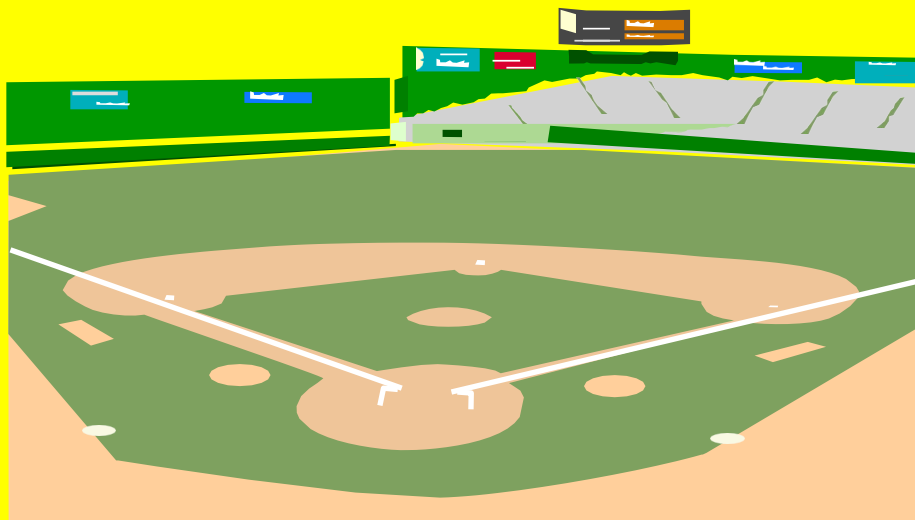


Reglamento de Béisbol

BÁSICO



¡¡ATENCIÓN!!

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

1ª VERSIÓN - FEGABE - T. PELAEZ

VERSIÓN - 2014 - MDZ

REVISIÓN - 2023 - CUTI - YANNICK - MDZ

CAPÍTULO - 1º - EDICIÓN 2023

■ DIVISIONES DEL CÓDIGO

- R.1.00: OBJETIVO DEL JUEGO
- R.2.00: EL TERRENO DE JUEGO
- R.3.00: EQUIPAMIENTO y UNIFORMES
- R.4.00: PRELIMINARES DEL JUEGO
- R.5.00: COMENZANDO EL JUEGO
- R.6.00: JUGADOR IMPROPIO, ACCIÓN ILEGAL y CONDUCTA ANTIDEPORATIVA
- R.7.00: FINALIZANDO EL PARTIDO
- R.8.00: EL ÁRBITRO
- R.9.00: EL ANOTADOR OFICIAL
- ANEXO : DEFINICIÓN DE TÉRMINOS (Están por orden alfabético)

ESTO ES FUNDAMENTAL TENERLO MEMORIZADO



Poniendo la pelota en juego



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



Definición de partidos



PARTIDO TERMINADO: Es un PARTIDO TERMINADO, en base a la aplicación de alguna Regla de Juego.

Definición página 119

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

PARTIDO REGLAMENTARIO: Es un PARTIDO TERMINADO.

R.7.01

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

PARTIDO EMPATADO: PARTIDO TERMINADO y REGLAMENTARIO, cuando los dos equipos tienen el mismo número de carreras.

Definición página 119

- Es un PARTIDO SUSPENDIDO, R.07.01.(d); R.7.02

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

R.7.04

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

R.7.02; Definición página 119

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

R. 7.01

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

R.7.01.(e)

PARTIDO FORFEIT: PARTIDO CONCLUIDO a favor del equipo no infractor, con el resultado de 9 a 0, por violación de las Reglas.

R.7.03; Definición página 116

PARTIDO APLAZADO: Es un PARTIDO en el que se ha POSPUESTO la fecha de comienzo y el cual debe de jugarse antes del siguiente partido programado entre los dos equipos.

DOBLE JUEGO: Son DOS PARTIDOS programados para un mismo día, los cuales se pueden jugar con REGLAS ESPECIALES.

R.4.08; Definición página 115



Partido reglamentario





Bola viva



SE DEBEN DE DAR ESTAS
CIRCUNSTANCIAS:

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

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

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

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

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

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

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



Bola muerta



BOLA MUERTA

CANTADA POR UN ÁRBITRO

A NO SER EN APLICACIÓN DE UNA REGLA:

LOS CORREDORES PUEDEN AVANZAR o RETORNAR A UNA BASE, SIN RIESGO DE SER ELIMINADOS, CUANDO ES CONSECUENCIA DE:

NINGÚN CORREDOR PODRÁ SER ELIMINADO

UNA PELOTA LANZADA o TIRADA QUE SALE DEL TERRENO DE JUEGO

NINGUNA CARRERA SERÁ ANOTADA

UNA OBSTRUCCIÓN

UN BATAZO ILEGAL

NINGUNA BASE SERÁ CORRIDA

UN BALK

UN FOUL BALL

UNA INTERFERENCIA

UN BATAZO BUENO QUE SALE DEL TERRENO DE JUEGO

UN BATEADOR o un CORREDOR QUE SON TOCADOS POR UN LANZAMIENTO



Bola muerta – no inmediata



INTERFERENCIA DEL
ÁRBITRO DE HOME
al tiro del receptor
R.6.01.(f)

LANZAMIENTO
PROHIBIDO
seguido de jugada.
R.6.02.(c).(d).(2)

INTERFERENCIA DEL
BATEADOR
seguida de tiro del receptor
R.6.03.(a).(3)

**BOLA MUERTA
DEJANDO
SEGUIR EL
JUEGO**

BALK
seguido de tiro
o lanzamiento
R.6.02.(a)

INTERFERENCIA
AL BATEADOR
con batazo bueno
R.6.01.(a).(10)

