del equipo infractor. Smith ha estado en el juego como sustituto, y puede solo estar en el juego como jugador reemplazante. Esto limita a Smith a estar en el juego por la entrada en progreso cuando él entró y en la siguiente entrada completa. Al final de ese tiempo tenía que ser reemplazado por Jones o por un sustituto legal. Como ninguno estaba disponible, el juego se confisca. [3.1.18; 3.2.6 c); 3.2.2 a); Efectos: 3.2.2 a) Efecto)].
- Jugada 8: En la 3ª Entrada Jones (B3) es herido y tiene que dejar el juego debido a sangre en su uniforme. Brown, un sustituto listado que no ha estado en el juego, es el "jugador reemplazante" que es puesto a jugar. En la 4ª entrada, Brown abre y batea un triple, anotando después. Más tarde, en la misma 4ª entrada, Jones está apto para regresar al juego, entonces Brown va al banco. Todavía en la 4ª entrada, el coach pone a Brown a batear por B9 y batea un doble.
- Decisión: Legal. Brown puede batear como "jugador reemplazante" y, si deja el juego, puede legalmente ser sustituto en el juego y batear en la posición que fue registrado en la alineación. [3.1.18; 3.2.6 c) y e) i].
- Jugada 9: El lanzador abridor se corta en su mano en una jugada. Después que ha transcurrido un tiempo razonable, el árbitro informa al manager que el lanzador debe abandonar el juego hasta que se detenga la hemorragia. El "lanzador reemplazante" no lanza muy bien y el coach defensivo solicita tiempo para hablar con el lanzador. (a) ¿El equipo defensivo es cargado con una conferencia? (b) Si esta es la cuarta conferencia cargada en el juego, ¿quién es retirado de la posición de lanzamiento?
- Decisión: Cualquier estadística acumulada por el "Jugador Reemplazante" mientras está en el juego, se acredita a ese jugador, incluso si es un sustituto listado que no ingresa al juego como una sustitución de otro jugador, por lo tanto (a) esta es una conferencia cargada y (b) el lanzador reemplazante sería la persona removida de la posición de lanzamiento. El titular podría regresar al juego, pero todos tendrían que seguir el número de conferencias utilizadas en el juego cuando regrese. [3.1.18; Apéndice 6 A a); 4.2.1 a) y Efecto 4.2.1 a)].
- Jugada 10: Jones no fue un abridor y no ha jugado, cuando F4 está herido y tiene sangre en sus pantalones. Jones entra como jugador reemplazante.

Decisión: Legal. Un sustituto es un jugador no-abridor quien no ha estado en el juego, salvo como Jugador Reemplazante. [3.1.19; 3.1.21 a); 3.2.6 e) i].

3.2.7 Corredor Temporal (TR)

Jugada 1: El uso de un Corredor Temporal ¿necesita ser anunciado?

Decisión: No es un requisito bajo las reglas anunciar este cambio al árbitro de home. Sin embargo, se necesita que sea solicitado y otorgado tiempo después de que toda jugada en progreso haya sido completada, antes que tome lugar el cambio para proteger a los corredores e informar al anotador. *Si se utiliza un jugador incorrecto como corredor temporal, el corredor será eliminado si el equipo defensivo realiza una apelación correcta después de un lanzamiento o jugada y la apelación es aceptada. Una apelación correcta puede ser hecha en cualquier momento que el corredor incorrecto esté en base. Si la ofensiva coloca al corredor correcto en base antes de que se haga una apelación apropiada, no hay sanción.* [3.2.7; 3.1.23].

Nota: Mientras se llama "tiempo", el árbitro de home debe, siempre que sea posible, asegurarse de que el jugador adecuado en el orden al bate, sea usado como corredor temporal.

Jugada 2: En la 1ª entrada, B1 batea un sencillo, B2 un fly. B3 batea un sencillo. Con corredores en 1B y 2B. B4 batea un fly para el segundo out. B5, el receptor, batea un sencillo. Las bases ahora están llenas con 2 outs. El coach del equipo ofensivo anuncia que van a usar un corredor temporal por B5, ya que es el receptor y hay 2 outs.

Decisión: B4 es ahora el último bateador programado al bate al momento que la opción es tomada. B4 se convierte en el Corredor Temporal. [3.1.23; 3.2.7 c)].

Nota: una vez que la opción es tomada, el coach no puede cambiar su decisión y volver a colocar al receptor en bases.

Jugada 3: En la 5ª entrada B4 conecta un sencillo. B5, que es el receptor, también conecta un sencillo. B6 batea un fly out y B7 un sencillo. Ahora hay bases llenas con un out. B8 batea un fly out. El coach ahora toma la opción de poner a un corredor temporal por B5, que está en 2B y es el receptor.

Decisión: Al momento en que la opción es tomada, el bateador programado a batear de último es el B8. B8 no está en base, entonces él puede ser el corredor temporal. [3.1.23; 3.2.7 c)].

Jugada 4: R3 en 3B, R2 en 2B, 1 out. S1 batea por B4 (el receptor). S1 alcanza la base en un error. R3 anota y R2 permanece en 2B. B5 strike out para el segundo out. El coach del equipo ofensivo anuncia que B4 reingresa y solicita que B5 sea ubicado en 1B como Corredor Temporal.

Decisión: Al momento de la solicitud S1 no es el receptor registrado. El reingreso de B4 no está oficialmente en el juego hasta que se haya hecho un lanzamiento o una jugada sea hecha. El árbitro correctamente declara que B4 (el receptor registrado) debe estar en base por lo menos un lanzamiento antes de ser reemplazado por el Corredor Temporal. [3.2.7; 3.2.8 c)].

Jugada 5: *En la 5ª entrada, el lanzador del Equipo "A" está en 3B y el receptor del Equipo "A" está en 1B, con dos outs. El entrenador del Equipo "A" desea ejercer la opción de poner un corredor temporal para el receptor. El entrenador usa al jugador que está programado para batear en último lugar y que no está en base. El entrenador luego ejerce la opción de poner un corredor temporal en base para el lanzador. El entrenador usa al próximo bateador programado para batear último en la entrada que no está en base.*

Decisión: *Esto es legal. [3.1.23; 3.2.7]*

Jugada 6: *Parte alta de la 4ª entrada. El Flex ha estado lanzando para el equipo visitante y el DP está bateando cuarto. Hay dos outs cuando el DP conecta un doble. El entrenador del equipo visitante pide que el Flex ingrese al juego por el DP. El Flex ahora corre en 2B. El entrenador del equipo Visitante luego pide poner a un corredor temporal para el Flex, que es el lanzador registrado de la entrada anterior.*

Decisión: *Esto es legal. [3.1.23; 3.2.7; 3.2.5 c) ii]*

Jugada 7: *B2, el lanzador, llega a base con 1 out. B3 strike out. Ahora, con dos outs, el entrenador ofensivo quiere tener un TR para el lanzador.*

Decisión: *Solo puede usar B3 como TR, ya que es el último jugador al bate en la entrada en el momento en que se usa el TR. [3.1.23; 3.2.7]*
Nota: Solo en los casos en que el TR sea por el receptor o el lanzador registrado, el entrenador puede elegir al penúltimo jugador como TR.

Jugada 8: *Con el lanzador y el receptor en bases con 2 outs, ¿el entrenador puede usar un TR para cualquiera de ellos o solo para uno de ellos?*

Decisión: *El entrenador puede decidir usar ninguno, uno o dos TR en esta situación. Si usa 2 TR, serán los jugadores programados para batear último y penúltimo que no estén en base en el momento en que se toma la opción. [3.1.23; 3.2.7]*

Jugada 9: *Con 1 out el lanzador (B2) se poncha y el receptor (B3) se embasa. El entrenador quiere usar el TR para el receptor. ¿Quién es el TR correcto?*

Decisión: *El entrenador puede usar B2 o B1, ya que B2 es el lanzador y también tiene derecho a un TR. [3.1.23; 3.2.7]*

Jugada 10: *R1 (receptor) en 2B, R2 (lanzador) en 1B, B3 es out. B4 es el segundo out. ¿Quién será el TR si a) solo R1 (receptor) b) solo R2 (lanzador) o c) tanto el lanzador como el receptor obtienen un TR?*

Decisión: *En a) y b) B4 será el TR. En c) B4 y B3 serán el TR y el entrenador ofensivo puede decidir quién será el TR para cada jugador. ¿Por qué el Coach puede elegir? Porque técnicamente puede elegir una opción tras otra y decidir quién va a correr por cada jugador.*

Si el coach elige tener primero un TR para R1 en 2B (receptor), será B4 en 2B; y B3 será TR para R2 en 1B (lanzador). Si el coach elige tener primero un TR para R2 en 1B (lanzador), será B4 en 1B; y B3 será TR para R1 en 2B (receptor). Como se supone

que esta regla es para acelerar el juego, con el receptor y el lanzador en bases cuando se toma la opción, el entrenador elige quién de los dos posibles TR correrá por cada jugador. [3.1.23; 3.2.7]

Jugada 11: *Con 2 outs B3, el lanzador, se embasa y el entrenador hace que B2 corra por él. Con el próximo turno al bate B4, el receptor, se embasa y el entrenador quiere que B2 corra por B4 y B1 por B3. ¿Es eso legal?*

Decisión *No. En el momento en que el entrenador elige la opción del segundo TR (para B4), B2 ya está en la base y, por lo tanto, ya no puede ser el TR. [3.1.23; 3.2.7]*

Jugada 12: *Con 2 outs B3, el receptor, se embasa y el entrenador hace que B2 corra por él. Con el próximo turno al bate B4, el lanzador se embasa y el entrenador quiere que B3 (el receptor) corra por B4. ¿Es eso legal?*

Decisión: *No, eso no es legal. Un jugador por el que un TR está en base no puede ser TR para otro corredor. [3.1.23; 3.2.7]*

Jugada 13: *B1 se poncha para el primer out de la entrada. B2 el lanzador, conecta un hit de 2 bases. B3 el receptor, batea un fly a F9. B2 avanza a 3B. El entrenador ofensivo ejerce la opción de poner un corredor temporal para el lanzador. B3, el receptor, ahora está programado para batear en último lugar y entra como corredor temporal para B2. El entrenador ofensivo ahora ejerce la opción de poner un corredor temporal para el receptor. ¿Es esto legal y quién es el corredor temporal correcto para el receptor?*

Decisión: *Sí, esto es legal. B1 es el corredor temporal correcto para el receptor. [3.2.7 c; 3.1.23]*

Jugada 14: *Con 2 outs, B3, el lanzador, conecta un hit de 2 bases. B4, el receptor, conecta un hit de una base que avanza B3 a 3B. El entrenador ofensivo primero ejerce la opción de poner a B1 como Corredor Temporal para el lanzador, luego ejerce la opción de poner a B2 como Corredor Temporal para el receptor. B5 conecta un jonrón y todos los corredores anotan. La defensa apela que fueron usados Corredores Temporales incorrectos.*

Decisión: *Para que cualquiera de los corredores temporales sea out en la apelación debe estar en la base en el momento de la apelación. La apelación es denegada y las 3 carreras anotadas cuentan [3.2.7 c; 3.1.23; 1.2.6 a) iv]*

3.2.8 Entrando al Juego (Sustituciones)

Jugada 1: *El equipo ofensivo envía a ocho bateadores al bate en la parte alta de la 1ª entrada y hay solo un out. El lanzador es el B9, y el manager pone a S1 al bate por el lanzador. ¿Tiene el lanzador que lanzar a un bateador en la parte inferior de la 1ª entrada antes de que pueda ser sustituido?*

Decisión: *No. Cualquier jugador puede ser sustituido del juego durante cualquier bola muerta. [3.2.8 a) y c); 3.1.21].*

- Jugada 2:** F7 es un sustituto no anunciado. R1 está en 3B y R2 en 1B con un out. B4 batea un fly a F7 que no atrapa la bola. F7 recoge la bola y la tira a F6 (jugada de corte), que tira a 3B a tiempo para sacar a R2. B4 avanza a 2B. La ofensiva apela al árbitro de home que F7 no fue anunciado.
- Decisión:** El sustituto ilegal es sacado del juego y declarado inelegible. Al manager ofensivo se le da la opción de aceptar el resultado de la jugada o tener al bateador bateando de nuevo asumiendo la cuenta de bolas y strikes antes de descubrir el jugador ilegal, porque una jugada fue hecha por el sustituto no anunciado. [3.2.8 d); 3.1.21; Efectos 3.2.8 *Sustituto no anunciado* e)].
- Jugada 3:** ¿Qué pasa si el Flex o un jugador inelegible es usado como corredor temporal?
- Decisión:** Si el entrenador ingresa a alguien nuevo en el orden de bateo (incluyendo el Flex) por el jugador que se supone que es el Corredor Temporal, sin informar el cambio, el jugador sería una sustitución no anunciada [3.2.8 d)] o un reingreso ilegal, si el FLEX u otro jugador no tiene derecho a volver a ingresar. [Efectos: 3.2.8 *Re-ingreso ilegal d) y e)*] y esas reglas también se aplicarían si fuera un Jugador no elegible [Efectos: 3.2.8 *Sustitución no anunciada i; 3.1.10 y Efecto; 1.2.2 i) (forfeit)*].
- Jugada 4:** Al comienzo de la 5ª entrada, el entrenador ofensivo avisa al árbitro de home que el siguiente bateador será sustituido por un bateador emergente y después reingresará.
- Decisión:** El árbitro de home solo deberá aceptar el reingreso cuando este suceda, e informar al entrenador de lo mismo. [3.2.8].
- Jugada 5:** Al comienzo de la 5ª entrada, el coach ofensivo informa al árbitro de home que los 3 siguientes bateadores serán sustituciones, por lo que el coach le da los cambios al árbitro de home.
- Decisión:** El árbitro de home deberá solo aceptar cada cambio cuando el bateador viene al bate. [3.2.8].
- Jugada 6:** Al comienzo de la entrada, el DP entra al juego sin ser anunciado y sustituye al Flex que estaba lanzando. Con R1 en 1B, B2 batea un roletazo a F6 para una doble jugada. El manager ofensivo apela que F1 es una *sustitución no anunciada*.
- Decisión:** *La apelación del entrenador a la ofensiva es válida, y se le deben ofrecer las opciones de jugada. El sustituto no anunciado es declarado inelegible y cambiado por un sustituto legal o por el FLEX, si el FLEX es elegible para re-ingresar. [3.2.8 d); Efectos 3.2.8 a) – e) Sustitución no comunicada f); 3.2.4. b) ii); 3.3 a) i)].*

3.4 Coaches/Entrenadores

- Jugada 1:** El coach de tercera base tiene un libro de anotación, lápiz e indicador en sus manos mientras está actuando como coach. ¿Esto es legal?

- Decisión: Sí. Estos artículos son considerados de anotación o de registro y son legales para su uso por el entrenador de bases. [3.4.3 b)]
- Jugada 2: El coach de tercera base comienza en la caja de coach y cuando un corredor se acerca a tercera, el coach (a) se mueve por la línea hacia home para indicarle al corredor que avance o se deslice, o (b) después de indicarle al corredor que se detenga en tercera, y el corredor continúa, el entrenador agarra al corredor y lo empuja de regreso a 3B.
- Decisión: En (a) esto es legal siempre y cuando el coach comience en el cajón del coach. En (b) el coach no puede asistir físicamente a un corredor. El corredor es out y la bola permanece viva. [3.4.3 a) ii; 5.10.3 a) v]
- Jugada 3: Se observa que un entrenador en el banco tiene un teléfono móvil y habla con alguien.
- Decisión: No se permite ningún tipo de comunicación entre (1) coaches en el campo, (2) coaches en el campo y el banco, (3) coaches y cualquier jugador, o (4) la zona de espectadores y el campo, incluyendo el banco, coaches y jugadores. [3.4.1 c): Efectos: 3.4 Efecto).
Nota: Si un árbitro observa a un jugador o coach hablando por teléfono en el banco, el árbitro deberá parar el juego inmediatamente e informar al entrenador de lo que vio, tanto si la comunicación es con otro jugador, coach o a la grada, como si se trata de una llamada privada desde afuera del campo de juego. Tras la advertencia, si continua, el entrenador será expulsado del juego.

3.4.3 Coach de Base

- Jugada 1: El equipo "A" está en la ofensiva y listo para jugar. ¿Tiene que haber un coach en la caja del coach de primera y/o tercera base antes de que el juego pueda empezar?
- Decisión: No. No es obligatorio tener un coach en uno u otro lugar. [3.4.3 a)].
- Jugada 2: Durante el curso de un juego, el árbitro ve que un equipo tiene a dos coaches en la caja de coach de 1B.
- Decisión: Solo un coach es permitido en cada caja de coach. El árbitro deberá advertir al equipo ofensor que, si ellos continúan empleando dos coaches en la caja, uno de ellos puede ser expulsado. [3.4.3 a) i; Efectos 3.4].
- Jugada 3: *Mientras esté en la caja del coach, un entrenador de base puede sostener un libro de puntaje electrónico no reflectante, un bolígrafo o un lápiz y un indicador, todos los cuales solo pueden usarse para anotar o llevar registros.***
- Decisión: *Un coach no puede usar un libro de anotación electrónico. [3.4.3 b)]***

3.5 Personal de Equipo

- Jugada 1: Tras una advertencia a un equipo, un jugador continúa discutiendo decisiones de bolas y strikes declaradas por el árbitro. El jugador es expulsado y se le prohíbe estar

en el banco del equipo. La discusión se intensifica y el árbitro ordena al jugador que abandone el campo.

Decisión: Incorrecto. Un Jugador expulsado del juego, debe dejar el juego y el campo por el resto del juego. [3.5.1 a); Efectos: 3.5.1 a) y b) Efecto; Efecto 3.5.1 c) b)]

Nota: Los árbitros deben usar su buen juicio cuando al aplicar esta regla.

Jugada 2: Un manager/coach está sentado fuera del dugout en un cubo y el árbitro le pide que vaya dentro con el cubo, ya que así no habrá la posibilidad de una bola bloqueada. Dos entradas después, el manager/coach agarra el cubo, lo coloca en el mismo sitio y se sienta de nuevo.

Decisión: El árbitro deberá expulsar al manager/coach del juego. [3.5.1 b); Efectos: 3.5.1 b) Efecto a) y b)]

Nota: Aplique el buen juicio al utilizar esta regla, y al dar la advertencia, avise que, si vuelve a suceder, será expulsado.

3.6 Árbitros – *Poderes y Funciones*

Jugada 1: ¿Tienen todos los árbitros el poder de tomar decisiones sobre infracciones cometidas durante el juego?

Decisión: Sí. [3.6.1; Apéndice 5 A) h)].

Jugada 2: ¿Un árbitro tiene el poder de anular las decisiones de otro?

Decisión: No. [Apéndice 5 A; **3.6.6 b)**]

Jugada 3: ¿Es posible que un árbitro pueda cambiar su decisión?

Decisión: Sí. Pueden pedir a su(s) compañero(s) una opinión, pero el árbitro que tomó la decisión es el único que puede cambiarla. [3.6.6 a) y b); Apéndice 5 A) j)].

Jugada 4: B1 trata de frenar su swing y el árbitro de home declara (a) “no swing” y declara una bola, o (b) un swing y declara un strike. En (a) la defensa pide al árbitro de home chequear con su compañero. En (b) el bateador apela la decisión de strike y pide al árbitro que consulte.

Decisión: En (a) Es aconsejable que el árbitro de home solicite ayuda tan pronto como le sea requerido. En (b) nunca debe pedir ayuda sobre una decisión de strike. [3.6.1; Apéndice 5 A) j)].

Jugada 5: ¿Qué árbitro puede declarar out a un corredor por dejar la base antes de que la bola salga de la mano del lanzador?

Decisión: Usualmente el árbitro de base, pero el árbitro de home también tiene esa autoridad. [3.6.1; Apéndice 5 A) l. 1)].

Jugada 6: ¿Quién puede declarar **TIEMPO** para una suspensión de juego?

Decisión: Cualquier árbitro trabajando en el juego puede hacerlo. [3.6.1; Apéndice 5 A) l. 2; 3.6.7 a)].

Jugada 7: ¿Quién puede sacar o expulsar del juego a un jugador, manager o coach?

Decisión: Cualquier árbitro trabajando en el juego puede hacerlo. [3.6.1; Apéndice 5 A) l. 3)].

Jugada 8: ¿Quién canta los lanzamientos “ilegales”?

Decisión: Cualquier árbitro trabajando en el juego puede hacerlo. [3.6.1; Apéndice 5 A) l. 4)].

Jugada 9: R1 en 3B sale después de un lanzamiento a B2. F1, que está recibiendo la bola de F2, legalmente juega sobre R1 en 3B. Mientras la bola está viva, F5, lanzador y el receptor se encuentran cerca de la goma del lanzador para consultar. R1 viendo que home está sin protección, deja 3B y cruza el home, anotando. Ahora la defensa quiere que R1 sea declarado out por dejar 3B en el lanzamiento.

Decisión: Los árbitros no deben permitir esto. Se debía haber llamado “Tiempo”. Si esto no fue hecho, llámelo y ubique a R1 de regreso a 3B. Con la defensa teniendo una reunión, después que R1 haya regresado a 3B y el lanzador todavía en el círculo, ellos tratan que R1 deje la base de nuevo y sea declarado out. [3.6.1; Apéndice 5 A) o)].

3.6.2 El Árbitro de Home

Jugada 1: Lluvias fuertes han hecho que el terreno no esté apto para jugar. Si el juego no ha comenzado, ¿quién puede decidir esto?

Decisión: El árbitro de home tiene la autoridad absoluta para tomar esta decisión. [3.6.2 a)].

Jugada 2: B1 batea una bola fly al cuadro durante una situación de “Infield Fly”. ¿Puede el árbitro de base hacer la llamada de “Infield Fly”?

Decisión: Sí. Cualquier árbitro trabajando en el juego puede hacerlo. [Apéndice 5 A) l. 5)].

Jugada 3: En la 3ª entrada se produce una niebla, que hace que no se pueda jugar en el campo. ¿Puede el director del torneo tomar la decisión de suspender o demorar el juego?

Decisión: No. El árbitro de home debe tomar esta decisión. [3.6.2 a)].

Jugada 4: ¿Quién puede confiscar un juego?

Decisión: Solo el árbitro de home puede confiscar un juego. [3.6.2 h)].

3.6.5 Cambio de Árbitros

Jugada 1: ¿Se puede cambiar los árbitros durante un juego con el consentimiento de los equipos?

Decisión: No. Los árbitros solo pueden ser reemplazados si están incapacitados por lesión o enfermedad. [3.6.5].

3.6.6 Juicio del Árbitro

Jugada 1: R1 en 2B con 2 outs. B4 tiene una cuenta de 1-1, cuando el árbitro de home canta el siguiente lanzamiento strike, eliminando a B4 por strikes. R1, pensando que B4 es out, sale de la base y es tocado por F6.

Decisión: La defensa, corredores y coaches deberán siempre estar atentos a la situación del juego, la cuenta y el número de outs. El árbitro de home cometió un error eliminando a B4 por strikes y poniendo a R1 en peligro al tomar esta decisión. En consulta, los árbitros pueden rectificar esta situación y proteger a R1 dejándolo de vuelta en 2B. [3.6.6 c)].

Jugada 2: Sin outs, B3 batea una bola fly larga al CF. El árbitro de base sale y hace una señal de jonrón. Viendo esto, B3 se va despacio doblando 2B. La bola no va sobre la cerca, así que F8 la recoge, tira al corte en el cuadro, que tira a F5 para jugada cerrada sobre B3, que es eliminado.

Decisión: Aunque el árbitro hizo una señal incorrecta, B3 y los coaches deberían haber visto la acción de F8. No se debe cambiar la decisión. [3.6.6 a)].

Jugada 3: R1 en 2B. B2 batea un roletazo a F6, que fildea e intenta tocar a R1 avanzando a 3B. El árbitro de 3B decidió “no tocó – quieto”. El árbitro de 1B, en línea con la jugada, ve el toque y llama “Tiempo”. El árbitro de 1B consulta con el árbitro de 3B, que entonces cambia su decisión y elimina a R1.

Decisión: El árbitro de 1B cometió un error por declarar “Tiempo” y discutir la jugada con el árbitro de 3B. Aunque el árbitro de 1B haya visto el toque y se haya dado cuenta de que la decisión original era incorrecta, no puede intentar cambiar la decisión, a menos que se lo pida el árbitro que tomó la decisión original. [3.6.6 b)].

Jugada 4: Con un out, R1 roba 2B con el lanzamiento. F2 tira a 2B, cuando el árbitro de home declara bola cuatro y, cuando es el momento del tiro, el árbitro de bases canta out a R1. Cuando R1 deja la base para ir al banquillo, la defensa lo toca de nuevo. El árbitro de base ahora se dio cuenta que B2 tiene la base por bolas y que R1 tenía el derecho a 2B. Si el árbitro no hubiera eliminado a R1, R1 no habría dejado la base.

Decisión: La decisión es cambiada debido a que el árbitro de base eliminó a R1 con la bola 4, y puso a R1 en peligro. R1 se queda en 2B y B2 en 1B. [3.6.6 c)].

Jugada 5: R1 en 3B y R2 en 2B con un out. El marcador muestra dos outs, cuando B4 batea una bola fly larga a F8. F8 atrapa la bola y la tira a F6, que la suelta hacia el círculo del lanzador. R1 y R2 anotan. La defensa reclama que había dos outs y que era lo que el marcador mostraba. Los árbitros permiten que las dos carreras sean anotadas.

- Decisión:** De nuevo, cada equipo debe saber el número de outs y la cuenta. Si no están seguros, o si hay un error en el marcador, éste se debe cambiar, pero no impide que las dos carreras sean anotadas. [3.6.6 a)].
- Jugada 6:** R1 en 3B, R2 en 2B, y R3 en 1B con dos outs. B5 tiene una cuenta de 3 bolas y 2 strikes, cuando el siguiente lanzamiento va lejos del receptor, hacia a la red. El árbitro de home declara la cuarta bola. R1 trata de avanzar con el lanzamiento desviado cuando el lanzador va a cubrir el tiro a home. F1 coge la bola mientras está sobre el home, pero para el momento en que F1 toca a R1, R1 se había deslizado y tocado home. El corredor fue cantado quieto (vale la carrera). Entonces la defensa pidió “consulta de swing”, y el árbitro de home consulta al árbitro de 3B que señala strike. Como este fue el tercer strike con dos outs, B5 podía correr a 1B y todos los corredores avanzar. Como el lanzador había cogido la bola tirada por el receptor mientras estaba sobre home, el árbitro cambió su decisión y se eliminó a R1, anulando la carrera.
- Decisión:** Ya que la apelación cambió la jugada (bola a strike), fue posible cambiar la decisión. La regla cambió un robo de home por un out **forzado** en home, **ya que el error en la decisión colocaba al equipo defensivo en desventaja**. [3.6.6 c)].
Nota: Una buena gestión del juego con 2 strikes y una posible consulta de swing en un lanzamiento perdido sería consultar con U3. Si F2 no pregunta inmediatamente y/o esperar hasta que F2 tenga la bola antes de consultar el swing, puede poner al equipo ofensivo en desventaja.
- Jugada 7:** R1 en 1B con una cuenta de 3-2 de B3. El árbitro de home declara la bola 4 en el siguiente lanzamiento, así que R1 avanza lentamente hacia 2B. F2 pide al árbitro de home preguntar al árbitro de base sobre una “consulta de swing” y el árbitro de base responde con una señal de strike. F2 tira la bola inmediatamente la bola a F6, que toca a R1 antes de alcanzar la 2B.
- Decisión:** Como los árbitros pusieron a R1 en peligro con la decisión cambiada, se llama “Tiempo”, se elimina a B3 por strike out y R1 vuelve a 1B. [3.6.6. c)].
- Jugada 8:** Con 2 outs, R1 en 3B y una cuenta de 3 bolas y 1 strike de B4, el siguiente lanzamiento es una bola. El árbitro declara bola pero no la reconoce como bola 4. En el siguiente lanzamiento al mismo bateador hay un foul ball y el árbitro da la cuenta como 3 bolas y 2 strikes. En a) el entrenador ofensivo pide tiempo, se acerca al árbitro de home y dice que “el bateador debería estar en 1B porque el lanzamiento anterior fue la cuarta bola”. En b) el árbitro da la cuenta como 3 bolas y 2 strikes y el siguiente lanzamiento es bateado para un jonrón. Antes de un lanzamiento al siguiente bateador, el entrenador defensivo se acerca al árbitro de home y le dice que la cuenta fue incorrecta y que a ese jugador se le debería haber dado la base por bolas.
- Decisión:** Tanto en a) como en b) la jugada permanece, ya que nos es posible corregir después que un lanzamiento, legal o ilegal, haya sido hecho. [3.6.6 c)].
- Jugada 9:** Con 2 outs, B3 batea un fly largo y profundo al CF que golpea la parte superior de la cerca. El árbitro de base, que había salido fuera en la jugada, ve a F8 coger la bola que rebota de la cerca y señala un out. Al ver esto, B3 va despacio girando 2B. F8 tira al relevo del cuadro, que luego tira a F5 que toca y elimina a B3.

Decisión: La defensa, los corredores y los coaches siempre deberán estar atentos a la situación del juego, la cuenta y el número de outs. El árbitro de base eliminó a B3 incorrectamente, y esto puso en peligro a B3. En consulta, los árbitros pueden rectificar esta situación protegiendo a B3, premiándolo con las bases que podría haber alcanzado. [3.6.6 c)].

Jugada 10: R1 en 1B. B2 batea un hit de extrabase por el suelo al jardín derecho, que va entre F9 y F8. R1 es obstruido por F4 y cae, B2 está observando la pelota cuando pasa 1B y continúa corriendo hacia 2B pasando a R1 (corredor obstruido) que aún está en el suelo. Cuando B2 pasa a R1 no se está haciendo jugada sobre R1. ¿Cuál es la decisión?

Decisión: Cuando R1 es obstruido, se señala bola muerta demorada y la bola está viva. [5.10.2 a)]. Cuando B2 pasa a R1, B2 viola la regla [5.10.3.vi)]. A juicio del árbitro, la obstrucción a R1 fue la causa de que B2 pasara a R1 y aplica la regla [Apéndice 5 A: o)] para proteger a B2. Se llama “Tiempo” y R1 y B2 son premiados con la base o bases que hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, si no hubiese ocurrido la obstrucción. [5.10.2 b)].

3.6.7 Suspensión de Juego

Jugada 1: R1 en 1B, B2 hace un toque de bola por la línea de 1B. F2 rápidamente agarra la bola, y persigue a B2 por la línea, en un intento desesperado por tocarlo. Haciendo eso, accidentalmente pone la bola en el bolsillo de B2, que continúa corriendo las bases y anota.

Decisión: Tan pronto como la bola se aloja en el bolsillo, el árbitro debe declarar bola muerta. ***B2 no es eliminado porque F2 perdió el control de la bola. La bola queda muerta, y a R1 y B2 se les otorga la base que el árbitro considere que hubieran conseguido, si la bola no se hubiera alojado en el bolsillo del jugador ofensivo. En este caso 2ª y 1ª base.*** [3.6.7 a)]; 5.11 Efecto e) ii].

Jugada 2: R1 en 3B, B2 batea una bola fly a F7. Pensando que la bola será cogida, B2 tira su bate con rabia. La bola bateada rebota de F7 y va claramente sobre la cerca. El árbitro declara home run, permitiendo que la jugada continúe. Cuando la jugada ha sido completada, es declarado “Tiempo” y B2 es expulsado por conducta antideportiva.

Decisión: Correcto. El árbitro no declarará “Tiempo” mientras cualquier jugada este en progreso [3.6.7 e)]. B2 es expulsado por conducta antideportiva. [3.5.1 c) ii; Efecto 3.5.1 c)].

Jugada 3: El lanzador y B1 están en sus posiciones listos para el lanzamiento. B1 es molestado por una mosca, entonces el pisa fuera de la caja del bateador, justo antes de que F1 comienza su movimiento de lanzar.

Decisión: Se trata de una acción legítima por parte de B1. El árbitro debe parar el juego inmediatamente para impedir que F1 haga el lanzamiento. [3.6.7 c)].

Nota: Inmediatamente después de cantar “Tiempo”, el árbitro debe apartarse de detrás del receptor para indicar que se ha pedido tiempo, en caso de que el lanzador continúe con el lanzamiento.

- Jugada 4:** Bases llenas. B4 batea una bola fly larga al CF. F7 choca con F8 cuando está tratando de atrapar la bola, y ambos quedan lesionados. La defensa pide "Tiempo", en un intento de impedir que anoten los dos últimos corredores. Todos los corredores cruzan home.
- Decisión:** A juicio del árbitro, cuando una herida puede poner en peligro a un jugador, se puede cantar "Tiempo" y la bola es muerta. Cuando el juego se reanuda, los árbitros pueden ubicar al/los corredor(es) a la base(s) que hubieran alcanzado si no hubiera ocurrido el choque. [3.6.7 f); Efecto 3.6.7].
- Jugada 5:** R1 en 2B, cuando B2 batea un batazo de línea que golpea a F3. La bola rebota (a) dentro del banquillo, o (b) en la cerca, pero no sale del campo. F3 está visiblemente lesionado y no puede recuperar la bola. ¿Cuándo se debe pedir "Tiempo"?
- Decisión:** No se debe cantar "Tiempo" hasta que la jugada haya sido completada, a menos que sea obvio que la herida es grave. En (a) la bola es muerta en cuanto entra al banquillo. A R1 se le concede home y a B2 la 2B. En (b) no debería pasar mucho hasta que otro jugador recupere la bola y finalice la jugada. R1 y B2 pueden avanzar hasta que se cante "Tiempo". [3.6.7 f)].
- Jugada 6** B6 batea la bola entre F8 y F9, para lo que habría sido un triple. Mientras avanza a 2B, B6 cae torpemente al suelo sufriendo una lesión y no puede moverse. A juicio del árbitro, B6 está gravemente herido y tal vez en peligro si continúa la jugada. El árbitro declara tiempo (bola muerta) y un médico viene del banquillo para atender a B6. B6 no puede continuar, siendo sustituido por S1, que continúa corriendo por B6. El árbitro concede la 3B a S1. Cuando se reanuda el juego por el árbitro de home F4 apela que S1 no pisó 2B.
- Decisión:** Declarar tiempo es legal si, a juicio del árbitro, B6 está gravemente lesionado y, quizás, en peligro si la jugada continúa. A un sustituto se le puede otorgar la base que se creía que hubiera alcanzado B6 si no se hubiera lesionado. Las bases otorgadas deben tocarse en orden legal. S1 es eliminado en la apelación. [3.6.7 f) y Efecto; 5.9 j) y Efecto; 3.1.21].

4. LANZAMIENTO

4.1.1 Conferencia Defensiva Cargada

Jugada 1: La ofensiva pide tiempo, y el árbitro lo concede. El coach grita desde el dugout al corredor en 2B que corra rápido a home si el bateador batea un hit. ¿Esto es una conferencia cargada?

Decisión: No. Como el coach pidió "Tiempo", pero solo gritó las instrucciones desde el dugout, una conferencia no puede ser cargada. [4.1.1 a)].

Nota: El árbitro no debe conceder tiempo hasta que el coach ingrese al campo de juego. Un árbitro no puede estar seguro de quién ha solicitado tiempo desde el dugout.

Jugada 2: El árbitro declara "Tiempo" y deja su posición para hablar con el anotador. Mientras está hablando, el coach del equipo defensivo ingresa al campo y habla con los defensores. El árbitro regresa a su posición y, al observar que el coach deja el campo, le carga una conferencia defensiva cuando regresa al dugout.

Decisión: El árbitro se equivocó al cargar una conferencia. Las conferencias solo deben ser cargadas cuando el equipo ofensivo o defensivo solicitan "Tiempo" para hablar con sus jugadores. En este caso fue el árbitro el que declaró "Tiempo", por lo que ninguno de los equipos debería ser cargado con una conferencia durante el "Tiempo" declarado por el árbitro, a menos que no estén listos para reanudar el juego, cuando el árbitro sí esté listo para reiniciar el juego. [4.1.1. a); 4.2.2 f); 5.1.10].

4.1.2 Salto del Cuervo

Jugada 1: F1 asume la posición en la goma de lanzar y hace una pausa por tres segundos, después empuja su pie pivote hacia delante y pierde contacto con la goma de lanzar. Después de que el pie pivote deja de moverse hacia adelante, comienza su movimiento hacia el bateador levantando el pie de apoyo, separando sus manos mientras comienza su movimiento de molinete, se impulsa con el pie no-pivote y arrastra hacia delante y aterriza su pie de apoyo, simultáneamente cuando suelta la bola.

