Sin Vigencia

REGLAS OFICIALES PARA BASE–BALL

ACUERDO EJECUTIVO N°. 11, aprobado el 28 de junio de 1932

Publicado en La Gaceta, Diario Oficial N°. 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, del 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25 y 26 de julio de 1932

EL PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA,

De conformidad con el Art. 1° de la Ley Creadora de la Comisión Nacional de Deportes, de tres de noviembre de mil novecientos treinta y uno.

ACUERDA:

Único- Aprobar en todas sus partes las siguientes,

REGLAS OFICIALES PARA BASE–BALL

ELABORADAS POR LA COMISIÓN NACIONAL DE DEPORTES.

Del Terreno

Regla 1- El terreno debe estar cercado. Para obviar la necesidad de reglas de terreno, la distancia más cerca desde cualquier cerca o banco de espectadores en terreno legal, hasta el plato, debe ser de 71.65 metros, y desde el plato hasta el palco trasero, de 27.45 metros.

Para Trazar el Cuadro

Regla 2- Para tirar las líneas que marcan la colocación de las distintas bases, el sitio del pitcher y del catcher, y para determinar los límites exigidos en el juego de base-ball, debe procederse de la siguiente manera.

Diamante o Cuadro

Desde el punto X, dentro del terreno, tírese una línea recta hasta el punto W, a 47 metros del punto X, tírense las líneas WF y WE en ángulo recto a la línea XW; entonces, teniendo a W como centro, y con un radio 19.40 metros, descríbanse arcos que corten las líneas WX en A y WF en B, WE en D y WY en C. Tírense las líneas AB, BC, CD y DA, cada una de 27.45 metros de largo y estas líneas serán los límites del

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

diamante o cuadro.

Líneas del Catcher

Regla 3- Inciso primero:- Con A, como centro y 3.02 metros de radio, descríbase un arco que corte la línea AX en R, y tírense las líneas RQ y RS en ángulo recto con AX, y continúese cada una desde AX no menos de 3.05 metros.

Inciso Segundo:- Tomado a A como centro, y con un radio de 27.45 mts., descríbase un arco que corte la línea AX en T y tírense las líneas TO y TN en ángulo recto con AX y continúese cada una desde AT una distancia que no sea menor de 27.45 metros para formar la línea del trasero.

Línea del Foul

Regla 4- Desde la intersección A, continúese las líneas rectas BA y DA hasta que se crucen con las líneas UN y TO, y entonces, desde estos puntos, B y D. Y en dirección opuesta, hasta que alcancen los límites del terreno. Dichas líneas deberán ser claramente visibles desde cualquier parte del diamante. No se empleará madera ni cualquier otra materia dura en la construcción de las líneas.

Las Líneas de los Jugadores

Regla 5- Con A, como centro y un radio de 15.23 metros, descríbanse arcos que corten las líneas AN y AO en J e I; entonces, con A como centro otra vez y 22.85 de radio, descríbanse arcos que corten a AB y AD en G y P; entonces, desde los puntos J, I, G y P, tírense líneas en ángulo recto con las líneas, AN, AO, AB y AD y continúese las mismas hasta que se crucen en los puntos H y K,

Las Líneas del Jochador

Regla 6- Con G y P como centro y 4.57 metros de radio, descríbanse arcos que corten las líneas GH y PK en M y L, y desde los puntos M y L tírense líneas paralela con las líneas AB y AD y continúese las mismas hasta los límites del terreno. La posición del jochador detrás de la primera y tercera base está limitada a rectángulos de 4.57 metros. Los jochadores no pueden ir más atrás hacia el ex-enadro que la extensión de las líneas de base de primera a segunda y segunda a tercera bases en terreno foul indefinidamente.

Las Líneas de 0.91 metros

Regla 7- Con A como centro y 13.71 metros de radio, descríbase un arco que corte la línea AB en el punto (a), y desde (a) hasta la distancia de 0.91 metros, tírese una línea en ángulo recto a AB y márquese el punto con la letra b; entonces, desde el punto b, tírese una línea paralela con la línea AB a un punto 0.91 metros más allá del punto B, marcado con la letra c; entonces, desde el punto c, tírese una línea en ángulo recto a las líneas b y c hacia atrás, que intercepte con la línea AB.

Las líneas del Bateador

Regla 8- A ambos lados de la línea XAW descríbase un rectángulo de 1.83 metros de

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

largo por 1.22 metros de ancho (marcada en el plano con los números 1 y 2, respectivamente) El lado mayor de cada uno de esos rectángulos deberá ser paralelo con la línea XAW. Entre los dos rectángulos deberá haber 74 centímetros o 37 centímetros a cada lado de la línea XAW. El punto medio del lado largo de cada rectángulo, deberá quedar en línea con las esquinas intermedias del plato.

El Puesto del Pitcher

Regla 9- Inciso primero- Desde el punto A, mídase a lo largo de la línea AY una distancia de 18.43 metros hasta el punto de que marca el frente de la goma del pitcher. Tírese una línea recta e, f, que pase por el unto d, en ángulo recto con A d y que se extendienda 30.½ centímetros a cada lado de la línea AW. Luego, con la línea e, f, como un lado, descríbase un rectángulo de 61 centímetros por 15 centímetros en el cual será colocada la goma del pitcher.