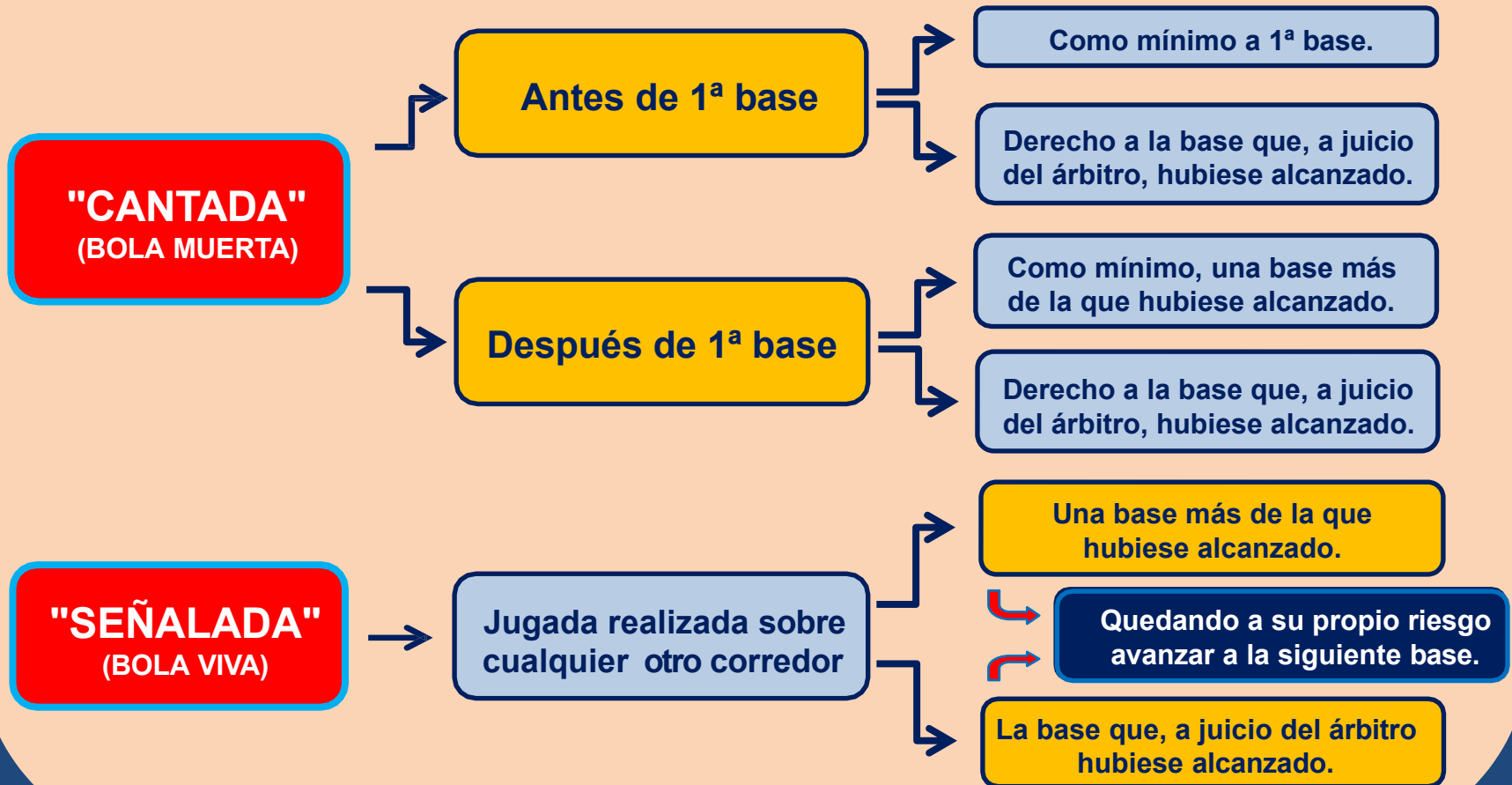
OBSTRUCCIÓN
SEÑALADA sobre otro
jugador que el obstruido
R.6.01.(h).(2)

INTERFERENCIA DEL
RECEPTOR CON
BATAZO
POSTERIOR.
R.6.01.(c)

Obstrucción

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

Definición página 119





Interferencia - Reglas



OFENSIVA R.509.(b).(3); R.6.01.(a).(1-11):

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

DEFENSIVA R.5.05.(b).(3):

ES EL ACTO DE UN DEFENSOR, MEDIANTE EL CUAL IMPIDE o ESTORBA AL BATEADOR GOLPEAR UN LANZAMIENTO.

DEL ÁRBITRO R.5.06.(c).(2); R.6.01.(f) y su comentario: (1) OCURRE CUANDO UN ARBITRO OBSTRUYE, IMPIDE o ESTORBA EL TIRO del RECEPTOR PARA EVITAR UN ROBO DE BASES o EN UN PICK-OFF. (2) CUANDO ES GOLPEADO POR UNA BOLA BATEADA ANTES DE PASAR A UN DEFENSOR.

DEL ESPECTADOR R.6.01.(e) regla aprobada y su comentario:

ES EL ACTO DE UN ESPECTADOR, QUE SE EXTIENDE FUERA DE LA GRADA o A SOBRE EL TERRENO BUENO y (1) TOCA UNA PELOTA VIVA o (2) TOCA A UN DEFENSOR QUE ESTÁ INTENTANDO JUGAR UNA PELOTA VIVA.

Definición página 117

INTERFERENCIA OFENSIVA

1º.- Un defensor al intentar coger un batazo que le va directo.

TROPIEZA CON EL CORREDOR

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

TROPIEZA CON EL CORREDOR

1º.- Un defensor desvía un batazo y detrás hay otro defensor que puede jugar la pelota.