Decisión: Esto es un salto de cuervo y deberá ser declarado un lanzamiento ilegal. Al deslizar el pie pivote fuera de la goma, él ha creado un segundo punto de partida para el impulso, lo cual es una acción ilegal. [4.1.2; 4.3.3 f) y h); Efecto 4.3.1 a 4.3.7].

4.1.3 Lanzador Ilegal

Jugada 1: Durante la 4ª entrada, el árbitro retira a Smith de su posición de lanzador, como resultado de cuatro conferencias defensivas cargadas. En la 6ª entrada Smith regresa a la posición de lanzar y hace un lanzamiento, momento en el cual el manager de la ofensiva lleva esto a la atención del árbitro.

Decisión: El árbitro acierta al sacar a Smith. En el momento de ser retirado de la posición de lanzar por el árbitro, Smith se convierte en un "Lanzador Ilegal". Al volver al juego y

hacer un lanzamiento, Smith cometió un acto ilegal, y debe ser expulsado del juego. [4.1.3; 4.8 y Efecto]].

Nota: El árbitro deberá estar atento cuando un lanzador ilegal ocupe su lugar en el círculo del lanzador, y deberá tomar medidas para evitar que se haga un lanzamiento.

4.1.4 Saltando

Jugada 1: F1, en el movimiento de lanzar, se impulsa desde la goma de lanzar de tal manera que el pie pivote no está en contacto con el suelo, sino que está en el aire. Esta acción tiene lugar antes de que el pie no pivote (de apoyo) toque el suelo después de dejar la goma de lanzar, lo que hace que ambos pies estén en el aire cuando se produce el lanzamiento. ¿Esto es legal?

Decisión: Sí. La acción del lanzador con los dos pies en el aire después del empuje inicial desde la goma de lanzar se considera un "salto", que es una acción legal. [4.1.4 a)].

Jugada 2: F1, en el movimiento de lanzar, se impulsa desde la goma del lanzador de tal manera que resulta que ambos pies quedan en el aire, el pie pivote del lanzador aterriza en el suelo antes que el pie no pivote, cuando las manos comienzan a separarse, el pie pivote sigue con una acción continua cuando el pie no pivote del lanzador aterriza al lanzar la bola. ¿Esto es legal?

Decisión: (Solo Lanzamiento Rápido) Sí. La acción del lanzador teniendo ambos pies en el aire después del empuje inicial desde la goma de lanzar, se considera un "salto", el lanzador puede aterrizar con el pie pivote en una acción continua, el giro debe ser continuo y las manos deben separarse antes del aterrizaje del pie no pivote (pie que pisa), lo cual es una acción legal. [4.1.4 a); 4.1.4 b); 4.3.3 f); 4.3.3 g)]

4.1.7 Pie Pivote

Jugada 1: El pie pivote del lanzador es el pie con que se impulsa en la acción del lanzamiento mientras se empujan desde la goma de lanzar.

Decisión: Verdadero. [4.1.7].

4.1.8 Lanzamiento Apresurado:

Jugada 1: B2 hace swing y no hace contacto con el primer lanzamiento. F2 devuelve la bola a F1, que inmediatamente se coloca en la goma de lanzar y toma la señal. F1 entonces hace el lanzamiento, que pasa fuera de la zona de strike, cuando **B2** se está preparando después de tomar la señal de su coach de base.

Decisión: Aunque el lanzamiento pudo haber sido declarado bola, éste debió ser declarado "Lanzamiento nulo". La acción de F1 lanzando mientras B2 todavía no ha tomado su posición en el cajón del bateador, se considera un "lanzamiento apresurado". F1 debe ser advertido de no lanzar hasta que B2 esté listo para recibir el lanzamiento. [4.1.8; 4.5 b)].

4.2.1 Conferencia Defensiva Cargada

- Jugada 1:** El coach del equipo defensivo tiene una conferencia con el lanzador. El entrenador deja la zona de lanzamiento en su camino de regreso al dugout. Antes de cruzar la línea de foul, el manager regresa al área de lanzamiento y dice algo más al lanzador.
- Decisión:** Legal. La conferencia no termina hasta que el entrenador cruce la línea de foul, en su camino de regreso al dugout, así que el regreso es todavía parte de la conferencia original. [4.2.1 e)].
- Jugada 2:** El equipo defensivo ha sido cargado con una conferencia en cada una de las tres primeras entradas. En la quinta entrada, el coach solicita tiempo y discute estrategia defensiva con los defensores.
- Decisión:** Esto excede el número de conferencias por juego. *Si el entrenador insiste o hace la conferencia* el lanzador es retirado de la posición de lanzar. [4.1.1 a); 4.2.1 a) y Efecto 4.2.1 a)].
- Jugada 3:** Un coach desde el dugout solicita "Tiempo", y le es concedido, y cruza la línea de foul para hablar con F1. Un bateador más tarde, en la misma entrada, el coach solicita de nuevo tiempo para hablar con F2. En la misma mitad de entrada el coach nuevamente cruza la línea de foul, trae a todos los jugadores defensivos, con excepción de F1, a 2B y tiene una conferencia. ¿Esto es considerado como una segunda conferencia y F1 debe ser retirado de la posición de lanzar?
- Decisión:** *No*. Todo esto es legal. Esta es una tercera conferencia defensiva en la misma entrada. El coach tiene derecho a 3 conferencias defensivas por juego de 7 entradas; F1 puede permanecer en la posición de lanzar, no hay sanción, siempre y cuando no hayan hecho más de 3 conferencias defensivas. [4.2.1 a)].
- Jugada 4:** Después de 5 entradas completas, el equipo defensivo ha tenido las 3 conferencias con el mismo lanzador. En la 6ª entrada el coach sustituye al lanzador. En la 7ª entrada el coach solicita tiempo para hablar con el nuevo lanzador. Los árbitros lo permiten ya que es un lanzador nuevo.
- Decisión:** El árbitro está equivocado. El coach solo tiene derecho a 3 conferencias defensivas por juego de 7 entradas. [4.2.1 b)].
- Jugada 5:** Después de 7 entradas completas, el marcador está empatado y el equipo defensivo no ha tenido conferencias cargadas. En la parte baja de la 8ª entrada, el entrenador pide tiempo para hablar con el lanzador. Más tarde, en la misma entrada, el entrenador vuelve a pedir tiempo. El árbitro informa al entrenador que han tenido su conferencia en la entrada de desempate, y el entrenador lo discute ya que tienen derecho a las 3 conferencias de las primeras 7 entradas.
- Decisión:** El árbitro está en lo correcto. El entrenador tiene derecho a 3 conferencias defensivas por juego de 7 entradas. No son acumulativas en las entradas extras. Solo se permite una conferencia por entrada extra. [4.2.1 a), c) y d)].

4.2.2 ¿Qué No es una Conferencia Defensiva Cargada?

- Jugada 1: Un coach-jugador solicita "Tiempo" para hablar con F1. El árbitro informa a F1 y al coach que esta es una conferencia cargada.
- Decisión: Esto no es una conferencia cargada. Una conferencia cargada ocurre cuando un representante de un equipo, que no está en el campo, solicita tiempo, entra al campo y da un mensaje a F1. [4.1.1; 4.2.2 e)].
- Jugada 2: En la parte baja de la 4ª entrada, el coach solicita "Tiempo", para poder hablar con el lanzador en el círculo. Tres bateadores después, en la misma entrada, el coach (a) grita a F6 desde el dugout que vaya a lanzar y a F1 que vaya a F6, o (b) sale del dugout y va a F1, lo cambia y luego informa al árbitro de home, c) avisa al árbitro de home, en su camino al círculo del lanzador, que F1 será cambiado a otra posición.
- Decisión: No hay conferencia cargada en (a), (b) o (c) y cuando el lanzador es retirado de la posición de lanzar, él/ella puede regresar a lanzar más tarde en el juego. [4.2.2 d); 4.2.2 a); 4.2.2 b)].
- Jugada 3: Un coach-jugador pide "Tiempo" para hablar con F1. Dos bateadores más tarde vuelve a pedir tiempo para hablar con F1. Más tarde, en la misma entrada, vuelve a pedir tiempo para hablar con F1. El árbitro advierte al coach-jugador que eso está demorando el juego. El árbitro informa al coach-jugador que, si continúa solicitando tiempo, será expulsado.
- Decisión: El árbitro tiene razón, puede controlar las conferencias, y si el coach no cumple, será expulsado. [4.2.2 e)].
- Jugada 4: El coach pide "Tiempo" y se le concede; entonces entra al campo y (a) tiene una conversación con el capitán que está jugando en F3, o (b) habla con F2. Después de esta conversación, el entrenador se acerca a F1 y le dice que va a ser sustituido del juego, tras lo cual el coach notifica al árbitro el cambio de lanzador. Cuando el coach abandona el campo de juego, el árbitro le carga al coach una conferencia defensiva, indicando que el coach debería haber notificado el cambio antes de hablar con el capitán o el receptor. ¿El árbitro está en lo correcto al cargar la conferencia?
- Decisión: No. Al notificar un cambio de lanzador se elimina la posibilidad de cargar una conferencia defensiva, independientemente de cuándo se realice la notificación. Sin embargo, si el coach simplemente habló con (a) su capitán o (b) sin hacer un cambio de lanzador, entonces una conferencia debe ser cargada. [4.2.2 a)].

4.3.1 Preliminares antes de hacer un Lanzamiento

- Jugada 1: F9 está de pie en territorio foul cuando se hace un lanzamiento a B1. F9 estaba allí antes del comienzo del lanzamiento.
- Decisión: Un "Lanzamiento Ilegal" deberá ser declarado. [4.3.1 a); Efectos: 4.3.1 a 4.3.7].
Nota: Los árbitros deben prevenir que esto suceda. Los árbitros deben saber dónde están los jugadores defensivos, y pedirles que estén en territorio fair.

- Jugada 2: F1 toma la posición con un pie firmemente en el terreno tocando el centro de la goma de lanzar, y el otro pie completamente en el terreno solo tocando el lateral de la goma del lanzar.
- Decisión: F1 no puede tener su pie fuera del lado de la goma de lanzar. El pie debe estar dentro del ancho de la goma. Estando fuera de la anchura, como se indica, debe ser declarado un "lanzamiento ilegal" incluso si el lanzamiento no ha sido hecho. [4.3.1 c); Efectos: 4.3.1 a 4.3.7)].
- Nota: Para el contacto con la anchura de la goma, los lados de la goma no se consideran dentro de ella. Parte del pie tiene que estar sobre la goma dentro de la anchura de la misma.*
- Jugada 3: F1 toma la señal de F2 mientras está dentro del círculo del lanzador, pero no en la goma de lanzar. F1 entonces asume la posición de lanzamiento por dos segundos y lanza la bola.
- Decisión: F1 no puede tomar la señal del receptor cuando está fuera de la goma de lanzar. Esto es un "lanzamiento ilegal". [4.3.1 d); Efectos 4.3.1 al 4.3.7)].
- Nota: Si F1 mira a F2 mientras está fuera de la goma de lanzar, esto no debería ser considerado como que está tomando la señal. Si F1 camina a la goma de lanzar con las manos separadas y luego toma la señal, el árbitro de home no deberá declarar un lanzamiento ilegal, creyendo que F1 tomó la señal fuera de la goma. Si se está utilizando el reloj de "20 segundos" el lanzador puede tomar la señal fuera de la goma.
- Jugada 4: ¿Puede F1 tomar la posición de lanzamiento con sus manos ya juntas?
- Decisión: No. Las manos deben estar separadas cuando el lanzador entra a la goma de lanzar y toma la señal. Un "lanzamiento ilegal" deberá ser declarado inmediatamente. [4.3.1 d); Efectos: 4.3.1 a 4.3.7)].
- Jugada 5: F1 entra a la goma de lanzar con sus manos separadas y toma la señal. F1 luego une sus manos durante el movimiento, pero no las lleva juntas antes de la pausa requerida y el molinete.
- Decisión: Esto es un lanzamiento ilegal y debe ser decretado inmediatamente. [4.3.1 e); Efectos: 4.3.1 a 4.3.7)].
- Jugada 6: El lanzador ha asumido la posición de lanzar y coloca la bola en ambas manos y se detiene. El lanzador entonces mueve la bola, mientras sus manos todavía están juntas a su lado y se detiene.
- Decisión: Esto es legal. Un lanzador puede parar cualquier número de veces antes de comenzar el lanzamiento. Sostener la bola en ambas manos al lado del cuerpo es considerado en frente del cuerpo y es legal. [4.3.1 e); 4.3.2)].
- Jugada 7: R1 en 2B y R2 en 1B con un out. Previo al lanzamiento, el lanzador no lleva su cuerpo a una pausa completa y el bateador batea para un doble play.

- Decisión:** Los árbitros deberán decretar “lanzamiento ilegal” y hacer la señal de bola muerta demorada. El árbitro de home deberá ofrecer al entrenador del equipo ofensivo la opción de a) la concesión de un lanzamiento ilegal o b) el resultado de la jugada. [4.3.1 e); Efectos 4.3.1 a 4.3.7 Efecto b) y d)].
- Jugada 8:** F1 tiene el pie pivote en contacto con la goma de lanzar. El pie no-pivote (que pisa) está detrás de la goma y ambos pies están dentro del ancho de la goma. F1 sostiene la bola en ambas manos al lado del cuerpo, impidiendo que los hombros estén en línea con 1B y 3B, hace una pausa y completa el lanzamiento.
- Decisión:** Esto es un lanzamiento legal. El lanzador solo necesita tener el pie pivote en contacto con la goma, siempre y cuando ambos pies estén dentro del ancho de la goma del lanzador y las caderas estén en línea con 1B y 3B. [4.3.1 c)].
- Jugada 9:** F1 entra en la goma de lanzar con ambos pies en contacto con la goma, luego retrocede con el pie no pivote (pie que pisa), junta las manos durante 2 segundos y completa el lanzamiento.
- Decisión:** Esta acción es legal. El pie no pivote de los lanzadores no tiene que estar en contacto con la goma y puede pisar atrás antes de la pausa, siempre y cuando no se mueva hacia atrás después de que el lanzador se fije antes de comenzar el lanzamiento. Todo movimiento del pie no pivote (pie que pisa) después de la pausa debe ser en dirección al bateador. La pausa debe ser como mínimo de 2 segundos y no más de 5 segundos. [4.3.1 e)].
- Jugada 10:** F1 pisa la goma de lanzar solo con el pie pivote en contacto con la goma, y coloca el pie no pivote (pie que pisa) detrás de la goma, ambos dentro del ancho de la goma de lanzar. A continuación, F1 junta las manos durante 2 segundos y retrocede para obtener una postura equilibrada antes de completar el lanzamiento.
- Decisión:** Esta es una acción ilegal, el pie no pivote (que pisa) de los lanzadores no puede moverse hacia atrás después o durante la pausa. Todo movimiento del pie no-pivote de los lanzadores (que pisa) después de la pausa debe ser hacia el bateador. La pausa debe ser como mínimo de 2 segundos y no más de 5 segundos. El árbitro debe declarar un lanzamiento ilegal inmediatamente. [4.3.1 e); **Efectos: 4.3.1 a 4.3.7]**].
- Jugada 11:** F1 toma la señal de F2, mientras está en el círculo del lanzador, pero con el pie pivote sin estar en contacto con la goma de lanzar. F1 luego asume una posición legal de lanzamiento durante dos segundos y lanza la bola.
- Decisión:** Este es un lanzamiento ilegal. F1 debe tomar la señal mientras está en contacto legalmente con la goma de lanzar. El árbitro debe declarar un lanzamiento ilegal tan pronto como el lanzador este tomando la señal fuera de la goma de lanzar. [4.3.1 c) y d); Efecto 4.3.1 a 4.3.7)].

4.3.2 Comenzando el Lanzamiento

- Jugada 1: El lanzador ha comenzado el movimiento de lanzamiento, cuando un árbitro ve una bola suelta en el terreno de juego. El árbitro canta "Tiempo". Sin embargo, el bateador batea la bola lanzada: (a) para un sencillo, (b) un home run, o (c) un out.
- Decisión: Cuando es cantado tiempo, los árbitros no deben permitir que la jugada continúe, aunque el lanzador haya iniciado el movimiento de lanzar. **[4.5 a); 4.3.2.; 1.1.10; 3.6.7 a)].**
Nota: El árbitro no debe cantar tiempo después que el lanzamiento ha comenzado [3.6.7 d)].
- Jugada 2: Después de tomar una posición legal de lanzamiento, con ambas manos juntas, F1 separa una mano de la bola y entonces da un paso hacia atrás de la goma de lanzar.
- Decisión: Este es un "Lanzamiento ilegal". Cuando F1 separa una mano de la bola, la única cosa que puede hacer es lanzar al bateador [4.3.3. a) Efectos: 4.3.1 a 4.3.7)]. Si F1 quiere dar un paso atrás de la goma de lanzar, para retirarse de la posición de lanzamiento, lo debe hacer mientras tiene ambas manos juntas y antes de que el lanzamiento haya comenzado. [4.3.7].
Nota: Gestión. Una vez que el lanzador da un paso atrás con las manos juntas y retira su/s pie/pies de la goma de lanzar, o el lanzador solicita verbalmente tiempo o levanta las manos, será obvia la intención del lanzador de hacer una apelación o solicitar tiempo y el árbitro deberá conceder tiempo. En el caso de una apelación, el lanzador puede hacer entonces una apelación con bola viva.
- Jugada 3: F1 ha tomado la posición legal de lanzamiento con la bola sostenida en ambas manos. Las manos están al nivel de la cintura. F1 mueve la bola, que sostiene en ambas manos a su lado, para cambiar su agarre de la bola sin separar las manos. Entonces, reanuda el movimiento separando sus manos y haciendo el lanzamiento.
- Decisión: Este es un acto legal. El lanzamiento no comienza hasta que una mano sea separada de la bola, o comience cualquier movimiento que es parte del lanzamiento. [4.3.2 a)].
- Jugada 4: Después de tomar una posición de lanzamiento legal en la goma de lanzar, F1 levanta el pie pivote de la goma cuando comienza el lanzamiento, y luego lo regresa a la goma, creando un movimiento mecedor mientras que pivota y suelta el lanzamiento.
- Decisión: Este es un "lanzamiento ilegal". F1 no puede levantar y volver a colocar el pie pivote en un movimiento mecedor. [4.3.2 b); Efectos: 4.3.1 a 4.3.7)].
- Jugada 5: El lanzador, mientras está en posesión de la bola y está en la goma de lanzar, se detiene por completo. A continuación, el lanzador realiza un movimiento legal y suelta la bola hacia el bateador. ¿Cuándo comienza el lanzamiento?
- Decisión: Después de la parada, y de que las manos se separen, o de que el lanzador haga cualquier movimiento que es parte de la separación de las manos del lanzador, el lanzamiento comienza y continúa hasta que la bola es golpeada, el receptor la recibe, ésta se convierte en bloqueada o va fuera de juego. [4.1.6; **4.3.2 a)]**.

Jugada 6: F1 entra en la goma de lanzar con el pie pivote en contacto con la goma y el pie no-pivote (pie que pisa) detrás de la goma y hace una pausa por 2 segundos. A continuación, levanta el pie pivote completamente fuera de la goma y lo devuelve a la goma mientras salta desde la goma completando el lanzamiento.

Decisión: (FP solamente). Esta es una acción ilegal; el árbitro deberá decretar lanzamiento ilegal inmediatamente con una situación de bola muerta demorada. Levantar el pie pivote de la goma **y regresar**, creando un movimiento mecedor es un acto ilegal. [4.3.2 b); **Efectos 4.3.1. a 4.3.7).**

Nota: Si el pie de pivote se levanta ligeramente para despejar los tacos, se tolera sólo lo suficiente para permitir que el pie de pivote se deslice, siempre que el pie permanezca en contacto con la goma. [4.3.3 e)] Sin embargo;

1. Levantar el pie pivote de la goma de lanzar y regresar a la goma, creando un movimiento de balanceo y/o impulso en el windup es un acto ilegal.

2. Comenzar en la parte posterior de la goma, levantando y volviendo a plantar el pie pivote al frente de la goma mientras se impulsa el cuerpo hacia adelante y se acelera el movimiento, es un acto ilegal.

Jugada 7: F1 entra en la goma de lanzar con el pie pivote en contacto con la goma y el pie no-pivote (pie que pisa) detrás de la goma y hace una pausa por 2 segundos, luego levanta, a) el talón del pie pivote fuera de la goma mientras mantiene la punta del pie hacia abajo, o b) con el pie pivote levantado de la goma con el talón en contacto. En ningún momento el pie se mueve hacia delante fuera de la goma mientras se completa el lanzamiento.

Decisión: (Solo FP). Esta es una acción legal; el árbitro debe permitir el lanzamiento, siempre que el lanzador no levante el pie completo de la goma creando un movimiento de balanceo. [4.3.2 b)].

Jugada 8: F1 ha asumido la posición de lanzamiento legal con la bola sostenida en ambas manos. Las manos están al nivel de la cintura. F1 mueve la bola, la sostiene con ambas manos a su lado, se detiene por 2 segundos, y luego lleva la bola atrás al frente del cuerpo, con una pausa de 2 segundos, y comienza el molinete “windup” para separar sus manos y lanzar la bola.

Decisión: Esto es un acto legal. El lanzamiento no comienza hasta que una mano es sacada de la bola o comience cualquier movimiento que sea parte del molinete “windup”.

Nota: La segunda pausa antes del molinete “windup” es considerada la “pausa de 2 segundos”. [4.3.1 e); 4.3.2 a)].

4.3.3 Lanzamiento Legal

Jugada 1: F1 hace los dos primeros lanzamientos con un molinete legal, y el siguiente lanzamiento lo hace en honda/látigo. ¿Es esto legal?

Decisión: (Solo FP). Sí. En cualquier lanzamiento se puede usar molinete o un látigo, siempre y cuando sea legal según el libro de reglas. **[4.3.3 b)].**

- Jugada 2: El lanzador se impulsa fuera de la goma de lanzar de tal manera que el pie no pivote (pie que pisa) toca el suelo antes de que el pie pivote salga de la goma de lanzar.
- Decisión: (Solo FP). Lanzamiento legal. [4.3.3 f)].
- Jugada 3: F1 desliza su pie a través de la goma de lanzar (sin perder el contacto con la goma) antes de separar las manos para comenzar el lanzamiento. A continuación, F1 completa el lanzamiento con un paso hacia el bateador con el pie no-pivote (pie que pisa) ¿Esto se considera como dar dos pasos?
- Decisión: (Solo FP). No. F1 puede deslizar legalmente su pie por la goma de lanzar siempre que se mantenga el contacto. [4.3.3 e)].
- Nota: Si el pie de pivote se levanta ligeramente para despejar los tacos, sólo se permite el deslizamiento del pie pivote, siempre que el pie permanezca en contacto con la goma. Sin embargo;*
- 1. Levantar el pie pivote de la goma de lanzar y regresarlo, creando un movimiento de balanceo y/o impulso en el windup, es un acto ilegal.*
- 2. Comenzar en la parte trasera de la goma y levantar y volver a colocar el pie pivote en la parte delantera del plato mientras se impulsa el cuerpo hacia adelante y se acelera el impulso, es un acto ilegal.*
- Jugada 4: F1 lanza la bola al bateador sin mover ninguno de los pies desde la goma de lanzar.
- Decisión: Esto es un "lanzamiento legal". [4.3.3 e)].
- Jugada 5: F1 hace una pausa en la goma de lanzar con la bola en ambas manos. Utilizando un molinete, F1 lleva la bola en la mano de lanzamiento hacia atrás más allá de su cadera, hace una vuelta completa del brazo, y luego lanza la bola para pasar por segunda vez por la cadera.
- Decisión: (Solo FP) Este es un lanzamiento legal. El brazo del lanzador puede pasar la cadera dos veces en el movimiento de molinete, pero no puede hacer dos vueltas completas. [4.3.3 b)].
- Jugada 6: El lanzador hace la pausa durante dos segundos. A continuación, el lanzador coge la bola con la mano de lanzar detrás de la espalda, y lanza la bola en la primera vuelta pasada la cadera.
- Decisión: (Solo FP). Legal. Esto se considera un lanzamiento de honda/látigo. [4.3.3 b) y c)].
- Jugada 7: F1 tiene un máximo de 20 segundos para hacer el siguiente lanzamiento después de recibir la bola de F2 (a) sin corredores en la base, o (b) con corredores en base, o (c) de otro defensor.
- Decisión: Sí, en las tres situaciones. [4.3.3 k); **Efectos 4.3.3 k) Efecto**].
- Jugada 8: El árbitro canta bola a B1 y F2 devuelve la bola a F1. F1, se molesta con la decisión, tira dos lanzamientos bajo mano a F6 antes de regresar a la goma de lanzar para el

siguiente lanzamiento. ¿Es una infracción que F1 haya tirado a otro jugador defensivo entre lanzamientos?

Decisión: No. La única penalidad cubriendo esto es que F1 tiene 20 segundos para hacer el siguiente lanzamiento, después de recibir la bola de F2. Si F1 no hace el siguiente lanzamiento dentro de este periodo de tiempo, será declarada una "bola" adicional. [4.3.3 k); Efectos: 4.3.3 k) Efecto)].

Jugada 9: Durante el lanzamiento, F1 continúa el molinete tras de soltar la bola.

Decisión: Esto es un "lanzamiento ilegal". El brazo del lanzador al soltar la bola, puede seguir, siempre que el molinete no continúe. [4.3.3 i); Efectos: 4.3.1 a 4.3.7)].

Jugada 10: Parte baja de la 7ª entrada con R1 del Equipo "A" en 3B y una anotación de 6-6. El siguiente bateador del Equipo "A" ya ha bateado dos cuadrangulares, así que F1, en un intento de impedir que batee, hace rebotar la bola por el suelo.

Decisión: Esto es un "lanzamiento ilegal". F1 no puede dejar caer, hacer rodar o rebotar la bola deliberadamente de ninguna manera, para evitar que el bateador batee la bola. [4.3.3 j); Efectos: 4.3.1 a 4.3.7)].

Nota: Como R1 es premiado con una base por el "lanzamiento ilegal", el Equipo "A" gana el juego 7-6.

Jugada 11: En el lanzamiento, el pie no-pivote del lanzador (pie que pisa) va muy lejos al frente y cae fuera del círculo del lanzador.

Decisión: (Solo FP). La posición en donde termina el pie no-pivote (pie que pisa) es legal. El paso debe ser hacia el bateador y dentro de la anchura de 61 cm (24 pulgadas) de la goma de lanzar. [4.3.3 e)].

Jugada 12: En el lanzamiento, F1 se impulsa desde la goma de lanzar, haciendo que los pies estén en el aire y sin mantener contacto con el suelo.

Decisión: (Solo FP) **Esto es legal**. El pie pivote debe permanecer en contacto con la goma del lanzador en todo momento antes del arrastre hacia delante, brinco o salto. [4.3.3 f); 4.3.3 h); 4.1.4)].

Jugada 13: En el acto de lanzar la bola al bateador, F1 empuja y arrastra hacia delante con su pie pivote, pero el **pie pivote** pierde contacto con la goma de lanzar antes de soltar la bola.

Decisión: (Solo FP). Lanzamiento Legal. [4.1.7; 4.3.3 f)].

Jugada 14: F1 comienza en la goma de lanzar y hace una pausa de 3 segundos, mientras salta desde la goma de lanzar, a) inicia la acción del molinete y cuando su brazo está arriba del arco momentáneamente lo retiene mientras está en el aire, luego reinicia la acción, termina con el pie pivote completando el molinete y suelta el lanzamiento, o b) mientras está en el aire durante el lanzamiento, separa las manos, sin embargo los

brazos permanecen al frente sin movimiento, y al terminar, con el pie pivote siguiéndolo, completa la acción de molinete y suelta el lanzamiento.

Decisión: (Solo FP). Lanzamiento ilegal. Todo el movimiento del brazo de lanzar debe ser continuo. [4.3.3 g)].

Jugada 15: Después de tomar la posición legal de lanzamiento con ambas manos juntas y haciendo una pausa, F1 a) saca una mano de la bola y luego junta sus manos llevándolas hacia el lado, b) toma un movimiento hacia atrás y pone las manos juntas, comenzando el molinete y lanza la bola al bateador.

Decisión: En a) y b) es un “Lanzamiento ilegal”. Cuando F1 separa una mano fuera de la bola, el lanzamiento ha comenzado y la única cosa que puede hacer es soltar el lanzamiento al bateador. [4.3.3 a; Efectos: 4.3.1 a 4.3.7)].

Jugada 16: F1 ha cumplido con todos los requisitos antes del lanzamiento, después de la pausa el lanzador comienza a juntar las manos levantando arriba la cabeza para comenzar con el molinete. Sin embargo, al perder el equilibrio F1 se para y pisa atrás con las manos juntas para reajustarse.

Decisión: El árbitro deberá declarar un lanzamiento ilegal. Una vez que el lanzador hace un movimiento para lanzar que es parte del molinete, debe lanzar la bola al bateador. [4.3.3 a); **Efectos 4.3.1 a 4.3.7]**.

Jugada 17: El lanzador usa una acción de molinete para lanzar la bola al bateador, con una de las siguientes acciones; a) deja caer su mano de lanzar atrás y completa una acción de molinete llevando la bola más allá la cadera dos veces, o b) después de soltar la bola su brazo de lanzar hace otra revolución completa permitiendo que el brazo de lanzar pase de nuevo por la cadera.

Decisión: (Solo FP). En a) esta acción es legal, en b) esta acción es ilegal. [4.3.3 b & i); **Efectos: 4.3.1 a 4.3.7]**.

Jugada 18: ¿Puede un lanzador levantar su talón o la punta del pie pivote o del pie de apoyo, y seguir siendo considerado que está en contacto con la goma de lanzar, o estar inmóvil, siempre que el pie pivote o el pie de apoyo no se mueva hacia adelante o hacia atrás antes del inicio del lanzamiento?

Decisión: Sí. [Boletín Técnico 2017-01 (**Revisado 03/10/2020**) – Puntos de Énfasis del Lanzamiento en Lanzamiento Rápido).

4.3.4 Posicionamiento Defensivo

Jugada 1: En un intento de distraer al bateador, F4 se coloca cerca de F1 y frenéticamente agita sus manos cuando F1 comienza el lanzamiento.

Decisión: Un “lanzamiento ilegal” debe ser declarado y F4 deberá ser expulsado. [4.3.4 a) **y Efecto 4.3.4 a)**; Efectos: 4.3.1 a 4.3.7)].

Nota: El arbitraje preventivo debe usarse para detener o controlar esta acción.

Jugada 2: R2 en 3B y R2 en 2B con un out. R1 y R2 salen cuando comienza el lanzamiento mientras B1 se coloca para tocar el lanzamiento. Al intentar coger el lanzamiento F2 salta hacia delante y contacta con B1, que no puede tocar la bola.

Decisión: Esto es un posible “squeeze play”. La bola es muerta. El bateador es premiado con la primera base por la obstrucción y todos los corredores deberán avanzar una base por el lanzamiento ilegal. [4.3.4 b); Efecto 4.3.4 b); Efectos 4.3.1 a 4.3.7].

4.3.5 Sustancia Extraña

Jugada 1: F1 pone resina directamente sobre la bola, después hace el lanzamiento antes de que el árbitro pueda parar la jugada.

Decisión: Debe ser cantado un “lanzamiento ilegal”. La resina puede ser colocada en las manos, pero no directamente en la bola. [4.3.5 d) **y Efecto**; Efectos 4.3.1 a 4.3.7; **Boletín Técnico #17 2024**].

Nota: El árbitro no necesita esperar que la bola sea lanzada para cantar un lanzamiento ilegal por esta infracción.

Jugada 2: F1 tiene una bolsa de a) “roca de resina” o está usando b) un paño de resina secante en el círculo del lanzador. ¿Es esto legal?

Decisión: En a) No. El árbitro deberá retirar del juego la “roca de resina”. En b) para secar la mano sólo se permite un paño impregnado de resina, que debe guardarse en el bolsillo trasero o en el cinturón. [4.3.5 b) y c)].

Jugada 3: F1 escupe a) sobre la bola o b) sobre los dedos, y lanza la bola al bateador antes que el árbitro pueda declarar “tiempo”.

Decisión: Se deberá cantar “lanzamiento ilegal” en ambos casos: a) y b). [4.3.5 a) y Efecto; Efectos: 4.3.1 a 4.3.7].

Nota: El lanzador puede llevar a la boca los dedos de lanzar, siempre y cuando los dedos sean limpiados en el uniforme antes de ir a la bola. Escupir sobre la bola es ilegal.

Jugada 4: A F1 se le hace una ampolla en uno de los dedos de la mano de lanzar. Para prevenir que sangre, se ve al lanzador (a) aplicando a su dedo una capa delgada de un reparador artificial conocido como “nueva piel” o “segunda piel”, o (b) poniendo una tirita en el dedo que tiene la ampolla.

Decisión: A F1 no se le deberá permitir lanzar de ninguna manera en (a) y (b). La reparación artificial y la tirita deben retirarse. [4.3.5 e)].

Jugada 5: El árbitro detecta una sustancia extraña (resina de pino) en la bola entre entradas. ¿Qué debe hacer?

Decisión: La bola debe ser retirada del juego. [4.3.5 a)]. Si cualquier jugador defensivo, después de una advertencia, continúa aplicando sustancia extraña en la bola, el lanzador debe ser expulsado. [Efectos: 4.3.1 a 4.3.7 Efecto 4.3.5 Efecto].

Nota: 1. Gestión. *Si el árbitro no sabe quién está aplicando la sustancia extraña en la bola, informe al entrenador y explíquele los efectos de esta acción.*

2. Si no sabe qué equipo puso la sustancia extraña en la bola, controle a los lanzadores, y a cualquier compañero de equipo que venga al círculo del lanzador. Si hay algo sospechoso, pida ver la bola, y si hay una sustancia extraña en la nueva bola, amoneste a F1 y al manager, si no han sido advertidos anteriormente.

4.3.6 El Receptor

Jugada 1: Sin corredores en base. El bateador tiene una cuenta de 1-1. El siguiente lanzamiento es cantado strike y la bola va lejos del catcher. F5 recupera la bola y la tira a F6 que está cerca del lanzador. El Árbitro de Home declara una bola al bateador porque la bola no fue devuelta directamente al lanzador. La cuenta ahora es 2-2.

Decisión: No hay infracción ni sanción. Solo el receptor tiene que devolver la bola directamente al lanzador sin corredores en base. [4.3.6 b) y 4.3.6 b) iii].

Jugada 2: B2, con una cuenta de 2 strikes, en el siguiente lanzamiento a) batea mal por la zona de foul, donde F2 la coge y tira a F3 en 1B para un posible out, o b) chequeo de swing, el lanzamiento se le escapa a F2 que recupera la bola y la tira a 1B para un posible out del bateador-corredor.

Decisión: En ambas situaciones no hay sanción. F2 debe devolver la bola a F1 a menos que haya una posible jugada en una bola bateada que el árbitro pueda considerar buena o una jugada hecha sobre el bateador-corredor en un tercer strike caído. *[4.3.6 b) iv & v]*

Efectos: (4.3.1 a 4.3.7)

Jugada 1: R1 en 2B con un out. Un lanzamiento ilegal ha sido cantado en B3, que le tiró al lanzamiento. El tercer strike fue dejado caer por el receptor. B3 corre a 1B y (a) es eliminado por el receptor o (b) alcanza quieto 1B. R1 avanza a 3B.

Decisión: En *(a), si* B3 es eliminado por el receptor en 1B el árbitro deberá dar al entrenador de la ofensiva la opción de aceptar el resultado de la jugada o la aplicación del lanzamiento ilegal. En (b) cuando R1 avanzó una base y B3 alcanzó quieto 1B, no se da la opción, ya que el lanzamiento ilegal es anulado. Si R1 o B3 tratan de avanzar otra base, ellos estarán a riesgo y pueden ser eliminados. Toda acción en el resultado de la jugada se mantiene. [Efectos: 4.3.1 al 4.3.7; Efecto 4.3.1 a 4.3.7 c); *5.1.34 iv*].

Jugada 2: F1 lanza un lanzamiento ilegal que golpea al bateador cuando le está tirando al lanzamiento.

Decisión: Cuando un lanzamiento ilegal golpea al bateador, la bola es muerta, el bateador es premiado con la primera base y todos los corredores son avanzados una base. No se da opción. [Efectos: 4.3.1 a 4.3.7; Efecto 4.3.1 al 4.3.7 e)].