Inciso segundo- La goma del pitcher no debe estar más de 38 centímetros más alta que las líneas de base o del plato, que debe venir al nivel de la superficie del campo y la inclinación de la goma del pitcher hacia todas las líneas de base y hacia el plato debe ser gradual.

Las Bases

Regla 10- Dentro del ángulo A descríbase una figura de 5 lados, dos de cuyos lados coincidirán con las líneas AB y AD hasta 30½ ctms, cada uno; de allí paralelamente con la línea AW, 21½ centímetros a los puntos g y h, una línea recta entre los cuales de 43 centímetros formará al frente del plato.

Regla 11- La base del home o plato (A) y la goma del pitcher (d) deberán ser de goma blanca y aseguradas de manera que queden al nivel del piso. El tamaño de la goma del pitcher deberá ser de 61 centímetros por 15 centímetros.

Regla 12- La primera base en B, la segunda en C, y la tercera en D, tienen que ser un saco de lona blanca, de 38 centímetros cuadrados, relleno con material suave y asegurado fuertemente en las posiciones descritas en la Regla 10.

Regla 13- Las líneas descritas en las reglas 3, 4, 5, 6, 7 y 8 deberán ser marcadas con cal, de modo que se destaquen perfectamente en la tierra o en la yerba.

La Pelota

Regla 14- Inciso primero:- La pelota Oficial es la D & M 200 C y no deberá pesar menos de 141 gramos ni más de 148; su medida no deberá ser menor de 23 centímetros ni mayor de 23½ centímetros de circunferencia.

Inciso segundo:- El gerente del Estadio deberá entregar al Juez principal, antes de la hora señalada para comenzar la partida, dos pelotas que deberán ir en su caja de cartón y con sello de la Comisión Nacional de Deportes.

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

Sí la pelota puesta primero en juego se bateara o lanzara fuera del terreno o a los bancos destinados a los espectadores, o si en la opinión del Juez esta en condiciones tales que no puede usarse, el Juez entregara al pitcher la otra, y le será dada a aquel por el Gerente del Estadio otra bola legal de modo que tenga en todo momento una o más pelotas de repuesto con que sustituir la que este en juego. La pelota bateada fuera del terreno o a un palco o galería deberá ser entregada al Juez y servirá de bola de repuesto Mientras tenga el Juez dos o más pelotas en su posesión, no pedirá otra para reemplazar una que se haya retirado del juego. Las de repuesto vendrán a ser bolas de juego, según el orden de su entrega al Juez.

Inciso tercero- Inmediatamente después de serle entregada por el Juez la pelota de repuesto, el pitcher tomará su posición y a la llamada de «Juego» por el Juez, se considerará esta bola como la bola en juego. Siempre, sin embargo, que no se reanude el juego con la pelota de repuesto, cuando una bola bateada legalmente o tirada por un jugador vaya a las galerías o fuera del terreno, hasta que los corredores hayan terminado de circunvalar las bases, a menos de que se vea obligados a detenerse en la segunda o tercera base de acuerdo con la regla del terreno.

Bola Decolorada o Averiada

Inciso cuatro- Caso de que cualquier pelota sea intencionalmente decolorada por un jugador, ya frotándola en el terreno, aplicándola a la misma parafina o resina o cualquier sustancia extraña o de algún otro modo, causándole daño a la misma con lija, papel de esmeril ó cualquier otra sustancia, el Juez exigirá la pelota y la sustituirá por otra pelota legal y el jugador infractor no podrá seguir tomando participación en el juego. Si no obstante, el juez no descubriese al violador de la regla y la pelota fuera lanzada por el pitcher al bate, el pitcher será echado del terreno con la penalidad adicional de una suspensión por un periodo de diez días, conmutables por una multa de C$ 10.00.

Inciso quinto- En todos los juegos, las pelotas serán facilitadas por el Gerente del Estadio, y la última pelota en juego será propiedad del club de venza. Cada pelota debe estar encerrada en una caja de cartón, que debe estar sellada con el sello de la Comisión Nacional de Deportes, certificando que la pelota contenida en dicha caja es la oficial en todos sus aspectos. Este sello no puede ser roto por el Juez, si no hasta el momento de comenzar el juego, y con el fin de inspeccionar la pelota. Pelotas que hayan sido usadas pueden usarse otra vez en los juegos siguientes si son aceptadas por el Juez. Si un juego comienza con seis pelotas nuevas, y estas se han perdido, el Juez puede terminar el juego con seis pelotas que hayan sido usadas anteriormente

Bolas Reservadas en el Terreno

Inciso sexto- El Gerente del Estadio deberá tener por lo menos una docena de pelotas durante el juego para cuando el Juez crea necesario pedirlas.

El Bate

Regla 15- El bate tiene que ser redondo y no debe exceder de 7 centímetros de

diámetro en la parte más gruesa, ni ser más largo de 1.07 metros, y tiene que ser enteramente de madera dura; pero puede tener el cabo envuelto con cordel o alguna materia granulosa lo cual no debe de exceder de 46 centímetros desde su extremo inferior hasta el superior.

Número de jugadores en el juego

Regla 16- En el juego de los jugadores de cada club han de ser nueve, uno de los cuales actuará como capitán, y en ningún caso se permitirá jugar con más ni menos de nueve hombres por cada club.