LA PELOTA GOLPEA AL CORREDOR

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

TROPIEZA CON EL CORREDOR

OBSTRUCCIÓN

2º.- Un defensor al intentar coger un batazo que le va directo.

LA PELOTA GOLPEA AL CORREDOR

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

LA PELOTA GOLPEA AL CORREDOR

2º.- Un defensor falla sin tocar un batazo que le va directo, detrás hay un defensor que puede jugar la pelota.

LA PELOTA GOLPEA AL CORREDOR

4º.- Un defensor está intentando coger un fly, sobre la línea de bases.

EL CORREDOR TROPIEZA CON ÉL

BOLA en JUEGO

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

EL CORREDOR TROPIEZA CON ÉL

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

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

Y EL CORREDOR TROPIEZA CON ÉL

4º.- Un defensor después de fallar un fly sigue sobre la línea de bases.

Y EL CORREDOR TROPIEZA CON ÉL



Interferencia - ofensiva - 1



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

Definición Página 117

NO INTENCIONAL

INTENCIONAL

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

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

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

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

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

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

Si impide u obstaculiza el tiro o la recepción de una pelota tirada.

INTENCIONAL: TAMBIÉN ES OUT EL BATEADOR-CORREDOR o EL CORREDOR SOBRE EL QUE SE IBA A REALIZAR LA JUGADA

EL CORREDOR ES OUT

Si hace contacto con un defensor en el momento de intentar jugar una pelota bateada

Si hace contacto con una pelota bateada, antes de sobrepasar a un defensor que no sea el lanzador y no hay otro detrás en posición de jugar la pelota.

Y si dicha pelota aun no ha sido tocada por ningún otro defensor

INTENCIONAL: TAMBIÉN ES OUT EL BATEADOR-CORREDOR



Interferencia - ofensiva - 3



Si su bate vuelve a golpear intencionalmente la bola bateada.

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

EL BATEADOR ES OUT

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

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

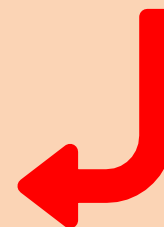
Solo es out el corredor si con corredor en 3ª base y menos de 2 outs, el bateador obstaculiza o impide a un defensor, hacer una jugada en home.

**EL BATEADOR-CORREDOR
ES OUT**



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

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



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



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



Colisión en home



R.6.01.(i).(1) y su comentario:

Ningún corredor tratando de anotar puede desviarse de su camino directo a home, con fin de impactar con el receptor o realizar una colisión evitable. Si a juicio del árbitro impacta con el receptor de esta forma, cantará bola muerta, eliminará al corredor (sin importar si el receptor mantiene la bola en su poder) y todos los corredores deben de volver a las bases que ocupaban en el momento de la colisión.

Si el corredor se desliza en el home de forma adecuada, no se considerara violación de esta Regla.

Muy importante ver el comentario de esta Regla.

R.6.01.(i).(2) y su comentario:

A menos que el receptor tenga la bola, no puede bloquear el camino a home de un corredor que intenta anotar; si esto ocurre el árbitro cantará safe al corredor.

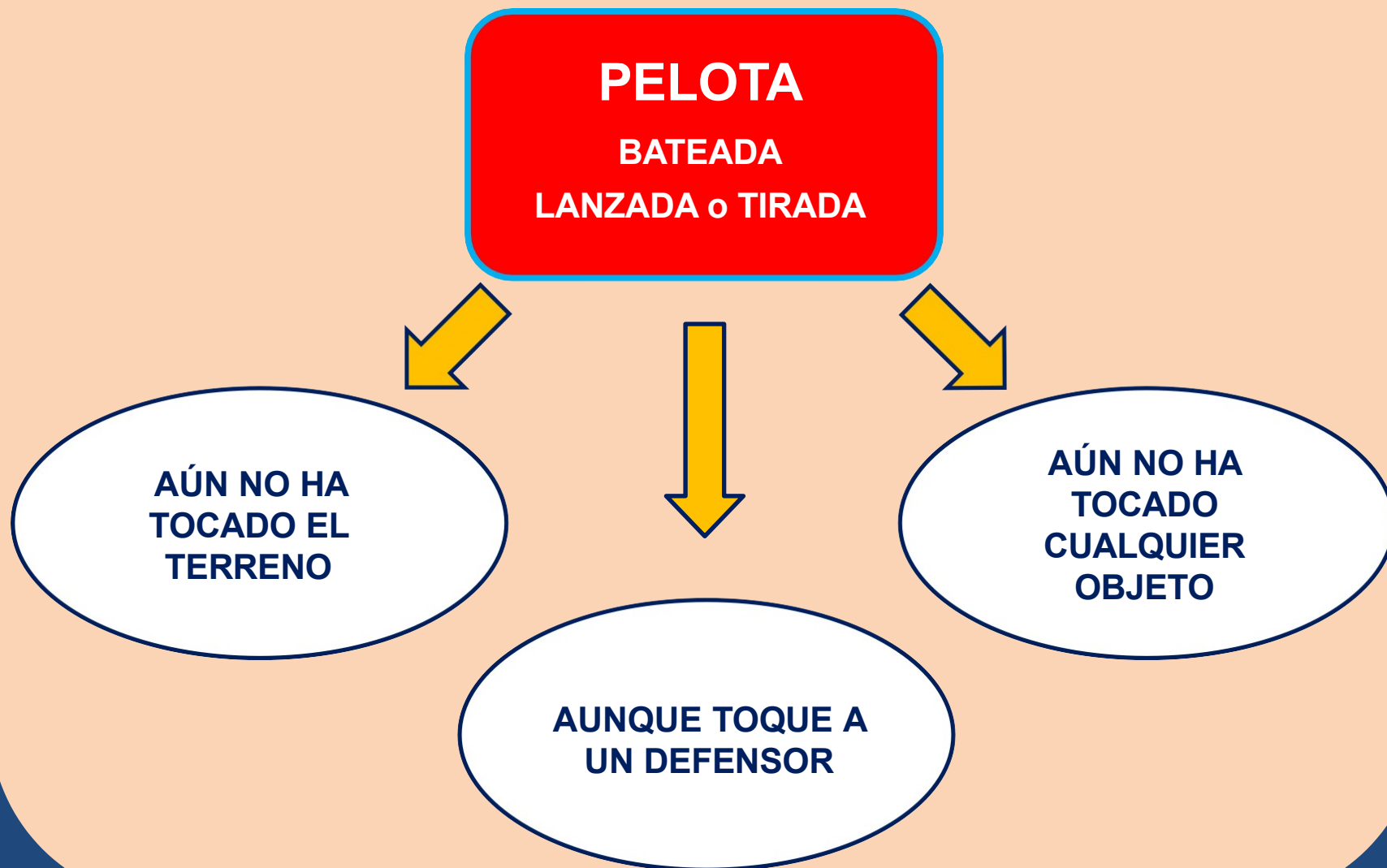
No se considerará violación de esta regla si el receptor bloquea el camino del corredor, en un intento legítimo de coger el tiro, en reacción a la dirección, trayectoria o rebote del tiro.