- Jugada 3:** R1 está en 2B. B2 batea un lanzamiento ilegal y alcanza quieto 1B. R1 es (a) out en 3B, (b) out en home, o (c) alcanza quieto 3B.
- Decisión:** En (a) el lanzamiento ilegal es aplicado porque R1 no ha ganado una base. En (b) o (c) el lanzamiento ilegal es ignorado y la jugada permanece cuando R1 y B2 avanzan una base en la bola bateada, aunque R1 haya sido out en home. [Efectos: 4.3.1 a 4.3.7; Efecto 4.3.1 a 4.3.7 b); **5.1.34 iv**].
- Jugada 4:** R1 en 3B y R2 en 1B con B3 bateando con una cuenta de 2-1. Un “lanzamiento ilegal” es cantado cuando B3 batea un roletazo lento a F5. F5 amaga, mantiene a R1, pero el tiro a F3 llega demasiado tarde para eliminar a B3 y R2 avanza a 2B. ¿Cuál es el resultado de la jugada?
- Decisión:** B3 y R2 avanzaron una base. Sin embargo, R1 no avanzó. Entonces el coach tiene la opción de aceptar el resultado de la jugada o la aplicación del lanzamiento ilegal. El resultado de la jugada es bases llenas y B4 es el bateador. Aplicar el lanzamiento ilegal sería conceder home a R1, dejar a R2 en 2B y devolver a B3 a batear con una cuenta de 3-1. [Efectos 4.3.1 a 4.3.7; Efecto 4.3.1 a 4.3.7 b); **5.1.34 iv**].
- Jugada 5:** R1 en 2B, con B3 al bate y un out. Con una cuenta de 2-2, un “Lanzamiento Ilegal” es declarado y el bateador le tira. A F2 se le cae la bola, pero elimina a B3 en 1B. R1 avanza a 3B. ¿Debe aplicarse el “lanzamiento ilegal” o el bateador queda eliminado?
- Decisión:** Ya que el bateador fue eliminado y no avanzó una base, el coach tiene la opción de aceptar el resultado de la jugada o la aplicación del lanzamiento ilegal. [Efectos 4.3.1 a 4.3.7; Efecto 4.3.1 a 4.3.7 c); **5.1.34 iv**].

4.4 Lanzamientos de Calentamiento

- Jugada 1:** S1 sustituye a F1. ¿Cuántos lanzamientos **se le** permiten para calentar?
- Decisión:** 5 en no más de un minuto. Sin embargo, el árbitro está autorizado a permitir más (a) si el clima es adverso y el sustituto fue un jugador en el terreno que no tuvo tiempo para calentar antes de ir a la posición de lanzar como sustituto, o (b) Si el árbitro ha pedido “tiempo” para hacer cambios en la alineación de un equipo e informar de ello al anotador. [4.4.a)].
Nota: Si el lanzador hace más lanzamientos de calentamiento de los permitidos, al bateador se le concede una bola por cada lanzamiento extra realizado. [4.4. Efecto].
- Jugada 2:** F1 cambia de posición con F9 en la 2ª entrada y a) más tarde, en la misma entrada, regresa a lanzar, o b) en la próxima entrada F1 regresa a lanzar. ¿Cuántos lanzamientos de calentamiento puede hacer F1?
- Decisión:** En (a) no se permiten lanzamientos de calentamiento si un lanzador regresa a lanzar en la misma entrada, y (b) como nuevo lanzador, el lanzador tiene derecho a cinco (5) lanzamientos de calentamiento. [4.4 c); 4.4 a)].
Nota: Si el lanzador hace más de los lanzamientos de calentamiento permitidos, al bateador se le da una bola por cada lanzamiento extra realizado. [4.4 Efecto].

Jugada 3: B9, el lanzador, es el tercer out de la entrada. Antes de volver al terreno se sienta en el dugout por algún tiempo, preparando con sus zapatos y guante. Cuando llega a la goma de lanzar, el árbitro canta "Play Ball". El lanzador le dice que tiene un minuto para calentar y hacer sus tres lanzamientos de calentamiento.

Decisión: El límite de un minuto comienza inmediatamente después del tercer out de la media entrada previa. Así es que F1 tendría derecho solo a un lanzamiento de calentamiento ya que no los hizo dentro del período de tiempo permitido. [4.4 a); 1.1.5].

Jugada 4: Después del último out del equipo "A", el lanzador del equipo A gasta un minuto hablando con el coach, antes de dirigirse a la goma de lanzar para el calentamiento.

Decisión: El árbitro limita correctamente al lanzador a un (1) lanzamiento de calentamiento. [4.4 a); 1.1.5].

4.5 Lanzamiento Nulo

Jugada 1: F1 está en posición de lanzamiento en la goma de lanzar con sus manos juntas, listo para lanzar. Durante el movimiento hacia atrás y antes del lanzamiento, el bate de B1 hace contacto con el guante de F2. F1 entonces separa sus manos, suelta el lanzamiento y B1 batea de fly y es puesto out.

Decisión: Un lanzamiento nulo deberá ser declarado. [4.5 a)].
Nota: *Interpretación:* Cuando el bateador y el receptor hacen contacto (bate y guante), mientras hace swings o durante el swing hacia atrás, el árbitro de home deberá declarar "tiempo" y permitir a ambos jugadores se reajusten antes del lanzamiento. B1 regresa al cajón del bateador, sin cuenta.

Jugada 2: B3, un bateador zurdo, tiene una cuenta de 3 bolas. B3 está tomando la señal del coach de tercera base, con su pie de atrás dentro del cajón del bateador y su pie del frente fuera del cajón. F1 no está en la goma de lanzar, pero F2 está en posición en el cajón del receptor. F1 entra a la goma de lanzar y hace el lanzamiento mientras B3 tiene el pie todavía fuera del cajón.

Decisión: Se debe declarar lanzamiento nulo. [4.5.b) i].
Nota: Los árbitros deben evitar que un lanzador haga un lanzamiento, deteniendo el juego hasta que el bateador esté listo.

Jugada 3: Con R1 en 3B, el coach de 3B mueve sus brazos agitadamente causando que F1 pare su movimiento de lanzar sin soltar la bola. ¿Ha cometido F1 un "lanzamiento ilegal" por no soltar la bola?

Decisión: No. El árbitro deberá declarar "Lanzamiento Nulo" y advertir al coach que repetir esta acción, resultará en su expulsión. [4.5 e)].

Jugada 4: R1 en 2B y B3 al bate con una cuenta de 2-2. F1 hace el siguiente lanzamiento cuando R1 es puesto out por dejar la base muy pronto. El lanzamiento es declarado un strike. ¿Esta es una jugada doble?

- Decisión:** No. La bola queda muerta inmediatamente cuando R1 es puesto out. El lanzamiento se convierte en “lanzamiento nulo”. B3 sigue al bate con una cuenta de 2-2. [5.10.3 b) ii].
- Jugada 5:** Con el pitcher en la goma de lanzar listo para su lanzamiento, el bateador en el cajón de bateo levanta una mano, mientras hace un hoyo en el cajón para obtener una mejor posición.
- Decisión:** El árbitro no deberá permitir que el lanzador lance hasta que el bateador haya tenido suficiente tiempo para estar listo. [4.5 b) i; 4.1.8].
- Jugada 6:** B1 tiene una cuenta de 2-1. El siguiente lanzamiento es adentro, forzando a B1 a salir fuera del cajón y perder el equilibrio. F2 devuelve la bola rápidamente y F1 entra a la goma de lanzar y efectúa su lanzamiento. B1 aún está desequilibrado, sin embargo, el árbitro declara un strike.
- Decisión:** El árbitro debe declarar un Lanzamiento Nulo. [4.5 b) ii)].
- Jugada 7:** R1 en 2B y B3 al bate con una cuenta de 2-2. B3 batea una bola de foul. Antes que R1 regrese a 2B el lanzador hace el siguiente lanzamiento.
- Decisión:** El árbitro deberá declarar un lanzamiento nulo. [4.5 d)].
- Jugada 8:** En la 3ª entrada con un corredor en base, el coach de la ofensiva, a) grita “justo a tiempo”, o b) corre por el cajón del coach de tal manera que distrae al lanzador, justo cuando está comenzando el lanzamiento. El lanzador para el movimiento y no completa el lanzamiento.
- Decisión:** El árbitro deberá declarar lanzamiento nulo y advierte al coach que, si repite este comportamiento será expulsado. [4.5 e)].

4.6 Bola Caída

- Jugada 1:** F1 está en su movimiento de lanzamiento. La bola se le cae de su agarre y va a) adelante hacia el plato, b) directo hacia arriba cayendo de nuevo a su guante, o c) hacia atrás hacia 2B.
- Decisión:** La bola es viva y los corredores pueden avanzar a su propio riesgo. Una “bola” es concedida al bateador. No importa cómo de lejos o en qué dirección rodó la pelota. Este no es un “lanzamiento ilegal”. [4.6].
- Jugada 2:** R1 en 2B. F1 hace su movimiento de lanzar y la bola se resbala de su mano durante el movimiento hacia atrás. R1 avanza a 3B antes que F4 pueda recuperar la bola.
- Decisión:** El avance es legal, ya que la bola permanece viva y en juego, cuando la bola se resbala de la mano del lanzador. [4.6].

4.7 Regreso del Lanzador

- Jugada 1:** ¿Puede un lanzador volver a la posición de lanzar 3-4 veces en el mismo juego?

Decisión: No hay límite en la cantidad de veces que un jugador puede regresar a la posición de lanzar, siempre y cuando no haya dejado la alineación o haya sido declarado un "lanzador ilegal" por el árbitro. Los cambios de posición en la defensa de lanzadores pueden tener lugar muchas veces. Sin embargo, si un lanzador regresa a lanzar en la misma entrada, no le será permitido hacer lanzamientos de calentamiento. [4.7; 4.4 c)].

4.8 Lanzador ilegal

Jugada 1: El coach tuvo una conferencia defensiva con F1, en la 1ª, 3ª, 4ª y 5ª entrada. El árbitro sacó a F1 de la posición de lanzar en la 4ª conferencia y lo declaró "lanzador ilegal". En la 7ª entrada, el manager le dice a F1 que comience la entrada lanzando de nuevo, pero F1 no fue anunciado. Esto fue descubierto después de un lanzamiento por los oponentes y lo llevaron a la atención del árbitro.

Decisión: F1 puede regresar a jugar en otra posición, pero no puede lanzar de nuevo. Después de un lanzamiento, el árbitro deberá expulsar al "lanzador ilegal" y hará que el manager traiga **un sustituto legal y que notifique el cambio de lanzador**. Si no hay sustitutos disponibles, el juego se declara confiscado. [4.1.3; 4.8; Efecto 4.8 a) y b)].

Jugada 2: El árbitro retira al lanzador abridor de la posición de lanzamiento en la 4ª entrada como consecuencia de que el equipo ha superado las 3 conferencias defensivas. El mismo lanzador **vuelve** a lanzar en la 7ª entrada. El equipo ofensivo apela al árbitro de home (a) antes que un lanzamiento sea hecho, o (b) en cualquier momento después que un lanzamiento sea hecho.

Decisión: El lanzador abridor es un "lanzador ilegal" al **haber sido retirado de la su posición por el árbitro. Cuando regresa a lanzar y una vez descubierto**, será expulsado del juego si hace un lanzamiento. [4.8 y Efecto; 3.1.21; 3.2.8 c); 4.1.3].

Nota: Si esta sustitución se comunica al árbitro de home, el árbitro debe detectar que es ilegal y avisar al entrenador antes que se haga un lanzamiento.

5. BATEANDO Y CORRIENDO BASES

5.1.3 Bola Bateada

Jugada 1: B8 en la caja de bateo. F1 lanza un cambio, que golpea el home, rebota y golpea el bate. El bateador no le tiró al lanzamiento. El árbitro declara bola buena o foul dependiendo dónde la bola se detenga o sea tocada por un jugador defensivo u ofensivo.

Decisión: Correcto. Una "bola bateada" es cualquier bola que golpea al bate o que es golpeada por el bate y se detenga o sea tocada por un jugador defensivo u ofensivo en territorio bueno o foul. No es necesario que haya intención de batear la bola. [5.1.3].

5.1.7 Bola Bloqueada:

Jugada 1: Una bola bloqueada es decretada, cuando una bola tirada: (a) golpea al coach en su posición adecuada en la caja del coach, (b) golpea a un espectador dentro del terreno de juego, o (c) golpea un bate que está tirado en el círculo de espera.

Decisión: (a) No; (b) Sí; (c) Sí. [5.1.7 e); 5.1.7 b); 5.1.7 c)].

Jugada 2: Con dos outs, bases llenas y una cuenta de 3-2 para B4, en el siguiente lanzamiento le tira y no le da. La bola va fuera del guante del receptor, golpea al árbitro y cae dentro de la bolsa de bolas del árbitro. Antes que la bola sea encontrada, dos corredores cruzan el home. ¿Las carreras cuentan?

Decisión: Solo una carrera cuenta. La bola es muerta tan pronto se aloja en la bolsa de bolas. Al bateador se le concede la 1B y todos los corredores avanzan una base. Si esto ha ocurrido con 1B ocupada y menos de dos outs, el bateador sería declarado out. [5.1.7 a)].

Jugada 3: B1 batea una bola fuerte al suelo hacia F6, que tira a F3. El tiro es malo y golpea al coach de base, que está de pie en la caja de coach. La bola rebota hacia el exterior, resultando en un avance de B1 a 3B.

Decisión: La bola permanece viva y en juego cuando golpea al coach de base. A B1 se le concede 3B. [5.1.7 e)].

Nota: Si el coach interfirió intencionalmente con un tiro, esto sería una interferencia, como por ejemplo un coach de tercera base fuera de la caja en 3B, mirando al corredor que va a home y el tiro golpea al coach en la espalda. [5.10.3 c) viii].

Jugada 4: R1 en 1B, B2 batea al jardín derecho, F9 tira a F3 que pierde la bola. F1 recupera la bola cerca de la línea de bola muerta con su pie tocando la línea de bola muerta, pero con la mayor parte del pie sobre el terreno en territorio de bola muerta, cuando R1 dobla a 2B. El coach ofensivo quiere que la bola sea declarada muerta y que a **R1** se le otorgue home y a B2 la 2B ya que F3 creó la situación de bola muerta.

Decisión: Incorrecto. Esto es legal y **F1** puede hacer una jugada sobre cualquier corredor. Si se usa una línea de cal para determinar un área fuera de juego, se considera que la línea o línea imaginaria están en territorio bueno. Si un defensor está tocando la línea, se considera en el campo de juego y puede hacer una atrapada o tiro legal.

Nota: Si cualquiera de los pies está en el suelo completamente en territorio de bola muerta (sin tocar la línea), la bola queda muerta; No se puede hacer ninguna jugada y los corredores reciben 1 base desde el momento en que la bola fue llevada accidentalmente a zona de bola muerta. [5.1.7 d; 5.11 Efecto a) ii 3].

5.1.8 Toque

Jugada 1: R1 en 1B, B2 (a) toca, o (b) conecta con un swing timonero y es out en 1B. R1 avanza a 2B. ¿Esto se considera un sacrificio?

Decisión: En (a) Sí, el bateador es acreditado con un sacrificio y no se le carga un turno al bate y en b) No, esto no es un sacrificio y al bateador le será acreditado un turno al bate. [5.1.8; 5.1.38; Apéndice 6-A 2 d)]

5.1.9 Atrapada

Jugada 1: El bateador conecta un batazo de línea en terreno fair, que es tocado en el aire por F4, y después golpea a un árbitro que está detrás de F4. La bola es atrapada por F9, antes que ésta toque el suelo.

Decisión: El bateador no es out. La bola permanece viva porque ha pasado a un defensor que no es el lanzador, antes que ésta golpee al árbitro. Cuando una bola bateada en terreno fair, en vuelo, golpea a un árbitro, esto se interpreta de la misma forma como si la bola golpeará el terreno donde el árbitro está situado. [5.1.9 e)].

Jugada 2: Un batazo de línea es atrapado por F7, pero pierde la bola después de (a) levantar su pie para la atrapada y caer al suelo, o (b) chocando con F6 cuando ambos van a atrapar la bola.

Decisión: No atrapada en (a) o (b) si el árbitro cree que F7 no tuvo control de la bola. Sostener la bola por una cantidad de tiempo, antes de dejarla caer por el contacto, no quiere decir que haya control. [5.1.9 d)].

Jugada 3: El bateador conecta una bola fly hacia F8 que tiene la bola en sus manos, pero se le cae cuando va a tirar al cuadro.

Decisión: Esta es una atrapada legal si la bola estuvo controlada, aunque luego se le caiga en un movimiento asociado a un intento de tiro. [5.1.9 a)].

Jugada 4: En una bola fly alta, F3 y F4 chocan intentando hacer la atrapada. Tras el contacto, F3 coge la bola, pero el guante se le sale. F4 atrapa el guante con la bola dentro y tiene posesión de ambos. ¿Se trata de una atrapada legal?

- Decisión: Sí. Esto no es considerado atrapar la bola con un implemento suelto, siempre y cuando F4 haya tenido el control de ambos, del guante y la bola, y la bola o el guante no hayan tocado el suelo. [5.1.9; 5.5.2 a) ii].
- Jugada 5: F3 alcanza un tiro bajo y atrapa la bola en el suelo (el guante sobre la bola en el suelo): (a) antes de que el bateador-corredor toque 1B, o (b) después de que el bateador-corredor toque 1B.
- Decisión: (a) El bateador-corredor es declarado out si F3 puede demostrar el control de la bola alzando el guante con la bola, antes de que el bateador-corredor alcance 1B. (b) Si el bateador-corredor alcanza 1B antes de que F3 pueda demostrar el control, el bateador-corredor es declarado quieto, porque esto es juzgado como una bola no controlada. [5.1.9; 5.1.48; 5.5.2 a) iii].
- Jugada 6: F8 choca con una cerca portátil, tumba la cerca y hace una atrapada mientras está de pie sobre la cerca que ha caído.
- Decisión: Atrapada legal, la bola está viva. [5.1.9 c)].
- Jugada 7: B2 batea un fly a F8 que pone sus manos sobre la bola, pero la bola rebota contra su cuerpo sujetándola con un brazo.
- Decisión: Esto no es una atrapada legal hasta que F8 demuestre tener el control de la bola, sosteniéndola en la mano sin guante o en la mano con guante y, entonces, será una atrapada legal. Sujetar la bola con un brazo o brazos en su cuerpo no es tenerla controlada. Los corredores pueden avanzar después del primer contacto con la bola. [5.1.9 b); **5.1.9 d)**].
- Jugada 8: No hay corredores en base. B1 batea la bola por la línea del jardín izquierdo, donde F7 la atrapa corriendo, da dos pasos y cae sobre la cerca. La bola sale fuera de su guante.
- Decisión: No hay atrapada. [5.1.9. d)].
- Jugada 9: F6 pisa 2B en una jugada para doble play. F6 tiene la bola en el guante, la saca con la mano desnuda, y luego la pierde, cuando va a tirar a 1B.
- Decisión: Esto es una atrapada legal. Se completó cuando F6 sacó la bola del guante con la mano desnuda. La acción de la pérdida de la bola, ocurrió en la siguiente acción después de agarrar la bola. [5.1.9 a)].
- Jugada 10: B1 batea la bola a F6. El tiro llega a 1B antes del bateador-corredor, pero la bola va al brazo de F3 donde es sujeta contra su cuerpo. B1 alcanza 1B después de que la bola es sujeta de esta manera, pero antes de que F3 agarre la bola con su mano o guante.
- Decisión: No hay atrapada legal. B1 es quieto. [5.1.9-b)].

Jugada 11: B1 batea una bola fly foul cerca del backstop. F2 literalmente sube la cerca con ambas manos y atrapa la bola a unos 3 metros (10 pies) de la cerca. Sin escalar, F2 no podría haber atrapado la bola antes de que esta golpeará la valla. ¿Esto es permitido? ¿Sería esto bola foul o out?

Decisión: Sí, esto es permitido. Es una atrapada legal y B1 es out [5.1.9 a)].

Jugada 12: En el proceso de atrapar una bola fly profunda, F8 choca con la cerca (portátil o fija) y la tira al suelo. F8 mantiene el control de la bola atrapada pero el impulso da como resultado que el cuerpo de F8 termine a) tumbado boca arriba sobre la cerca caída o b) tumbado boca abajo sobre la cerca caída, pero con parte de su cuerpo en contacto con el suelo en el área de bola muerta, más allá de la cerca caída.

Decisión: Tanto en a) como en b) la atrapada es legal [5.1.9]. En a) la bola permanece viva, pero en b) la bola se convierte en muerta cuando F8 hace contacto con el suelo en el área fuera de juego. Esto es considerado llevar la bola involuntariamente a territorio de la bola muerta; todos los corredores avanzan una base. [2.1.17; 2.2.1 d); 5.1.9 c); 5.11 a) ii 3); Boletín 15 - 2020].

Nota: Cuando una atrapada legal es completada, y la bola está controlada en el guante y parece no tocar el suelo. Si la parte superior del cuerpo y los brazos están en contacto con el suelo en territorio de bola muerta, más allá de la valla. Regla: Atrapada/Bola muerta [R2.2.1 d)]. La bola está "fuera del terreno de juego" cuando toca el suelo, a una persona en el suelo o a un objeto fuera del área de juego. Nota: Este término también se conoce como "atrapar y llevar". [Boletín 15 – 2020].

5.1.12 Bola Muerta Demorada

Jugada 1: ¿Cuál es el significado de una "Bola Muerta Demorada"?

Decisión: El término aplica a situaciones en las cuales una infracción no puede ser ignorada, y para esto, los árbitros declaran la bola muerta con el propósito de hacer una concesión o concesiones. [5.1.12].

- 1) Si después de la infracción, cada corredor ha avanzado a la base o más allá de la base que habría alcanzado como resultado de la concesión, la infracción será ignorada.
- 2) Si el avance de cada corredor no es igual ni mayor al número de bases concedidas como penalización por la infracción, el árbitro, después de que todos los corredores hayan avanzado tanto como sea posible, declarará la bola muerta y penalizará la infracción haciendo la concesión apropiada.

Estas situaciones incluyen: a) Un lanzamiento ilegal. [Efectos 4.3.1 a 4.3.7]. b) El bateador obstruido en un swing. [5.1.32 a); 5.5.1 d) y Efectos]. c) Una bola bateada o tirada que contacta con el implemento desprendido de un jugador. [5.1.13; 5.1.11 c) y 5.11 B9 iv]. d) Un corredor obstruido. [5.1.32 b) 1-5; 5.10.2]. e) Interferencia del árbitro de home con intento de tiro de F2. [5.1.30 b); 5.10.3 d) y Efecto].

5.1.13 Implemento o Uniforme Separado de su lugar

- Jugada 1:** Bases llenas, 1 out. El bateador batea una bola alta de fly que está aproximadamente a mitad entre la goma de lanzar y el plato de home, y:
- a) El lanzador toca la bola, pero no la atrapa, el receptor levanta la bola del suelo con su máscara, o
 - b) El receptor atrapa la bola con su máscara, sin que ningún otro defensor haya tocado la bola.
- Decisión:**
- a) La bola es declarada buena y es una bola viva cuando el lanzador la toca por primera vez. La bola permanece viva y se convierte en una bola muerta demorada cuando la recoge F2. Tanto la regla de Infield Fly como la de Implementos Separados deberá hacerse cumplir.
 - b) La bola es declarada buena y es una bola muerta demorada cuando la bola fue tocada con la máscara. Ya que esta es una bola buena, la regla de Infield Fly es aplicada y cuando la bola fue tocada con la máscara, la regla de Implementos Separados también es aplicada.
- En resumen, tanto en a) como en b), el bateador-corredor es out por la Regla de Infield Fly. El resto de corredores son premiados con 3 bases bajo la Regla de Implementos Separados. [5.1.13; 5.11 Efecto c); 5.1.26; 5.5.2 a) v].

5.1.16 Bola Buena

Jugada 1: Una bola bateada se queda sobre home.

Decisión: Esta es una bola buena. [5.1.16 a)].

Jugada 2: Haciendo un gran swing, el bateador batea la bola con el final del bate. La bola cae en territorio foul entre home y 1B, entonces rebota hacia terreno bueno, donde la recoge F3.

Decisión: Bola buena. El hecho de que la bola primero cae en territorio foul no significa nada. Donde la bola se queda o es tocada primero, determina si es buena o foul. [5.1.16 a)].

Jugada 3: Una bola bateada hace contacto con un bate que esta tirado en territorio bueno. a) El lanzador recoge la bola, b) La bola continúa rodando y el receptor recoge la bola en territorio foul.

Decisión: En (a) es una bola buena, [5.1.16 a); 5.4.4 b) vii 2] y en (b) es una bola foul. [5.1.20 a); 5.4.4 b) vii 2].

Jugada 4: El receptor está fildeando una bola fly en territorio foul, después de tirar su careta en territorio bueno. La bola cae sin ser tocada en territorio foul, rueda a territorio bueno, hace contacto con la careta y es recogida por el lanzador.

Decisión: Bola buena. [5.1.16 d)]; **2.1.14**].

Jugada 5: Un bateador derecho hace swing atrasado y conecta un roletazo por la línea de 1B. F3 no puede alcanzar la bola y ésta rebota en (a) la parte en territorio bueno de la doble base o (b) la porción foul, y la bola se detiene unos 30 cm fuera de la línea.

- Decisión:** (a) Bola buena y (b) Bola foul. Cuando una bola que rebota y pasa sobre 1B o 3B (porción fair), incluso si cae en territorio foul después de pasar la base, la bola se considera buena. Pasando sobre la parte foul de la primera base es una bola foul. [5.1.16 b); 5.1.20 b)].
- Jugada 6:** Una bola bateada golpea 1B, 2B o 3B, y después rueda a territorio foul, donde se queda y es tocada por un jugador defensivo.
- Decisión:** Bola buena [5.1.16 c)].
- Jugada 7:** El bateador batea una bola fly por la línea del jardín izquierdo. Cuando la bola sobrepasa la cerca se encuentra en zona buena, pero hace una curva hacia zona foul y cae en territorio foul más allá de la cerca del exterior.
- Decisión:** Bola buena. Una bola que pasa la cerca es juzgada buena o foul por su posición cuando sale del terreno de juego. [5.1.16 f)].
- Jugada 8:** Un bateador conecta un fly que cae entre 1B y 2B, y la bola cae al terreno sin ser tocada, unos seis pies más allá de la línea de base. La bola gira en retroceso y va rodando y atraviesa la línea de foul, a unos de diez pies de home, donde F3 es el primero en tocarla. El bateador-corredor avanza a 2B en la jugada.
- Decisión:** Esto es una bola buena, pues primero cayó en terreno más allá de las bases en territorio bueno. El bateador-corredor se queda en 2B con un doble [5.1.16 e)].
- Jugada 9:** Una bola buena es decretada cuando (a) la bola golpea cualquier base y se desvía a territorio foul; (b) la bola rebota desde el cuadro más allá de 1B o 3B y se detiene en territorio foul; (c) rebota en el cuadro y rueda a foul antes de que alcance 1B o 3B, sin ser tocada por un defensor.
- Decisión:** (a) verdadero [5.1.16 c)]; (b) verdadero; [5.1.16 b)]; (c) falso [5.1.20 a)].

5.1.19 Out Forzado

- Jugada 1:** R1 está en 1B. B2 conecta un roletazo a F3, que toca primero la 1B y después toca a R1 que está sobre 1B.
- Decisión:** Solo B2 es out. Cuando F3 tocó la 1B primero, esto anula el out forzado para R1. Si F3 hubiera tocado a R1 primero y después la base, esto habría sido una jugada doble. [5.1.19].
- Jugada 2:** R1 está en 1B cuando B2 conecta un sencillo al jardín central. R1 toca 2B y se dirige a 3B, cuando el coach le dice que regrese a 2B. Antes de alcanzar 2B, la bola es tirada desde el exterior. F4 coge la bola y toca la base.

- Decisión:** El out forzado fue anulado cuando R1 pasó y tocó 2B. R1 tendría que haber sido tocado fuera de la base para ser declarado out. [5.1.19].
- Jugada 3:** R1 está en 3B y R2 en 1B con un out. B3 conecta un roletazo a F3 que pisa 1B para declarar out a B3, después tira a 2B con suficiente tiempo para declarar out a R2 que se está deslizando y R1 anota. F6 no toca a R2 cuando se está deslizando.
- Decisión:** Esto no fue un out forzado sobre R2 porque cuando F3 tocó 1B para declarar out a B3, el forzado de R2 fue anulado y F6 debe ahora tocar a R2. Esto es ahora una “jugada de tiempo” y si el corredor R1 anotó antes del toque, la carrera contaría. [5.1.19; 1.2.5 a)].
- Jugada 4:** R1 está en 3B y R2 en 1B con dos outs. B3 conecta un roletazo a F6, que recoge la bola y después la tira. R2 llega a 2B antes que el tiro, pero sobrepasa la base al deslizarse, y es tocado out. R1 anota desde 3B antes del toque. ¿Vale la carrera?
- Decisión:** Sí. El out forzado a 2B es anulado cuando R2 toca 2B. Después de pasar deslizando tuvo que ser tocado para ser declarado out. Esto es ahora una “jugada de tiempo” y si el corredor desde 3B anotó antes del toque, la carrera será anotada. [5.1.19; 1.2.5 a)].
- Jugada 5:** R1 está en 1B cuando B2 conecta un fly corto a F7. R1 sale cerca de 5 metros fuera de la base esperando para ver si la bola es atrapada. B2 cruza 1B y sobrepasa a R1 y el árbitro declara out a B2. La bola cae para un sencillo de una base. R1, pensando que tenía que avanzar, corre a 2B. F7 tira la bola a F4, que toca 2B antes de que R1 se deslice hacia la base.
- Decisión:** El out forzado es anulado cuando B2 pasa a R1 y fue declarado out. F4 tiene que tocar a R1 que estaba avanzando a 2B. El corredor queda quieto deslizándose en 2B si no es tocado. [5.1.19; 5.10.3 a) vi].
- Jugada 6:** R1 está en 1B cuando B2 conecta un fly profundo al jardín izquierdo. R1 avanza, cruza 2B cuando cree que F7 hará la atrapada. R1 se mueve hacia atrás, tocando primero 2B y está entre 1B y 2B cuando F7 no atrapa la bola. F7 recupera la bola y tira a 2B para un posible out forzado sobre R1. El árbitro declara que no es out forzado y R1 debe ser tocado para ser declarado out.
- Decisión:** Cuando R1 toca de nuevo 2B en su regreso a 1B, el forzado fue reinstalado y R1 deberá ser declarado out. [5.1.19; 5.10.3 a) iii].

5.1.20 Bola Foul

- Jugada 1:** El bate de B1 se rompe en pedazos al batear un lanzamiento. La bola bateada, rebota en territorio foul en dirección a 3B, luego golpea la maza del bate causando que la bola ruede a territorio bueno delante de 3B. F5 recoge la bola y la tira a F3 antes que B1 alcance primera base.
- Decisión:** Bola foul. B1 no es declarado out, porque el bate golpea la bola una segunda vez en territorio foul. [5.1.20 d)].

- Jugada 2: B1 batea hacia el lanzador, y suelta el bate en territorio foul mientras avanza a 1B. La bola regresa girando y golpea el bate en territorio foul y rebota hacia territorio bueno, donde es atrapada por F2 y tirada a 1B.
- Decisión: Bola foul. La bola bateada golpea un bate dejado por el bateador en territorio foul y el árbitro deberá declarar foul inmediatamente. B1 no es declarado out por golpear la bola una segunda vez, ya que la bola rodó contra el bate en territorio foul. [5.1.20 d)].
- Jugada 3: B1 batea y la bola cae cerca al lanzador. Mientras se mueve hacia la bola, F2 tira la careta. Sin que sea tocada por ningún jugador, la bola cae al suelo, rueda y golpea la careta del receptor, la cual está en terreno bueno. La bola luego se detiene en territorio foul entre home y 3B.
- Decisión: La careta es considerada equipo utilizado en el juego y no hay sanción. Esto se trata igual que si la bola golpeará un bate que es dejado por el bateador. Contactar con la careta en territorio bueno es una bola buena viva, hasta que rueda a territorio foul, donde es declarada foul cuando es tocada o se detiene. [5.1.20 d)].
- Jugada 4: Una bola bateada golpea la goma del lanzador sin tocar a F1. Ésta luego se desvía de la goma del lanzador y rebota en territorio foul entre home y 1B, donde F2 la toca.
- Decisión: Bola Foul. [5.1.20 g)].
- Jugada 5: El bateador batea una bola que va por la línea de 1B y que rueda hacia territorio foul y golpea al bateador-corredor en territorio foul, a tres metros aproximadamente de 1B.
- Decisión: Bola Foul. El bateador regresa al bate con un strike sumado a su cuenta. [5.1.20 d)].
- Jugada 6: El bateador B1 conecta un batazo de línea por la línea del jardín izquierdo. Primero cae en zona foul más allá de 3B, pero al golpear una piedra rebota a territorio bueno y pasa a F7. B1 avanza a 2B.
- Decisión: Bola Foul. [5.1.20 c)].
- Jugada 7: B8, con una cuenta de dos strikes, le tira al siguiente lanzamiento. La bola va directamente desde el bate y golpea en la pierna de B8 mientras todavía está en el cajón del bateador. La bola entra al cuadro donde es recogida por F1, que tira a F3 antes de que B8 alcance 1B.
- Decisión: Bola Foul. Cuando una bola legalmente bateada golpea al bateador mientras todavía está en el cajón del bateador, es una bola foul, sin importar lo que pase después. [5.1.20 e)].
- Jugada 8: B1 batea la bola abajo hacia home. Ésta rebota y golpea el bate que está sobre territorio bueno y todavía en las manos de B1. B1 está todavía en el cajón del bateador.

Decisión: Bola Foul. Aunque el bate ha golpeado la bola una segunda vez mientras está en territorio bueno, B1 no puede ser declarado out si todavía está en el cajón del bateador, y el bate en sus manos, en el momento del segundo contacto. [5.1.20 e); 5.4.4 b) 1)].

Jugada 9: El bateador (B2) batea la bola, que va directamente a las espinilleras del receptor y rebota hacia territorio bueno, donde F5 atrapa la bola antes de caer al suelo.

Decisión: Cualquier bola bateada que va directamente desde el bate, no más alto que la cabeza del bateador, a cualquier parte del cuerpo del receptor o protección, y es atrapada por otro defensor, es una bola foul. [5.1.20 f)].

Jugada 10: La bola bateada va directamente desde el bate al protector del cuerpo del árbitro y luego rebota hacia el guante de F2.

Decisión: La bola se convierte en bola muerta cuando ésta golpea el protector. Esta es una bola foul. [5.1.20 d)].

5.1.21 Foul Tip

Jugada 1: ¿La bola queda muerta después de un foul tip y puede haber un foul tip que no es atrapado?

Decisión: La bola no queda muerta en un foul tip. Un corredor puede avanzar o ser declarado out, al igual que en cualquier strike. Para ser un foul tip la bola debe ser atrapada por F2. [5.1.21; 5.4.3 c) iii].

Jugada 2: Una bola bateada va directamente desde el bate al protector de F2 (o del árbitro) y rebota hacia el guante de F2.

Decisión: Bola Foul. La bola se convierte en muerta cuando golpea el protector. Para ser un foul tip, la bola debe ir directamente a la mano o guante del receptor. [5.1.21 b); 5.1.20 f)].

Jugada 3: R1 está en 1B y roba 2B, cuando B2 le tira a un lanzamiento y batea la bola, que va directamente hacia atrás, al pecho del receptor y rebota al guante de F2 que la atrapa.

Decisión: Se declara bola foul. La bola es muerta y R1 debe volver a 1B. Como la bola golpeó el pecho de F2 antes de caer dentro de su guante, no puede ser considerada un foul tip, solo una bola foul. R1 tiene que volver a 1B. [5.1.21 b); 5.1.20 f)].

Jugada 4: B2 tiene una cuenta de 1-1, toca la bola en frente de Home. F2 coge la bola antes de que toque el terreno. La bola no fue por encima de la cabeza del bateador, así que el árbitro declara un foul tip y devuelve al bateador al cajón de bateo con una cuenta de 1 bola - 2 strikes.

Decisión: Esto no es un foul tip. La bola no fue directamente desde el bate al guante del receptor. Como el receptor fue a la bola, esto deberá ser declarado una atrapada legal, similar a F3 y F5 haciendo la atrapada. [5.1.21 a) i; 5.1.9].