Posiciones de los jugadores

Regla 17- Los jugadores del club que no estén al bate podrán ser estacionados en cualquier punto del campo dentro del terreno legal que su capitán elija, sin tener en cuenta sus posiciones respectivas, con la excepción del pitcher, quien mientras esté realizando el acto de lanzar la pelota al bateador, deberá ocupar su posición en la forma que definen las reglas 9a y 3ª., y el catcher deberá estar dentro de las líneas de su posición, tales como se definen en la regla 3a. y dentro de un radio de 3.o 5 del plato, cada vez que el pitcher lance la bola al bateador, el catcher no podrá abandonar su posición natural inmediata y directamente detrás del plato con el objeto de ayudar al pitcher a dar una base por bolas intencional al bateador, como se prevee en el inciso 9o de la regla número 54.

Prohibición a los jugadores

Regla 18- Los jugadores uniformados no podrán penetrar en los lugares destinados a los espectadores, ni ocupar asiento entre los mismos.

Uniforme de los jugadores

Regla 19- Cada club adoptará un uniforme para sus jugadores, siendo iguales todos los uniformes de un club, en color y en forma de los mismos. No se permitirá a ningún jugador que ponga en las suelas o tacones de sus zapatos otra cosa que las uñas ordinarias, ni se permitirá en el juego ni en el Campo del Estadio a ningún jugador con uniforme distinto al de su club,

Tamaño y peso de los guantes

Regla 20- El catcher y la primera base podrán y usar guantes de cualquier tamaño, forma o peso. Los demás jugadores no podrán usarlos de más de 283 gramos de peso ni que midan más 35 ½ centímetros alrededor de la palma de la mano.

Los bancos de los jugadores

Regla 21- Inciso primero: -Los bancos de los jugadores deben ser facilitados por el Estadio y colocados por lo menos a 7.63 metros fuera de las líneas de los jugadores. Uno de los bancos será del uso exclusivo del club visitador y otro del club local. Cada banco estará cubierto por un techo, así como protegidos los extremos y la parte de atrás, dejando sin embargo, un espacio debajo del techo de 15 centímetros como

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

máximo para ventilación. Todos los jugadores y suplentes del club que esté al bate deben estar uniformados y sentados en su propio banco, excepto el bateador, los corredores y los que están dirigiendo a los corredores de bases. Bajo ningún concepto permitirá el juez que ninguna otra persona ocupe lugar en los bancos a no ser los directores, jugadores y suplente uniformados.

Pena por infracción

Inciso Segundo: Cuando observe el juez una infracción del inciso precedente, ordenará inmediatamente que el jugador o jugadores desobedientes se sienten en su banco. Si la orden no es cumplida dentro de un minuto, al jugador o jugadores que hayan faltado, no se les permitirá que continúen en el juego, teniendo que abandonar el terreno en el acto.

Juego legal

Regla 22- Todo juego de campeonato o liga deberá comenzar dos horas, por lo menos, antes de la puesta del sol y a la hora oficial, y consistirá de nueve entradas completas por cada equipo, excepto en los siguientes casos, en los cuales se dará por terminado:

Inciso primero:- Cuando la novena primera al bate anote menos carreras en las nueve entradas que las conquistadas por la otra en ocho entradas.

Inciso segundo:- Cuando la novena última al bate en la novena entrada anote la carrera decisiva antes que le pongan al tercer hombre fuera. Caso de que un jugador en la última mitad de la entrada final de cada juego batease un home-rum fuero de la cerca o a una galería, todos los corredores de bases, lo mismo que el bateador, tendrán derecho a entrar al plato y en este caso todas las bases deben ser tocadas, en orden, y la anotación final del juego será el total de carreras que se hayan hecho.

Inciso tercero:- Cuando el Juez declare finalizado el juego a causa de oscuridad, lluvia, incendio, pánico u otra causa que ponga en peligro al público o a los jugadores.

Inciso cuarto:- Cuando fuere necesario que dos juegos se celebren en una misma tarde, el primero de los juegos será el que figure en el orden regular para aquel día.

Juegos de extras entradas

Regla 23- Sí al concluir la novena entrada estuviesen ambos clubs con igual número de carreras, continuara el juego hasta que uno de los dos anote más carreras que el otro en igual número de entradas la novena última al bate hace la carrera que le da la victoria antes del tercer out, en cualquier entrada después de la novena, el juego se dará por terminado.

Juego empatado

Regla 24- Sé declara empatado el juego por el juez, sí la anotación es igual, en la última entrada completa cuando declare concluido el juego, según lo que dispone en

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

su inciso tercero la Regla 22, después que cada novena haya jugado cinco o más entradas completas; pero si el equipo que hubiere ido segundo al bate estuviese al bate cuando se declare terminado el desafío y ha anotado el mismo número de carreras que el contrario, el Juez deberá declarar el juego empatado, sin tomar en cuenta la anotación de la última entrada.

Caso de que el último club al bate haya anotado, antes de la terminación de la quinta entrada, igual número de carreras que el contrario en cinco entradas completas, el juego se considerará como legalmente empatado y las anotaciones individuales y de los clubs se registrarán en los promedios oficiales.

Juego suspendido

Regla 25- Si el juez suspendiese un juego de conformidad con la Regla 22, inciso tercero, en cualquier momento después de haberse completado cinco entradas, la anotación será la de la última entrada completamente jugada, con la excepción de que si el equipo segundo al bate hubiese anotado en un número desigual de entradas o antes de terminarse la última entrada completa, por lo menos una carrera más que el equipo primero al bate, el total de carreras será, el que cada club haya hecho.