Además no se juzgará que el receptor, sin estar en posesión de la bola, ha violado esta Regla, si el corredor al deslizarse pudo evitar el choque con el receptor.

Muy importante ver el comentario de esta Regla.

A efectos de estas reglas, también se aplican con cualquier defensor que esté intentando realizando la jugada en home, en sustitución del receptor.

Con matices, varios de estos conceptos también se pueden aplicar en el resto de las bases



Atrapada - Antiguamente - “Cogida”



1º El defensor tiene segura posesión de la bola.

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

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

ATRAPADA

SIEMPRE BOLA VIVA

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

3º El defensor se desprende voluntariamente de la bola.

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

Tocado (tag)

ES LA ACCIÓN DE UN DEFENSOR QUE:

QUE MIENTRAS SOSTIENE LA PELOTA CON FIRMEZA y SEGURIDAD EN SUS MANOS o GUANTE

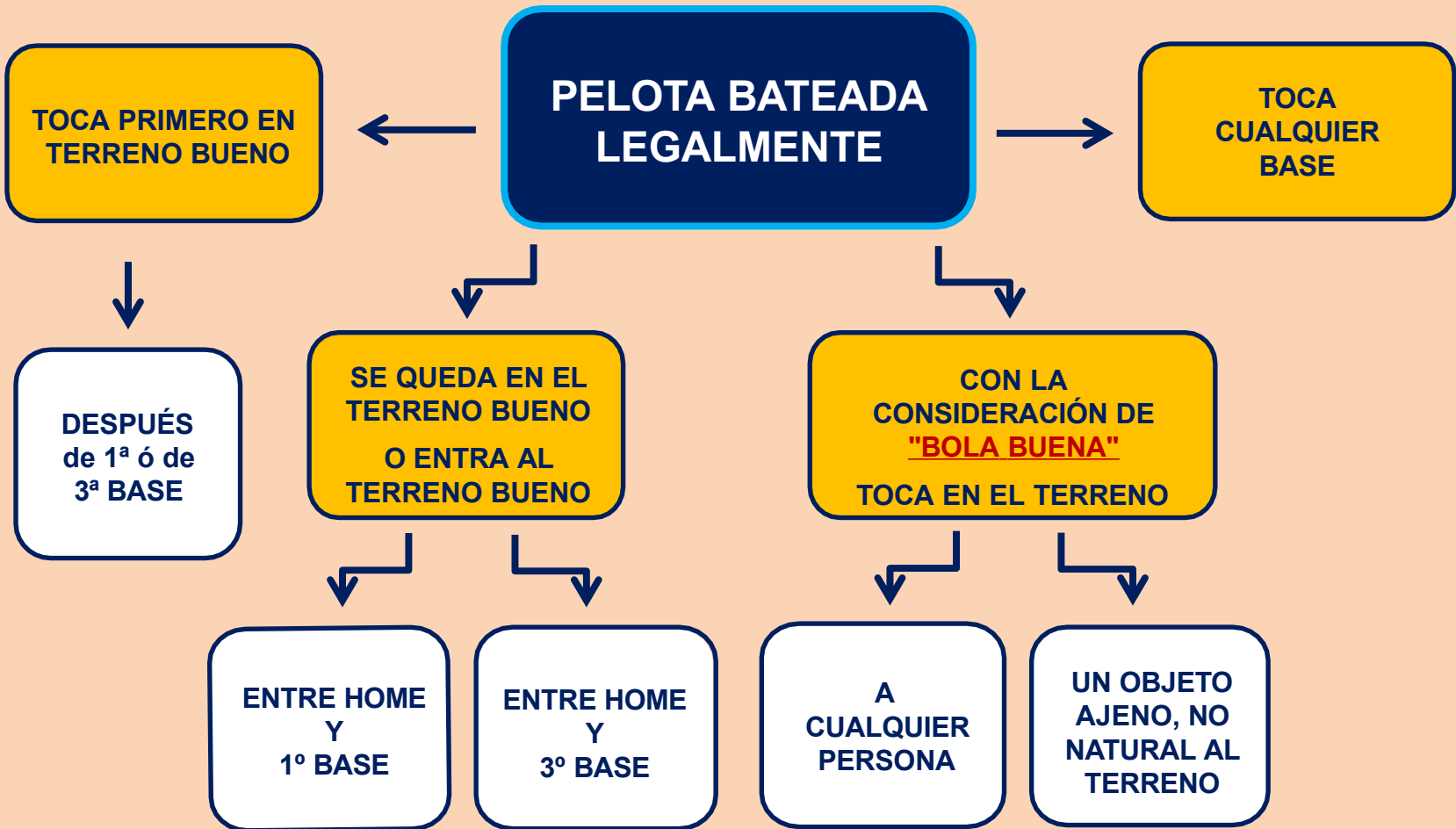
(VER DEFINICIÓN DE COGIDA o ATRAPADA)