- Jugada 5:** Con R1 en 2B, B2 batea un foul tip. R1 avanza a 3B sin retocar. ¿Esto es legal?
- Decisión:** Sí. Un foul tip es lo mismo que cualquier strike, así que R1 puede avanzar sin retocar. Si la bola bateada no es atrapada, esto no es un foul tip y es declarada una bola foul. [5.1.21 b)].
- Jugada 6:** Bateador con cuenta de 1 bola - 2 strikes sin outs. La bola lanzada golpea el terreno cuando el bateador le tira y batea hacia atrás en dirección al guante del receptor; el receptor entonces completa la atrapada.
- Decisión:** Si el bateador le tiró y perdió el lanzamiento, pudo haber corrido sobre el tercer strike, porque una bola lanzada que toca el terreno se considera una bola perdida. Sin embargo, como la bola fue bateada, el resultado es la acción de la bola saliendo del bate y, en este caso, esto es un foul tip y el bateador es declarado out. [5.1.21 a) y b); 5.4.3 c) iii; 5.4.4 a) i)].
- Jugada 7:** B1 le tira a un lanzamiento que va sobre su cabeza, lo toca y la bola es atrapada por F2 ¿esto es un foul tip, o B1 es declarado out porque la bola foul ha sido atrapada?
- Decisión:** B1 es declarado out por una bola foul atrapada, porque la bola bateada estuvo más alta que su cabeza. [5.1.21 a) ii; 5.5.2 a) ii].

5.1.23 Bola Bateada Ilegalmente

- Jugada 1:** B1 le tira al primer lanzamiento y sale de foul hacia la malla. Al momento del contacto, B1 tenía un pie en el terreno, totalmente fuera del cajón del bateador.
- Decisión:** Esta es una bola bateada ilegalmente. La bola es muerta y B1 es declarado out. [5.1.23 a); 5.4.4 b) iv].
- Jugada 2:** F1 hace un lanzamiento a B1, que tiene un pie tocando home, cuando B1 le tira, pero no batea el lanzamiento.
- Decisión:** Un strike es declarado. Esto no es una bola bateada ilegalmente. La bola tiene que ser bateada (buena o foul) para que sea una bola bateada ilegalmente. [5.1.23 b); (5.4.3. c) ii].
- Jugada 3:** El bateador está de pie en el cajón del bateador y da un paso hacia el home para evitar ser golpeado por el lanzamiento. La bola lanzada golpea accidentalmente el bate del bateador mientras su pie está en home.
- Decisión:** La bola es muerta y el bateador es declarado out por hacer contacto con una bola lanzada mientras está de pie fuera del cajón del bateador y tocando el home. No es necesario intentar batear la bola. [5.1.23 b); 5.4.4 b) iv].

Jugada 4: R1 está en 1B. B2 batea ilegalmente la bola (con un pie en el suelo fuera del cajón en el momento del contacto con la bola) hacia F6 cuando F4 obstruye a R1 avanzando a 2B.

Decisión: La bola se convierte en muerta cuando B2 batea ilegalmente la bola. B2 es declarado out y R1 es devuelto a 1B. [5.1.23; 5.4.4 b) iv; 5.1.11].

5.1.24 Bola Atrapada Ilegalmente

Jugada 1: R1 en 3B. En el primer lanzamiento, B2 conecta un fly a la línea del jardín izquierdo. R1 se detiene cuando F7, al intentar atrapar la pelota, tira su guante hacia la bola, la cual da una curva hacia territorio foul. La bola se aloja y permanece en el guante, el cual cae al suelo. F7 recoge el guante y reclama la atrapada cuando R1 corre a home.

Decisión: Esto es una atrapada ilegal, ya que se hizo con equipamiento fuera de su lugar apropiado. Como la “atrapada ilegal” ocurrió en territorio foul, es simplemente una bola foul. R1 regresa a 3B y B2 regresa a batear con una cuenta de un strike. [5.1.24; 5.1.20; 5.4.3 d)].

Jugada 2: Es legal atrapar una bola con la (a) gorra, (b) guante, (c) mano desnuda, (d) uniforme, (e) uniforme fuera de lugar (como gorra o guante sueltos).

Decisión: (a) No, (b) Si, (c) Si, (d) No, (e) No. [5.1.24; 5.1.9].

5.1.26 Infield Fly

Jugada 1: R1 en 2B y R2 en 1B con un out, cuando B3 se coloca para hacer un toque. En el último momento, B3 le tira y batea la bola al aire a 3-5 metros (10-15 pies). La bola cae fuera del guante de F3.

Decisión: Esto es un infield fly y B3 es declarado out, aunque la bola haya caído. B3 no hizo el toque, pero bateó la bola. [5.1.26; 5.5.2 a) v].

Jugada 2: R1 en 2B y R2 en 1B con un out, cuando B4 batea una bola fly foul alta, entre home y 1B. La bola cae al terreno sin ser tocada y rueda a territorio bueno a medio camino entre 1B y home. F1 recoge la bola y la tira a F4 en primera base y toca a R2 fuera de la almohadilla.

Decisión: Esto es un infield fly. B4 y R2 son eliminados. [5.1.26; 5.5.2 a) v; 5.10.3 a) ii].

Jugada 3: R1 en 3B, R2 en 2B y R3 en 1B sin outs. B5 toca, pero solo consigue enviar la bola alta entre F1 y F2. La bola cae y gira hacia F2, que atrapa la bola demasiado tarde para eliminar a cualquiera de los corredores. F2 pide al árbitro que B5 sea declarado out por “Infield Fly”.

Decisión: F2 está equivocado. No puede ser decretado un “Infield Fly” en un toque de bola fly. [5.1.26].

Jugada 4: R1 en 3B, R2 en 2B y R3 en 1B con un out. B5 batea una línea directa a F1, que toca la bola con el guante, pero la pierde. La bola va lejos de F1 y es recuperada por F3, pero

demasiado tarde para eliminar a cualquier corredor. F3 pide al árbitro que B5 sea eliminado por "Infield Fly".

Decisión: F3 está equivocado. No se puede declarar "Infield Fly" en un batazo de línea. [5.1.26].

Jugada 5: R1 en 2B y R2 en 1B con un out. F5 se mueve hacia la izquierda, con F7 entrando y jugando en 3B. B4 batea una bola fly que F7 deja caer.

Decisión: Esto es un "Infield Fly" y B4 es declarado out. Aunque la bola se le cayó a un exterior, se considera a F7 como defensor de cuadro, ya que estaba en el cuadro al comienzo del lanzamiento. [5.1.26; 5.5.2 a) v].

Jugada 6: R1 en 2B, R2 en 1B con un out. Como maniobra defensiva, F4 se mueve sobre la grama cerca de F8. El bateador batea un fly que pudo ser atrapado fácilmente por F4. (a) La atrapada es hecha; (b) la bola se cae.

Decisión: En a), el bateador es declarado out y la bola está viva; esto es considerado solo una bola fly; b) la bola está viva y no es considerada un infield fly ya que F4 no está en su posición defensiva normal, alrededor de 2B. [5.5.2 a) ii]; 5.1.26; **3.1.12**].

Jugada 7: El árbitro declara "Infield Fly", pero el viento lleva la bola a territorio foul donde cae y se queda, o es tocada primero por un defensor.

Decisión: La decisión del "Infield Fly" se anula al tratarse de una bola foul normal. [5.1.26; 5.1.20 **a) o c)**].

Jugada 8: R1 en 2B y R2 en 1B con un out. B4 batea una bola fly a F6. El árbitro inmediatamente declara "Infield Fly" y el bateador es declarado out. F7 entra y pide la bola. F6 se aparta y F7 deja caer la bola. Todos los corredores avanzan una base.

Decisión: B4 es declarado out por el "Infield Fly", y el avance de los corredores es legal. Una vez que se decide que un defensor de cuadro pudo haber atrapado la bola y esto fue declarado, aunque sea un exterior jugando en el cuadro, el "Infield Fly" permanece. [5.1.26; (5.5.2 a) v].

Jugada 9: R1 en 3B y R2 en 2B y R3 en 1B con un out. B4 batea un fly alto al cuadro y es declarado "Infield Fly". Ningún defensor atrapa la bola, que cae y rueda por la línea de 1B, donde toca a B4 corriendo a 1B sobre territorio bueno. F2 ahora recoge la bola y la tira a 3B para sacar a R1, que está fuera de la base cuando es tocado. ¿Esta es una jugada doble?

Decisión: Ya que el árbitro declaró Infield Fly, el estado de la bola no es conocido hasta que golpea a B4 en territorio bueno. La bola se convierte en muerta inmediatamente y, en consecuencia, no es posible declarar out a R1 en una jugada en 3B. B4 es declarado out y las bases quedan llenas. [5.1.26; 5.5.2 **a) v**; 5.1.30].

Jugada 10: Con un out, R1 está en 2B y R2 en 1B, cuando B4 batea un infield fly. Los corredores de base piensan que hay dos outs, y ambos corren tan pronto como la bola es bateada. F4 falla en atrapar el infield fly y ambos corredores cruzan home, al momento en que recoge la bola.

Decisión: B4 es out por batear un infield fly, pero las carreras son anotadas, ya que los corredores pueden avanzar a su propio riesgo. Ya que la bola no fue atrapada, ellos no tienen que esperar hasta que la bola fuese tocada primero. [5.1.26; 5.5.2 a) v].

Jugada 11: Bases llenas con un out. B4 batea un infield fly. Ningún árbitro declaró o hizo señal de un infield fly. La bola cayó en territorio bueno. Todos los corredores avanzaron una base y B4 alcanzó 1B quieto. El coach defensivo reclama que B4 debió ser declarado out por la regla del Infield fly.

Decisión: B4 es declarado out bajo la regla del "Infield Fly", aunque éste no fue declarado. Todos los corredores avanzan a su riesgo. [5.1.26; 5.5.2 a) v].

5.1.27 A Riesgo:

Jugada 1: R1 robando 2B, cuando B2 recibe la cuarta bola. R1 (a) se desliza más allá de 2B, o (b) después de alcanzar 2B, pisa fuera de la base hacia 3B. En ambos casos, R1 es tocado mientras está fuera de la base.

Decisión: En ambos casos, R1 es declarado out, ya que él estaba protegido hasta que alcanzara 2B. Al sobrepasar o correr más allá de la base pone a R1 en riesgo y es susceptible de ser eliminado. [5.1.27; 5.10.3 a) ii].

5.1.28 Base por Bolas Intencional

Jugada 1: Un lanzador informa al árbitro que quieren dar base por bolas intencional al siguiente bateador, y el árbitro envía al bateador a 1B.

Decisión: Legal. Una base por bolas intencional puede ser concedida cuando el bateador llega en cualquier turno a home o en cualquier momento mientras está al bate, sin importar la cuenta. [5.1.28; 5.11 a) i.2].

Nota: El lanzador, receptor o entrenador principal, pueden notificar al árbitro de home la base por bolas intencional al bateador [\[5.5.1 c\) ii\]](#).

Jugada 2: El coach del Equipo "A" grita desde el banquillo al lanzador para que dé una base por bolas intencional a B4 y F2 informa al árbitro de home que a B4 se le concede 1B. ¿Debe esperar el árbitro a que F1 lo pida?

Decisión: No, el árbitro puede notificar a B4 que vaya a 1B debido a la solicitud de F2. [5.1.28; 5.5.1 c) ii].

Jugada 3: Con R1 en 3B y un out, el Equipo "A" ha informado al árbitro que a B4 y a B5 se les dará base por bolas intencional.

Decisión: La notificación por el Equipo "A" deberá ser hecha individualmente (la segunda notificación no deberá ser hecha hasta que el primer bateador haya alcanzado 1B). Esto puede evitar que B4 vaya directamente a 2B sin tocar 1B. [5.1.28; 5.5.1 c) ii.2].

Jugada 4: Cuando B4 escucha que su compañero de equipo B5 va a recibir la base por bolas intencional también, va inmediatamente a 2B y no pisa 1B.

Decisión: Los árbitros no deben permitir que esto suceda. Cuando vea a B4 ir directamente a 2B, dígame que toque primero 1B. Si B4 insiste en ir directamente a 2B, no será aceptada apelación por no tocar las bases en orden. Es una bola muerta, así que el corredor tiene que tocar primero 1B y, después, conceder la segunda base intencional. [5.1.28; 5.5.1 c) ii.2].

Jugada 5: Corredor en 3B y el bateador tiene una cuenta de 3 bolas, 0 strikes. El entrenador del equipo defensivo grita al lanzador para que le dé base por bolas intencional al bateador. El bateador ya tiene una cuenta. ¿Se le puede dar una base por bolas intencional?

Decisión: Sí. Una base por bolas intencional puede ser dada en cualquier momento desde que un bateador comienza y termina su turno al bate, sin importar la cuenta. La bola es muerta y los corredores no pueden avanzar a menos que sean forzados. [5.1.28; 5.5.1 c) ii.1].

5.1.30 Interferencia

Jugada 1: R1 está en 1B con un out, cuando B3 conecta un fly a F4. R1 avanzando a 2B se para enfrente de F4, que está intentando atrapar la bola. R1 alza sus manos en la cara de F4, causando que al defensor se le caiga la bola.

Decisión: Aunque no hubo contacto físico entre R1 y F4, la acción de R1 de levantar sus manos impidió que F4 completara la jugada. Esto es una forma de interferencia. R1 es declarado out, la bola es muerta y a B3 se le concede la 1B. [5.1.30 a); 5.10.3 c) iii].

Jugada 2: R1 en 2B. B2 es ponchado y a F2 se le cae la bola. R1 avanza a 3B, pero B2 interfiere con el tiro de F2 a 1B.

Decisión: B2 es declarado out por interferencia. Bola muerta y R1 debe volver a 2B. [5.1.30 a); **5.5.2 b) iv**].

Jugada 3: R1 está en 2B con B2 bateando. R1 intenta robar 3B y F2 intenta sacar out al corredor. El tiro accidentalmente golpea el bate de B2 (**dentro del cajón de bateo**) que está en sus manos y rebota hacia el banquillo permitiendo a R1 avanzar a home y anotar.

Decisión: Esto no es interferencia ya que el acto del bateador no fue intencional. El avance es legal y la carrera vale. [5.1.30; 5.4.4 c) iv].

Jugada 4: R1 está en 1B, cuando B2 conecta un roletazo a F4. La bola le pega en el pecho a F4 y cuando se agacha para coger la bola, R1 choca con F4 en la línea de base.

Decisión: Esto es interferencia. La bola es muerta. [5.1.30 a); 5.10.3 c) iii].

Jugada 5: R1 está en 2B cuando B6 batea a F6. Mientras corre a 3B, R1 salta sobre la bola bateada para evitar ser golpeado. F6 pierde la bola justo detrás de la línea de base.

Decisión: El avance de R1 es legal. La bola está viva. [5.1.30 a); 5.10.3 c) iii; **5.10.4 a)**].

Jugada 6: R1 en 3B con un out. B5 batea a F6 que tira la bola a home cuando R1 se va a home. El receptor está sosteniendo la bola cuando R1 permanece de pie y deliberadamente, con gran fuerza, choca con F2.

Decisión: La bola está muerta y R1 es declarado out por la interferencia y expulsado del juego por el acto flagrante. A B5 se le concede 1B. Si R1 hubiese sido obstruido antes de la interferencia, la obstrucción habría sido anulada por la interferencia. [5.1.30 a); 5.10.3 c) ix].

Jugada 7: El recoge bates ha corrido al campo para retirar un bate, e interfiere con el intento de F2 de atrapar un tiro y hacer un out. El árbitro deberá declarar “out” por interferencia.

Decisión: El corredor *más cercano a home* es declarado out. Un miembro del equipo es cualquier persona autorizada a estar en el área de la banca, incluyendo los recoge bates, anotadores, médicos, etc. [5.1.30 a); 3.1.22; 5.0.3 c) viii].

Nota: *El corredor más cercano a home puede ser el bateador-corredor.*

Jugada 8: R1 esta en 3B con un out. B4 batea una bola fly en territorio fair, la cual F5 debería atrapar con poco esfuerzo. R1, en la salida, roza accidentalmente el brazo de F5. F5 atrapa la bola fácil. R1 regresa fácilmente a 3B.

Decisión: A juicio del árbitro la acción de R1 no fue intencional, y este contacto no interfirió con la oportunidad de F5 de hacer la jugada. B4 es declarado out por el fly y R1 se queda en 3B. [5.1.30; 5.10.3 c) iii & iv].

Nota: No todo contacto es interferencia. Un árbitro debe juzgar en el momento de la jugada. Analice toda la información para determinar el resultado de la jugada (esto no es una situación de bola muerta demorada). Si el jugador que fue tocado, por leve que sea, no hace la jugada, se deberá declarar INTERFERENCIA.

5.1.32 Obstrucción

Jugada 1: R1 en 3B sin outs. B2 batea una bola fly al jardín derecho, que es atrapada. Antes de que la bola alcance al defensor, a) F5 grita “vete” o b) el coach de la defensa en el banquillo de 3B grita “vete”. R1 deja 3B demasiado pronto y la defensa apela apropiadamente.

Decisión: R1 es declarado out en la apelación. Aunque esto es un acto de distracción, no hay sanción para un jugador defensivo o un coach que grita. El corredor deberá conocer la voz e instrucciones de su propio coach. [5.1.32 b); 5.10.3 a) vii; 1.1.1; 1.2.6 e) ii].

Jugada 2: F2 está de pie con un pie o los dos en frente de home y bajo la línea esperando el tiro desde de F7, cuando el corredor, viniendo desde 3B, corre hacia F2. F2 no tenía la bola cuando se produjo el contacto, pero estaba a punto de recibirla. El corredor no intentó deslizarse. Mientras el corredor está en el suelo, otro jugador defensivo toca al corredor.

Decisión: Esta es una obstrucción de F2 y se le deberá conceder home al corredor, porque F2 no tenía posesión de la bola. [5.1.32 b) i; 5.10.2].

Nota 1: Obstrucción ocurre cuando un defensor estorba a un corredor o bateador-corredor que está corriendo legalmente las bases. Para que una obstrucción ocurra, el corredor debe ver impedido su progreso. Esta es la clave para obstrucción. Los defensores hacen muchas cosas, pero no causan una obstrucción necesariamente. Por ejemplo, si el receptor está bloqueando home sin posesión de la bola y el corredor más cercano a home, está solo en 3B, no hay obstrucción. La obstrucción solo se produciría cuando el corredor se aproxima a home y el receptor bloquea el home sin la bola, y se impide el avance del corredor, que se ve forzado a deslizarse o rodear el home. El receptor tiene que dar al corredor acceso completo a todo el home, si el receptor no tiene la bola.

Si el corredor tiene total acceso a home y la bola y el corredor llegan al mismo tiempo, esto es un contacto accidental, la bola está viva, y el corredor debe tocar home para anotar una carrera. El contacto no fue intencional ni flagrante.

Nota 2: Si el defensor está en posesión de la bola, pero no en el acto de hacer una jugada sobre el bateador-corredor o el corredor, puede haber todavía una obstrucción. Si un corredor que avanza contacta con el cuerpo del defensor mientras éste alcanza la bola, y/o la bola en el guante no están en posición de tocar al corredor, se considera obstrucción.

Jugada 3: R1 en 1B está saliendo al robo de 2B y F2 tira a F4 en un intento de ponerle out. F4 bloquea la base y el árbitro declara “obstrucción”. La bola cae en el jardín derecho y R1 continúa avanzando a 2B, pero es declarado out.

Decisión: El árbitro deberá devolver a R1 a 1B **excepto si a juicio del árbitro podría haber llegado a 2B**. R1 no puede ser eliminado entre las bases donde fue obstruido. Si R1 alcanzó la 2B quieto, tendría que quedarse allí. [5.1.32 b) 1; 5.10.2 c) y d)].

Jugada 4: R2 es obstruido por un jugador defensivo cuando rodea 3B. R2 continúa hacia home e, intencionalmente, choca con F2 que está esperando con la bola en su poder.

Decisión: La bola es muerta. El corredor es “declarado out” y expulsado por chocar de forma deliberada con F2. La obstrucción es ignorada debido a la jugada de interferencia. [5.1.32 b); 5.10.3 c) ix].

Nota: Un corredor nunca debería ser declarado out entre 3B y home, **a menos que haya una apelación con bola muerta, por salir el corredor de la base antes que una bola de fly sea tocada por primera vez, o por una base no tocada, cuando la bola está muerta**. Sin embargo, la concesión debido a la obstrucción, no da derecho al corredor a infringir la regla del choque intencionado. En estas situaciones, la regla de interferencia prevalece sobre la regla de obstrucción.

Jugada 5: R2 es obstruido por un jugador defensivo cuando R2 dobla por 3B. R2 continúa hacia home y, deliberadamente, choca con F2, que está bloqueando home y aún no ha recibido la bola.

Decisión: Tan pronto como R2 choca deliberadamente con F2, la bola es muerta y el árbitro expulsa a R2. Como F2 es culpable de la obstrucción, la carrera de R2 cuenta. [5.1.32 b); 5.10.3 c) ix; 3.5.1 c) ii].

Nota: El árbitro puede premiar a otros corredores con la base o bases que considere que podrían haber alcanzado de no ocurrir la obstrucción.

5.1.35 Sobre-Deslizamiento

Jugada 1: (a) El bateador-corredor se pasa al deslizarse en 1B, o (b) un corredor regresando a 1B se pasa deslizándose después de un intento a avanzar a 2B. En ambos casos, son tocados con la bola mientras están fuera de la base.

Decisión: En (a) el corredor es quieto y en (b) es declarado out. [5.1.35; 5.10.3 a) ii].

Jugada 2: R1 se desliza en 2B. Después de tocar la base pierde contacto porque (a) la base se suelta de su posición, o (b) su pie resbala fuera de la base.

Decisión: En (a) R1 es quieto porque una base suelta es considerada haber seguido al corredor. [5.1.35; 5.10.4 n]. En (b) R1 se pasa la base. Si es tocado es declarado out por no estar en contacto con la base. [5.1.35; 5.10.3 a) ii].

5.1.36 Tiro Descontrolado

Jugada 1: B1 batea la bola hacia F6 que fildea y tira a F3. La bola va alta y rebota del guante de F3 hacia el dugout.

Decisión: Esto es considerado como un “ tiro descontrolado ” y la bola es declarada muerta cuando sale de los límites del terreno de juego y entra al dugout. Se le concede a B1 dos bases, desde la última base tocada legalmente al momento del tiro. [5.1.36; 5.11 b) ii].

5.1.41 Jugada Squeeze – Squeeze Play

Jugada 1: R1 en 3B y **B3** al bate con una cuenta de 1-1. En el siguiente lanzamiento **B3** se coloca para un toque cuando R1 sale hacia home. F2 viendo que R1 está viniendo por la línea, pisa en frente de **B3** para atrapar la bola y eliminar a R1.

Decisión: A R1 le es concedido home y anota, y a **B3** le es concedida 1B. F2 hizo una obstrucción al ponerse en o frente a home sin la bola. [4.3.4 b) y Efecto; 5.1.41; 5.5.1 d) Efecto; 5.11 a) i 3].

5.1.43 Zona de Strike

Jugada 1: Durante un lanzamiento legal, ¿debe pasar la bola completa por la zona de strike para ser declarada strike?

Decisión: No. Es un strike cuando cualquier parte de la bola, en un lanzamiento legal, entra *el espacio sobre cualquier parte del home entre la parte inferior del esternón del bateador y la parte inferior de la rótula del bateador cuando éste adopta su posición natural de bateo*. El árbitro debe determinar la zona de strike de acuerdo a la posición natural del bateador, cuando le tira a un lanzamiento. [5.1.43; 5.4.3 c) i].

Jugada 2: Con las bases llenas y la carrera ganadora en 3B, un bateador va a home y se agacha exageradamente, esperando obtener una base por bolas. El primer lanzamiento va sobre la cabeza del bateador, pero el árbitro declara strike. ¿Cómo justifica el árbitro la decisión?

Decisión: Los árbitros deben usar su juicio en estas decisiones. Si esa no es la posición normal del jugador y está siendo usada como un truco, el árbitro deberá declarar un strike si el lanzamiento, a su juicio, está en la zona normal de strike del bateador. (5.1.41).

5.1.44 Toque/ Etiqueta

Jugada 1: R1 en 1B sin outs. B3 batea la bola a F4 que (a) toca a R1 con la mano desnuda, pero tiene la bola en su otra mano dentro del guante, o (b) alcanza a tocar segunda base con la mano desnuda, mientras la bola está en la mano que tiene el guante, antes que el corredor haya alcanzado 2B.

Decisión: El corredor es quieto en (a) y declarado out en (b) [5.1.44; 5.10.3 a) ii y iii].

Jugada 2: B1 conecta un roletazo a F3 que atrapa la bola y corre por la línea de base y toca a B1, pero (a) hace malabares o (b) deja caer la bola.

Decisión: Esto no es un toque legal. En ambas situaciones B1 es quieto. [5.1.44 a)].

Jugada 3: F3 fildea la bola cerca del círculo del lanzador, y se tira sobre B1 mientras corre a 1B. F3 solo consigue tocar a B1 con la bola en la mano desnuda.

Decisión: Tocar con la bola en la mano desnuda es un toque legal, siempre y cuando la bola esté controlada. B1 es declarado out. [5.1.44; 5.10.3 a) ii].

5.1.48 Bola Caída

Jugada 1: B3 batea una línea baja hacia F5 que se lanza hacia adelante en un intento de atrapar la bola. La bola toca el suelo y va directamente al guante extendido de F5. La bola apenas sale del suelo antes de entrar en el guante.

Decisión: Esta es una "bola caída" y no una atrapada. Para que B3 sea declarado out, F5 debería haber tirado a F3 antes de que B3 alcanzara 1B. [5.1.46; Apéndice 5: Árbitros B.k].

5.1.52 Tiro Descontrolado

Jugada 1: R1 en 1B. F2 en la devolución de la bola a F1, tira la bola de forma descontrolada hacia el jardín central, entonces R1 avanza quieto a 2B.

Decisión: La bola permanece viva, ya que el **tiro descontrolado** no fue fuera del campo. El avance es legal. [5.1.50; **2.1.16**].

5.2 Conferencia Ofensiva Cargada

Jugada 1: El coach de 3B solicita tiempo para hablar con el bateador. Durante esta suspensión, un representante de la defensa habla con un defensor.

- Decisión: El equipo que pidió tiempo (ofensivo) es cargado con una conferencia. [5.1.10; 5.2 b) y Efecto 5.2 b)].
- Jugada 2: El coach de 3B pide tiempo para hablar con el bateador. Después, en la misma entrada, el entrenador principal del equipo ofensivo pide tiempo para hablar con el coach de 3B.
- Decisión: El árbitro de home no debe aceptar esta petición porque sería la segunda conferencia ofensiva en la misma entrada. [5.1.10; 5.2 b) y Efecto 5.2 b)].
- Jugada 3: En la parte alta de la 3ª entrada, el coach del equipo ofensivo realiza una conferencia con un bateador. En la parte baja de la entrada, el mismo coach (ahora en defensa) pide “tiempo” para hablar con su lanzador. ¿Esto será permitido, o ya han hecho sus conferencias para esta entrada?
- Decisión: Al equipo se le permite una conferencia ofensiva por entrada y hasta tres conferencias defensivas en siete entradas (las tres pueden ser usadas en una entrada). Ambas conferencias deberán ser permitidas, a menos que la defensa ya tuvo las tres, y entonces el lanzador tendría que ser retirado de la posición de lanzar. [5.1.10; 4.2.1 a); 5.2 b)].
- Jugada 4: El coach de 3B solicita y le es concedido “tiempo” para hablar con el coach de 1B.
- Decisión: Esta es una conferencia ofensiva cargada. Una conferencia ofensiva cargada incluye conversaciones entre el bateador, corredor, bateador en espera y los coaches entre ellos. [5.1.10; 5.2 b)].
- Jugada 5: El coach de la ofensiva ya ha sido cargado con una conferencia ofensiva. Más tarde, en la misma entrada, el coach defensivo pide “tiempo” para una conferencia con el lanzador. Durante la conferencia defensiva, el coach de la ofensiva entra al campo a hablar con uno de los corredores. El coach de la ofensiva sale (a) antes, (b) al mismo tiempo, o (c) inmediatamente después de que termina la conferencia defensiva.
- Decisión: En todas estas situaciones el árbitro no deberá cargar al coach de la ofensiva con una conferencia. [5.1.10; 5.2 a)].
- Jugada 6: Un coach del equipo ofensivo pide y le es concedido “tiempo” para hablar con R1 en 2B. En la misma entrada B4 le tira a dos lanzamientos altos, y el coach insiste en otro “tiempo” para calmar a B4.
- Decisión: El coach, una vez terminada la charla con B4, debe ser expulsado de juego. [5.1.10; 5.2 b) y Efecto].
- Jugada 7: En la parte baja de la 2ª entrada se le concede “tiempo” al bateador para ir a hablar con el coach de 3B. Después de la conferencia, el árbitro de home informa al coach que “esta es su única conferencia ofensiva en este inning”. Después, en la misma entrada, un corredor pide tiempo al árbitro de home para consultar con el coach de 1B.

Decisión: El árbitro debe recordar al coach de 1B que ya ha hecho una conferencia ofensiva en esta entrada, y que tendría que dejar el juego si tiene otra conferencia. Si el coach insiste en la conferencia, al terminarla será expulsado. [5.1.10; 5.2 b) y Efecto].

Jugada 8: Smith, que es lanzador del equipo "A", batea un sencillo a F7. El coach solicita y le es otorgado "tiempo" y habla con Smith, cuando él se está poniendo su chaqueta de calentamiento. El árbitro informa al coach que esto es una conferencia cargada.

Decisión: Esto no es una conferencia cargada. No se debe cargar una conferencia ofensiva cuando un lanzador se está poniendo una chaqueta de calentamiento mientras está en la base. [5.1.10; 5.2 a)].

5.3 El Bateador Prevenido

Jugada 1: Al comienzo de una entrada el bateador abridor y el bateador prevenido o en espera están cerca del home practicando swings cuando el lanzador está calentando. ¿Qué debe hacer el árbitro?

Decisión: El árbitro debe decirle al bateador abridor que se ponga en el círculo del bateador prevenido y al otro bateador que vaya al banquillo, hasta que él llame a home al bateador abridor. [5.1.33; 5.3 a)].

Jugada 2: El bateador prevenido solicita que se le permita estar en el círculo del bateador prevenido del otro equipo porque quiere hacerlo.

Decisión: El bateador prevenido solo puede usar el círculo de espera del otro equipo si éste no se pone en el lado abierto del bateador. [5.1.33; 5.3 c) i].

Jugada 3: El bateador prevenido lleva tres bates al círculo de espera y hace prácticas de swing con los tres mientras está calentando.

Decisión: El árbitro debe indicar al bateador prevenido que solo puede tener dos bates legales (o un bate de calentamiento y un bate legal), y ambos deben estar bajo su control en todo momento. [5.1.33; 5.3 c) iii].

Jugada 4: Antes del juego, el árbitro descubre un bate de calentamiento ilegal, en el banquillo. El bate es retirado del juego y el entrenador es informado adecuadamente. Durante el juego, el árbitro ve que un jugador del equipo está usando el bate ilegal de calentamiento que fue previamente retirado.

Decisión: El jugador que usa el bate es expulsado del juego. [5.1.33; Efecto 5.3 c) iii].

Jugada 5: El bateador prevenido puede dejar el círculo de espera para ser coach en home de un corredor avanzando, siempre y cuando no interfiera con una jugada que está siendo hecha sobre el corredor.

Decisión: Cierto. Hay coaches en 1B y 3B, pero no en home. El bateador prevenido puede hacer señas al corredor para que se deslice o se pare. Si interfiere de cualquier forma con

una jugada sobre el corredor, el corredor más cercano a home debe ser eliminado. [5.1.33; 5.3 c) iv 2; **5.3 c) vj**].

Jugada 6: R1 en 2B y R2 en 1B. Una bola lanzada, se le escapa a F2 y rueda cerca del bateador en espera, que permanece en el círculo de espera. Antes que R2 llegue a 2B, F2 tira a 2B en un intento de eliminar a R2 y golpea el bateador en el círculo de espera, que todavía se encuentra allí. El corredor alcanza 2B y 3B quieto.

Decisión: Esto es una interferencia del bateador prevenido. La bola es muerta, R1 es out y R2 debe regresar a 1B. Cuando el bateador prevenido interfiere, sea intencional o no, con una oportunidad de un jugador defensivo de hacer una jugada sobre un corredor, el corredor más cercano a home (al momento de la interferencia) es out. [5.1.33; 5.3 c) v y Efecto; 5.10.3 c) xi].

Jugada 7: El bateador prevenido ve un elevado foul ir en dirección al círculo de espera donde él está. Hay un bate en el suelo y otro en sus manos cuando se aparta del camino de F2 que intenta atrapar la bola. F2 tropieza con el bate en el suelo y no puede atrapar la bola.

Decisión: El árbitro deberá cantar interferencia del bateador prevenido y eliminar al bateador-corredor. La bola es muerta, y todos los corredores deben regresar a la base que ocupaban al momento del lanzamiento. [5.1.33; 5.3 c) v y Efecto; **5.5.2 b) ix**].

5.4.1 Orden al Bate

Jugada 1: B7 batea en lugar de B5. Con una cuenta de 3-2 en B7, es descubierta la infracción al bate por (a) B5, (b) el entrenador defensivo, o (c) el entrenador del equipo ofensivo.

Decisión: En todos los casos no hay sanción, ya que ha sido descubierto antes de que B7 complete su turno al bate. B5 simplemente toma el lugar de B7 y asume la cuenta de 3-2. [5.1.6; 5.4.1 d); Efecto 5.4.1 a) i].

Jugada 2: Con R1 en 2B y dos outs, B5 va al bate en lugar de B4. En el primer lanzamiento, un strike, R1 roba 3B y llega a salvo. La defensa ahora apela al árbitro el bateador fuera de turno.

Decisión: B4 se pone al bate y asume la cuenta de un strike. R1 permanece en 3B. Cualquier base avanzada mientras el bateador incorrecto está al bate es legal, esto incluye pasbol o lanzamientos descontrolados. [5.1.6; 5.4.1 d); Efecto 5.4.1 a) i y ii].

Jugada 3: R1 en 1B sin outs. B3 batea en lugar de B2 y batea para una jugada de elección del defensor, eliminando a R1 en 2B. La defensa apela el bateador fuera de turno.

Decisión: La eliminación de R1 permanece. B2, que debió haber bateado es declarado out. B3 es retirado de 1B y es el próximo bateador. [5.1.6; 5.4.1 d); Efecto 5.4.1 b) i y ii].

Jugada 4: El orden al bate es B1, B2, B3, B4, B5. B3 batea en lugar de B1 y la infracción no es descubierta hasta después de un lanzamiento a B4. ¿El bateador legal es B2 o B4?

- Decisión: B4, ya que su nombre sigue a B3. Ni B1 ni B2 pueden batear legalmente hasta que vuelva a llegar su turno. [5.1.6; 5.4.1 d); Efecto 5.4.1 c) i a v].
- Jugada 5: R1 en 1B con un out, cuando B3 batea fuera de turno en lugar de B2. B3 batea para un doble play, y tanto R1 como B3 son eliminados forzados. El entrenador de la ofensiva ahora apela que B3 bateó fuera de turno.
- Decisión: La apelación no es permitida y ambas eliminaciones permanecen. El equipo ofensivo no puede hacer una apelación. **Cualquier eliminación permanece.** El bateador en la siguiente entrada será B4. [5.1.6; 5.4.1 d); Efecto 5.4.1 b) ii y iii; 1.1.1].
Nota: Si el equipo defensivo escucha a la ofensiva, podría hacer una apelación. Sin embargo, ya que tanto R1 y B3 fueron eliminados, no habría ningún cambio en la decisión.
- Jugada 6: Parte alta de la 3ª entrada, B2 en 1B con dos outs. B4 batea a F6, que tira a 2B para el out forzado a B2 (tercer out), pero B4 llega quieto a 1B. Antes que la defensa deje el campo, apelan que B3 debió haber bateado. El árbitro comprueba el orden al bate y ve que B3 debió haber bateado.
- Decisión: B2 es el tercer out. La defensa opta por apelar el bateo fuera de orden de B4. [1.2.5 d)] no permite que se pida que B3 sea un out adicional por batear fuera de orden. Sin embargo, [Efecto 5.4.1 b) vi) a] permite que se haga una apelación para que se restablezca el orden al bate. Esto no implica que B3 sea eliminado. Restablecer el orden al bate significa que B4 será el primer bateador de la 4ª entrada. [5.1.6; 5.4.1 d); Efecto 5.4.1 b) ii y vi].
- Jugada 7: R1 está en 2B con dos outs. B4 batea una bola fly, que F6 podría atrapar con poco esfuerzo. R1 avanzando a 3B choca con F6, que logra atrapar la bola. ¿Quién es el primer bateador en la siguiente entrada?
- Decisión: Se declara interferencia de R1 y es el tercer out. El hecho de que F6 atrapó la bola es ignorado y a B4 le es concedida 1B. Por tanto, B4 ha completado su turno al bate y B5 abrirá el turno al bate de la siguiente entrada. [5.1.6; 5.4.1b); 5.10.3 c) iii].
Nota: No todo contacto es interferencia. El árbitro debe observar las acciones y reacciones de la ofensiva y de la defensa. Después de dudar, para reunir toda la información, el árbitro debe hacer un juicio en el momento de la jugada y decidir. Si hay interferencia, no puede esperar a ver si F6 completa la captura.
- Jugada 8: R1 está en 3B con dos outs. B4 batea una bola fly foul que F2 debería atrapar con poco esfuerzo. R1 avanzando a home choca con F2, que aun así logra completar la atrapada. ¿Quién es el primer bateador la próxima entrada?
- Decisión: Se declara Interferencia de R1 y es el tercer out. Como esta es una bola foul fly y la interferencia ocurrió antes de la atrapada, B4 no ha completado su turno al bate. Como R1 fue el tercer out, B4 abrirá bateando la siguiente entrada [5.1.6; 5.4.1 c); 5.10.3 c) iv; **5.1.20 h)**].