Juego perdido por infracción

Regla 26- El juego se declarará por el Juez a favor del club que no incurriese en falta, en los casos siguientes**:**

Inciso primero: Si la novena de un club no compareciese, en el campo del juego, o estando en él rehusara comenzar a jugar antes de haber transcurrido cinco minutos de la orden de «juego» dada por el juez a la hora señalada para empezar el desafío; a menos que la falta o demora fuese motivada por causas inevitables.

Inciso segundo:- Si empezado el juego una de las novenas contendientes rehusare o dejase de continuar jugando, a menos de no haberse suspendido o dado por terminado por el Juez.

Inciso tercero:- Si suspendido el juego por el Juez dejare alguna de las novenas contendientes de continuar jugando, un minuto después de haberse dado la orden de «juego».

Inciso cuarto:- Si un club trata de demorar el juego empleando tácticas dilatoras que no tengan otro objeto.

Inciso quinto:- Si después de advertido el Juez cualquiera de las reglas del juego es violada intencionalmente y con persistencia.

Inciso sexto:- Si ordenada la remoción de un jugador según lo autorizan las reglas 14, 21, 58 y 67, no fuese obedecido dentro de un minuto,

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

Inciso Séptimo:- si por causa de la remoción de jugadores por el Juez, o por cualquier motivo quedasen menos de nueve en cualquiera de los dos clubs.

Inciso octavo- El club que pierda el juego por infracción según los incisos 1, 2, 3, 4 5, 6 y 7, no percibirá dividendo, quedando éste a beneficio de la Junta Local de Beneficencia de la Jurisdicción.

Inciso noveno: Si de antemano se conviniere la celebración de dos juegos en una misma tarde y el segundo no se comenzare en el término de diez minutos después de haberse concluido el primero. El Juez del primer juego será el marcador del tiempo del segundo.

Inciso décimo-En caso de que el Juez declarase «Juego por Infracción», lo comunicara por escrito a la Comisión de Deportes, dentro de 24 horas; sin embargo, el hecho de no notificarlo el Juez a la Comisión no afectará dicha declaratoria de Juego por infracción.

Juego nulo

Regla 27- El juez declarará juego nulo, si termina la partida de acuerdo con la regla 22, inciso tercero, antes de que la 5a. entrada haya sido jugada completamente por cada equipo. Bien entendido, sin embargo, de que si el- club segundo al bate ha hecho más carreras a la terminación de la 4a. entrada, o antes de completarse su mitad de la 5a. entrada, que el club primero al bate se hubiera anotado en las cinco entradas completas, el juego se dará por terminado y el Juez lo adjudicará al club que haya anotado mayor número de carreras, contándose como juego legal en las anotaciones del Campeonato.

Sustitutos

Regla 28- Inciso primero: En todo juego de Campeonato cada una de las novenas contendientes está obligada a presentar en el campo, y uniformados iguales a sus compañeros, un número de sustitutos suficiente, de modo que se cumpla la Regla relativa al número (es decir, nueve) de jugadores que deben ocupar el campo en todos las entradas.

Inciso segundo: Cualquier jugador cuyo nombre esté en la lista de bateadores de su novena podrá ser sustituido durante el juego, no pudiendo el jugador retirado tomar parte nuevamente en el mismo.

Inciso tercero: -Un corredor de base no podrá ser sustituido para correr por otro jugador cuyo nombre esté en la misma lista de bateadores; a no consentir en ello el capitán de la otra novena.

Inciso cuarto- Cada vez que un jugador sea sustituido por otro, bien sea como bateador, corredor de bases o en el servicio, el capitán del equipo al cual pertenezca deberá notificarlo al Juez para que éste a su vez lo anuncie a los espectadores. El juez

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

impondrá una multa de C$10.00 al capitán infractor por cada una de las violaciones de esta Regla, y la Comisión Nacional de Deportes impondrá una multa de C$ 2.50 contra el juez que, después de haber sido notificado del cambio, no lo anuncie debidamente. Deberá suspender el juego mientras se anuncie el cambio. Si por descuido este anuncio no se ha hecho, los jugadores sustituidos serán considerados como legalmente en el juego, en la siguiente forma: Si es un pitcher, cuando toma su posición en la goma; si es un bateador, cuando haya ocupado su cuadro; si es un jugador en servicio, cuando ocupe el lugar del jugador sustituido, y si es un corredor, cuando ocupe la base del sustituido, y todas las jugadas en que figure el sustituto que no haya sido anunciado, se considerarán legales por esta Regla.

No pueden ponerse sustitutos en el juego mientras la pelota está en juego.

Elección de entradas. Condiciones del terreno

Regla 29- La elección de entradas se rifará por los capitanes ante el Juez, y el que gane será quien decida acerca de las condiciones en que se halle el terreno para comenzar el juego después de haber llovido, pero una vez llamado a «Juego» por el Juez, éste será el único competente para decir si el terreno está o no en condiciones para jugar después de haberse suspendido el juego por la lluvia. y cuando se haya suspendido así el juego, el Gerente del Estadio y suficiente número de ayudantes estarán bajo la dirección del Juez, a fin de que se acondicione el terreno para el juego, con pena de una multa de C$ 10.00 al Gerente del Estadio.