TOCA UNA BASE CON CUALQUIER PARTE DE SU CUERPO

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

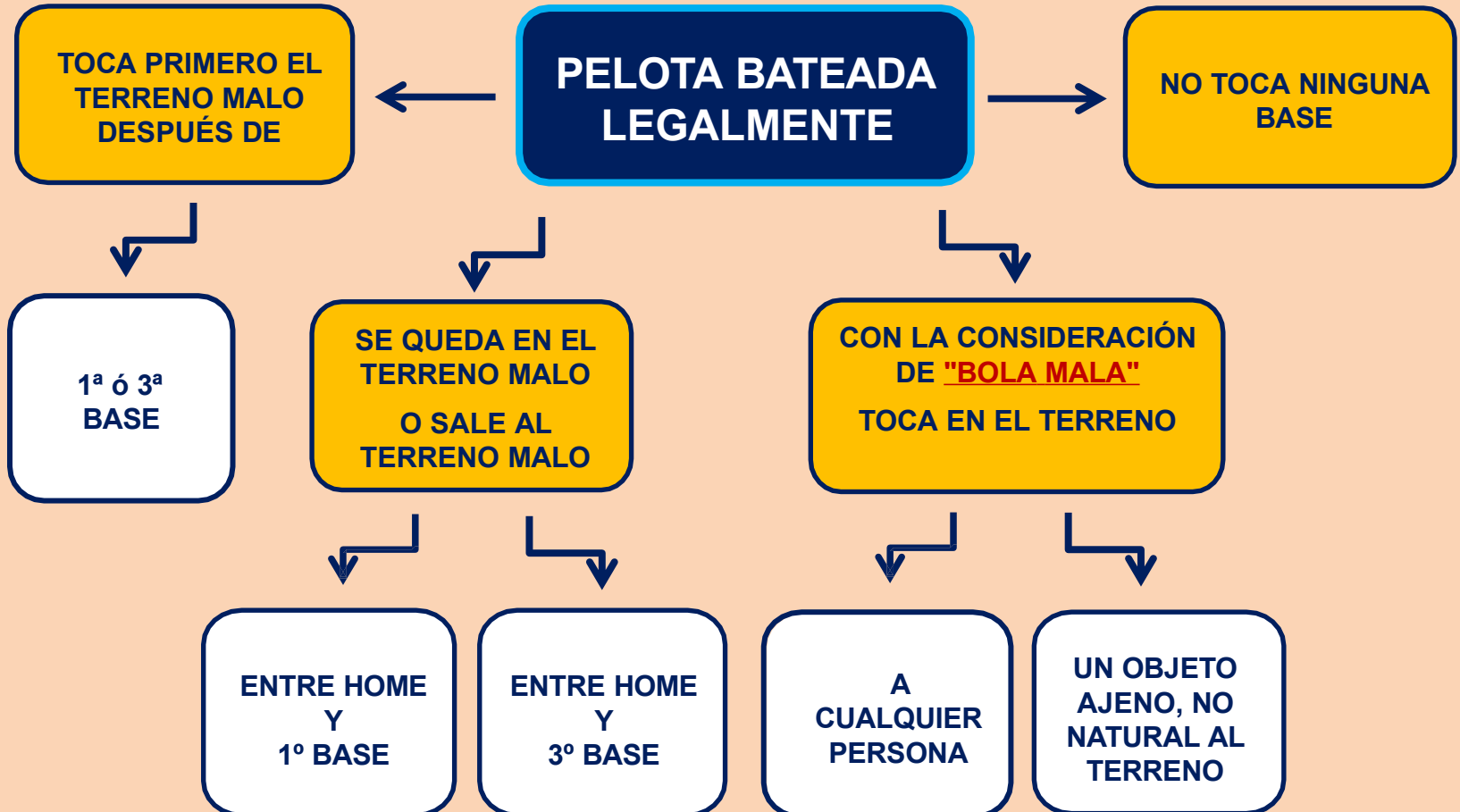


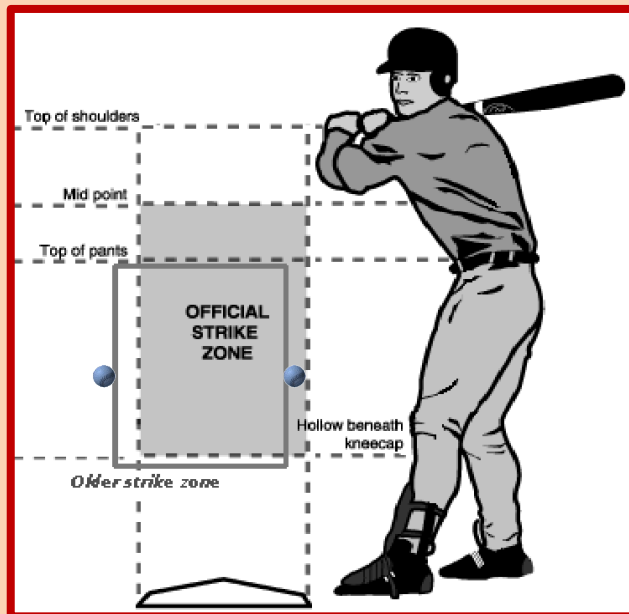
Pelota buena - (Fair Ball)





Pelota mala - (Foul Ball)





ZONA de STRIKE:

Definición página 121

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

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

El bateador le tira y falla

Batea un foul con menos de 2 strikes

LANZAMIENTO LEGAL, DECLARADO ASÍ POR EL ÁRBITRO

Batea un foul tip

Batea un toque de foul

Toca al bateador en vuelo dentro de la zona de strike

La bola toca al bateador cuando éste hace swing



Foul Tip



PELOTA BATEADA, QUE VA DIRECTAMENTE DEL BATE AL RECEPTOR y ES LEGALMENTE COGIDA.