- Jugada 9: B4 batea fuera de turno en lugar de B1 y conecta un triple sin ningún out. No hay ninguna apelación. B2 es puesto out por tres strikes. B3 base por bolas. Como B4 está en bases, ¿Debe ser B5 el próximo bateador?
- Decisión: Sí. Aunque B4 debería ser el próximo bateador (está después de B3 en la alineación), no puede ser sacado de 3B. No hay sanción. [5.1.6; **5.4.1 b) y d)**; Efecto 5.4.1 d)].
- Jugada 10: Es el turno al bate de B3, pero va B4 al bate y batea un doble. B5 viene al bate y F1 comete un "lanzamiento ilegal" sin que un lanzamiento haya sido lanzado. La defensa apela el bateador fuera de turno.
- Decisión: No se puede hacer una apelación después de un lanzamiento (legal o ilegal). [5.1.6; Efecto 5.4.1 c) i].
- Jugada 11: El equipo "A" está detrás en la 6ª entrada con B6 en 1B y un out. B9 viene al bate, y batea para una doble jugada para el segundo y tercer out. En la 7ª entrada, ¿el equipo "A" comenzaría con B8 o B1?
- Decisión: Como no se hizo apelación por bateador fuera de turno, B1 es el bateador correcto. Nota: Si un jugador defensivo apela, antes de cruzar la línea de foul camino al banquillo, que B9 bateó fuera de turno, y el árbitro verifica que el bateador debería haber sido B7, entonces B8 iniciará la 7ª entrada. No se anotan outs adicionales. Esta apelación obliga a que el Equipo "A" vuelva al orden de bateo correcto. [5.1.6; Efecto 5.4.1 b) vi; 1.2.6 d)].
- Jugada 12: Roberts en 1B con dos outs y Williams al bate con una cuenta de 2 strikes. Roberts roba en el siguiente lanzamiento (declarada bola) y es puesto out deslizándose en 2B. Cuando el equipo viene a batear en la próxima entrada, Williams entra al cajón de bateo. La defensa apela que Williams debería tener una cuenta de 1 bolas y 2 strikes (la cuenta que había cuando Roberts fue eliminado).
- Decisión: La defensa está equivocada. Williams es el bateador inicial y el conteo previo es cancelado. Él no completó su turno al bate en la entrada anterior. [5.1.6; 5.4.1 c)].
- Jugada 13: Ningún out. Turno al bate de B3, pero B4 viene al bate y conecta un fly out a F3. El equipo a la defensa apela que B4 bateó fuera de turno y que B3 era el bateador correcto.
- Decisión: El árbitro declara out a B3 en la apelación. B4 es el próximo bateador programado, pero como B4 fue puesto out en la jugada, el out permanece y B5 es el bateador correcto. B4 no batea de nuevo hasta que el resto en el orden al bate complete su turno al bate. [5.1.6; 5.4.1 d)]; Efecto 5.4.1 b) de i a iv].

5.4.2 Requisitos de Bateo

- Jugada 1: El árbitro ve que B1 tiene un pie ligeramente fuera de la línea del cajón de bateo, cuando toma su posición para recibir el lanzamiento.

Decisión: No hay sanción. Sin embargo, el árbitro debe prevenir que F1 lance e indicar a B1 que ponga ambos pies completamente dentro de las líneas del cajón de bateo y, después, indicar de nuevo "Juego". [5.4.2 d)].

5.4.3 Bolas y Strikes

Jugada 1: R1 está en 1B sin outs y B2 está bateando con una cuenta de 1-1. Durante el lanzamiento de F1, B2 se coloca hacia el lanzador en una posición de toque. El lanzamiento es alto y fuera de la zona de strike y B2 mantiene el bate dentro de la zona de strike.

Decisión: El lanzamiento es una bola y B2 continua al bate con una cuenta de 2 bolas y 1 strike. [5.4.3 a) i].

Nota: El acto de B2 de solo sostener el bate en la zona de strike, no es considerado un intento de tirarle al lanzamiento. Para que sea strike en esta situación, B2 debe mover su bate hacia la bola, cuando la bola esté sobre o cerca de home.

Jugada 2: El lanzador y el receptor están listos, **y el árbitro ha cantado juego**. Sin embargo, el bateador está fuera del cajón de bateo mirando al coach mandar la seña. Después de 9 segundos, el árbitro **pide de nuevo al bateador que entre el cajón de bateo**. El bateador continúa mirando al coach, y el árbitro declara un strike. No se ha hecho lanzamiento.

Decisión: El árbitro acierta. El bateador tiene que tomar su posición en el cajón de bateo dentro de los 10 segundos después que el árbitro declare "Juego", o un strike será declarado. [1.1.7; 5.4.2 b); 5.4.3 d) v].

Jugada 3: El primer bateador (a) borra intencionalmente las líneas del cajón de bateo y (b) la próxima vez que B1 va a home, borra de nuevo las líneas del cajón del bateador.

Decisión: En (a) un strike será cantado al bateador sin que se haga un lanzamiento y en (b) B1 es expulsado del juego. [5.4.2 c); 5.4.3 d) vi 1 y 3].

Jugada 4: Después de la reunión de entrenadores en home antes del juego, el entrenador del Equipo "A" borra intencionalmente la línea frontal del cajón del bateador.

Decisión: Es ilegal que un jugador o entrenador de cualquier equipo borre intencionalmente las líneas del cajón de bateo. El primer bateador de la entrada tendrá una cuenta de un strike sin que se haga un lanzamiento. [5.4.2 c); 5.4.3 d) vi 2].

Jugada 5: ¿Es necesario que toda la bola, cuando se lanza legalmente y a la que no se le tira, y antes de que toque el suelo, pase a través de la zona de strike del bateador para que se considere strike?

Decisión: No. Es un strike cuando cualquier parte de la bola lanzada legalmente entra a la zona de strike, siempre que la parte superior de la bola esté a la altura o por debajo del esternón, o la parte inferior de la bola esté a la altura o por encima de las rodillas. [5.4.3 c) i; 5.1.43].

- Jugada 6:** A F1 se le resbala la bola de la mano en su movimiento hacia adelante. La bola bota por el suelo hacia B1, que hace swing. ¿Cuál es la decisión?
- Decisión:** Esto es un strike. La bola está viva y los corredores pueden avanzar. [5.4.3 c) ii].
Nota: Desde que la bola golpeó el suelo, se considera una bola caída y si es el tercer strike, el bateador podría avanzar a 1B. Por el suelo, hacia el bateador, significa delante de una línea imaginaria trazada a través de la goma de lanzar de 1B a 3B. Si el bateador estaba fuera del cajón de bateo e hizo contacto, B1 sería out. Sin embargo, si solo le tira y no hay contacto fuera del cajón, es solo un strike. [5.1.48 d)].
- Jugada 7:** Sin outs ni corredores en base, el bateador tiene una cuenta de 2 bolas - 2 strikes. El siguiente lanzamiento toca el suelo frente a home y rebota a la zona de strike. El bateador le tira al lanzamiento y F2 atrapa la bola tras el primer rebote. El bateador corre a 1B mientras F2 sostiene la bola.
- Decisión:** Legal. El bateador no es out. Esto se considera un tercer strike caído, y el bateador tiene derecho a 1B si llega quieto. [5.4.3 c) ii; 5.5.1 b)].
- Jugada 8:** El árbitro de home juzga que el bateador le ha tirado a una bola lanzada. El bateador solicita al árbitro de home chequear con el árbitro de base.
- Decisión:** La apelación del bateador no será permitida. [5.4.3 c) ii)].
Nota: Un chequeo de swing es permitido solamente en una decisión de bola. La solicitud debe ser hecha por un miembro del equipo defensivo.
- Jugada 9:** El bateador batea una bola lanzada, no más alto que su cabeza, que va directamente del bate al guante del receptor y es atrapada.
- Decisión:** Esto es un foul tip. La bola lanzada es un strike y la bola está viva. [5.4.3 c) iii)].
- Jugada 10:** B1 le tira al lanzamiento, falla y la bola golpea su brazo.
- Decisión:** Es un strike. Bola muerta y no se concede la base. [5.4.3 d) ii)].
- Jugada 11:** R1 en 1B. B7 sin cuenta se inclina sobre home en el lanzamiento. El lanzamiento, que está en la zona de strike, golpea la manga del uniforme de B7 y se aleja del receptor. R1 avanza a 2B.
- Decisión:** Esto es un strike a B7. Como la bola golpea a B7 es muerta, y R1 regresa a 1B. [5.4.3 d) i)].
- Jugada 12:** El lanzador lanza un cambio y el bateador le tira y no toca la bola, pero tiene tiempo para cargar de nuevo y tirarle a la bola, haciendo contacto la segunda vez con la bola que sale buena o foul.
- Decisión:** Un strike es cantado en el primer intento que le tira y falla. Si es el tercer strike, el bateador es out. En el segundo intento la bola es muerta independientemente de si hace o no contacto. Los corredores vuelven a la última base tocada al momento del lanzamiento. [5.4.3 c) ii)].

Nota: como el primer intento es un strike y el bateador no tiene ya derecho a batear la bola lanzada, no se puede dar ventaja al corredor, y se tiene que declarar bola muerta.

Jugada 13: Bateador con dos strikes. El bateador le tira al siguiente lanzamiento y falla. Sin embargo, en el movimiento hacia atrás, la bola accidentalmente golpea el bate y rueda hacia buena o foul.

Decisión: Un strike es cantado en el intento que tira y falla. Como es el tercer strike, el bateador es out. En el contacto con la bola en el swing hacia atrás, la bola es muerta. Los corredores regresan a la última base tocada en el momento del lanzamiento. [5.4.3 c) ii].

Nota: como el primer intento es un strike y el bateador no tiene ya derecho a batear la bola lanzada, no se puede dar ventaja al corredor, y se tiene que declarar bola muerta.

Jugada 14: B1 tiene una cuenta de 2 bolas y 2 strikes. El lanzador lanza la bola y el bateador (a) intenta evitar el lanzamiento, que golpea los dedos de B1, o (b) le tira al lanzamiento y la bola golpea los dedos de B1.

Decisión: En (a) el bateador ha sido golpeado por un lanzamiento y tiene derecho a la primera base. Las manos no son parte del bate [5.5.1 f)]. En (b) las manos no son parte del bate, pero como el bateador intentó batear el lanzamiento, que golpeó primero sus dedos, el lanzamiento se declara como strike, la bola es muerta, y el bateador es out por el tercer strike. [5.4.3 d) ii; 5.4.4 b) i].

Jugada 15: A B1 se le canta strike uno. El bateador pisa fuera del cajón de bateo con ambos pies para tomar la señal, pero vuelve con un pie antes que el lanzador tenga la bola en el círculo, con el receptor preparado. El coach del otro equipo pide al árbitro que declare un strike al bateador. A juicio del árbitro no hay demora en el juego.

Decisión: El árbitro rechaza correctamente declarar un strike porque, a su juicio, B1 no causó demora en el juego. [5.4.3 d) vii; 5.4.2 e)].

Jugada 16: A B1 se le canta strike uno. El bateador pisa fuera del cajón de bateo con ambos pies para tomar una señal. El lanzador tiene la bola en la goma de lanzar y el receptor está listo. El bateador no regresa aún al cajón de bateo. A juicio del árbitro, hubo una demora en el juego.

Decisión: El árbitro debe declarar TIEMPO y cantar un strike adicional al bateador. [5.4.3 d) vii; 5.4.2 e)].

Jugada 17: B1 le tira al primer lanzamiento, el cual golpea su mano y el bate a la vez.

Decisión: La mano no es parte del bate. Cuando la bola golpea la mano, se declara un strike y la bola es muerta. B1 es out si es el tercer strike. [5.4.3 d) ii; 5.4.4 b) i].

Jugada 18: B1 borra la línea del cajón de bateo, antes de su turno al bate, y después de que el árbitro ha puesto la bola en juego para un lanzamiento.

- Decisión: El árbitro de home debe declarar inmediatamente bola muerta, sumar un strike al bateador y advertirle al bateador de que, si lo hace de nuevo, será expulsado del juego. [5.4.3 d) vi 1; 5.4.2 c)].
- Jugada 19: En juego de Campeonato Mundial, donde se usa el reloj de veinte (20) segundos, B6 sale del cajón de bateo para tomar una señal del coach de base y retrasa el juego.
- Decisión: La bola es muerta y el árbitro cantará un strike. [11.17 Código Técnico y de Competiciones WBSC].
- Jugada 20: El receptor pide al árbitro que chequee el intento de swing del bateador. El árbitro de home le pregunta al árbitro de 1B mientras que el corredor de 1ª va a 2ª base.
- Decisión: El juego continúa. Una solicitud de chequeo de swing es una apelación de bola viva. La bola es viva y los corredores pueden avanzar. El árbitro debería haber esperado hasta que toda jugada haya terminado, antes de hacer el chequeo de swing. Sin embargo, el receptor es responsable de estar al tanto de los corredores que intentan avanzar. [5.4.3 a) i; 5.4.3 c) ii; 1.2.6 b) ii; Apéndice 5 A j)].

5.4.4 El Bateador es Out

- Jugada 1: R1 en 1B con un out. B3 tiene dos strikes, le tira al siguiente lanzamiento y golpea la bola con sus manos sobre el bate. La bola va directamente a F1 que tira a 2B para un doble play, con B3 que ha salido corriendo al golpear la bola.
- Decisión: La bola es muerta cuando golpea la mano en el bate y un tercer strike es declarado al bateador. R1 regresa a 1B por la bola muerta. [5.4.4. b) i; 5.4.3 d) i)].
- Jugada 2: B1 batea la bola lanzada con un bate alterado y alcanza 1B. B2 viene al bate y es descubierto que está en el cajón de bateo con el mismo bate. Entonces se supo que B1 usó el mismo bate.
- Decisión: B2 es eliminado y expulsado del juego por entrar al cajón con un bate alterado. La bola es muerta. El bate debe ser retirado del juego. [5.4.4 b) iii].
Nota: Cuando el bateador pisa el cajón con el bate alterado, se considera una jugada y es out y expulsado. En este caso no declaramos out al bateador-corredor porque ha sido hecha una jugada (similar a un lanzamiento al siguiente bateador). Si F2 o el árbitro ven esto en el campo, antes de que el bateador entre al cajón, entonces el bateador corredor sería eliminado y expulsado.
- Jugada 3: B6 tiene un bate alterado que es descubierto por el árbitro (a) antes que B6 entre al cajón de bateo o, b) después que B6 entra al cajón de bateo.
- Decisión: En a) no hay sanción, pero el bate es retirado del juego. En b) B6 es **out** y expulsado del juego. [5.4.4 b) iii].
- Jugada 4: R1 en 1B. B2 batea la bola con un bate de 35 pulgadas. R1 es **out** en 2B, pero B2 llega quieto a 1B. El árbitro ve que el bate es "ilegal".

- Decisión: B2 es out por el bate “ilegal” y la bola es declarada “muerta”. R1 regresa a 1B. [5.4.4 b) iii, 5.1.23 c)].
- Jugada 5: B1 entra al cajón de bateo con un bate que no tiene cinta adhesiva de seguridad en el mango.
- Decisión: La bola es muerta y B1 es out por entrar al cajón con un bate ilegal. [5.4.4 b) iii].
- Jugada 6: B1 intenta un toque de arrastre o un bateo timonero (slap hit). El primer paso del bateador fue fuera del cajón de bateo cuando la bola contacta el bate, que ya no está en sus manos.
- Decisión: La bola es muerta. B1 es out por una bola bateada ilegalmente. [5.4.4 b) iv; 5.1.23 a)].
- Jugada 7: B1 está claramente dentro de las líneas del cajón de bateo al comienzo del lanzamiento. Cuando B1 contacta la bola, parte de su pie está fuera de las líneas, pero no tocando home.
- Decisión: Legal. Se cumplieron todos los requisitos al comienzo del lanzamiento. Para ser out, el pie debe estar (a) completamente fuera de las líneas y en el suelo, o (b) tocando home cuando hace contacto con la bola. [5.4.4 b) iv].
- Jugada 8: El bateador le tira y batea un roletazo a F5. a) El bateador deja caer el bate y luego la bola rueda hacia el bate; b) F5 fildeando la bola pisa el bate; c) el bate se rompe y una parte golpea la bola o a un defensor.
- Decisión: a) La bola está en juego y deberá ser declarada buena o foul, según donde la bola se detenga, o si es tocada antes por un defensor. [5.4.4 b) vii 2)].
 Nota: En cambio, si el bate golpea la bola, se declara interferencia.
 b) Esto no es considerado interferencia, la jugada solo continua. Es una jugada legal soltar el bate y éste pasa a ser parte del terreno. [2.1.14].
 c) Un bate quebrado no es resultado de una acción del bateador, así que el bateador no ha cometido interferencia. El bateador NO es out y la jugada continúa.
 Nota: Si en a) y en b) el bate no es dejado caer, sino tirado y, en opinión del árbitro, éste interfirió con la bola o el defensor, entonces se deberá declarar interferencia.
- Jugada 9: B1 batea un roletazo que rueda en frente de home. La bola no es tocada y rueda contra el bate de B1, que está en territorio bueno. ¿Esto se considera batear la bola ilegalmente por segunda vez? ¿B1 es out? ¿Qué sucede si después la bola rueda sin ser tocada a territorio foul?
- Decisión: Como la bola bateada rueda contra un bate que está en territorio bueno, la bola está viva y en juego y nadie es out. Si la bola bateada, sin ser tocada, rodó contra el bate en territorio bueno y luego queda en territorio foul, esta es una bola foul. [5.4.4b) vii 2)].
- Jugada 10: B1 toca la bola hacia territorio bueno cerca de la línea de foul de 1B. Mientras está corriendo a 1B deja caer el bate y desvía la bola que está parada lejos de F3.

- Decisión:** B1 es out por golpear la bola una segunda vez sobre territorio bueno. En este caso, un bate en movimiento ha golpeado una bola parada. Cuando el bate está en movimiento, se considera que sigue bajo el control de B1. [5.4.4 b) vii].
- Jugada 11:** B1 tiene una cuenta de 2 strikes. Mientras F1 está fuera de la goma de lanzar, B1 cruza home hacia el cajón de bateo del lado opuesto. ¿Hay sanción por esta acción?
- Decisión:** No. B1 no puede cruzar el home, hacia el otro cajón de bateo, solo cuando F1 está en posición listo para lanzar, en frente del receptor. [5.4.4 b) vi].
- Jugada 12:** B2 entra al cajón de bateo por el lado izquierdo, se coloca y el árbitro señala a F1 que lance. B2 cambia al cajón de bateo opuesto mientras F1 está en posición listo para lanzar.
- Decisión:** Un bateador no puede cambiar de lado del cajón de bateo una vez que el lanzador esté tomando la seña y esté listo para lanzar. B2 es out y la bola es muerta. [5.4.4 b) vi].
- Jugada 13:** No hay out, con R1 en 2B. F1 lanza y R1 sale hacia 3B. F2 tira. B2 sale fuera del cajón de bateo cuando F2 tira la bola y ésta golpea el casco de B2. R1 alcanza quieto 3B cuando la bola va fuera del terreno.
- Decisión:** B2 es out por interferencia. La bola es muerta inmediatamente al momento de la interferencia y R1 vuelve a 2B. B2 no puede interferir estando fuera del cajón de bateo (no importa si es accidental). [5.4.4 c) i].
- Jugada 14:** R1 en 2B. En un pasbol, R1 avanza hacia 3B. F2 recupera la bola y la tira a 3B. La bola golpea al bateador en el cajón de bateo.
- Decisión:** Como no hubo intento de interferir por parte del bateador, no se declara interferencia y la bola queda viva. [5.4.4 c) i a iv].
- Jugada 15:** Con un out R1, que está corriendo con el lanzamiento, roba 2B. El receptor deja caer el tercer strike y B2 corre a 1B. El receptor tira la bola al jardín derecho.
- Decisión:** El bateador es out por la regla del tercer strike caído. 1ª base está ocupada con menos de dos outs. El corredor no es out y, si llega a 2B antes que el tiro, sería quieto. La bola permanece viva **en el tiro volado** al jardín derecho, y los corredores pueden correr a su riesgo. [5.4.4 a) ii].
- Nota:** El árbitro de home debe tener buenas habilidades de gestión del juego en esta jugada, declarando out al bateador inmediatamente **con una voz fuerte y una seña** después de que a F2 se le cae el tercer strike. Esto ayudará tanto a la ofensiva como a la defensa.
- Si el árbitro de home considera que el BR de forma intencional corre a 1ª base para atraer el tiro, el BR debe ser out y el corredor devuelto a 1ª base.***
- Ambos equipos tienen la obligación de conocer la cuenta y las reglas.***
- Jugada 16:** B5 le tira y falla al tercer strike. La bola toca el guante de F2, golpea su pecho y luego es sostenida en su guante. ¿Es necesario un tiro o un toque para hacer el out?

- Decisión: No. El tercer strike ha sido legalmente atrapado. [5.4.4. a) i].
- Jugada 17: R1 en 1B, cuando a F2 se le cae el lanzamiento y la bola rueda a los pies de B2. Olvidando que R1 estaba en 1B, B2 coge la bola y se la da a F2. R1 (a) roba 2B, o (b) no se mueve fuera de 1B.
- Decisión: En (a) esto es una interferencia y la bola es muerta. B2 es out y R1 vuelve a 1B. [5.4.4 c) ii]. En b) no hay sanción.
Nota: El árbitro de home deberá declarar “bola muerta” tan pronto B2 recoja la bola. Si B2 intencionalmente obstaculiza a F2, esto es una interferencia. B2 deberá ser consciente de cuando hay corredores en base. B2 deberá también ser advertido de no coger una bola viva.
- Jugada 18: R1 en 2B y R2 en 1B sin outs. El bateador le tira y falla con una cuenta de 3-2. Ambos corredores corren con el lanzamiento cuando al receptor se le cae el tercer strike. El bateador, que ve la bola en el suelo, corre a 1B. El receptor recoge la bola y tira a F5 que toca la base, pero no al corredor.
- Decisión: Con 1B ocupada y menos de dos outs, el bateador es out automático en el tercer strike caído. En consecuencia, ninguno de los corredores está forzado y R1 debe ser tocado para ser out. Los corredores quedan en 2B y 3B con un out. [5.4.4 a) ii].
- Jugada 19:** *Corredor en 3ª base. El siguiente lanzamiento es un pasbol por el receptor que va al back-stop. R3 corre hacia home. El receptor recupera la bola y la tira a F1 que está cubriendo home. F1 hace una jugada sobre R3. La pelota tirada contacta con el bateador, que está fuera del cajón de bateo.*
- Decisión:** *Antes de declarar out al bateador, el árbitro debe decidir a) si hubo una jugada, que se defina como un intento de poner out a un corredor y b) si el bateador interfirió en la jugada. Si el árbitro determina que hubo una jugada y, por lo tanto, interferencia del bateador, la bola queda muerta, el bateador es out y los corredores vuelven a la base que ocupaban en el momento de la interferencia, a menos que la interferencia se considere intencional. Si la interferencia es intencional, el corredor también es out. [2.1.3; 5.4.4 c) iii; 5.4.2 e) iv y v].*
Nota: No es interferencia automática cuando la bola hace contacto con un bateador mientras el bateador está fuera del cajón. El bateador también debe ser consciente de la situación y de dónde está la bola, especialmente cuando un corredor está intentando anotar. Es crucial que el árbitro use su juicio para determinar la interferencia.
- Jugada 20:** *Corredor en 3ª base. El siguiente lanzamiento es un pasbol por el receptor que va al back-stop. R3 corre hacia home. El receptor recupera la bola y la tira a F1 que está cubriendo home. F1 hace una jugada sobre R3. La pelota tirada contacta con el bateador, que está de pie en el cajón de bateo. A juicio del árbitro, el bateador tuvo tiempo de salir del cajón de bateo e interfirió en la jugada.*
- Decisión:** *La bola queda muerta, y el bateador es out por interferencia. R3 regresa a la 3ª base. [2.1.3; 5.4.4 c) iv; 5.4.2 e) iv y v].*

Nota: El cajón de bateo es un área destinada para que el bateador intente golpear la bola lanzada, tratando de anotar carreras para su equipo. Una vez que la bola ha pasado esa zona o hay jugadas a continuación, el bateador aún puede causar interferencia si permanece en el cajón de bateo. [2.1.3] El cajón de bateo no es un "refugio" para el bateador. El bateador debe ser consciente de la situación después de cada bola lanzada, especialmente cuando un corredor está tratando de anotar. ACALRACIÓN: No es interferencia automática cuando la bola hace contacto con un bateador mientras éste se encuentra todavía en el cajón de bateo. Los detalles cruciales que un árbitro debe tener en cuenta para decidir sobre la interferencia son (a) si el tiro es preciso y no está fuera de la línea, (b) si hay una posibilidad de hacer out, así como (c) si el bateador tuvo tiempo para salir del cajón.

Jugada 21: *Corredor en 3ª base. En una bola lanzada R3 intenta robar home. El bateador permanece en el cajón de bateo y abre sus piernas a través de la línea de base. El receptor es obstaculizado en su intento de tocar, debido a la presencia del bateador y R3 se barre entre las piernas del bateador, tocando el home. ¿Cuál es la decisión?*

Decisión: *Interferencia del bateador, la bola está muerta y el bateador es out. Como el bateador abrió intencionalmente las piernas para impedir la jugada sobre el corredor, el corredor también es out. [5.4.4 c) iii y iv; 5.4.2 e) iv y v].*
Nota: El cajón de bateo define claramente el área dentro de la cual el bateador debe permanecer mientras batea. El cajón de bateo no proporciona al bateador inmunidad de interferir en una jugada. [5.4.2 e) iv y v].

5.5.1 El Bateador se Convierte en Bateador Corredor

Jugada 1: El receptor deja caer el tercer strike. B1 va hacia el área de su equipo y el receptor no tira a 1B. B1 entonces se da cuenta que puede ir a 1B y llega quieto a 1B.

Decisión: El bateador es quieto en 1B. [5.5.1 b)].

Jugada 2: Bases llenas con dos outs. El bateador falla el tercer strike. F2 deja caer el lanzamiento, pero recupera la bola con suficiente tiempo para tocar home.

Decisión: El corredor de 3B es out. Como hay dos outs, el bateador no es out en el tercer strike caído. Como resultado, los tres corredores de base están forzados a avanzar y el toque de home de F2 retira el equipo al bate. [5.5.1 b); 5.1.19].

Jugada 3: R1 en 3B, R2 en 2B, y R3 en 1B cuando el bateador recibe la cuarta bola. R1 no toca home y se va al área de su equipo. ¿R1 puede ser out en apelación?

Decisión: Sí, ya que el bateador se convierte en bateador-corredor en la cuarta bola, todas las bases deben ser tocadas. Ya que no tocó home, es posible una apelación en la base omitida. [5.5.1 c) i; 5.9 a); 1.26 e) i].

Jugada 4: Al bateador se le concede (a) una base por bolas intencional o (b) una base por bolas regular. Justo cuando el bateador-corredor se dirige a 1B, F1 camina hacia F2 para una conferencia. El bateador dobla 1B y alcanza 2B antes de que llegue el tiro de F1.

Decisión: (a) la bola es muerta y el BR no puede ir más allá de 1B, [5.5.1 c) ii].

(b) La base por bolas se trata de la misma forma que una bola bateada y el corredor puede continuar a 2B ya que la bola está viva. [5.5.1 c) i].

Jugada 5: Sin corredores en base, F2 obstruye el swing de B6. B6 batea un sencillo al jardín derecho, pero es out tratando de alcanzar 2B.

Decisión: Como B6 alcanzó quieto la 1B, la obstrucción es ignorada y la jugada permanece como está. B6 es out. [5.5.1 d); Efectos: 5.5.1 d) Efecto 3; [5.1.34 i\)](#)].

Jugada 6: B1 se coloca al frente del cajón de bateo. F2 está al frente del cajón del receptor, pero no muy cerca. Durante el lanzamiento, B1 se mueve a la parte de atrás del cajón del bateo, pero sin salir del cajón. B1, en su intento de batear la bola, contacta con el guante de F2.

Decisión: Esto es una obstrucción de F2. El bateador tiene todo el cajón de bateo para moverse y F2 debe evitar el contacto con el bate. [5.5.1 d); Efectos 5.5.1 d); [5.1.34 i\)](#)].

Jugada 7: R1 en 2B. Hay “Obstrucción del Receptor” en un sencillo de B2. R1 es puesto out en home, pero no toca 3B en su camino a home. Como R1 es out, el entrenador de la ofensiva discute que R1 no tocó 3B, lo que sería un avance no legal a la base y quiere elegir la obstrucción de F2, en vez del resultado de la jugada.

Decisión: Una vez que el corredor ha pasado una base, se considera que ha alcanzado esa base (haya tocado o no la base) y no se da opción. R1 es out en home, y la obstrucción de F2 se ignora. [5.5.1 d); Efectos: 5.5.1 d) Efecto 3); [5.1.34 i\)](#)].

Jugada 8: R1 en 3B, con un out en la parte baja de la 7ª entrada y un marcador de empate. B4, bateador poderoso, está al bate. B4 es obstruido por F2 mientras le tira a una bola lanzada. A B4 se le concede 1B por la obstrucción de F2 y R1 permanece en 3B. ¿Puede B4 aceptar el resultado de la jugada (una bola o un strike) en vez de la base concedida?

Decisión: Sí, tirarle a un strike es una jugada, igual que una bola fly o un sencillo. El entrenador a la ofensiva debe tener la opción de elegir que a B4 se le conceda 1B, o aceptar el resultado de la jugada, quedando B4 en el plato sumando un strike a su cuenta. [5.5.1 d); Efectos 5.5.1 d) Efecto 2)].

Jugada 9: El bateador toca el mascotín del receptor en su movimiento atrás, (a) antes que el lanzador comience su lanzamiento, (b) después que el lanzamiento ha comenzado.

Decisión: (a) El árbitro de home deberá dar la señal de “bola muerta”, indicando lanzamiento nulo y permitir al bateador y receptor colocarse de nuevo antes de declarar “juego”. [4.5 a)].
(b) Esto es una obstrucción del receptor, ya sea que el bateador lo haya hecho en su swing atrás o delante. [5.5.1 d); Efectos 5.5.1 d); [5.1.34 i\)](#)].

Jugada 10: Con R1 en 3B y R2 en 1B, una bola bateada golpea al árbitro que está en territorio bueno detrás de un defensor.

- Decisión: La bola permanece viva ya que ha pasado a un defensor (suponiendo que ningún otro defensor tiene oportunidad de fildear la bola). [5.5.1 e); Efectos: 5.5.1 e) 2].
- Jugada 11: El bateador B1 está con una cuenta de 2 - 2. En el siguiente lanzamiento, la bola rebota en el suelo y después golpea a B1 cuando: (a) B1 trata de apartarse, o (b) permanece en el cajón sin moverse y la bola lo golpea en una pierna.
- Decisión: En (a) cuando B1 trata de evitar el lanzamiento y es golpeado, se le concede 1B, sin embargo, en (b) cuando solo permanece en el cajón sin moverse, el árbitro cantará una bola y mantiene a B1 al bate. [5.5.1 f)].
- Jugada 12: B1 intenta evitar un lanzamiento que no está en la zona de strike. Él no tiene éxito y la bola golpea su mano mientras todavía sostiene el bate.
- Decisión: A B1 se le concede 1B. [5.5.1 f)].
- Jugada 13: B1 batea una bola fly que: (a) golpea la cerca del exterior, rebota y toca el guante de F8 antes de salir sobre la cerca, o (b) toca el guante de F8 por encima del nivel de la cerca, luego golpea la parte arriba de la cerca y va fuera, o (c) toca el guante de F8 debajo del nivel de la cerca, luego golpea la parte arriba de la cerca y va fuera.
- Decisión: En (a) dos bases son concedidas, [5.5.1 g) iv 3; 3.5.11 Efecto b) i 3] (b) y (c) es un jonrón. [5.5.1 g) ii].
- Jugada 14: R1 en 1B. B2 batea una bola de fly larga, cerca de la línea de foul del jardín izquierdo. F7 toca con su guante la bola sobre territorio bueno. Sin embargo, F7 desvía la bola por encima de la cerca en territorio foul.
- Decisión: A B2 se le otorga 2B y a R1 la 3B. (Dos bases desde el momento del lanzamiento, cuando la bola sale sobre la cerca en territorio foul). [5.5.1 g) iv 2; 5.11. Efecto b) i 2].
- Jugada 15: ¿Cuándo se convierte un bateador en bateador-corredor?
- Decisión: En una bola bateada buena, un bateador es un bateador-corredor hasta que alcanza quieto 1B, o es puesto out antes de alcanzar 1B. En una bola bateada foul, el bateador es un bateador-corredor hasta que sea puesto out por una bola de foul atrapada o hasta que la jugada haya terminado. [5.5.1].
- Jugada 16: Una bola fly es bateada profunda al jardín central. F8 salta por encima de una pequeña cerca en el exterior y antes de volver al terreno de juego, se incorpora desde territorio de bola muerta y atrapa la bola fly. El árbitro juzga: a) la bola habría pasado la cerca en territorio bueno, si no hubiese sido tocada por F8, o b) no habría pasado la cerca en territorio bueno.
- Decisión: En a) el árbitro debe conceder un jonrón. [5.5.1 g) iv; 5.11. Efecto d) i]. En b) el árbitro debe conceder dos (2) bases desde el momento del lanzamiento. [5.11 Efecto b) i 4].
- Jugada 17: F1 notifica al árbitro que a B4 se le concede la base por bolas intencional.

- Decisión:** La notificación al árbitro es lo mismo que un lanzamiento, pero la bola es muerta y otros corredores no pueden avanzar a menos que sean forzados. [5.5.1 c) ii 3; 5.1.28].
- Jugada 18:** Sin outs, corredor en 3B. F1 hace un lanzamiento, el árbitro de 1B canta "lanzamiento ilegal", el bateador le tira al lanzamiento, pero es obstruido por F2. A pesar de la obstrucción, el bateador batea un sencillo a F9. ¿Cómo queda la jugada?
- Decisión:** El árbitro debe aplicar la obstrucción de F2. [5.5.1 d); Efectos 5.5.1 d) Efecto 1 a 3]. Si el corredor desde 3B no avanzó, se debe dar al entrenador de la ofensiva la opción de aceptar el resultado de la jugada o hacer valer la obstrucción y otorgar al bateador la 1B. Si el coach desea aceptar el resultado de la jugada, sancionará el lanzamiento ilegal, lo que a su vez le dará la opción de elegir entre el resultado de la jugada, o la aplicación del lanzamiento ilegal. [Efectos 4.3.1 a 4.3.7 Efecto a) a e)]. Si el entrenador elige nuevamente aceptar el resultado de la jugada, el bateador-corredor se queda en 1B. Si el entrenador acepta la aplicación del lanzamiento ilegal, se le otorga una bola al bateador y al corredor de 3B se le concede home. Si el corredor de 3B avanzó quieto en el sencillo, las infracciones por la obstrucción de F2 y el lanzamiento ilegal son ignorados y el bateador-corredor queda en 1B y el corredor de 3B anota la carrera.