Regla 30- Inciso primero: Antes de lanzar la pelota, el pitcher se pondrá de frente al bateador, con los dos pies fijos en el piso y delante de la goma o sobre ella. En el acto de lanzar la pelota al bateador, uno de sus pies tiene que estar en contacto con la goma, descrita en la Regla 9a. No levantará ninguno de los pies, a no ser para lanzar la bola al bateador, ni dará más de un paso al efectuarlo.

Inciso segundo: En ningún momento durante la celebración de un juego se le permitirá al pitcher: (1) aplicar ninguna sustancia extraña a la pelota; (2) escupir en la pelota o en el guante; (3) frotar la pelota en su guante, uniforme o en su persona; (4) desfigurar la pelota de alguna manera, o lanzar las llamadas «bola lustrada>, «bola escupida», «bola enlodada», «bola lijada». Por la violación de cualquier parte de esa Regia, el Juez expulsará inmediatamente del juego al pitcher y quedará así mismo suspenso por 10 días, lo que le será notificado por la Comisión Nacional de Deportes.

Bajo la vigilancia del Juez el pitcher puede usar, para secar sus manos, una bolsa pequeña, cerrada, de un género de trama ligera, que contenga brea pulverizada, la cual deberá ser proporcionada por el Gerente del Estadio por conducto del Juez.

Bola buena (Strike)

Regla 31- Strike es aquella bola que lanzada por el pitcher, de frente al bateador (ocupando éste su posición) pasase sobre el plato antes de haber tocado el suelo no más baja que la rodilla del bateador ni más alta de sus hombros. En este caso el Juez

contará un strike.

Bola mala (no Strike)

Regla 32- «Bola» es la bola lanzada por el pitcher ocupando su posición y de frente al bateador, que no pase sobre ninguna parte del plato entre los hombros y las rodillas del bateador, o que toque en el suelo antes de pasar por el plato, a menos que le pegue el bateador; también lo será toda bola lanzada por el pitcher al bateador, estando desocupadas las bases, sin tener uno de sus pies en contacto con la goma. Por cada bola mala el juez contará «una bola».

Demora del juego

Regla 33- Inciso primero: Si la pelota es lanzada por el pitcher a cualquier jugador que no sea el catcher y que está, dentro de las líneas del catcher y a una distancia que exceda 3.o 5 metros del plato (excepto para poner out a un corredor).estando el bateador ocupando su posición, se le contará cada bola así, como bola mala.

Inciso segundo: El Juez le contará una bola mala al pitcher, cada vez que tardase más de Veinte segundos en lanzarla al bateador, exceptuando al comenzar cada entrada, o cuando un pitcher es sustituido por otro. En este caso el pitcher entrante puede lanzar hasta cinco bolas al catcher, o a otro jugador, suspendiéndose el juego durante un minuto, o más.

Inciso tercero: En caso de que un pitcher sea sacado por orden del capitán o Director, el pitcher sustituido continuará ocupando la goma hasta que el jugador que está al bate sea puesto fuera o llegue a primera base.

Engaño

Regla 34- El engaño, es, cualquier movimiento hecho por el pitcher estando éste en posición para lanzar la pelota al bateador y no la lanza, o para tirar a primera base estando ésta ocupada por un corredor sin llegar a tirar a la base.

Inciso segundo: Si al lanzar la bola el pitcher a cualquier base para sacar fuera a un corredor, dejase de dar un paso, dirección de dicha base en el acto de lanzar la bola.

Inciso tercero: Si el pitcher lanzare la bola al bateador, teniendo uno de sus pies detrás y no en contacto con la goma.

Inciso cuarto: Sí el pitcher lanzare la bola al bateador mientras que no estuviese de frente el bateador,

Inciso quinto: El hacer el pitcher cualquier movimiento de lanzar la pelota al bateador no encontrándose en la posición señalada en la regla 30.

Inciso sexto: Si el pitcher retuviese la pelota en la mano tanto tiempo que en opinión

del juez demore el juego innecesariamente.

Inciso séptimo: Cualquier movimiento para lanzar la bola que se realice por el pitcher desde su posición sin tener la pelota en su poder; o ejecute o no la acción de pitchear, si el pitcher ocupa su posición legal en la goma, sin tener la bola en su poder, o si colocado fuera de su posición legal finge lanzar la bola en dirección del bateador.

Inciso octavo-Si hiciera el pitcher algún movimiento del brazo, hombro, cadera o cuerpo de los que habitualmente ejecuta en su modo de lanzar la bola, y no la lanzare inmediatamente al bateador.

Inciso noveno-Si el pitcher lanzara la pelota al bateador y el catcher estuviera fuera de las líneas que marcan su posición conforme a la Regla 3a.

Inciso décimo-Después que el pitcher haya ocupado su posición, teniendo la pelota con ambas manos, en frente de él, no podrá separar las manos de la pelota, excepto en los casos de lanzar la pelota al bateador o a las bases.

Inciso décimo primero-Si el pitcher se separare de la goma después de haber estado ocupando su posición legal, con el propósito de secarse las manos, frotarse los ojos, o por cualquier otra razón, y es interpretado por el Juez que no habido intención de engañar al corredor de bases, el juez llamará «tiempo».

Inciso décimo segundo-En caso de un engaño declarado, la pelota se considerará muerta desde el momento en que aquel se anuncie, y no se podrá efectuar ninguna jugada hasta que el corredor o corredores lleguen a la base o bases a que tengan derecho.