R.5.09.(a).(2); Definición página 116

LA PELOTA SIEMPRE
QUEDA EN JUEGO

FOUL TIP
REBOTE ATRAS

ES SIEMPRE STRIKE
Y EN EL CASO DE SER EL 3º, EL BATEADOR ES OUT

NO ES COGIDA
SI ES DE REBOTE, A MENOS QUE DE PRIMERO EN CUALQUIER PARTE DEL RECEPTOR

NO ES FOUL TIP
SI NO ES COGIDA

Infield Fly



**1º BOLA BATEADA
DE FLY EN
TERRENO BUENO**

**2º NO PUEDE SER
NI TOQUE, NI LÍNEA**

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

INFIELD FLY

(FLY al CUADRO)

Def. pág. 116

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

Definición Página 115

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

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

R.5.09.(a).(5)

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

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

DEFINICIÓN PÁGINA 112

**BATEADOR
FUERA DE
TURNO.**
R.6.03.(b)

**MEDIO
SWING**
*R.8.02.(c)
Comentario*

**CORREDOR QUE
SALE ANTES o NO
RETORNA A LA
BASE CON UN FLY
COGIDO**

R.5.09.(c).(1)

**CORREDOR
QUE NO
PISA UNA
BASE o EL
HOME.**

R.5.09.(c).(2).(4)

**RETORNO A
1ª BASE del
BATEADOR
CORREDOR**

R.5.09.(c).(3)



Apelación - con bola viva



2^a

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

1^a

Se debe de realizar con la bola en juego.

8^a

El MEDIO-SWING, se ve en la diapositiva (27).

3^a

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

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

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

7^a

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

4^a

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

5^a

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

6^a

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

R.8.02.(c) comentario

EL
ÁRBITRO
DE HOME
DECLARA
"BOLA"

SOLO EL
RECEPTOR o el
ENTRENADOR

PUEDEN PEDIR
CONSULTA

SIEMPRE
CON BOLA
VIVA

EL ÁRBITRO
PRINCIPAL

CONSULTA
CON

EL ÁRBITRO
DE BASES

SEÑALÁNDOLO
CON LA MANO
IZQUIERDA
LE
PREGUNTARÁ

¿... LO PASÓ?

SI FUE SWING
EL ARBITRO DE BASES
MARCARÁ "OUT"
y GRITARÁ
"LO PASO"

SI ES EL TERCER
STRIKE EL
ÁRBITRO DE
BASES CANTARÁ
EL "OUT"

SI NO FUE SWING
EL ARBITRO DE
BASES MARCARÁ
"SAFE"
y GRITARÁ
"NO LO PASO"



Apelación - Con bola muerta



2^a

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

1^a

Se puede realizar en cualquier momento del turno al bate.

8^a

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

3^a

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

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

R.6.03.(b)

7^a

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

4^a

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

5^a

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

6^a

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



Bateando fuera de turno



R.6.03.(b)