5.5.2 Bateador-corredor es out

- Jugada 1:** B3 batea una bola Fly Foul. F3 en el intento de atrapar la bola, choca con el coach de 1B que está a) en la caja del coach, o b) fuera de la caja del coach.
- Decisión:** B3 es out en a) y b). Miembros del equipo al bate no deben interferir con un jugador que intenta atrapar una bola fly foul. [5.5.2 b) x)].
- Jugada 2:** B1 batea una bola fly a F8. La bola toca el guante de F8, rebota, golpea la cerca del exterior y regresa al guante. La bola nunca toca el suelo.
- Decisión:** B1 no es out. Esto no es una atrapada legal, ya que la bola tocó otro objeto (diferente a un jugador defensivo). [5.5.2 a) ii; 5.1.9 e)].
- Jugada 3:** Bases llenas sin outs. B4 batea una bola fly alta a F3, y el árbitro canta "Infield fly". La bola cae sin ser tocada y se detiene en terreno foul.
- Decisión:** El "Infield fly" deberá ser anulado. Esta es una bola foul normal, no un "infield fly". B4 no es out. [5.5.2 a) v; 5.1.26; **5.1.20 a)]**.
- Jugada 4:** Con corredores en 1B y 2B y sin outs, B3 está amagando un toque, pero al último momento se mueve atrás y le tira al lanzamiento. B3 batea una bola fly a no más de tres metros (10 pies) del terreno hacia F5. El árbitro declara "Infield Fly". ¿El árbitro estuvo en lo correcto?
- Decisión:** Sí. No hay ninguna definición en las reglas sobre cómo de alto tiene que ser un Infield Fly. Ya que esto no es ni un batazo de línea, ni un intento de toque, el árbitro está en lo correcto declarando un Infield Fly, si él cree que la bola puede ser atrapada por un defensor con un esfuerzo ordinario. B3 es out. [5.5.2 a) v; 5.1.26].

- Jugada 5:** B1 batea una bola que se desvía un defensor y rueda hacia territorio foul entre home y 1B. F2 recupera la bola y la tira a F4 que está en la porción foul de la doble base. B1 elige correr a la parte buena, y es golpeado por la bola tirada en territorio bueno antes de alcanzar primera base.
- Decisión:** Legal, debido a la doble base, la línea de tres pies se extiende a territorio bueno en el tiro a 1B desde el territorio foul. [5.5.2 a) vi; 5.6 a) ii].
- Jugada 6:** B1 batea un roletazo a F6, que lo fildea y tira a F3. B1 llega antes del tiro, pero toca solo la porción buena de la doble base. ¿B1 es quieto o out?
- Decisión:** B1 es out si la defensa hace una apelación apropiada. Aunque B1 llegó antes del tiro, él debe tocar la porción foul de la base doble en su primer intento de llegar a la base cuando una jugada es hecha sobre ella. Esto es lo mismo que cuando un corredor no pisa una base. Si la defensa no hace una apelación antes de que B1 regrese a la base, B1 es quieto. [5.5.2 a) vi; 5.6 a) iii].
- Jugada 7:** R1 está en 2B y R2 en 1B con un out, cuando B3 batea una bola fly alta cerca de la línea de foul de 1B. El árbitro declara “infield fly si es buena”, sin embargo, F3 midió mal y la bola cae al suelo, rueda y golpea a B3 que está corriendo hacia 1B en a) territorio bueno o b) territorio foul. R1 y R2 avanzan una base antes que F3 recupere la bola.
- Jugada 8:** *El bateador batea una bola lanzada frente a home. El receptor recoge la bola bateada y la tira a F3. La bola tirada golpea al bateador-corredor en territorio bueno antes de que el bateador-corredor alcance la línea de un metro.*
- Decisión:** *La bola está viva cuando una bola tirada golpea a un bateador-corredor antes de que llegue a la línea de un metro, a menos que el bateador-corredor haya interferido intencionadamente con la bola tirada. [5.5.2 b) ii 2; Apéndice 1F Bases].*
- Jugada 9:** *El bateador batea fair una bola lanzada y corre a 1B, pero falla en estar dentro de la línea de un metro.*
- Decisión:** *Las acciones del bateador-corredor no son ilegales a menos que dichas acciones interfieran con una bola tirada.*
Nota: La línea de un metro es para proteger al bateador-corredor y para prevenir la interferencia, esto proporciona una zona de protección al BR siempre que no cause interferencia de manera intencionada. La idea es que el BR esté en esa zona si no quiere ser puesto out por interferencia, y el territorio fair más allá de la línea de un metro pertenece a la defensa.
Gestión: Si un árbitro observa al BR dentro de territorio bueno más allá del comienzo de carril y juzga que el BR está corriendo de forma intencionada para entorpecer a la defensa, debe advertir al corredor o entrenador que el carril de un metro está previsto para el BR y que los caminos de tiro a 1B deben estar libres para un posible tiro.

Jugada 10: El bateador batea o toca una bola lanzada por el suelo hacia 1B. La bola rueda por la línea. F3 corre hacia la bola que rueda despacio. El BR evita al defensor, que tiene la línea de foul entre las piernas, saliendo de la línea de un metro. El BR corre ahora en (a) territorio bueno o (b) territorio foul, fuera de la línea de un metro.

Decisión: En (a) y (b) el BR no es puesto out por correr fuera de la línea de un metro cuando está intentando evitar interferir con un defensor que está fildeando la bola.

Jugada 11: El bateador batea una bola lanzada por el suelo hacia 3B. F5 fildea la bola y tira a 1B. F3 tiene que salir de la base e ir hacia home en un intento de atrapar la bola. F3 y el BR chocan en (a) territorio bueno, o (b) territorio foul dentro de la línea de un metro.

Decisión: En (a) Bola muerta, el BR es puesto out por la interferencia.
El tiro desviado no tiene consecuencias. El jugador defensivo debe tener la oportunidad de hacer la atrapada. Si al defensor se le niega esta oportunidad, porque el BR va corriendo fuera de la línea de un metro, esto es una interferencia. [5.5.2 b) ii 1]
(b) Esto es una colisión o contacto accidental. No hay obstrucción ni interferencia, y la bola queda viva. [5.10.3 c) ix].

Jugada 12: El receptor está fildeando una bola bateada frente a home. F2 tira la bola a 1B. El BR, corriendo fuera de la línea de un metro en territorio bueno, no deja ver la trayectoria de la bola a F3. A juicio del árbitro F3 no ve la bola y la pierde, acabando en el RF.

Decisión: Bola muerta. El BR es puesto out por interferencia. Los corredores vuelven a la última base tocada en el momento del lanzamiento. [5.2.2 b) ii 1].
Nota: El defensor debe tener una visión libre del tiro desde la posición defensiva de rutina en 1B. La bola no tiene que hacer contacto con el BR para que éste sea puesto out.
La línea de un metro y la doble base son para la protección del BR en su camino a 1B y para dejar un camino libre para la bola tirada.
Los árbitros deben trabajar con los equipos y usar la gestión preventiva del juego si ven al BR corriendo en territorio bueno sin un motivo válido.

Jugada 13: R1 en 3B, R2 en 2B y R3 en 1B cuando B4 batea la bola detrás de F1. F1 tira a F2 para un out forzado, que intenta una doble jugada tirando a F3. Sin embargo, el tiro golpea a B4 en la espalda mientras corre por fuera de la línea de un metro en territorio bueno. B4 llega a 1B antes de que F3 recupere la bola.

Decisión: B4 debe ser out por la interferencia con la bola tirada mientras estaba fuera de la línea de un metro. Como la defensa ejecutó con éxito una jugada sobre R1 antes de la interferencia, esa jugada permanece y tanto B4 como R1 son llamados out. R2 y R3 tienen que regresar a 2B y 1B respectivamente. [5.5.2 b) ii; 5.5.2 b) ii a xi Efecto Excepción 1].

- Jugada 14: Cuando B1 batea un lanzamiento, el bate se resbala de sus manos y golpea al receptor. La bola bateada cae en el jardín central para un sencillo. ¿Hay sanción para B1 por perder el control de su bate?
- Decisión: No hay sanción específica cuando el bate se resbala accidentalmente de las manos del bateador, o si el bate impide a un jugador defensivo hacer una jugada sobre la bola. En este caso la bola bateada fue al exterior para un sencillo. [5.5.2 b) viii].
- Jugada 15: R1 en 2B sin outs. B2 hace un toque por la línea de 1B y se mueve muy despacio hacia F3, que está esperando con la bola en la mano para tocar a B2. B2 se para justo antes que R1 alcance 3B, y entonces es tocado por F3.
- Decisión: B2 es out cuando es tocado. Pararse es correcto, siempre que el BR no haga el intento de regresar hacia home. La bola queda viva y el avance de R1 a 3B es legal. [5.5.2 b) xii; 5.5.2 a) iii].
- Jugada 16: B1 recibe base por bolas y llega a 1B. En la mitad de camino a 1B se le cae su guantilla, se para y se da la vuelta dos pasos hacia home para recogerla y va a 1B.
- Decisión: B1 no se volvió hacia home para evitar ser tocado o para evitar una jugada. B1 no deberá ser out. [5.5.2 b) xii; 5.5.1 c) i].
- Jugada 17: El bateador es out si un defensor deja caer de forma intencionada una bola fly buena, incluyendo un batazo de línea o un toque. Con el fin de aplicar esta regla, ¿el defensor tiene que tocar la bola?
- Decisión: Para ser considerada una bola dejada caer intencionalmente, la bola debe ser atrapada y después dejada caer. Si un defensor deja que la bola bateada caiga al suelo sin ser tocada, y luego la recupera e intenta hacer una jugada, esto no se considera como una bola que se ha dejado caer intencionalmente. [5.5.2 b) xiv; 5.1.29].
- Jugada 18: R1 está en 3B cuando B5 batea una bola fly alta cerca del banquillo de 3B. F5, que está de pie en territorio foul va hacia el banquillo, pero un jugador sustituto le impide atrapar la bola al chocar con el brazo de F5.
- Decisión: B5 es out por la interferencia. R1 vuelve a 3B. [5.5.2 b) x]
Nota: Un jugador defensivo puede ir a territorio foul y hacer una atrapada. Si, a juicio del árbitro, la interferencia es un intento obvio de evitar una jugada doble R1, el corredor más cercano a home en el momento de la interferencia, también será puesto out.
- Jugada 19: R1 en 1B sin outs, cuando B1 toca la bola, que es atrapada en vuelo por F1, pero después se cae. El lanzador inmediatamente recupera la bola y tira a 2B y se completa una doble jugada 1-6-3. El árbitro de home, juzgando que F1 dejó caer la bola de forma intencionada, declara bola muerta, declara out a B1 y manda a R1 de regreso a 1B. El coach defensivo reclama que no se puede declarar una bola dejada caer de forma intencional cuando solo es tocada.
- Decisión: La decisión del árbitro es correcta. Una bola buena tocada en vuelo puede ser declarada como bola dejada caer intencionalmente. [5.5.2 b) xiv; 5.1.29].

- Jugada 20:** Con R1 corriendo desde 3B a home, el bateador-corredor permanece en home para impedir a F2 jugar la bola que está siendo tirada por F6.
- Decisión:** El árbitro de home declara “bola muerta”, interferencia intencional del bateador-corredor y lo declara out. R1 también es out. [5.5.2 b) xi].
- Jugada 21:** Con un out y R1 en 2B, el bateador batea una bola fly foul, que F5 puede atrapar fácilmente cerca del banquillo del equipo al bate. R1 piensa que hay dos outs y se dirige hacia 3B. Sin embargo, R1 tropieza y cae a mitad de camino entre 2B y 3B. Al ver esto, un jugador en el banquillo del equipo al bate sale y desvía la bola lejos de F5.
- Decisión:** El árbitro de home declara bola muerta, interferencia intencional del jugador del banquillo, y declara out al bateador-corredor y a R1. [5.5.2 b) x].
- Jugada 22:** R1 en 2B, R2 en 1B con un out, cuando B3 batea una bola fly alta a F6. El árbitro declara Infield Fly, y entonces F6 deja caer la bola intencionalmente. R1 y R2, no se movieron.
- Decisión:** La declaración de “Infield Fly” tiene prioridad sobre la bola dejada caer intencionalmente, así que se aplica el “Infield Fly”. La bola permanece viva y como ningún corredor dejó la base, solo es out el bateador. [5.5.2 a) v; 5.5.2 b) xiv; [5.1.29](#)].
- Jugada 23:** Bases llenas sin outs, con posibilidad de “Infield Fly”. B4 batea una bola fly, la cual es dejada caer por F6.
- Decisión:** B4 es out y la bola es viva. No importa que el “Infield Fly” haya sido dejado caer. [5.5.2 a) v; 5.1.26].
- Jugada 24:** Con R1 en 1B, B2 toca la bola en territorio bueno. F3 y F1 chocan mientras fildean la bola, cuando F4 cubre 2B. F3 recoge la bola y la tira a 1B golpeando a B2 en la espalda fuera de la línea de carrera, sin ningún defensor cubriendo 1B. El árbitro declara “bola muerta” y declara out a B2 por correr fuera de la línea de base.
- Decisión:** Decisión incorrecta. B2 no puede ser puesto out ya que no hay jugador defensivo cubriendo 1B para hacer una jugada o que sea interferido. La jugada deberá continuar permitiendo a R1 y B2 avanzar a riesgo de ser puestos out. Cuando la “bola muerta” fue declarada toda jugada terminó. Los árbitros deberán corregir la situación, ubicando a R1 en 1B y R2 en 2B. [5.5.2 b) ii 2].
- Jugada 25:** *El receptor pierde un lanzamiento que ha sido llamado strike tres, y que cae justo delante de home. El bateador corre hacia 1B con la línea entre las piernas en el lado izquierdo de la línea de un metro. El bateador-corredor es golpeado por la bola tirada por el receptor, en (a) el hombro izquierdo que está fuera de la línea de un metro, en territorio bueno, o (b) el hombro derecho que está dentro de la línea de un metro en territorio foul.*

Decisión: *En (a) la bola es muerta, y el bateador-corredor es out por estar fuera de la línea de un metro en territorio bueno. En (b) el bateador-corredor no es out, ya que es golpeado por la bola en la parte del cuerpo que están en la línea de un metro.*

Jugada 26: B1 tiene una cuenta de 3-2 y le tira y falla al siguiente lanzamiento. La bola va al guante de F2, pero sale rebotada. La continuación del swing del bateador hace que toque la bola en el intento de F2 de recuperarla.

Decisión: Esto es interferencia. El bateador no puede interferir con F2 en un tercer strike caído. El bateador-corredor deberá ser out. [5.5.2 b) vii].

Jugada 27: B1 tiene una cuenta de 3-2, le tira al siguiente lanzamiento y falla, la bola va al guante de F2, pero rebota hacia adelante frente del bateador-corredor. Cuando el bateador-corredor está tratando de avanzar a 1B, a) F2 choca con B1, o b) accidentalmente patea o pisa la bola.

Decisión: No es interferencia, siempre y cuando no sea intencional. El bateador corredor debe poder correr a 1B. El tercer strike caído fue un error de F2 corriendo en la trayectoria de B1. La bola queda viva. [5.5.2 b) vii].

Jugada 28: R1 en 1B, cuando B2 batea un fly por la línea del jardín izquierdo. Cuando F7 está a punto de fildear la bola fly, a) Un espectador se inclina sobre la cerca e interfiere con F7 tratando de atrapar la bola, o b) Un espectador entra al campo e interfiere con F7 tratando de atrapar la bola, o c) Un policía asignado al juego o personal de campo que arregla un aspersor interfiere con el intento de F7 de atrapar la bola, evitando que la agarre.

Decisión: En a), b) y c) esto es interferencia, la bola es muerta. Cuando alguien que no sea un miembro del equipo interfiere con la oportunidad de un defensor de fildear una bola bateada buena, B2 es out, a R1 se le otorgaría la base o bases que hubiera alcanzado, a juicio del árbitro, si no hubiera ocurrido la interferencia. [5.5.2 c) ii]
 Nota: La bola permanece viva cuando un roletazo o una bola tirada golpea a un policía, a un cuidador del terreno, o a un fotógrafo.

Jugada 29: *Bases llenas con un out. El bateador tiene una cuenta 2-2. Al siguiente lanzamiento le tira y falla para el tercer strike. El receptor deja caer la bola lanzada, y el bateador comienza a correr a 1B, mientras R3 va hacia home. Al mismo tiempo, el árbitro de home declara out al bateador. Sin embargo, el receptor coge la bola y tira a 1B, pero golpea al bateador que está corriendo por la línea de un metro. F3 recoge la bola y tira a home tarde y el corredor anota.*

Decisión: *El bateador es out al estar la primera base ocupada con el tercer strike caído, y la carrera vale. [5.4.4 a) ii; 5.10.3 c) v; 5.5.2 b) vii].*
Nota: Tanto la defensa como la ofensiva son responsables de conocer las reglas y la situación, incluyendo el número de outs y la cuenta. Sin embargo, si el árbitro de home ha cantado el tercer strike y no tiene duda de que el bateador es out y juzga la acción como intencional, o el coach llama al BR para que corra, el equipo a la ofensiva debe ser penalizado con interferencia.

Gestión: *El árbitro de home debe asegurarse de hacer la señal y gritar lo suficiente para que los jugadores y entrenadores se den cuenta. Si el árbitro considera que el bateador corrió intencionalmente a 1B y provocó el tiro, o si el coach llamó al bateador para que corriera a 1B, entonces la bola es muerta y el corredor más cercano a home es puesto out.*

Jugada 30: *Un out. R1 en 1B sale con el lanzamiento. El bateador es puesto out por el tercer strike, pero F2 pierde la bola. El bateador-corredor corre a 1B y F2 tira la bola al jardín derecho cuando intentaba poner out al BR.*

Decisión: *El bateador es out por la regla del tercer strike caído, y la bola queda viva.*

Jugada 31: R2 en 1B con un out, F3 está fildeando profundo cuando B4 batea una bola fly alta cerca de la línea de foul de 1B. F3 en territorio bueno mientras se mueve para recoger la bola es interferido por R2 que lo empuja. La bola cae al suelo, y rueda a zona foul sin contacto. R2 avanza una base antes de que F3 recupere la bola.

Decisión: Se considera interferencia cuando R2 contacta con F3 al intentar fildear una bola bateada. R2 es out y la bola queda muerta de forma inmediata. [5.1.30 a); 5.10.3 c) iii]. La bola se considera buena en el momento de la interferencia, B4 es ubicado en 1B [5.1.16 h)].

Jugada 32: R1 en 2B y R2 en 1B un out, F3 está fildeando profundo cuando B4 batea una bola fly alta cerca de la línea de foul de 1B. El árbitro declara "Infield Fly si es buena". Sin embargo, F3, en territorio bueno, mientras se mueve hacia adentro para atrapar la bola es interferido por R2 que lo sujeta, la bola cae al suelo, gira y rueda a foul sin que haya contacto. Tanto R1 como R2 avanzan una base antes de que F3 recupere la bola.

Decisión: La interferencia se declara cuando R2 hace contacto con F3 y la bola se convierte en muerta inmediatamente. [5.1.30 a)]. La bola se considera buena en el momento de la interferencia, [5.1.16 h)]. R1 es devuelto a 2B, la última base que tenía en el momento de la interferencia. B4 es out por el Infield fly. [5.1.26; 5.5.2 a) v; 5.1.30 a)].

Jugada 33: Bases llenas, un out. B5 batea una bola fly cerca de la línea de foul de 1B. El árbitro de home declara "Infield Fly si es buena". Inicialmente, F3 está en territorio foul para atrapar la bola fly, mientras B5 va hacia 1B corriendo en territorio bueno. La bola se desvía sobre territorio bueno donde B5 interfiere con el intento de F3 de atrapar la bola fly. La bola cae y permanece en terreno bueno. Todos los corredores avanzan una base.

Decisión: Una vez que los árbitros declararon infield fly, el estado de la bola no se conoce hasta que se declare que B5 ha interferido. [5.1.26; 5.5.2 a) v]. En el momento de la interferencia, la bola se convierte en muerta inmediatamente. [5.1.30 a)]. B5 es out por la interferencia y todos los corredores regresan a la base que ocupaban en el momento del lanzamiento. [5.5.2.b) iii]; Efecto 5.5.2 b) ii a xi Excepción 2].

Jugada 34: *B1 batea una bola fly cerca de la línea de 1B. F2 y F1 van por la bola y ambos tienen la oportunidad de atraparla. Ambos defensores y B1, que está corriendo hacia 1B, chocan entre ellos, la bola cae (a) buena, o (b) foul.*

Decisión: *Es interferencia en ambos casos (a) y (b). B1 es out y la bola es muerta. [5.5.2 b) iii].*

5.6 Base Doble

Jugada 1: B1 batea un roletazo que golpea (a) la porción buena, o (b) la porción foul, o (c) parte de la porción buena y parte de la porción foul de la doble base en 1B.

Decisión: En a) es una bola buena. En b) es una bola foul. En c) es una bola buena ya que la separación de las dos partes deberá ser a la derecha de la línea, con toda la porción buena en territorio bueno y toda la porción foul en territorio foul. Cualquier bola que golpea o rebota sobre la parte buena de la base es bola buena. [5.6 a) i].

Jugada 2: B1 batea una bola buena al exterior. Usando la doble base, B1 a) toca la porción foul o la porción buena y continúa a 2B; b) toca la porción foul y regresa a la porción foul.

Decisión: a) B1 es legal. En b) el toque inicial es legal, pero el corredor debe regresar a la porción buena. [5.6.a) iv y v].

Jugada 3: Cuando se está usando la doble base, B1 batea un triple. Cuando toca 1B, B1 solo toca la porción foul. En una apelación de bola muerta, la defensa apela una omisión de 1B.

Decisión: Quieto. En un bateo de extra base, el bateador puede tocar cualquier parte, ya sea la porción buena o foul de la base. [5.6 a) v].

Jugada 4: B1 batea una bola buena a F5, que fildea la bola y tira a F3. B1 toca la porción buena antes de que la bola llegara y el árbitro declara out a B1.

Decisión: El corredor es quieto, a menos que la defensa apele que B1 no tocó la porción foul. Esta apelación puede ser hecha hasta que el bateador regrese a la porción buena. Si B1 regresa antes de la apelación, él será quieto. [5.6 a) iii; 5.5.2 a) vi].

Jugada 5: B1 batea una bola buena a F4 que tira a primera en un intento de poner out a B1. Usando la doble base, (a) F3 atrapa la bola con la mitad de su pie en la porción buena y mitad sobre la porción foul; (b) F3 atrapa la bola con el pie tocando solo la porción foul antes de que B1 alcance la base.

Decisión: (a) B1 es out, ya que parte del pie ha tocado la porción buena. Esto aplica a ambos ofensa y defensa. (b) B1 no es out. [5.6 a) ii].

Jugada 6: B1 batea una bola buena que desvía F3 hacia territorio foul. La doble base está siendo usada. F3 recupera la bola y B1 y F3 están corriendo uno al lado del otro a primera. F3 alcanza la porción foul antes de que B1 alcance la porción buena o la porción foul.

- Decisión:** B1 es out. En cualquier intento de out forzado desde el lado foul de 1B, tanto F3 como B1 pueden usar ya sea la porción buena o la porción foul. [5.6 a) ii].
- Jugada 7:** F2 devuelve un tercer strike caído en territorio foul y tira a F4, cubriendo 1B, tocando la porción foul de la doble base. El tiro contacta a B1 que está corriendo por dentro en territorio bueno.
- Decisión:** B1 no debería ser puesto out por infracción de correr fuera de la línea de tres pies. En un tercer strike caído en territorio foul, la línea de un metro (tres pies) se extiende a dos metros (seis pies); un metro (tres pies) a cada lado de la línea foul. [5.6 a) ii)].
 Nota 1: El territorio foul de 1B, en el área de home, se determina por la línea de 1B extendida al back stop. Si la bola está a la derecha de la línea extendida de 1B, la línea de 1 metro (3 pies) es extendida a un ancho de 2 metros (6 pies), y F4 y B1 pueden usar la porción buena o foul de la doble base.
Nota 2: En cualquier jugada de bola viva, incluyendo el exterior, hecha desde territorio foul de primera base, el bateador-corredor y el defensor pueden usar cualquiera de las dos porciones de la doble base. Cuando el jugador defensivo usa la porción foul de la doble base, el bateador-corredor puede correr en territorio bueno, y si es golpeado por un tiro desde el lado foul de la primera base, no sería interferencia. Esto es provocado por el jugador a la defensa.
- Jugada 8:** F2 intenta poner out a R3 en 1B. R3 rodea a F3 en el intento de toque, pero no toca la porción buena de la base y hace contacto con la porción foul. F3 entonces toca a R3.
- Decisión:** R3 es out. En un intento de jugada para poner out fuera de la base, los corredores deben regresar a la porción buena de la doble base. [5.6. b) iii].
- Jugada 9:** R1 hace pisa y corre desde la porción foul de la doble base en 1B, en una bola fly al jardín izquierdo. R1 avanza quieto a 2B. F3 pide la bola y apela sobre R1 por repisar en la base equivocada.
- Decisión:** R1 es out por no tocar en la porción buena de la doble base. [5.6 b) ii; 5.10.3 a) xii].
Nota: Esto no es una jugada de apelación.
- Jugada 10:** El bateador batea un sencillo al jardín derecho y pasa corriendo 1B. El corredor regresa y se queda en la porción foul de 1B y el jugador defensivo toca al corredor con la bola.
- Decisión:** El árbitro deberá declarar quieto, aunque el corredor aun no haya regresado a la porción buena de 1B. [5.6 b) i y iv].
 Nota: No hay definido límite de tiempo de cuando un corredor, que ha pasado corriendo la primera base, tiene que regresar a la porción buena de la doble base. La regla solo dice que el corredor debe regresar a la porción buena. Un jugador que no ha regresado a la porción buena, no puede ser puesto out por estar fuera de la base, a menos que el corredor intente avanzar a segunda base o haya regresado a la porción buena y se haya salido fuera de la porción buena. *Como el corredor no ha vuelto a tocar la parte buena, la regla 5.6 b) iv no puede aplicarse.*

Un corredor que no haya regresado a la porción buena, puede ser puesto out por salir temprano, si el lanzador ha comenzado el lanzamiento. *Esto debe ser declarado por el árbitro cuando pase (no es apelación). [5.10.3 a) xii].*

5.7 Usando un Guante Ilegal

Jugada 1: Con dos outs y R1 en 3B, B7 batea una fly out a F8 para el tercer out. La ofensiva informa al árbitro que F8 atrapó la bola con un mascotín en vez de un guante, y ellos quieren que B7 batee de nuevo.

Decisión: Un mascotín usado por cualquier otro jugador que no sea F2 o F3, es considerado como un guante ilegal. El árbitro deberá retirarlo del juego y permitir que B7 batee de nuevo, asumiendo la cuenta que tenía antes del lanzamiento bateado. [5.7 b); 5.5.1 a); [2.1.11](#); 5.1.34 ii].

Jugada 2: B1 batea un roletazo a F6, que fildea la bola con un guante que contiene un círculo blanco en la parte de afuera, que se asemeja a una bola. El árbitro ve esto, pero permite que la jugada continúe y F6 tira la bola a 1B para poner out a B1.

Decisión: La jugada ha sido hecha usando un guante ilegal. El árbitro deberá retirar el guante del juego, y el coach del equipo ofensivo tiene la opción de (a) aceptar el resultado de la jugada o (b) que B1 batee de nuevo, asumiendo la cuenta que tenía antes del lanzamiento que bateó. El guante ilegal es retirado del juego. [5.7 a) y b); 5.5.1 a); 2.4.1 d); [2.1.11](#); 5.1.34 ii].

Jugada 3: Con dos outs y R1 en 3B, B7 conecta un roletazo a F9 que fildea la bola tras un bote con la mano sin guante y la tira a 1B para el out forzado. La ofensiva informa al árbitro que F9 está usando un mascotín, en vez de un guante, y ellos quieren que B7 batee de nuevo.

Decisión: Al ser informado por la ofensiva, el árbitro inspecciona el guante de F9 y confirma que es un guante ilegal. [[2.1.11](#); 2.4.1 a)]. F9 ha violado la regla [5.7] al hacer una jugada mientras usa un guante ilegal, ya que no hay ninguna diferencia que F9 haya recogido la bola con la mano sin guante. El entrenador ofensivo tiene la opción de aceptar la aplicación de la regla o el resultado de la jugada. [5.1.34 ii] La ofensiva elige la aplicación de la regla sobre la acción ilegal. [5.7 b)] B7 regresa al bate asumiendo la cuenta antes del lanzamiento y R1 regresa a 3B. El árbitro debe retirar el mascotín de F9.

Jugada 4: La defensa informa al árbitro de home que F3 y F9 cambiarán posiciones. El árbitro de base ve que F3 está usando aún un mascotín cuando fue a jugar al exterior derecho. El árbitro de base informa al jugador que es ilegal usar un mascotín cuando ya no está jugando en 1B.

Decisión: La acción del árbitro de base es correcta. Si un árbitro ve a un jugador entrar al campo o estar en el campo con un guante ilegal, deberá informar al jugador que está usando un guante ilegal y el guante deberá ser retirado. [[2.1.11](#); 2.4.1 a) a d)].

Jugada 5: R1 en 1B. B2 batea un roletazo a F6 para una doble jugada. El entrenador ofensivo apela que F1 está usando un guante del mismo color que la bola.

Decisión: La jugada se mantiene. El lanzamiento de F1 no es considerado una jugada. El guante ilegal es retirado y reemplazado. [5.7 c)]

5.8 Quitarse el Casco

Jugada 1: Home run, el bateador se quita el casco. ¿Cuál es la decisión?

Decisión: No hay infracción o sanción porque un bateador-corredor se quite el casco en un cuadrangular que pasa sobre la cerca. [5.8 a)].

Jugada 2: B1 batea un cuadrangular fuera del campo y, cuando él pasa 3B, se quita el casco. ¿El árbitro de home deberá declarar out a B1?

Decisión: Aunque la regla dice que los corredores son declarados out si se quitan el casco intencionalmente, el objetivo de la regla es prevenir que el corredor sea herido por una bola tirada. Cuando la bola ha sido bateada sobre la cerca para un cuadrangular, no será hecha jugada sobre cualquier corredor hasta que el árbitro de home ponga otra bola dentro del juego. Los corredores no deberán ser declarados out por quitarse el casco en una bola de jonrón, que va fuera del campo. [2.1.9 a); 5.8 a)].

Jugada 3: (a) B4 alcanza primera base y mientras está sobre la base, se quita su casco, o (b) con las bases llenas, una cuarta bola es declarada y el corredor de 3B se quita su casco antes de tocar home.

Decisión: En ambas (a) o (b), donde no hay un factor de seguridad involucrado, el jugador no debe ser puesto out. En (b) El sentido común y discreción del árbitro deberá permitir al jugador anotar. [2.1.9 a); 5.8. a)].

Jugada 4: R1 está en 1B con dos outs. B2 batea una bola fly al exterior para un out de rutina. El árbitro ve que R1 se quita su casco y lo declara out antes que la bola sea atrapada. ¿Quién es el bateador correcto para comenzar la próxima entrada?

Decisión: La bola permanece viva cuando un corredor intencionalmente se quita el casco. En este caso se considera que B2 ha completado su turno al bate. B3 será el primer bateador la siguiente entrada. [2.1.9 a); 5.8 a)].

Jugada 5: Mientras intenta fildear una bola tocada, F2 hace contacto con el casco de B5, que se lo ha quitado (a) accidentalmente, o (b) intencionalmente. El contacto impide a F2 completar una jugada sobre B5.

Decisión: En ambos casos, B5 es out inmediatamente. No hay diferencia si fue accidental o intencional. Si un jugador defensivo hace contacto con un casco que está en el terreno y esto le impide hacer una jugada, la bola es muerta y el jugador ofensivo es out. [2.1.9 a); 5.8 a); 5.8 b) ii)].

5.9 Tocando las Bases en Orden Legal

- Jugada 1: B1 conectó un batazo que rodó hasta la parte más profunda del campo. B1 no tocó 1B, tocó 2B, 3B y home. Los compañeros de equipo de B1 gritan a B1 para que toque 1B, por lo que B1 corre hacia 1B y a 2B de nuevo, antes que la bola regrese al cuadro.
- Decisión: Cuando un corredor regresa a una base mientras la bola está en juego, debe tocar las bases en orden inverso. El árbitro debe declarar out a B1 si se hace una apelación válida. Si la defensa no hizo ninguna apelación, entonces B1 se quedará en 2B. [5.9 b) ii; *Efecto 5.9 b) y g) – j)*].
- Jugada 2: R1 en 2B y R2 en 1B. B3 conecta un roletazo a F5, que intenta tocar a R1 que está volviendo a 2B. R2 avanza en la jugada quieto a 2B y B3 alcanza 1B. R1 finalmente es tocado mientras está sobre 2B, por lo que el árbitro declara out a R1.
- Decisión: R1 es out. R1 perdió el derecho a 2B ya que estaba forzado a salir cuando B3 se convirtió en un bateador-corredor. Aunque fue tocado, esto es un out forzado. [5.9 d); 5.9 f); 5.1.19; 5.10.3 a) iii].
- Jugada 3: R1 está en 1B cuando B2 batea un sencillo al exterior derecho. R1 dobla a 2B en el camino a 3B, pero al ver la bola tirada a F5, regresa a 2B. R1 se sobredesliza sobre la base cuando F5 tira la bola mal al exterior derecho. R1 se pone de pie y avanza quieto a 3B, pero durante el avance no retoca 2B. La defensa ahora apela que R1 no ha tocado 2B.
- Decisión: La apelación es denegada. R1 regresó legalmente a 2B y, aunque R1 se sobredeslizó, esa fue la última base tocada legalmente. Como resultado, no hubo violación por no tocar la base de nuevo al avanzar a 3B. [5.9 d)].
- Jugada 4: R1 se desliza pasándose 3B sin tocar la base. La bola es tirada a territorio muerto. (a) R1 regresa a tocar 3B durante el período de bola muerta antes de ir a home por la concesión por el tiro descontrolado, o (b) la defensa hace rápidamente una apelación con bola muerta antes que R1 vuelva a tocar 3B. En ambos casos, el árbitro declara out a R1.
- Decisión: En ambos (a) y (b), R1 es quieto. Debido a la situación de bola muerta, todos los corredores deben completar sus responsabilidades del corrido de bases, y el árbitro de home debe haber tirado una nueva bola al lanzador antes de que pueda permitirse una apelación con bola muerta. [5.9 d); 1.2.6 c) Excepción; 1.2.6 c) i].
- Jugada 5: R1 en 2B y B4 al bate con un out. B4 conecta una bola fly larga a F8 que la atrapa. R1 avanza a 3B. Cuando R1 se desliza en 3B, el impulso desplaza la base de su posición normal a territorio foul. R1 permanece donde debería estar la base y es tocado por F5.
- Decisión: R1 es quieto. Cuando un corredor saca una base de su posición correcta, ni R1 ni ninguno de los corredores que le sigan en la misma jugada, se ven obligados a seguir una base que se encuentra fuera de posición. [5.9 e); 5.10 4) n)].

Jugada 6: R1 en 1B cuando B2 batea un sencillo. Tanto R1 como B2 avanzan y ocupan 2B. Cuando la bola regresa a F1, en el círculo del lanzador, F1 reclama que uno o ambos corredores deben ser declarados out, ya que dos corredores no pueden ocupar la misma base al mismo tiempo.

Decisión: F1 tiene razón, pero nadie puede ser out automáticamente. Una jugada tiene que ser hecha sobre los corredores. Si ambos corredores son tocados mientras están en la base, B2 será out. R1 es quieto, siendo la persona que ocupa legalmente la base. [5.9 f)].

Jugada 7: R1 en 2B y R2 en 1B con un out. B4 conecta un doble anotando ambos corredores. R1 no toca 3B, pero regresa antes que sea hecha una apelación.

Decisión: Como R1 no puede volver a 3B después que un corredor siguiente (R2) haya anotado, R1 es out en la apelación y la carrera de R1 no vale. [5.9 h); *Efecto 5.9 b) y g) - j)*].

Jugada 8: R1 en 3B avanza a home en un sencillo de B4, pero no toca home y entra al área del equipo. Un compañero de equipo le dice a R1 que no ha tocado home, entonces R1 regresa rápidamente y lo toca. F2 con la bola en su poder, hace una jugada de apelación tocando home.