Inciso décimo tercero-Si con uno o más corredores en bases el pitcher, en el acto de lanzar la bola al bateador o tirar a primera base, la dejara caer intencional o accidentalmente, el juez declarará engaño, adelantando al corredor o corredores,

Ninguna penalidad sé impondrá si no habiendo ningún corredor en bases, se le cayese la pelota al pitcher en el momento de lanzarla al bateador.

Inciso décimo cuarto Si no habiendo hombres en bases, el pitcher lanzare la pelota estando fuera de la goma, el juez la contará como bola, paseo no como strike por el plato. Si no obstante, el bateador batease esa bola ilegalmente lanzada, la contará como strike o se tendrá en cuenta la jugada, que traiga por consecuencia. Si el pitcher dejare de cumplir cualquiera de los requisitos de este y los precedentes incisos, el Juez le contará un «engaño»,

Bola muerta

Regla 35- Es bola muerta la bola lanzada por el pitcher al bateador que toque cualquier parte de la persona o ropas del bateador sin haber tratado este de batearla.

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

Bola fuera de juego

Regla 36- En caso de foul strike, bola de foul no cogida legalmente, bola muerta, o cuando un corredor de bases o Juez fuesen tocados por la pelota bateada legalmente, ésta no se considera en juego hasta que vuelva a manos del pitcher, ocupando este su posición, y el Juez haya llamado a «juego».

Blokear

Regla 37- Inciso primero: Bloquear es el hecho de que una persona extraña al juego toque o pare una bola bateada o lanzada.

Inciso segundo: Cada vez que ocurra un bloque el Juez cuidará de declararlo, y los corredores de bases podrán continuar corriendo éstas sin poder ser declarados «fuera» hasta que la pelota haya vuelto al Pitcher estando éste ocupando su posición.

Inciso tercero: Si una persona extraña retuviese la pelota o la tirase, o le pegase con un pie poniéndola fuera del alcance de los jugadores, el Juez dirá «tiempo», y exigirá que cada corredor de base se detenga en la última que hubiese tocado, hasta tanto llegue la pelota a manos del pitcher estando en su posición y el juez haya llamado a «juego».

Reglas para los Bateadores.- Posición del Bateador

Regla 38- Cada jugador de la novena que esté al bate deberá ser el bateador y ocupara su puesto dentro de las líneas del bateador (según regla 8a) cuando le corresponda, siguiendo el orden en que aparece su nombre en la lista de bateadores de su club. Si un bateador está en el plato y en la opinión del Juez se ladea para ponerse en el camino de una bola que viene despacio echando así a perder una bola o un stríke, el juez puede imponer un castigo de una bola o de un strike al bateador. Si un bateador quiere un home run, debe tocar siempre todas las bases. Si un bateador llega a primera por un lanzamiento errático esto se considerará un error.

Orden para Batear, Lista de Bateadores

Regla 39- Inciso primero: El orden al bate de cada novena deberá aparecer en la anotación y ser entregado antes del juego al juez principal por su capitán, y el juez deberá entregarlo al capitán del club contendiente y al anotador oficial para su inspección y anotación respectivamente. El orden al bate entregado al Juez, deberá respetarse durante todo el juego, exceptuando el caso en que un jugador sea sustituido por otro, en cuyo caso el sustituto ocupará el lugar al bate que tenía el jugador a quien sustituye.

Inciso segundo: Cuando el Juez anunciase al público el nombre del pitcher que haya de ocupar la goma, antes de comenzar el juego, el jugador así mencionado deber pitchear hasta que el primer bateador sea puesto fuera o llegue a primera base.

El primer bateador de la entrada

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

Regla 40- Después de la primera entrada el bateador deberá ser el que ocupa el lugar en el orden al bate posterior al nombre del último que haya completado su turno al bate en la entrada precedente.

Los jugadores en el banco

Regla 41- Cuando un club vaya al bate los jugadores deben inmediatamente sentarse en su banco, según lo ordena la Regla 21, y permanecerán en él hasta que le hagan el tercer «fuera» excepto cuando sean llamados al bate, estén dirigiendo los corredores o sustituyan a estos.

Espacio reservado

Regla 42- Ningún jugador del club que esté al bate excepto cuando sea bateador, podrá ocupar ninguna porción de espacio comprendido dentro de las líneas del catcher descritas en la Regla 3a. El espacio triangular detrás del plato está reservado para el uso exclusivo del Juez, catcher y bateador, y el Juez prohibirá que los jugadores del club que estén al bate pasen por dicho espacio mientras la pelota este en manos del pitcher o del catcher o pasando entre ambos, cuando estos se encuentren ocupando sus posiciones.

No obstruir el paso de la bola

Regla 43- Los jugadores del equipo al bate deberán abandonar rápidamente su banco cuando en él pudieran estorbar, todos o cualquiera de ellos, a un jugador en servicio que intentase coger o retener una bola tirada o bateada.

Batazo legal

Regla 44- Batazo legal es aquel en que la pelota bateada legalmente se detiene en terreno legal entre el plato y la primera, o entre el plato y la tercera, o que está en terreno legal al saltar al campo, pasando más allá de las bases primera y tercera, o que primeramente cae en el terreno legal, más allá de la primera o de la tercera base, o que estando en o sobre el terreno legal, toca la persona del Juez o de un jugador. Un fly legal deberá ser Juzgado teniendo en cuenta la posición relativa de la bola y de la línea de foul, y no por el hecho de que el jugador se encuentre en terreno legal o foul al tiempo de tocar la pelota.