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

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

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

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

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

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

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

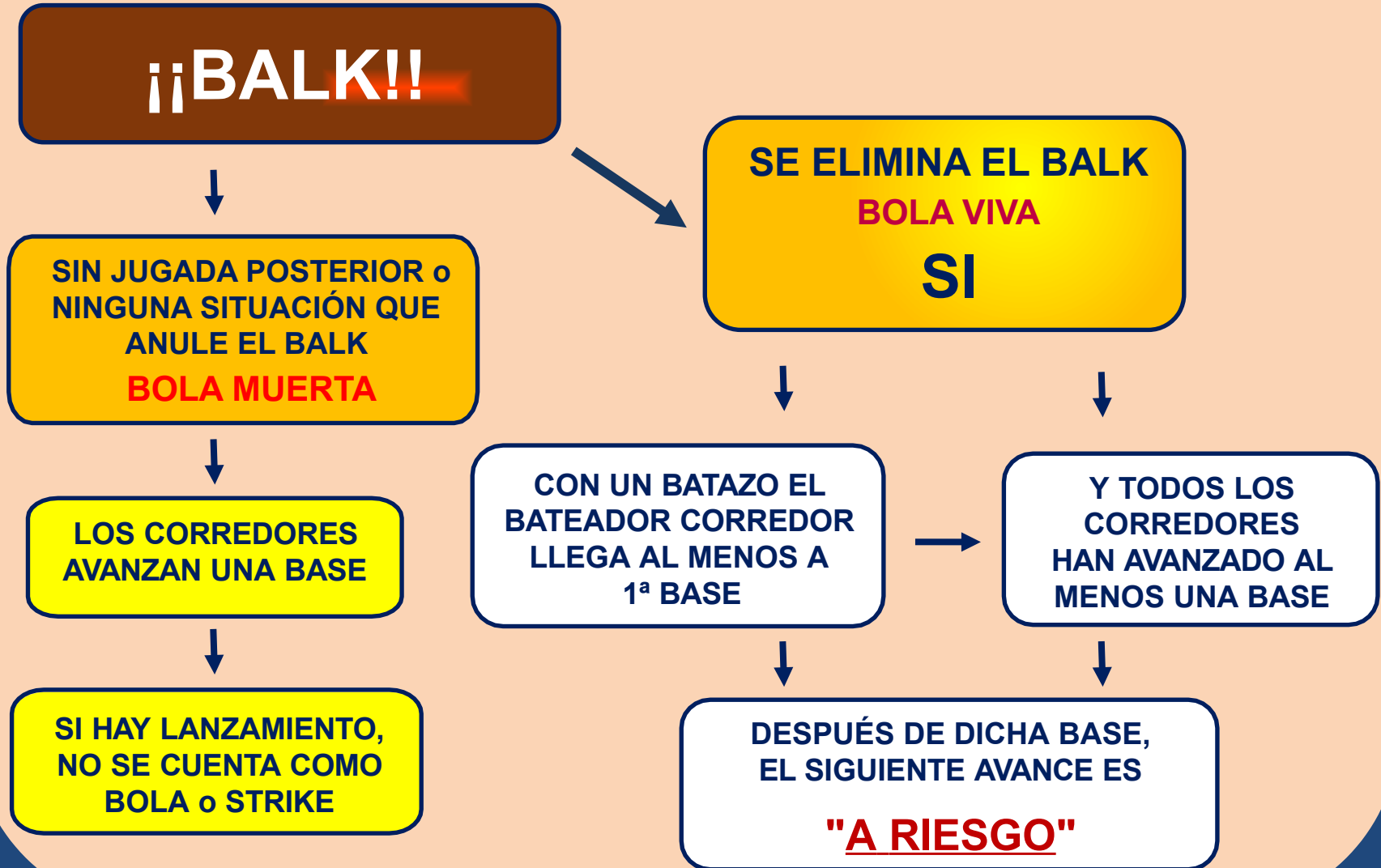
EL PRÓXIMO BATEADOR, SERÁ EL SIGUIENTE A SU TURNO OFICIAL AL BATE

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

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

Balk - 1 - como se aplica

¡¡BALK!!





Balk - 2 - sobre los pies del lanzador



PARARSE ENCIMA O EN CONTACTO CON LA GOMA, SIN TENER LA PELOTA EN SU PODER

PRESENTAR BOLA SIN ESTAR EN CONTACTO CON LA GOMA

NO SACAR EL PIE DE PIVOTE HACIA ATRÁS, EN UN AMAGO DE TIRO A 1ª ó 3ª BASE

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

EFFECTUAR UN LANZAMIENTO SIN ESTAR EN CONTACTO CON LA GOMA

EN CONTACTO CON LA GOMA HACER UN TIRO A UNA BASE (PICK-OFF) SIN DIRIGIR EL PIE DIRECTAMENTE A LA BASE

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



Balk -3- en contacto con la goma



HACE UN MOVIMIENTO
EXTRAÑO CON OBJETO DE
CONFUNDIR o ENGAÑAR

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

HACE UN MOVIMIENTO
ASOCIADO AL LANZAMIENTO Y
NO LO EFECTUA

AMAGA UN TIRO A 1ª y/o 3ª BASE

SE LE CAE LA PELOTA

EXCEPCIÓN

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

EXCEPCIÓN

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



Posiciones para lanzar



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

R,5,07,(1).(2)

"Windup" o "En Movimiento"

- Con el pie de pivote en contacto con la goma y el pie libre enfrente, encima, detrás o de lado.
- Se coloca de **FRENTE** al bateador y sostiene la pelota con ambas manos frente a su cuerpo.
- Todo movimiento asociado con el lanzamiento, le obliga a lanzar la pelota al bateador.
- No podrá levantar ningún pie del terreno a no ser para efectuar el lanzamiento, pudiendo dar un paso hacia atrás y otro hacia delante con su pie libre.
- También puede levantar el pie libre si es para tirar a una base, dando previamente el paso hacia la misma. Estando en contacto con la goma **"SOLO"** puede amargar un tiro a **2ª base**.
- Puede abandonar la goma de lanzar, dejando caer ambas manos sobre su cuerpo y posteriormente sacando primero y hacia detrás su pie de pivote.

"Set" o "Asentada"

- Con el pie de pivote en contacto con la goma y el pie libre enfrente.
- Se coloca de **LADO** al bateador y sostiene la pelota con ambas manos frente a su cuerpo.
- Si hay corredores en bases deberá de hacer una parada completa antes de efectuar el lanzamiento.
- Cualquier movimiento asociado con el lanzamiento le obliga a lanzar la pelota al bateador.
- No podrá levantar ningún pie del terreno a no se para efectuar el lanzamiento.
- También puede levantar el pie libre si es para tirar a una base dando previamente un paso hacia la misma. Estando en contacto con la goma **"SOLO"** puede amargar un tiro a **2ª base**.
- Puede abandonar la goma de lanzar sacando primero y hacia detrás su pie de pivote.



El lanzador "no podrá"



R.6.02.(c)

(1) Dentro del círculo, tocar la pelota, sin haberse secado los dedos, después de tocarse los labios o la boca.

(1) En contacto con la goma tocar los labios o la boca.

Se cambia la bola y se advierte al LANZADOR

(7) Tener en su poder sustancias extrañas.

EXPULSIÓN del LANZADOR

(8) Demorar intencionalmente el juego, tirando la pelota a jugadores distintos al catcher, cuando el bateador ya está colocado. A no ser para sorprender a un corredor.

EXPULSIÓN del LANZADOR

Si una vez advertido repite tal acción

(2) Escupir sobre la pelota, su mano o su guante.

(3) Frotar la pelota en su guante, persona o ropa. Si podrá frotarla con sus manos desnudas.