Decisión: R1 es out, ya que no puede volver a tocar una base omitida tras haber entrado al área de su equipo. [5.9 h); *Efecto 5.9 b) y g) - j)*].

Jugada 9: B1 batea un sencillo a F9, que tira la bola descontroladamente hacia el banquillo, tratando de eliminar a B1 en 1B. El árbitro otorga 3B a B1 que corta a través del cuadro en vez de tocar 2B mientras avanza a 3B.

Decisión: La defensa tiene que apelar correctamente sobre B1 por no tocar 2B. Si lo hacen, el árbitro deberá declarar out a B1. Si no apelan, la acción de B1 es declarada legal después del primer lanzamiento a B2. [5.9 j); Efectos 5.9 b) y g) - j)].

5.10.1 Un Corredor Puede Avanzar a Riesgo de Ser Eliminado Mientras la Bola Está Viva

Jugada 1: R1 en 1B cuando B2 conecta un batazo de línea que es tocado por F4 y rebota fuera del guante a F9 que la atrapa. R1 sale después que F4 ha tocado la bola, pero antes de la atrapada.

Decisión: Avance legal de R1. El No es out por la atrapada. [5.10.1 d); 5.5.2 a) ii)].

Jugada 2: R1 en 2B. El bateador conecta un batazo de línea que es desviado por el lanzador y golpea a R1 cuando está avanzando a 3B.

Decisión: No hay infracción. La bola está en juego a menos que ésta se desvíe a zona de bola muerta. [5.10.1 e) ii); 5.10.4 f)].

Jugada 3: En un roletazo que está siendo fildeado por F4, la bola se aloja en el uniforme de F4. B1 avanza a 3B.

- Decisión: Avance legal. La bola permanece viva mientras está alojada en el uniforme o implemento de un jugador defensivo. [5.10.1 f)].
- Jugada 4: B1 conecta un roletazo al cuadro. F6 tira la bola a 1B para eliminar a B1 y la bola va lejos de F3. B1 toca y rebasa la 1B, y permanece en a) terreno foul y gira a su derecha, o b) terreno foul y gira a su izquierda, c) terreno bueno y gira a su derecha, o d) terreno bueno y gira a su izquierda. En todos los casos, B1 no hace el intento de avanzar a 2B.
- Decisión: En todos los casos, B1 es quieto. No importa en qué dirección gire, ya sea en terreno bueno o foul, siempre y cuando no haga intento de avanzar a 2B. [5.10.1 h)].
- Jugada 5: B1 alcanza 1B en un sencillo al cuadro y después rebasa corriendo la base, gira a la derecha hacia terreno foul. En ese momento, B1 ve que el tiro a F3 es descontrolado y da dos pasos rápidos como si fuera a 2B, pero se detiene cuando ve que no puede llegar. En ningún momento B1 cruza la línea de foul hacia terreno bueno. Antes que B1 regrese a 1B, él es tocado por F3, que apela. ¿Cuál es la decisión?
- Decisión: B1 es declarado out por estar fuera de la base después de hacer un intento de avanzar a 2B. [5.10.1 h); **Efecto 5.10.1 g) y h)**; 5.10.3 a) ix].
- Jugada 6: R1 en 1B, roba quieto 2B, pero al hacerlo, desplaza la base al deslizarse. El tiro de F2 va lejos de F6, por lo que R1 avanza a 3B. Sin embargo, al ver que F8 recupera rápidamente la bola, R1 vuelve de nuevo a 2B, pero es tocado antes de llegar a la base o donde originalmente estaba la base. El manager ofensivo afirma que R1 no debería ser out ya que la base ha sido desplazada de su lugar apropiado.
- Decisión: R1 es out. Aunque la base ha sido desplazada de su posición correcta, R1 perdió su protección de no ser declarado out en cuanto hizo un intento de avanzar a la siguiente base. [5.10.1 i); 5.10.3 a) ii; 5.9 e)].
- Jugada 7: B1 conecta un sencillo al RF e intenta convertirlo en doble. La bola tirada por F9 golpea al árbitro de base, permitiendo a B1 llegar quieto a 2B.
- Decisión: Cuando el árbitro es golpeado por una bola tirada no hay interferencia. La bola queda viva y en juego, por lo que B1 es quieto en 2B. [5.10.1 c)].
Nota: Los árbitros (los árbitros de bases en particular, cuando rodean las bases con un corredor) deben saber dónde está la bola en todo momento. "Mire al corredor, busque la bola" es una frase utilizada por todos los árbitros. Cuando un árbitro es golpeado por una bola tirada, está simplemente fuera de posición.
- Jugada 8: R1 desde 1B es atrapado en una jugada de "corre-corre". Mientras corre de regreso a 1B, R1 es golpeado accidentalmente por la bola tirada por F6. La bola rebota hacia terreno foul, permanece en juego, y para cuando un defensor recoge la bola, R1 está en 3B.
- Decisión: La bola permanece viva y en juego, cuando una bola tirada golpea a un jugador del equipo ofensivo. R1 se queda en 3B. [5.10.1 c)].

Jugada 9: B1 batea una línea que golpea 1B, rebota y golpea accidentalmente a un fotógrafo, que está asignado a tomar fotos del juego. F1 continúa la jugada y tira a F4 que toca a B1 avanzando a 2B.

Decisión: La bola permanece viva y en juego cuando golpea a un fotógrafo que ha sido asignado a un juego, por lo que B1 es declarado out. [5.10.1 e) iii; 5.10.3 a) ii].

Jugada 10: R1 en 1B, está robando en el primer lanzamiento a B2. El lanzamiento es declarado ilegal y va lejos de F2. R1 alcanza 2B y al ver que F2 aún no ha recuperado la bola, intenta ir a 3B. F2 recupera la bola y tira a F5, que toca a R1 deslizándose en la base. El equipo ofensivo pide al árbitro que aplique la sanción por el lanzamiento ilegal y devuelva a R1 a 2B.

Decisión: La solicitud es denegada y R1 queda declarado out. R1 tiene derecho a una base por el lanzamiento ilegal no bateado. R1 puede intentar avanzar más allá de la base a la que tiene derecho legalmente, pero está a riesgo de ser eliminado ya que la bola permanece viva. [5.10.1 j)].

5.10.2 Bases Otorgadas a Corredor(es) por Obstrucción

Jugada 1: R1 en 2B cuando B2 conecta una bola entre el CF y el RF. R1 dobla a 3B y corre a home, rodea 3B y está corriendo a home cuando RF tira a home. R1 al ver esto, regresa a 3B donde es obstruido. R1 luego (a) continúa hacia 3B, o (b) se queda fuera de la base y observa la jugada. F2 coge el tiro y ve a B2 yendo a 2B, tira a 2B donde B2 es eliminado. Entonces, R1 corre a home. En (a) y en (b) es declarado out en el tiro a home.

Decisión: (a) R1 es out ya que ha regresado a la base en la que estaba protegido y luego se ha producido otra jugada. Cuando R1 sale de 3B, está a su riesgo. [5.10.2 d) ii] (b) aunque tuvo lugar una jugada posterior, R1 no regresó a 3B, por lo tanto, sigue protegido y cuando es declarado out en home, será devuelto a 3B. [5.10.2 d)].

Jugada 2: R1 está en 2B cuando F2 trata de ponerle out fuera de base. R1 es atrapado en un corre-corre entre 2B y 3B, pero el árbitro de base declara obstrucción de F6. El árbitro de home cree que R1 trató intencionalmente de ganar una obstrucción corriendo hacia F6. ¿Cómo deberá reaccionar el árbitro de home?

Decisión: Muchos coaches enseñan a sus corredores que si son atrapados en un corre-corre, deberán correr hacia un defensor sin la bola para poder ganar una obstrucción. La decisión del árbitro de base no deberá ser cambiada automáticamente. Pero si, cuando la jugada ha terminado, el árbitro de base pide ayuda, el árbitro de home puede dar la información adicional. El árbitro de base será el responsable de la decisión final.

Nota: Al decidir si el corredor intencionalmente intentó obtener una declaración de obstrucción, el árbitro que decide debería considerar: (1) ¿El corredor buscó un camino legítimo a la base? (2) ¿El corredor alteró su camino cuando otro camino era más directo, normal o natural? (3) ¿El corredor buscó a un defensor que no tenía la bola? Si las respuestas lo llevan a creer que el acto fue intencional, no haga ninguna señal de obstrucción y mantenga viva la jugada. [5.10.2 a); 3.6.6 a) y b)].

- Jugada 3:** Con un out, R1 sale de 1B con el lanzamiento, cuando B3 conecta un batazo de línea al CF. F8 atrapa la bola y tira a 1B con una buena oportunidad de retirar a R1. Al regresar a 1B, R1 es obstruido por F4, pero R1 llega a 1B cuando el tiro de F8 golpea la cabeza de F3 y entra al dugout.
- Decisión:** Como la bola fue tirada fuera de juego durante el período de bola muerta demorada por la obstrucción, y R1 había regresado a 1B, a R1 se le concede la 3B por el tiro descontrolado que va a territorio muerto. [5.10.2 a); 5.1.36; 5.11 b) ii].
- Jugada 4:** R1 está en 2B sin outs. B2 conecta un roletazo a F4 mientras R1 es obstruido entre 2B y 3B. B2 es declarado out en 1B, cuando R1 dobla a 3B. F3 tira a home y F2 tira a F5 que toca a R1 regresando a 3B.
- Decisión:** Como la obstrucción ocurrió entre 2B y 3B, y el árbitro juzgó que R1 no habría llegado a home, protegiendo solo al corredor hasta 3B, cuando R1 es tocado entre 3B y home, es declarado out. [5.10.2 d) ii].
- Jugada 5:** R1 en 2B con dos outs. B2 batea la bola al exterior. R1 es obstruido entre 3B y home cuando el tiro va a 2B. F4 toca a B2 para el tercer out antes que R1 alcance home.
- Decisión:** Si el árbitro juzga que R1 podría haber anotado de no ser obstruido, antes que B2 fue declarado out, la carrera contaría. De lo contrario, el árbitro no concedería la carrera basándose solamente en la obstrucción. [5.10.2 b)].
- Jugada 6:** Con un out, R1 en 2B y R2 en 1B, B3 batea un roletazo directamente a F1 que tira a F5 para un forzado sobre R1 en 3B. F6 obstruye a R1 cuando avanza hacia 3B.
- Decisión:** Una bola muerta deberá ser declarada cuando R1 es declarado out. R1 no podía ser out entre las bases donde fue obstruido. Entonces R1 queda en 3B, R2 en 2B y B3 en 1B. [5.10.2 c) y d)].
- Jugada 7:** Con R1 en 3B y R2 en 2B. B4 conecta un roletazo directamente a F1. R1 queda atrapado entre 3B y home. Con R1 intentando volver a 3B, F5 obstruye a R1, y luego R1 es decretado Out. R2 ha llegado a 3B en el momento de la obstrucción.
- Decisión:** El árbitro debe decidir sobre la obstrucción y cuando F5 toca a R1 verbalizará y señalará "bola muerta". R1 se queda en 3B y R2 regresa a 2B. [5.10.2 b)].
- Jugada 8:** R1 se desliza en 2B cuando F4 salta sin éxito para un tiro alto. La bola va al exterior y F4 cae encima de R1. Los jugadores se separan despacio cuando la bola es devuelta al cuadro. El árbitro de base está convencido que R1 podría haber avanzado a 3B si F4 no se hubiera caído encima, pero después de levantarse, R1 no hizo ningún intento de avanzar.
- Decisión:** El contacto de F4, aunque involuntario, impide u obstaculiza el progreso de R1. Por definición, es una obstrucción. Conceda 3B a R1, ya que es la base que R1 habría alcanzado a juicio del árbitro si no hubiese ocurrido la obstrucción. [5.10.2 b)].

- Jugada 9:** R1 en 3B, R2 en 2B, y R3 en 1B sin outs. B4 batea un sencillo con R1 anotando y R2 avanzando a home. El tiro va a home y R2 queda atrapado en un corre-corre entre 3B y home. R3 avanza y llega a 3B, mientras que B4 avanza a 2B. R2 es obstruido regresando a 3B y luego es tocado por F2. F2 luego toca a R3 que está en 3B. El árbitro declara obstrucción, coloca a R2 en 3B y declara out a R3 cuando son tocados.
- Decisión:** El árbitro cometió un error. La obstrucción es una declaración de bola muerta demorada, pero cuando el receptor tocó a R2 antes de que R2 alcanzara 3B, la bola debería haber sido declarada "muerta". R3 no puede ser tocado con una bola "muerta". R2 debe quedar en 3B, R3 en 2B y B4 en 1B. Se suma una carrera y no hay outs. [5.10.2 c)].
- Jugada 10:** La bola es bateada al RF. Cuando el corredor pasa 1B, es obstruido mientras que no se está haciendo una jugada sobre él. Es declarado out por un amplio margen en el plato de home.
- Decisión:** Si a juicio del árbitro, R1 avanzó más allá de la base que hubiera alcanzado si no hubiera sido obstruido, R1 es out. Si el árbitro cree que el corredor hubiera llegado a home, se le otorgará home a R1. [5.10.2 a); 5.10.2 b)].
- Jugada 11:** Un tiro desde F7 lleva a F2 dentro del camino de la base de R1. La bola y R1 llegan al mismo tiempo, causando contacto entre F2 y el corredor. F2 pierde la bola y R1 anota.
- Decisión:** Esto es una obstrucción. F2 no puede esperar la bola en el camino del corredor. Se declara bola muerta demorada cuando el corredor anota, y no se toma ninguna decisión posterior. [5.10.2 b); 5.1.32 b) 1].
- Jugada 12:** R1 en 2B y R2 en 1B. Al comienzo del lanzamiento, los defensores se posicionan en la línea directa a la siguiente base.
- Decisión:** No hay sanción para los jugadores defensivos por posicionarse en la línea de base al inicio del lanzamiento. Sin embargo, si la bola no es bateada en una jugada, deberán moverse fuera de dicha línea. Es un acto de obstrucción si el corredor se ve obligado a rodear a un jugador defensivo o hace contacto mientras corre a la siguiente base. [5.10.2 b); 5.1.32 b) 2].
- Jugada 13:** F2 está de pie en el camino del corredor esperando el tiro del defensor. El corredor de 3B corre hacia F2 antes que la bola llegue.
- Decisión:** Esto es una obstrucción. F2 no puede esperar a la bola en el camino del corredor. Es declarada bola muerta demorada, cuando el corredor anota, no se toma ninguna decisión posterior. [5.10.2 b); 5.1.32 b) 1].
- Jugada 14:** R1 en 1B sin outs. B2 batea la bola al CF. R1 se detiene en 3B. B2 es rápido y está doblando a 2B cuando choca con F6 y cae al suelo. B2 vuelve a 2B cuando ve a R1 en 3B. Los árbitros dejan a ambos corredores en 2B y 3B.

- Decisión:** A B2 se le podría conceder 3B si los árbitros piensan que era la base que B2 habría alcanzado si no hubiera ocurrido la obstrucción. Entonces a R1 se le otorga home. [5.10.2 b)].
- Jugada 15:** B2 batea una línea entre el LF y el CF. B2 no toca 1B de camino a 2B porque F3 está bloqueando completamente la 1B creando obstrucción. B2 llega quieto a 2B. Después que la bola se devuelve al cuadro, F3 pide tiempo y apela que B2 no pisó 1B.
- Decisión:** Se debe declarar “Obstrucción”, con B2 quieto en 2B. Un defensor no puede bloquear una base sin posesión de la bola, aunque estén en la base esperando recibir la bola tirada. Si tiene posesión de la bola, luego puede bloquear legalmente el acceso del corredor a la base. Se considera que un corredor ha tocado y no se le exigirá que toque la base, cuando fue obstruido en la base. [5.9 a)].
- Jugada 16:** No hay outs. R1 está en 2B y R2 está en 1B. Con una cuenta de 2-2 sobre el bateador, ambos corredores intentan robar la siguiente base. R2 es obstruido entre 1B y 2B, pero llega a 2B sin ser eliminado. R1 cree que no llegará a 3B de manera segura y vuelve a 2B. Tanto R1 como R2 están en 2B. El jugador defensivo toca a ambos corredores.
- Decisión:** R1 sigue teniendo derecho a 2B [5.9 d)]. Cuando ocurre una obstrucción, al corredor obstruido se le otorgará la base que habría alcanzado, a juicio del árbitro, si no hubiera sido obstruido [5.10.2 b)]. Como R2 no puede llegar a 2B, ya que está legalmente ocupada por R1, se considera que R2 está entre 1B y 2B. R2 permanece protegido entre 1B y 2B donde fue obstruido [5.10.2 d)] y regresa a 1B. R1 se queda en 2B.
- Jugada 17:** *R1 en 2B, 1 Out. B3 batea un sencillo al RF. R1 va hacia home, pero no toca 3B. El tiro desde RF llega a home bastante antes que R1, así que R1 intenta volver a 3B, pero es obstruido antes de llegar a 3B y es declarado out al ser tocado por F5. El árbitro de 3B ha señalado la obstrucción. La defensa apela verbalmente que R1 no tocó la base a la vez que la bola es declarada muerta.*
- Decisión:** *En este caso R1 no puede ser eliminado entre las bases que fue obstruido. A R1 se le concede 3B y la apelación por no tocar 3B es denegada. [5.10.2 c) y d); Boletín #16 2024].*
- Jugada 18:** *R1 en 2B, 1 Out. B3 batea un sencillo al RF. R1 va hacia home, pero no toca 3B. R1 es obstruido después de pasar 3B. El árbitro de 3B señala “bola muerta demorada” por la obstrucción y permite que la jugada continúe. R1 es out al ser tocado en una jugada cerrada en home. La defensa verbaliza la apelación por la base no tocada después que la bola ha sido declarada muerta. Escuchando a la defensiva la apelación por no tocar la base, el coach de tercera base le pide a R1 que vuelva y toque 3B antes de proceder a ir a home en la concesión por la obstrucción.*
- Decisión:** *A R1 se le concede home por la obstrucción. R1 anota y la apelación por no tocar la base es denegada. [5.10.2 a), c) y d); Boletín #16 2024].*

Jugada 19: *R1 en 2B, 1 out. B3 batea un fly profundo al Rf que es atrapado. R1 sale hacia home, pero a) sale de la base antes de la atrapada o b) no toca 3B. R1 es obstruido después de pasar 3B. El árbitro de 3B señala una “bola muerta demorada” por la obstrucción y permite que la jugada continúe. R1 es declarado out al ser tocado en una jugada cerrada en home. A R1 se le concede home por la obstrucción y toca home antes de ir al dugout. Mientras la bola está todavía muerta, la defensa ahora apela por a) dejar la base antes o b) no tocar 3B.*

Decisión: *Aunque se conceda home a R1 por la obstrucción, R1 sería declarado out en la apelación tanto en a) como en b). [5.10.2 d) 1 y 2; 5.9 a); Boletín #16 2024]*

5.10.3 Un Corredor es Out.

Jugada 1: *En un batazo al outfield, el bateador-corredor toma un camino inusual cuando rodea 1B en su camino a 2B. El defensor recoge la bola y la tira a F4, que intenta tocar al bateador-corredor que se desliza de cabeza en 2B por el lado de fuera de la base. El árbitro de base canta quieto al corredor. La defensa argumenta que el corredor debería ser puesto out por estar fuera de la línea imaginaria de un metro de la base.*

Decisión: *La decisión del árbitro de base es correcta. El camino a la base es marcado por el corredor y es una línea imaginaria directa desde el corredor a la base a la cual está avanzando. [5.10.3 a) i; 5.1.2].*

Nota: En caso de una jugada sobre un corredor, la trayectoria de la base se determina tan pronto como el fildeador recibe la bola y comienza el intento de tocar al corredor.

Jugada 2: Con R1 en 3B y R2 en 2B, B3 batea un roletazo hacia F5. R1 es golpeado por la bola en territorio fair mientras corre hacia home. R2 alcanza 3B después del contacto.

Decisión: R1 es declarado out por interferencia. R2 vuelve a 2B y B3 queda en 1B. [5.10.3 c) i; 5.1.30 c) ii].

Jugada 3: Corredores en 2B y 3B sin outs, B3 con una cuenta de 2 strikes, toca la bola en un intento de Squeeze play. La bola sube al aire en territorio foul hacia F5 que está en posición de atrapar la bola. R1, en el intento de regresar a 3B, y dándose cuenta que R2 será declarado out si la bola es atrapada, choca intencionalmente con F5 que está en territorio foul. La bola cae al suelo sin ser atrapada. El árbitro elimina a B3 por tocar foul en el tercer strike. R1 es declarado out por la interferencia y R2 también es out por el intento deliberado de R1 de evitar una doble jugada.

Decisión: Solo 2 Outs serán declarados en la Jugada. R1 es out por la interferencia, y R2 sería out en el intento obvio de R1 de evitar una doble jugada. B3 sería devuelto a batear con una cuenta de 2 strikes. [5.10.3 c) iv].

Jugada 4: R1 en 1B intenta robar 2B en un lanzamiento de strike, pero el árbitro de home interfiere con el intento de tiro de F2 y a) la bola va hacia el CF y R1 avanza a 3B, o b) R1 es out en 2B.

- Decisión:** Esta es interferencia del árbitro. [5.10.3 d)]. Se hace la seña de bola muerta demorada en el momento de la interferencia y un strike es declarado, ya que la interferencia no tiene nada que ver con el strike declarado. En (a) R1 vuelve a 1B y la bola es muerta. *[Efecto 5.10.3 d) ii].* En (b) la interferencia se ignora y R1 es declarado out. *[Efecto 5.10.3 d) 1].* Un strike se suma a la cuenta del bateador.
- Jugada 5:** R1 en 1B corre fuera del camino a la base en dirección hacia la base mientras roba 2B. El tiro de F2 a F4 va descontrolado hacia el CF.
- Decisión:** Este es un avance legal. No hay sanción por correr fuera del camino de la base, a menos que esto sea hecho para evitar ser tocado por la bola, mientras está en la mano o el guante de un defensor. [5.10.3 a) i].
- Jugada 6:** R1 en 3B sin outs. B3 toca la bola hacia F5 y R1 es atrapado en una jugada de corre-corre entre 3B y home. B3, que está a medio camino de 1B, ve que R1 está atrapado, así que se gira y vuelve hacia home. R1 es entonces tocado, así que B3 se gira de nuevo y llega quieto a 1B.
- Decisión:** R1 es out por ser tocado fuera de base. B3 es quieto en 1B y la bola permanece viva. [5.10.3 a) ii].
Nota: B3 no puede hacer que la bola sea bola muerta por correr de regreso a home. 5.5.2 b) xii solo se aplica cuando un defensor intenta tocar al bateador-corredor, que se vuelve hacia home en un intento de evitar ser tocado.
- Jugada 7:** R1 en 2B y R2 en 1B sin outs. B6 batea un roletazo a F5, que tira a F4 para el out forzado de R2 en 2B. F4 intenta tirar a 1B, pero R2 se desliza hacia F4, que está de pie frente a la base, y tira F4 al suelo. R1 avanza a 3B y B6 avanza a 1B.
- Decisión:** R2 es out por el forzado en 2B. R1 es quieto en 3B y B6 es quieto en 1B. Cuando R2 estaba deslizándose hacia la base al momento del contacto no es declarada interferencia, a menos que R2 haya interferido intencionalmente con F4. La bola permanece viva. [5.10.3 a) iii].
Nota: Si se declara interferencia, entonces R1 también sería **Out** y B6 quedaría en 1B. *[5.10.3 c) v].*
- Jugada 8:** *R1 en 2B y R2 en 1B con un out. B6 batea un roletazo a F5, que tira a F4 para el out forzado de R2 en 2B. F4 coge la bola rápido e inmediatamente tira a 1B intentando un doble play, pero el tiro pega en R2 que está corriendo a 2B forzado por B6 y la bola cae al suelo. R1 avanza a 3B y B6 llega a 1B.*
- Decisión:** *R2 es declarado out en la jugada forzada en 2B. R1 es quieto en 3B y B6 es quieto en 1B. Como R2 solo corría hacia la base y no continuó corriendo ni cambió de dirección para crear interferencia a juicio de los árbitros. No se declara interferencia, a menos que R2 interfiera con F4. La bola queda viva. [5.10.3 a) iii].*
Nota 1: Si se declara interferencia, entonces R1 también sería out y B6 quedaría en 1B. [5.10.3 c) v), 5.10.3 c) iii].
Nota 2: Si R2 está corriendo hacia 2B y no tiene oportunidad de detenerse, apartarse del camino o evitar el contacto con el tiro, ya que la jugada ocurrió tan rápidamente,

en este caso no puede ser cantada la interferencia. El corredor no puede evaporarse. Los árbitros deben usar su buen juicio en esta decisión.

Jugada 9: *Corredores en 1ª y 2ª base con un out. El bateador tiene una cuenta de 2-2. El siguiente lanzamiento le tira y lo pierde para el tercer strike. El receptor pierde la bola lanzada y el bateador comienza a correr a 1B. R1 se anticipa al bateo y sale de 1B. El receptor recoge la bola y la tira a 1B en un intento de retirar a R1 en 1B. El tiro del receptor a 1B golpea al bateador que está corriendo dentro de la línea de un metro. La pelota rueda fuera del campo.*

Decisión: *El bateador es out por la regla del tercer strike. La bola es muerta y R2 (corredor más cercano a home) es declarado out por la interferencia del bateador retirado. R1 se queda en 1B. [5.10.3 c) v]*

Jugada 10: *Corredores en 1ª y 2ª base sin outs. El bateador es out por el tercer strike y los corredores intentan robar 2B y 3B. El bateador, a pesar de ser out, corre a 1B y el F2 tira a 1B para hacer jugada sobre el bateador.*

Decisión: *El bateador es out por el tercer strike y la bola permanece viva y en juego. [5.10.3 c) v].*

Jugada 11: R1 en 1B y B2 al bate. B2 batea la bola a la derecha del CF para extrabases. Cuando R1 rodea 2B tropieza y cae. R1 está tendido en el suelo con dolor, cuando B2 levanta a R1 y lo lleva de vuelta a 2B, y luego vuelve a 1B.

Decisión: Esto es legal. B2 puede recoger a R1 siempre que no lo rebase para cargarlo de vuelta a 2B. Si lo pasa, B2 sería declarado out por pasarlo. [5.10.3 a) v].

Jugada 12: B4 conecta un cuadrangular sobre la cerca. Los compañeros de equipo de B4 saludan a B4 y le dan palmadas en la espalda, mientras que B4 está entre 3B y home. La defensa dice que B4 debe ser declarado out por haber sido asistido por un compañero de equipo.

Decisión: B4 no es out. Este tipo de acción no es clasificada como ayudar a un corredor, ya que no se ha dado asistencia física. [5.10.3 a) v].

Jugada 13: Parte baja de la 7ª entrada con el marcador empatado y dos outs. R1 en 2B y R2 en 1B. B5 conecta un sencillo al LF que es manejado torpemente por F7. R1 anota en el sencillo. R2, pensando que el juego ha terminado, se aleja de 1B una corta distancia y se detiene a ver la jugada. B5 dobla 1B y pasa a R2. F6 entonces toca 2B, sugiriendo que esto es un out forzado, anulando así la carrera ganadora.

Decisión: El intento de eliminar en 2B se ignora, ya que B5 es out por pasar a R2, y R2 ya no está forzado. B5 fue el tercer out, pero la carrera anotada por R1 fue antes de que B5 pasara a R2 y cuenta. [5.10.3 a) vi; 1.2.5 a)].

Jugada 14: R1 en 3B cuando B2 batea un fly a F9. R1 no retoca 3B antes de anotar, por lo que F9 tira la bola a F5 que está tocando la base. F5 no dice nada, pero es obvio que está haciendo una apelación.

- Decisión: R1 es declarado out. No es necesario apelar verbalmente. [5.10.3 a) vii].
- Jugada 15: R1 en 3B, cuando B2 batea un fly directo a F7. F7 calcula mal y la bola le golpea en el hombro. Desde allí se desvía a F8, que legalmente atrapa la bola antes de que toque el suelo. R1 retoca en 3B y sale en cuanto la bola golpea el hombro de F7, pero antes de que F8 tenga la pelota firmemente en el guante.
- Decisión: Este es un avance legal y la carrera cuenta. R1 puede dejar la base tan pronto como un defensor toque la bola por primera vez, no cuando esta sea atrapada. [5.10.3 a) vii; **5.10.4 m)**].
- Jugada 16: Con corredores en 2B y 3B y sin outs, B6 conecta un fly a F7. Ambos corredores son sospechosos de abandonar sus bases demasiado pronto. Con la bola todavía en juego, la defensa tira la bola a 3B y apela legalmente y luego a 2B y apela legalmente. ¿Es legal hacer dos apelaciones en la misma jugada?
- Decisión: Sí. En este caso, la defensa no está adivinando y ambos outs se mantienen. [5.10.3 a) vii; **1.2.6 e) ii)**].
- Jugada 17: R1 en 2B y R2 en 1B sin outs. B3 conecta un doble a la derecha del CF. R1 y R2 anotan, pero R2 no pisa la 3B. B3 termina en 2B mientras la defensa tira la bola viva a 3B para una apelación. El árbitro le pregunta a F5 a qué corredor está apelando. F5 duda y responde que a los dos, tanto a R1 como a R2. A menos que los dos corredores no hayan tocado la base, el árbitro piensa que está intentando adivinar y no acepta la apelación.
- Decisión: Un caso de intento de adivinar sería cuando dos corredores pasan la misma base y, en la apelación, la defensa no puede decidir qué corredor no tocó la base. Prueban a apelar a los dos, pensando que obtendrán un out seguro. [5.10.3 a) viii; **1.2.6 e) i)**
Nota: En una situación donde dos corredores pasan una base que está siendo apelada, el árbitro primero debe preguntar sobre qué corredor se hace la apelación. Si la defensa dice el incorrecto, no se les debe permitir una segunda apelación. Si ellos dicen que los dos, y ambos omitieron la base, entonces ambos serían out. Este no sería jugar a adivinar. Si dicen que los dos y solo uno tocó, esto sería jugar a adivinar.
- Jugada 18: B1 batea la bola y corre hacia 1B, pero pasa sobre la base sin tocarla. Momentos después, F3 recoge la bola y toca 1B. ¿B1 es out, (a) automático por no tocar la base, o (b) cuando F3 apela al árbitro que B1 no tocó la base?
- Decisión: En (a) B1 no es eliminado hasta que sea apelado. En (b) sí, esto es una jugada de apelación, por F3 tocar la base o verbalmente declarar o tocar a B1 antes que regrese a 1B. Una vez que B1 regresa a 1B, no se podría apelar. [5.10.3 a) viii; **1.2.6 e) i); 5.5.2 a) vi)**].
- Jugada 19: El equipo "A" está abajo en la 6ª entrada con B6 en 1B, un out y es el turno de B7. B9 viene a batear y batea para un doble play (tres outs). Si la defensa no hace ninguna apelación antes de dejar el campo, en la 7ª entrada, el Equipo "A" tendría B1

abriendo. Si se hace una apelación por un defensor en el cuadro en la 6ª entrada, ¿qué debe hacer el árbitro?

Decisión: B6 y B9 son out. [5.5.2 a) iii; Efecto 5.4.1 b) ii]. Si se descubrió que B9 bateó fuera de orden, el árbitro notificará a ambos equipos que B8 será el primer bateador en la 7ª entrada. Esto permite restablecer el orden de bateo correcto. [Efecto 5.4.1 b) iii y vi].

Jugada 20: B1 batea un cuadrangular sobre la cerca. B1 toca todas las bases, pero no toca home y entra al dugout. El árbitro entrega una nueva bola a F1 y declara "Juego". F1 indica que quiere apelar que B1 no tocó home, y tira la bola por debajo de la mano a F2. El nuevo bateador, B2 le tira al lanzamiento y conecta un cuadrangular.

Decisión: Como F1 indicó que deseaba apelar, permite la apelación, y declara out a B1. El batazo de B2 es anulado. [5.10.3 a) x; Efecto 5.10.3 a) vii a x; 1.2.6 c) iii].

Jugada 21: R1 en 3B sin outs, cuando B4 toca la bola en frente de home en un squeeze play. R1 se desliza a home y accidentalmente golpea la bola fuera de juego, antes de tocar home y antes de que algún defensor toque la bola. El árbitro declara quieto a R1 y otorga 2B a B4. ¿Esto es correcto?

Decisión: No. R1 es puesto out por tocar una bola bateada fair antes que pase o sea tocada por un defensor. A B4 se le acredita con un sencillo y queda en 1B. [5.10.3 c) i; 5.1.30 c) ii; Efecto 5.5.1 e) 3].

Jugada 22: R1 en 1B, cuando B2 conecta un roletazo a F4. La bola pega en R1 (antes que llegue a F4) y se desvía directa a F4, que puede hacer una doble jugada tocando 2B y luego tirando a 1B.

Decisión: La bola es muerta tan pronto golpea a R1. R1 es declarado out y a B2 se le concede 1B. No es posible una doble jugada. [5.10.3 c) i; 5.1.30 c) ii].

Jugada 23: R1 en 2B cuando B4 batea un roletazo hacia F6. La bola pasa a F6 sin ser tocada por F6 y ningún otro defensor tiene oportunidad de hacer una jugada. R1 patea la bola intencionalmente.

Decisión: R1 es declarado out por interferencia y la bola es muerta. [5.10.3 c) ii].

Jugada 24: R1 está en 2B. B2 conecta un roletazo hacia F5 (que juega la bola), pero ésta va entre sus piernas sin ser tocada. F6 tiene la oportunidad de jugar la bola, pero R1 choca con F6 cuando está intentando fildear la bola.

Decisión: R1 es out por interferir con un defensor intentando fildear una bola bateada. [5.10.3 c) iii].

Nota: El hecho que la bola haya pasado a un defensor (la haya tocado o no) no supone ninguna diferencia. Lo importante es recordar que un corredor no puede interferir con un defensor que intenta fildear una bola bateada.

Jugada 25: R1 en 1B con un out. B3 batea un roletazo a F4, que tira a F6 en 2B para un out forzado. F6 tira la bola a 1B, pero no a tiempo para una doble jugada. R1, que fue

declarado out en 2B, avanza a toda velocidad hacia 3B. F3, confundido, intenta retirar a R1 en 3B. Sin embargo, F3 tira la bola fuera de juego, permitiendo a B3 avanzar a 3B.

Decisión: La acción de R1 de continuar corriendo después de haber sido declarado out es una forma de interferencia. El corredor más cercano a Home (B3) es declarado out. [5.10.3 c) v].

Jugada 26: B1 conecta un roletazo largo y profundo al RF. B1 toca todas las bases y avanza hacia home, cuando F9 tira la bola a F4, que gira y tira a F2 para una posible jugada en home. Mientras tanto, los compañeros de equipo de B1, pensando que B1 anotará una carrera, salen del dugout y se reúnen en home para felicitar a B1. F2 coge el tiro e intenta tocar a B1 que se desliza en home, pero no puede hacerlo ya que los jugadores ofensivos están reunidos en home.

Decisión: La acción de los jugadores ofensivos reunidos en home crea interferencia, dificultando la jugada a F2. Como resultado de la interferencia, B1 es puesto out, y la bola es muerta. Ninguna carrera cuenta. [5.10.3 c) vi].

Jugada 27: R1 en 2B y R2 en 1B. B3 conecta un roletazo a F8 y ambos corredores avanzan una base. El coach de 3B corre rápidamente hacia home cuando F8 juega la bola. Al ver esto, y pensando que el coach es un corredor, F8 tira a F2. El tiro va lejos de F2 y R1 anota, R2 avanza a 3B y B3 a 2B.

Decisión: Es interferencia del coach y la bola es muerta inmediatamente cuando se hizo el tiro a home. R1 es declarado out (el más cercano a home) por la interferencia, con R2 devuelto a 2B y B3 a 1B. [5.10.3 c) vii].

Jugada 28: R1 en 1B y B2 al bate con una cuenta de 3 bolas, cuando hay un lanzamiento descontrolado. R1 dobla 2B avanzando hacia 3B y B2 avanza hacia 1B cuando F2 recupera la bola. Mientras tanto, el recoge bates viene a recoger el bate y causa interferencia por a) ponerse en la trayectoria, causando que F2 no tirara por miedo a golpear al recoge bates, o b) siendo golpeado por una bola tirada por F2, en un intento de hacer una jugada sobre R1 en 3B. La interferencia del recoge bates no es intencional.