El foul

Regla 45- Un foul es una pelota bateada legalmente y que se detiene en terreno de foul; entre el plato y la primera base o entre el plato y la tercera, o que salta al pasar la primera o la tercera en terreno foul, o que cae en terreno foul más allá de la primera o tercera, o que estando en o sobre el terreno foul, toca la persona del Juez o de un jugador. Un foul deberá ser juzgado teniendo en cuenta la posición relativa de la bola y de la línea de foul, y no por el hecho de que el filder se encuentre en terreno foul o legal al tiempo de tocar la pelota.

Un Foul toque

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

Regla 46- Un foul toque es la pelota bateada por el bateador estando en su posición que va directamente del bate a las manos del catcher y es cogida legalmente por éste.

Metida de bate

Regla 47 - Metida de bate, es la pelota bateada legalmente, a la que no se trata de pegar duramente, sino que se le da con suavidad, a fin de que no salga del diamante o cuadro. Si al tratar de hacer la «metida de bate», va la bola a terreno foul, el Juez lo contará como strike.

Bola bateada fuera del Terreno

Regla 48- Inciso primero-Cuando una bola bateada traspasase las cercas o penetrase entre los espectadores, el juez decidirá si es legal o foul, según donde haya desaparecido de la vista del Juez.

Inciso segundo:- La pelota bateada legalmente que pasare sobre la cerca o fuere a parar entre los espectadores, dará derecho al bateador a un home run, excepto en el caso de que pasare sobre la cerca a menos distancia de 76.25 metros del plato, lo que solo le valdrá para ganar dos bases; en ambos casos estará obligado a pisar las bases por su orden respectivo. Deberá trazarse una línea fácil de distinguir en el punto de la cerca, o los palcos o galerías donde empiece a ser menos de 76.25 metros la distancia al plato.

Strikes

Regla 49- Un strike, es**:**

Inciso primero: El golpe en falso dado por el bateador al procurar golpear la bola con el bate.

Inciso segundo: La pelota legal lanzada por el pitcher y que el bateador no trate de batear.

Inciso tercero: El batazo foul, no cogido al aire a menos de tener el bateador dos strikes.

Inciso cuarto: Cuando el bateador procure hacer una metida de bate y resulte un foul que no sea legalmente cogido.

Inciso quinto: La bola lanzada por el pitcher que, habiendo procurado batearla el bateador, tocase alguna parte de la persona de este

Inciso sexto: Un «foul toque» cogido por el catcher dentro de las líneas de su posición.

Bola ilegalmente bateada

Regla 50- Bola ilegalmente bateada es aquella sobre la cual pega el bateador, cuando

uno de sus pies, o ambos, se encuentran fuera de las líneas de su posición.

El bateador es fuera

Regla 51- Inciso primero: Si dejase de ir al bate cuando le tocase su turno, a menos que el error se descubra y el bateador a quien le tocase en turno ocupase su posición al bate antes que el ilegal se convierta en corredor.

En el caso anterior, las bolas y strikes que tuviera el bateador que ocupó ilegalmente el plato, le serán contadas al bateador que le corresponda,

Únicamente al bateador legal se le podrá declarar «fuera» y no se anotarán carreras ni se adelantarán bases por ningún acto del que ocupase indebidamente el puesto del bateador.

Esta regla no tendrá efecto a menos que él «fuera» sea declarado antes de que se lance la primera bola al bateador subsiguiente.

Si el bateador que es declarado «fuera» por esta regla, completa los tres «fuera», el bateador legal a la entrada siguiente, lo será el que hubiere ido al bate sí hubiesen sido puestos fuera los anteriores, por jugadas ordinarias.

Inciso segundo: Si dejare de ocupar su posición un minuto después que el juez le haya llamado a ella.

Inciso tercero: Sí diere un batazo foul, que no sea un «foul toque» conforme se define en la Regla 46., y la pelota fuere momentáneamente sostenida por un jugador en servicio antes de tocar en el terreno, siempre que no sea cogida con el peto o con la gorra del jugador, no tocare objeto alguno que no sea el jugador antes de ser cogida.

Inciso cuarto: Si batease ilegalmente, como se define en la Regla 5o

Inciso quinto: Si procurase impedir al catcher coger o lanzar una pelota, saliéndose de las líneas que marca su posición, o le estorbase en cualquier forma. De esta regla se establece una excepción, por la cual el bateador no será «fuera» por este inciso, si el corredor de bases lo fuera en la forma que dispone el inciso decimoquinto de la Regla 56.

Inciso sexto: Si ocupada la primera base por un corredor, el Juez le contase los tres strikes, excepto en el caso de haber dos hombres fuera.

Inciso séptimo: Si al dar el tercer strike la pelota diere en alguna parte de la persona del bateador en cuyo caso los corredores de bases no podrán avanzar según lo prevee la Regla 55, inciso quinto.

Inciso octavo: Sí batea un fly, que no sea línea, que pueda ser cogido por un jugador

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

del cuadro estando ocupadas la primera y segunda bases, o primera, segunda y tercera, habiendo menos de dos fueras. En estos casos el Juez deberá declarar enseguida si la bola bateada es del cuadro o del campo; pero los corredores pueden abandonar sus bases y correr a su riego si la bola es cogida, lo mismo que en cualquier bola de fly. Siempre y cuando la primera y segunda bases, o primera, segunda y tercera, estuviesen ocupadas con menos de dos fueras, cualquier intento de Metida de bate que resulte un fly legal, no se estimará como fly del cuadro.