EXPULSIÓN del LANZADOR
Y si hay batazo se aplica la regla de la interferencia del catcher. Elegir si se acepta la jugada y si el bateador alcanza 1ª se elimina la violación.
R.6.02.(c).(d).(2)

(4) Aplicar sustancias extrañas a la pelota.

(5) Deformar la pelota de cualquier forma.

(9) Lanzar intencionalmente la pelota al cuerpo del bateador.

OPCIÓN "A":
EXPULSIÓN del LANZADOR o del LANZADOR y del ENTRENADOR

(6) Lanzar una pelota de los supuestos (2 a 5).

OPCIÓN "B":
AMONESTAR al LANZADOR y al ENTRENADOR de ambos equipos, ADVIRTIÉNDOLES de que el caso de QUE VUELVA a ocurrir serán EXPULSADOS el LANZADOR o su sustituto y el ENTRENADOR



Lanzamiento ilegal



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

Def. pág. 118 (1)

R.6.02.(b):

Siempre que no haya corredores en base, se cantará BOLA, a ser que se produzca un batazo y el bateador alcance legalmente la

"1ª BASE de CUALQUIER FORMA"

R.6.02.(a):

Con corredores en base será un

"BALK"

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

Def. pág. 118 (2)

R.6.02.(a).(5):

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

"LANZAMIENTO de RÁPIDO RETORNO"

R.5.10.(a):

SE HACEN CON BOLA MUERTA.

R.5.10.(a):

EL ENTRENADOR SE LO COMUNICA AL ÁRBITRO PRINCIPAL.

R.5.10.(c):

EL ÁRBITRO PRINCIPAL, ANOTA LA SUSTITUCIÓN, LA COMUNICA AL ANOTADOR y HARÁ QUE SEA ANUNCIADA.

R.5.10.(b) comentario:

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

R.5.10.(b) comentario:

SI NO LO HACE, EL ÁRBITRO PRINCIPAL LO DECIDIRÁ.

R.5.10.(b) comentario:

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

R.5.10.(a):

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

R.5.10.(d).(e):

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

R.5.10.(f):

EL PRIMER LANZADOR DEBE DE COMPLETAR UN TURNO COMPLETO AL BATE.

R.5.10.(B) comentario:

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

R.4.03.(c):

EL FIGURAR EN LA LISTA DE RESERVAS ES UNA CORTESÍA, CUALQUIER JUGADOR PUEDE SER SUSTITUIDO SIN ESTAR EN LA MISMA.

R.5.11.(a).(2):

EL BATEADOR DESIGNADO AL MENOS DEBE DE BATEAR UNA VEZ.

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



Bateador designado (DH)



SE HA DE INCLUIR EN EL ORDEN AL BATE INICIAL

R.5.11

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

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

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

EL (DH) NO PUEDE SUSTITUIR A UN CORREDOR

SOLO PODRÁ SER SUSTITUIDO CUANDO SU EQUIPO ESTÁ AL BATE

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

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

SI EL LANZADOR BATEA, SE PIERDE EL (DH)

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

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

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

R.5.10.(d) comentario:

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

R.5.07.(b):
AL PRINCIPIO DE CADA ENTRADA O DURANTE UN CAMBIO. EL LANZADOR PUEDE EFECTUAR **UN MÁXIMO DE 8 LANZAMIENTOS, EN EL PLAZO DE 1 MINUTO.** LA RFEBBS PUEDE LIMITAR ESE NÚMERO

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

R.5.10.(f):

EL PRIMER LANZADOR DEL PARTIDO DEBE DE LANZAR AL PRIMER TURNO COMPLETO AL BATE A NO SER QUE "**A JUICIO DEL ÁRBITRO**" TENGA UNA LESIÓN o ENFERMEDAD QUE LE IMPOSIBILITE

R.5.07.(c):

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

R.5.10.(g):

LO MISMO SE APLICARÁ PARA EL LANZADOR RELEVO

R.5.10.(l) comentario REFERENTE A LAS VISITAS.
PERO: LA RFEBBS, TIENE LIMITADO EL NÚMERO TOTAL DE VISITAS DURANTE EL PARTIDO Y EN CADA ENTRADA.

R.5.10.(l).(2):

UNA 2ª VISITA AL MISMO LANZADOR EN LA MISMA ENTRADA, SIGNIFICARÁ LA RETIRADA COMO JUGADOR DEL RESTO DEL JUEGO

R.5.10.(h) y comentario:

SI POR APLICACIÓN DE ESTA REGLA HAY UNA SUSTITUCIÓN IRREGULAR DE UN LANZADOR, DEBERÁ DE OCUPAR LA POSICIÓN EL LANZADOR QUE LE CORRESPONDE, ANTES DE QUE SE EFECTÚE UN LANZAMIENTO, YA QUE ENTONCES QUEDARÁ REGULARIZADA LA SITUACIÓN

ENTONCES:
"**NO SE CONTABILIZA COMO VISITA EL CAMBIO DE LANZADOR**"

EL ENTRENADOR PUEDE EFECTUAR PREVIAMENTE EL CAMBIO SI ANTES de ENTRAR al MONTÍCULO se lo COMUNICA al ARBITRO PRINCIPAL

R.5.10.(l).(3):

NO SE PUEDE REALIZAR UNA 2ª VISITA DURANTE UN MISMO TURNO AL BATE

R.5.10.(l).(4):

SI EL BATEADOR ES SUSTITUIDO ENTONCES ES POSIBLE LA 2ª VISITA, PERO ELLO SIGNIFICA LA RETIRADA DEL LANZADOR DEL JUEGO



CONSEJO FINAL



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

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

LAS REGLAS.