Decisión: El recoge bates es parte del equipo. En a) y b) hay interferencia. El corredor sobre el que se está haciendo la jugada (R1) es declarado out y la bola es muerta. B2 vuelve a la última base tocada al momento de la interferencia. Como B2 es el bateador-corredor se le concede 1B, incluso si no había llegado a 1B. [5.10.3 c) viii; 5.1.30 a)].

Jugada 29: R1 en 2B, cuando B3 batea un roletazo lento a F4, que fildeó y tira a F3. F3 pierde la posesión de la bola cuando R1 dobla a 3B y B3 continúa corriendo a 2B. F3 recupera la bola y, justo cuando va a tirar a F2, el coach de 1B impide el tiro de F3 parándose directamente en frente de él. R1 cruza home.

Decisión: Esto es una interferencia del coach. R1 es declarado out por la interferencia. La bola es muerta y B3 debe regresar a 1B. [5.10.3 c) viii].

- Jugada 30: F2 tiene la bola y está listo a tocar R1, que está intentando anotar. R1 choca intencionalmente con F2, causando que a F2 se le caiga la bola.
- Decisión: R1 es out por interferencia y la bola es muerta. Si el árbitro cree que el acto fue flagrante, podría expulsar a R1. [5.10.3 c) ix].
Nota: Para evitar un choque flagrante, el corredor puede deslizarse, saltar sobre el defensor que tiene la bola, rodear al defensor (excepto salir de la trayectoria de un metro de la base), o volver a la base tocada anteriormente.
Cuando un corredor es out por chocar de forma deliberada con un defensor que tiene la bola, la bola es muerta. Cada corredor tiene que volver a la última base tocada en el momento de la interferencia. Si el corredor choca de forma flagrante con un defensor, antes de ser out, y a juicio del árbitro se trata de un intento de romper una doble jugada clara, el corredor inmediatamente posterior o siguiente también será out. Si el choque flagrante ocurre después que el corredor es declarado out, el corredor más cercano a home será también out. Si un corredor obstruido choca de forma flagrante con un defensor que tiene la bola, se ignora la obstrucción y el corredor es declarado out
- Jugada 31: R1 en 3B sin outs. B2 toca por la línea de 1B y se mueve muy despacio hacia 1B. R1 corre hacia 2B en un intento de atraer el tiro. F3 ve esto y entonces tira a F6 cubriendo 2B. R1 gira y corre de regreso a 3B cuando B2 alcanza 1B.
- Decisión: R1 es declarado out en cuanto corrió hacia 2B, por correr las bases en orden inverso. La bola es muerta y a B2 se le concede 1B. [5.10.3 c) x].
- Jugada 32: B2 batea un cuadrangular y corre alrededor de las bases. B2 se detiene entre 2B y 3B pensando que no ha pisado 1B. B2 vuelve y toca de nuevo 2B y 1B, luego avanza de nuevo y continúa para llegar a home tocando 2B, 3B y home. En realidad, B2 no dejó de tocar la 1B y la defensa quiere un “out” por correr las bases en orden inverso.
- Decisión: Esto no es correr las bases en orden inverso. A B2 se le acredita el cuadrangular. [5.10.3 c) x].
- Jugada 33: B3 recibe un tercer strike cantado para el primer out de la entrada, cuando R1 sale hacia 2B con el lanzamiento. F2 devuelve la bola a F1, que está en el círculo de lanzamiento. R1, aun fuera de la base, no hace intento de moverse hacia ninguna dirección.
- Decisión: No decidir inmediatamente si ir a la siguiente base o regresar a su base, una vez que F1 tiene la bola en el círculo del lanzador, deberá resultar en que R1 sea declarado out. [5.10.3 b) iii].
- Jugada 34: En la bola 4, B1 corre directamente a 1B y continua a 2B sin detenerse. La bola está en posesión de F1 en el círculo del lanzador antes que B1 alcance 1B. ¿B1 es out?
- Decisión: No. Si B1 no se detiene en 1B, puede continuar a 2B a su riesgo. [5.10.3 b) v].
- Jugada 35: R1 en 1B sin outs. F1 tiene la bola en el círculo del lanzador, pero la deja en el suelo, en su guante, para atarse los zapatos. R1 avanza a 2B.

- Decisión: No hay sanción. Esto es un avance legal. **[5.10.3 b) iv 2].**
- Jugada 36: Con el fin de empezar a correr después que una bola fly larga ha sido tocada, R2 permanece a más de un metro (3 pies) detrás de 3B.
- Decisión: R2 es declarado out por no estar en contacto con la base. El árbitro debe declarar out a R2 inmediatamente cuando se coloca detrás de la base. La bola queda viva. [5.10.3 a) xii].
- Jugada 37: R1 en 3B, R2 en 2B y R3 en 1B con dos outs. El coach de la ofensiva pide tiempo y junta a todos los corredores para hablar. Necesitando dos carreras para empatar, el coach intercambia a R2 y R3 por la velocidad de R3. Cuando termina la conferencia, R3 va a 2B y R2 a 1B. B4 batea un doble anotando R1 y R3, con R2 avanzando a 3B. B5 es out por strikes. Ahora la defensa apela al árbitro porque R2 está en 3B, y él estaba en 2B antes de la conferencia.
- Decisión: El árbitro declara out a los dos, R2 y R3 y anula la carrera anotada por R3. La carrera de R1 cuenta. El entrenador que pidió la conferencia cargada es expulsado del juego. [5.10.3 a) xiii]; [Efecto 5.10.3 a) xiii].
- Jugada 38: R1 en 1B con un out. B3 batea la bola lanzada entre 2B y F4 que falla al recogerla y luego patea la bola a F6 que está cubriendo la base. El árbitro declara out a R1. ¿Es legal que un jugador defensivo patee una bola a otro defensor para hacer una jugada?
- Decisión: No hay reglas que prohíban a un defensor patear la bola a otro defensor. R1 sería out. [5.10.3 a) iii].
- Jugada 39: F1 tiene la bola en el círculo del lanzador, con R1 en 1B con un out. R1 deja la 1B antes de que F1 suelte la bola a B2, que batea una línea que es atrapada por F3.
- Decisión: R1 es declarado out por dejar la base demasiado pronto y la bola queda muerta. Se declara "Lanzamiento Nulo", por lo que B2 no es out y regresa a home a batear de nuevo, asumiendo la cuenta de antes de batear la bola. [5.10.3 b) ii].
- Jugada 40: R1 en 2B. B2 da un batazo de línea que golpea a R1 avanzando a 3B. La bola no paso a un defensor, pero F6 tenía oportunidad de jugar la bola.
- Decisión: La bola es muerta y R1 es out. [5.10.3 c) i; 5.1.30 c) ii].
Nota: Si la bola no pasó por delante de un defensor y ningún defensor tenía la oportunidad de jugar la bola, R1 no sería declarado out.
- Jugada 41: R1 en 3B y R2 en 2B, cuando B5 batea una bola fly larga a F7. Viendo esto, R1 se posiciona por detrás pero no en contacto con 3B con el fin de obtener un mejor inicio de carrera en la atrapada. R2 está en 2B y avanza a 3B después de la atrapada y con el tiro posterior a F2. R1 llega antes del tiro a home.
- Decisión: La bola permanece viva, pero R1 es declarado out por su posición de correr al inicio de la jugada. El avance de R2 es legal. [5.10.3 a) xii].

- Jugada 42:** R1 en 3B, R2 en 2B y R3 en 1B. Un out. Durante una suspensión del juego, **R1 y R2** cambian su posición en las bases. B5 conecta un cuadrangular anotando todos los corredores, que se quedan cerca de home para felicitar a B5. Antes que todos los corredores entren en el dugout, el entrenador defensivo apela que **R1 y R2** cambiaron las posiciones en las bases. El árbitro de home acepta la apelación y elimina a **R1 y R2** y expulsa al entrenador ofensivo, finalizando la entrada, sin carreras anotadas. El entrenador ofensivo alega que los corredores incorrectos ya habían anotado y no estaban en las bases.
- Decisión:** El árbitro está en lo correcto en su decisión. El entrenador defensivo tiene hasta que los dos corredores que cambiaron bases estén en el dugout. El hecho de que uno o ambos anotaran no elimina el derecho a una apelación. **Como hay tres outs ninguna carrera posterior puede ser anotada** [5.10.3 a) xiii; Efecto 5.10.3 a) xiii; **1.2.5 c) iv**].
- Jugada 43:** R1 en 1B, sale para robar la base. Hay una bola perdida y el corredor se desliza en 2B. F6 le dice al corredor que es una bola foul (sin fingir un toque). El corredor se levanta y regresa a 1B donde es declarado out, pero el árbitro de base le dice a R1 que se quede en 2B porque F6 dijo que fue una bola foul.
¿Debe considerarse un out o el corredor tiene derecho a segunda?
¿Podría considerarse la acción de F6 una obstrucción verbal o debería el jugador saber más y hacer caso solo a su coach o la decisión del árbitro?
- Decisión:** Una declaración verbal de F6 "fue bola foul" no quita al corredor de la responsabilidad de verificar si la bola fue foul. Esto no es obstrucción y el corredor debe ser declarado out. El corredor solo debe confiar en el árbitro, su coach o los jugadores de su equipo para conocer el estado de la bola. [5.1.32 b); 5.10.3 a) ii].
- Jugada 44:** **R1 en 1B corre hacia 2B cuando B2 batea un roletazo a F4 que no la fildea limpiamente. Está a menos de 1 metro de F4 y cuando se agacha para recoger la bola, R1 es golpeado por la bola y la desvía lejos de F4. F4 podría haber completado una jugada.**
- Decisión:** **El árbitro deberá declarar bola muerta y R1 es out.**
Nota: Aunque F4 no fildeó la bola limpiamente, se considera que estaba fildeando una bola bateada y que todavía era posible una jugada. Esto es diferente a que un corredor sea golpeado por una bola que pasa a un defensor por error y entra en contacto con el corredor. [5.10.3 c) iii; 5.10.4 f)].
- Jugada 45:** **R1 en 1B corre hacia 2B cuando B2 batea un roletazo a F4 que no la fildea limpiamente. La bola se desvía hacia F3, R1 choca con F3 cuando está fildeando la bola desviada y no puede completar la jugada.**
- Decisión:** **El árbitro deberá declarar bola muerta, R1 es out y B2 se queda en 1B, independientemente de si la pelota ha sido tocada primero por uno u otro defensor, incluyendo al lanzador. [5.10.3 c) iii].**
Nota: Aunque F4 no había fildeado la bola limpiamente, y ésta haya sido desviada hacia R1 y F3, la bola sigue siendo una bola bateada. Un corredor nunca puede interferir con un jugador que está fildeando una pelota bateada.

Esto es diferente a un corredor que es golpeado por una bola bateada que no ha sido tocada y que pasa a un defensor, incluyendo el lanzador, y otro defensor tiene la oportunidad de hacer un out. [5.10.3 c) i], o ser golpeado por una bola bateada que toca, o es tocada por cualquier defensor, incluyendo el lanzador, y éste no pudo evitar el contacto con la bola. [5.10.4 f)].

Jugada 46: R1 en 3B, R2 en 2B y R3 en 1B. 1 out. B5 batea una bola fly a la cerca del RF. R3 se mantiene cerca de 1B pensando que la bola será atrapada. B5 mientras observa la bola toca y rodea 1B pasando a R3. La bola supera la cerca del RF para un cuadrangular. Todos los corredores avanzan a home tocando todas las bases en el orden correcto.

Decisión: Todos los corredores anotan. Un corredor que pasa a un corredor precedente durante un cuadrangular fuera del campo o una concesión de bases no será eliminado, siempre que se restablezca el orden correcto de tocar las bases antes que el corredor que pasa toque la siguiente base. La bola queda muerta [5.10.3 a) vi].

Jugada 47: R1 en 2B, R2 en 1B. 1 out. B4 batea una bola fly a la cerca del LF. R1 se mantiene cerca de 2B pensando que la bola será atrapada. R2, mientras mira la bola, toca y rodea 2B, pasando a R1. La bola cae corta, pero rebota y sale sobre la cerca del LF. ¿Cuál es la decisión?

Decisión: Esto es una concesión de dos bases y la bola es muerta. R2 no es out por pasar al corredor anterior, R1, ya que esto es una concesión de bases y la bola está muerta [5.10.3 a) vi].

Nota: Si R2 hubiera pasado a R1 y hubiera tocado 3B antes que R1, R2 sería declarado out por pasar a R1, aunque la bola esté muerta.

5.10.4 El Corredor No es Out

Jugada 1: R1 en 2B, cuando B7 batea un roletazo que pasa a F1. La bola contacta a R1, que está un paso fuera de 2B, y rebota al CF. Ningún defensor tiene oportunidad de hacer **un out**.

Decisión: R1 no es out, y la bola es viva. [5.10.4 d)].

Nota: Si R1 hubiera estado en la base, y la bola hubiera golpeado a R1, la bola sería muerta o viva dependiendo del defensor más cercano. En la mayoría de los casos en 2B, la bola sería muerta, ya que tanto F4 como F6 podrían jugar detrás de la base.

Jugada 2: R1 está en 2B cuando B3 batea un roletazo a F6. F6 está fildeando la bola en el camino a la base de R1, por lo que R1 corre por delante y salta sobre la bola continuando a 3B. F6 pierde la bola, por lo que la defensa quiere que R1 sea declarado out por interferencia, ya que reclaman que R1 no puede correr en frente de un defensor cuando fildea una bola bateada.

Decisión: R1 no es out, siempre que no cree interferencia. Los corredores pueden correr delante o detrás de un defensor, con el fin de evitar al defensor mientras está fildeando una bola. [5.10.4 a)].

- Jugada 3:** R1 en 3B y R2 en 2B con un out, cuando B3 batea un roletazo en el hueco entre F5 y F6. F5 corta en frente de F6 y justo cuando recoge la bola, R2 golpea a F6, que está en la línea de la base. F5 pierde la bola y todos los corredores llegan a salvo.
- Decisión:** Cuando dos o más defensores intentan fildear una bola bateada, solo a uno se le concede el beneficio de la regla de interferencia. Como F5 tocó la bola, el contacto de R2 con F6 no constituye una interferencia. Se aplicará bola muerta demorada en el momento del contacto de F6 y R2, por obstrucción de F6. Ya que todos los corredores llegaron a salvo, no se toma ninguna acción. [5.10.4 c); 5.10.2 a)].
- Jugada 4:** Una bola bateada pasa entre las piernas de F3 sin ser tocada, y golpea accidentalmente a R1, que está corriendo a 2B detrás de F3. A juicio del árbitro, ningún otro defensor tiene la oportunidad de hacer un out.
- Decisión:** R1 no es out y la bola queda viva y en juego. [5.10.4 d)].
- Jugada 5:** R1 en 3B sale en territorio foul, cuando B2 batea una línea por la línea de foul. La bola golpea la base, rebota y golpea a R1 que todavía está en territorio foul. F5 no habría podido hacer un out.
- Decisión:** R1 no es out. Aunque R1 ha sido golpeado por una bola bateada buena (se convirtió en bola fair cuando golpeó la base), R1 no puede ser out ya que fue golpeado en territorio foul, **si ningún defensor tenía la oportunidad de hacer un out**. [5.10.4 e)].
- Jugada 6:** R1 en 1B corre hacia 2B cuando B2 conecta un roletazo a F4, que fildeó limpiamente. F4 saca la bola fuera del guante y toca a R1 con el guante vacío cuando R1 pasa corriendo, luego tira a 1B en un intento de completar un doble play.
- Decisión:** R1 no es out. Él fue tocado con el guante y la bola estaba en la otra mano. [5.10.4 h) 2].
- Jugada 7:** B1 batea un roletazo a F4 llegando a 1B antes del tiro, corre pasando la base y, mientras regresa, es tocado por F3, que apela por un out.
- Decisión:** La apelación es negada y B1 llega quieto. B1 puede tocar y correr pasando 1B sin estar en peligro, siempre que regrese inmediatamente a la base y no haga intento de avanzar a 2B. [5.10.4 j); 5.10.3 a) ix].
- Jugada 8:** R1 en 3B y R2 en 2B sin outs. El cuadro (a) juega dentro para defender la carrera o (b) juega atrás en una posición normal. B3 conecta una línea que golpea a R2 mientras está en la base y la bola va al CF. R1 anota, R2 va a 3B y B3 llega quieto a 1B.
- Decisión:** No hay infracción por una bola bateada que golpea a un corredor en contacto con la base. Si la bola permanece viva o muerta depende del defensor más cercano a la base. Si en (a) el defensor más cercano (F4 o F6) estaba frente a la base, la pelota está viva y los corredores pueden avanzar a riesgo de ser puestos out. Si el defensor más cercano está en una posición normal detrás de la base (b), la pelota es muerta y los corredores no pueden avanzar. [5.10.4 g)].

5.11.a) Concesión de Bases (Diferente a obstrucción) – Premio de una base.

Jugada 1: La cuarta bola a B1 va fuera de juego debajo del back stop. A B1 se le concede la 1B, pero como la bola salió fuera de juego, el coach quiere una base extra.

Decisión: B1 es premiado solo con 1B por la cuarta bola. No se concede ninguna base extra. [5.11 a) i 1); 5.11 a) ii 2)].

Jugada 2: R1 en 1B cuando una bola lanzada se le cae a F2. El árbitro de home, en su intento de apartarse, accidentalmente pateo la bola hacia el dugout.

Decisión: A R1 se le concede una base desde la base que ocupaba en el momento del lanzamiento. La acción del árbitro al contactar con la bola lanzada, no cambia nada. Se trata igual que un lanzamiento descontrolado que va fuera del juego. [5.11 a) ii 2)].

Jugada 3: R1 en 2B. 1 out. B3 batea una bola fly profundo a la cerca del CF/RF. F9 se lanza y queda en el aire mientras atrapa la bola. F9 cae sobre la cerca del exterior y aterriza en el suelo más allá de la cerca. Los árbitros confirman que F9 no perdió el control de la bola y declaran out a B3 por la atrapada y R1 avanza a 3B.

Decisión: Como los pies de F9 están al aire cuando dejan el territorio de bola viva y tiene control de la bola cuando llega al suelo en territorio de "bola muerta", esto es una atrapada legal. F9 ha atrapado la bola sin intención de sacarla del campo. Se declara bola muerta y todos los corredores avanzan una base. [5.11 Efecto a) ii 3; 5.1.9 c); 5.1.11].

Jugada 4: R1 en 1B sale con el lanzamiento, F2 tira a F3 en un intento de eliminar a R1, en el toque F3 pierde la bola de su guante y ésta rueda fuera del campo.

Decisión: R1 es premiado con 2B. 1 base desde la base conseguida cuando la bola sale fuera de juego. [5.11 Efecto a) ii 4)].

Jugada 5: *Con R1 en 3B y R2 en 1B, una bola bateada golpea al árbitro que está en territorio bueno frente a un defensor cuando le golpea la bola bateada.*

Decisión: *La bola es muerta y al bateador-corredor se le concede 1B. El resto de corredores avanzarán una base desde la base que ocupaban en el momento del lanzamiento, solo si están forzados, ya que el árbitro interfirió con la bola bateada frente al defensor. [Efectos 5.11 a) i 4].*

5.11. b) Concesión de Bases (Diferente a obstrucción) - Premio de dos bases.

Jugada 1: Con 1 out y R1 en 1B, B3 batea una fly a F9. En un intento por poner out a R1, que salió adelantado, F9 tira descontroladamente la bola hacia territorio de bola muerta, cuando R1 se dirige de regreso a 1B.

Decisión: A R1 se le concede 3B cuando regresa a 1B. La bola es muerta. [5.11 b) ii; 5.1.36].

Jugada 2: B7 batea un roletazo a F6 que hace un tiro descontrolado a 1B. La bola golpea a un jugador que está de pie en la puerta del dugout y rebota hacia el campo de juego. Si la bola no hubiese golpeado a ese jugador habría ido "fuera de juego".

- Decisión:** El jugador estaba en territorio 'fuera del juego', lo cual significa que la bola está fuera del juego. A B7 se le concede 2B. [5.11 b) ii; 5.1.7].
- Jugada 3:** R1 en 2B. B3 batea la bola a F6 que la pierde, la recoge cuando B3 alcanza la 1B. F6 luego tira a 3B tratando de eliminar a R1 y la bola cae en la grada. ¿Dónde serán ubicados los corredores?
- Decisión:** A R1 se le concede home y a B3 se le concede 3B. [5.11 b) ii].
- Jugada 4:** R1 en 2B y R2 en 1B, cuando B3 conecta un sencillo al RF. El tiro de F9 a 3B va 'fuera de juego' con a) R2 y B3 entre 1B y 2B en el momento del tiro, o b) R2 y B3 entre 2B y 3B al momento del tiro. R1 anota en ambos casos.
- Decisión:** En (a) A R2 se le concede 3B y a B3 se le concede 2B. Cuando los dos corredores están entre las mismas bases, la concesión se basa en la posición de corredor más adelantado. En b) A R2 y B3 se les concede home. En este caso el corredor principal anota y no bloquea al siguiente corredor para que avance. [5.11 b) ii].
- Jugada 5:** R1 en 1B cuando B2 batea un roletazo que rebota hacia el outfield, y luego rueda hacia territorio foul bajo la cerca del exterior.
- Decisión:** A R1 se le concede 3B y a B2 se le concede 2B en la bola buena que va fuera del juego. [5.11 b) i 5].
- Jugada 6:** R1 en 1B, cuando B2 batea una línea buena que va fuera del guante de F5 y rueda fuera del juego. R1 está a) entre 2B y 3B o b) entre 3B y home cuando la bola va fuera de juego.
- Decisión:** En los dos (a) y (b) es un roletazo declarado doble. A R1 se le concede 3B y a B2 se le concede 2B. [5.11 b) i 6) a].
- Jugada 7:** R1 en 1B, cuando B2 batea un roletazo entre 1B y 2B. La bola golpea a un árbitro que está detrás de F4 y rebota hacia territorio foul, donde rueda bajo la cerca.
- Decisión:** A R1 se le concede 3B y a B2 se le concede 2B. Cuando una bola buena golpea un árbitro y va fuera de juego, todos los corredores son premiados con dos bases desde el momento del lanzamiento. [5.11 b) i 6) b)].
- Jugada 8:** El campo está completamente cerrado. Sin embargo, el bateador prevenido en el círculo de espera deja abierta la puerta del dugout. B1 batea una bola profunda al CF. Cuando B1 está tratando ir a 3B, F8 tira la bola sobre la cabeza de F5 y la bola entra por la puerta abierta del dugout. El árbitro declara bola muerta y concede a B1 home.
- Decisión:** Esta es la decisión correcta. El hecho de que el jugador ofensivo dejara la puerta abierta no cambia el hecho de que el jugador defensivo tirara la bola fuera del juego. [5.11 b) ii].

5.11.c) Concesión de Bases (Diferente a obstrucción) - Premio de tres bases.

Jugada 1: B1 conecta una bola foul larga la cual va curvando hacia territorio bueno. F7 viendo que no puede la puede atrapar, tira su guante a la bola y la contacta sobre territorio foul.

Decisión: El contacto de la bola sobre territorio foul con un guante fuera de lugar hace que sea una bola foul y B1 bateará de nuevo. [5.1.20 d)]. Si la bola estuviera sobre territorio bueno cuando la toca el guante tirado, el árbitro protegería a B1 hasta 3B, pero B1 podría avanzar más allá a su riesgo. [5.11 c)].

Jugada 2: B7 conecta un roletazo a F6, que tira su guante a la bola. Ésta rebota a F5, que la recupera a tiempo para poner out a B7 en 1B.

Decisión: A B7 se le concede la 3B y la bola queda viva. [5.11 c)].

Jugada 3: B1 conecta una línea buena sobre la cabeza de F5, que salta en un intento por coger la bola. Cuando salta, su guante se sale de su mano y toca la bola accidentalmente.

Decisión: Si el árbitro decide que el guante suelto no fue tirado a la bola, no hay sanción. Si el árbitro decide que la acción fue intencionada, B1 avanzará a 3B. [5.11 c)]; [5.1.13](#)].

5.11. d) Concesión de Bases (Diferente a obstrucción) - Premio de cuatro bases

Jugada 1: B8 conecta una bola fly larga sobre la cabeza de F7, que tira su guante y la derriba. La bola habría superado la cerca.

Decisión: A B8 se le concede home. [5.11 d) ii].

Jugada 2: R1 en 2B cuando B3 batea una bola fly larga que golpea el poste de foul por encima del nivel de la cerca y a) rebota de regreso hacia el exterior, o b) rebota sobre la cerca en territorio foul.

Decisión: En cualquier momento en que la bola golpea el poste de foul por encima del nivel de la cerca, esto es un cuadrangular, ya sea que caiga en territorio bueno o foul después de golpear el [poste](#). El poste está sobre territorio bueno. R1 y B3 anotan. [[Efecto](#) 5.11 d) i; 5.5.1 g) iii].

6. GESTIÓN DEL JUEGO

Jugada 1: Consulta de Swing

Si en una bola cantada por el árbitro, F2 solicita consulta o si el árbitro de home no está seguro, el árbitro de home puede consultar con su compañero para determinar si el bateador intentó batear la bola. La bola permanece viva y el bateador corredor y/o corredores pueden avanzar a su riesgo. La defensa, el bateador, los corredores y los coaches siempre deben estar al tanto de la situación del juego, la cuenta y el número de outs. Si F2 solicita la cuenta o el número de outs y luego cuestiona la respuesta del árbitro, el árbitro deberá consultar con su compañero.

Consulte el Manual de Árbitros 5.3. y 8.2.12 – Consulta de swing, para más información.

Jugada 2: ¿Cuál es el significado de una “Bola Muerta Demorada”?

- 1) El término se aplica a situaciones en las que no se puede ignorar una infracción y, por lo tanto, los árbitros deben declarar la bola muerta para propósito de hacer una o varias concesiones.
- 2) Si después de la infracción, cada corredor ha avanzado hasta o más allá de la base que habría alcanzado como resultado de la concesión, la infracción será ignorada.
- 3) Si el avance de cada corredor no es ni igual ni mayor al número de bases concedidas como penalización por la infracción, el árbitro, después de que todos los corredores hayan avanzado lo máximo posible, declarará la bola muerta y sancionará la infracción con la concesión adecuada.

Estas situaciones incluyen:

- a) Un lanzamiento ilegal.
- b) Bateador obstruido en un swing.
- c) Tocar una bola bateada o tirada con un implemento de un jugador fuera de su lugar apropiado.
- d) Un corredor siendo obstruido.
- e) Interferencia del árbitro de home en un intento de tiro del receptor.

Jugada 3: Golpeado por Lanzamiento:

Situaciones en las que un bateador puede ser golpeado con un lanzamiento y no se le concede la 1B:

- a) El lanzamiento está en la zona de strike.
- b) El bateador le tira al lanzamiento.
- c) El bateador no intenta evitar ser golpeado por el lanzamiento.

Consulte el Manual de Árbitros 8.2.17 – Bateador golpeado por el lanzamiento, para más información.

Jugada 4: Expulsiones

Los árbitros no deberán declarar tiempo para expulsar a un jugador hasta que toda jugada haya sido completada. Una vez que decida expulsar, hágalo tan pronto como toda jugada haya sido detenida o inmediatamente, si la acción por la cual el jugador está siendo expulsado es también un acto de interferencia o es por alguna acción grave.

- 1) Si el árbitro declara prematuramente "Tiempo" y el jugador a ser expulsado es un bateador-corredor, entonces:
 - a) Si el bateador-corredor aún no ha tocado 1B, el bateador-corredor es out y todos los corredores regresan a la base tocada por última vez cuando fue declarado tiempo.
 - b) Si el bateador-corredor había tocado 1B antes de que se declarara "Tiempo", entonces permita que un sustituto tome el lugar del bateador-corredor en la última base tocada por éste. El resto de corredores vuelven a última base tocada cuando se declaró tiempo.
 - c) El bateador-corredor es expulsado en ambas situaciones.
- 2) Si el árbitro declara prematuramente "Tiempo" y el jugador expulsado es un jugador ofensivo, que no es el bateador-corredor, todos los corredores vuelven a la última base tocada, con el jugador expulsado reemplazado por un sustituto. El bateador-corredor va a 1B y el resto de corredores avanzarán solo si son forzados por el bateador-corredor, al cual se le ha concedido la 1B.
- 3) Si el árbitro declara prematuramente "Tiempo" y el jugador expulsado es un jugador defensivo, entonces al bateador y a los corredores se les concede la base que, a juicio del árbitro, hubieran alcanzado si el árbitro no hubiera declarado "Tiempo".

Jugada 5: **Responsabilidades de Decisiones y Decisiones cambiadas**

- 1) **Bola Foul:** cuando se declara "Bola Foul", esta decisión no puede ser cambiada. Excepción: Una bola fly que sale del campo de juego y es declarada "Foul" por un árbitro que no es responsable de la jugada. El árbitro responsable de la jugada, después de la consulta, puede cambiar la decisión a un cuadrangular.
- 2) **Bola Buena a Foul:** el árbitro responsable, en consulta, puede rectificar una decisión sobre una bola declarada "Buena" a una declaración de "Bola Foul".
- 3) **Infield Fly:** la defensa, los corredores y los coaches siempre deben estar al tanto de la situación del juego, la cuenta y el número de outs. Si el árbitro declara incorrectamente un "Infield Fly" cuando la 1B no está ocupada o hay dos outs, el resultado de la jugada se mantendrá.
- 4) **Decisiones Contradictorias:** Si dos árbitros toman una decisión diferente en la misma jugada, los árbitros deberán consultar y se mantendrá la decisión del árbitro responsable.
- 5) **Decisiones cambiadas:** la defensa, los corredores y los coaches siempre deben tener en cuenta la situación del juego, la cuenta y el número de outs.

- a) Si un árbitro toma una decisión incorrecta basándose únicamente en un punto del Reglamento, pero la jugada continúa y la defensa y el ataque no se ven afectadas por la decisión, la jugada se mantendrá. En caso de consulta, la decisión será cambiada.
 - b) Si el árbitro de home toma una decisión incorrecta eliminando al bateador y esta decisión es el tercer out de la entrada. En este caso, los árbitros pueden rectificar esta situación en la que el cambio de la decisión del árbitro de home puso a un corredor en peligro o al equipo defensivo en desventaja.
 - c) Si un árbitro toma una decisión incorrecta y esta decisión es anulada como resultado de:
 - i) que el árbitro ahora aplica la regla correctamente o,
 - ii) que el entrenador y/o capitán de cualquiera de los equipos solicita la anulación de una decisión basada únicamente en un punto del Reglamento o,
 - iii) la consulta a los árbitros. Entonces, los árbitros pueden rectificar esta situación en que la anulación de la decisión de un árbitro, o una decisión tardía de un árbitro, pone en riesgo al bateador-corredor o corredor, o pone al equipo defensivo en desventaja. Esta corrección no es posible después que un lanzamiento, legal o ilegal, haya sido hecho, o si todos los jugadores del equipo defensivo han abandonado el terreno.
- 6) **No hay Lanzamiento** – Cuando, antes del comienzo del lanzamiento, el bateador y el receptor hacen contacto (bate y guante), mientras el bateador está haciendo un swing de práctica o durante un swing hacia atrás, el árbitro de home debe inmediatamente declarar “Tiempo” y “No hay lanzamiento”. Tanto al bateador como al receptor se les debe permitir reajustarse antes de que el juego continúe.

Jugada 6: *Un corredor atrae un tiro después de haber sido puesto out. 5.10.3 c) b).*
Los árbitros deben observar las acciones de la defensa y el ataque.
Simplemente correr a la siguiente base, o continuar corriendo de regreso a su dugout no sería una forma de interferencia. Sin embargo, si se juzga como intencional, o el entrenador llama al BR o al corredor con ventaja, el equipo ofensivo debería ser penalizado con interferencia.
Para la interferencia de un BR y el intento de un tiro en un tercer strike con menos de 2 outs, con un corredor en 1ra base, hay muchas cosas a considerar y el árbitro de home debe hacer un buen manejo del juego.

- 1) Con 2 strikes, ¿intentó el bateador un check swing, y corrió cuando pensó que había hecho el swing?*
- 2) ¿Pensó el bateador que era bola?*
- 3) Tanto el receptor como el BR pueden dejarse llevar por la emoción y los niveles de ruido, y los jóvenes son más susceptibles, lo que no significa que debemos juzgar todos los casos como interferencia.*
- 4) Los bateadores, y a veces los receptores, deben conocer el número de outs.*
- 5) ¿Llamó el árbitro de home strike lo suficientemente alto como para que todos los jugadores supieran que era strike 3 y que por regla estaba out?*
- 6) ¿Parece que el equipo ofensivo y/o el coach realizaron esta acción intencionadamente en beneficio de su equipo?*
- 7) Tanto el bateador como el receptor tienen la obligación de conocer la cuenta, los outs y las reglas, por lo que no podemos simplemente penalizar al bateador corredor a menos que se considere intencionado.*

8) Los árbitros tienen la obligación de comunicar, juzgar y declarar la intención de la jugada.

Jugada 7: *Conmoción Cerebral.*

- 1) El receptor es golpeado por un lanzamiento o por un foul ball en el casco o la máscara, y retrocede unos pasos tambaleándose.*
- 2) Un corredor que está fuera de la base es golpeado en el casco con un batazo de línea y se tambalea y/o cae al suelo.*

Decisión: *Todos, jugadores, entrenadores, personal médico y árbitros deben ser conscientes de los posibles efectos de las conmociones cerebrales causadas por impactos en la cabeza.*

Gestión: 1. Los árbitros deben trabajar con los equipos y dar tiempo a los encargados del bienestar del equipo y a los miembros del equipo para evaluar. En caso de duda, deberá realizarse una evaluación médica con el asesoramiento de un médico profesional, y podrán realizarse sustituciones de acuerdo con las reglas de juego. Es importante destacar que la persona afectada por una conmoción cerebral generalmente no es capaz de autoevaluarse y que los árbitros no están cualificados para realizar estas evaluaciones.

2. Los árbitros también pueden verse afectados por impactos en la cabeza. Para vigilar el impacto, otros árbitros pueden ayudar en esta tarea, vigilando los gestos del árbitro, mareos, lentitud, desorientación, confusión.

3. Para los jugadores, los árbitros pueden calmar la situación, pedir ver los cascos, hablar con ellos, pedir que el personal del equipo salga a evaluar. Para los árbitros, otros árbitros pueden pedir tiempo y calmar la situación y ver si hay alguna afectación notable. Los árbitros no están cualificados ni son responsables de las evaluaciones o de sus acciones en relación con la conmoción cerebral.

Jugada 8: *Informe de sustituciones. Prevención de los Árbitros.*

1) Los árbitros son los vigilantes de las reglas, y no deben permitir que suceda algo o aceptar situaciones que son ilegales. Hay muchas situaciones en las que los árbitros utilizan el arbitraje preventivo y el manejo del juego para mantener la igualdad de condiciones y evitar actos ilegales. Los árbitros no deben aceptar a sabiendas una sustitución, cambio o reingreso que sepan que es ilegal. Prevenir una mala imagen o un reflejo negativo en el juego del fútbol es importante. Tener que expulsar a un coach y/o jugador, o retirarlos por algo que pudo haber sido solo un error o un malentendido no es deseable, especialmente si es evitable.

2) Si se les pregunta directamente, los árbitros pueden aconsejar directamente a los coaches sobre las reglas.

3) Si un árbitro se da cuenta de una posible sustitución que no ha sido comunicada, puede corregirla discretamente o preguntar si el entrenador ha olvidado comunicarle algo que debería hacer.

4) Si un árbitro se da cuenta o tiene la oportunidad, también podría confirmar con un coach si el jugador está regresando. Sin embargo, los árbitros no deben arreglar directamente estas situaciones, ya que también existen reglas sobre apelaciones. Si un árbitro se da cuenta de que el Corredor Temporal no es el correcto, puede consultarlo con el coach o con su alineación. Del mismo modo, en una entrada de desempate, es una buena práctica saber el número de uniforme del corredor que comenzará en la 2ª base y trabajar juntos para asegurarse de que el

corredor correcto se coloca en la base. Esto no es responsabilidad del árbitro, sólo un buen manejo del juego.

5) Los árbitros no deben anotar más de una sustitución ofensiva al mismo tiempo en una entrada, ya que las situaciones pueden cambiar, y el coach también puede cambiar de opinión. El sustituto puede que no haya llegado a su turno al bate, aunque se hayan hecho lanzamientos. El entrenador puede elegir usar este sustituto como corredor si el 1er bateador llega a bases. Esto ayudará a que sea más limpio y menos controvertido.