Inciso noveno: Si el tercer strike se le cuenta conforme a los incisos cuarto y quinto de la regla 49.

Inciso décimo: Si el bateador pasa de un lado a otro del plato mientras el pitcher esté en su posición dispuesto para lanzar la bola.

Reglas para los corredores. Orden de tocar las bases

Regla 52- Inciso primero: El corredor de bases debe de tocar cada una de las bases por su orden regular, a saber: primera, segunda, tercera y el plato; y cuando se le obligue a volver a ellas (mientras está en juego la pelota) debe retocarlas en orden inverso.

No se le considerará con derecho a ella hasta que la haya tocado, pudiendo retenerla hasta que se posesione legalmente de la próxima o se vea obligado a desocuparla por el corredor de bases que le siga.

No se anotará en la anotación carrera a ningún corredor, hasta que el que le precede en el orden al bate (si no es puesto fuera) haya pisado el plato sin ser «fuera».

Inciso segundo: Un corredor de bases, habiendo adquirido derecho legal a una base, no puede correr éstas en sentido inverso con objeto de confundir a los jugadores o hacer una burla del juego. El corredor que viole esta regla, es fuera si se le toca con la pelota, o se toca a la base a que tenía derecho.

Inciso tercero: En caso de que un corredor sea cogido entre bases y el corredor siguiente ocupase la misma que ha dejado el primer corredor, el segundo no puede ser puesto fuera mientras esté en dicha base. Si el primer corredor, no obstante, regresara, libremente a la base que dejó y ambos corredores ocupasen la misma base, el segundo corredor será el fuera», si es tocado con la pelota.

Inciso cuarto: El fracaso del corredor que le preceda en tocar una base, y que por tanto haya sido declarado «fuera», no afectará la suerte del corredor sino afectará la suerte del corredor siguiente que toque cada base en su debido orden.

Cuando el bateador se convierte en corredor de bases

Regla 53- El bateador pasa a ser corredor de bases:

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

Inciso primero: Instantáneamente después de dar un batazo legal.

Inciso segundo: Instantáneamente después de contadas las cuatro bolas por el Juez.

Inciso tercero: Instantáneamente después de contársele el tercer trike por el Juez.

Inciso cuarto: Si estando al bate sin tratar de batear, su persona o ropa es tocada por la bola lanzada por el pitcher; a menos que el Juez vea claramente que no ha hecho esfuerzo alguno para evitar que dicha bola lo toque.

Inciso quinto: Si estando al bate, el catcher le impidiese batear la bola.

Inciso sexto: Si una bola bateada legalmente da en la persona o ropa del Juez o de corredor en terreno legal.

Derecho a las Bases

Regla 54- El corredor de bases tendrá y derecho a ganar la base sin ser declarado «fuera» en los casos siguientes:

Inciso primero: Si estando al bate el Juez contare cuatro bolas malas o le diese la primera base por bola muerta, o por haber el catcher evitado que el bateador batease la bola lanzada por el pitcher. Si y una bateada legalmente da en la persona o ropas del Juez, o de un corredor en terreno legal; antes de tocar a un jugador. Cuando la bola de un batazo dé al juez después de haber pasado por un jugador o ser tocada por un jugador, la bola se considerara en juego. También si una pelota legal da al Juez en terreno foul, la pelota está en juego.

Inciso segundo: Cuando el Juez diese al bateador una base por bolas malas, por bola muerta, o por intervención del catcher, y el corredor de bases se vea por lo tanto forzado a dejar la que ocupa.

Inciso tercero: Si el juez declarase un engaño,

Inciso cuarto: Si la pelota lanzada por el pitcher pasase y tocase alguna cerca o edificio dentro de 27.45 metros del plato.

Inciso quinto: Si le impidiese ganar una base, la obstrucción de alguno de los jugadores contrarios, a no ser que este sea un jugador que tenga la pelota en la mano, preparado para tocarle.

Inciso sexto: Si un jugador coge o para una bola bateada con la gorra, guante o cualquier parte de su uniforme, cuando estén separados del lugar que les corresponde sobre la persona de dicho jugador, el corredor o corredores tendrán derecho a tres bases si se trata de bola bateada, y a dos, si es tirada.

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

Inciso séptimo:-Si una bola tirada o pitcheada tocase al juez en su persona o traje, deberá ser aquella considerada en juego, y corredor o corredores tendrán derecho a posesionarse de todas las bases que puedan alcanzar.

Inciso octavo: Si una bola lanzada le pega al jochador en terreno foul, la bola será considerada en juego; pero si en opinión del juez el jochador intencionalmente interfiriera la bola tirada, el corredor o corredores tendrán que regresar a las últimas bases tocadas y el jochador será castigado con la expulsión del terreno.

Inciso noveno: (Pase intencional). Será un acto ilegal del catcher, el abandonar su posición natural inmediata y directa detrás del plato, con el objeto de ayudar al pitcher a dar una base por bolas intencionalmente al bateador. Si el catcher saliera de su posición antes de que la bola salga de las manos del Pitcher, los corredores adelantarán una base.

Volver a las bases

Regla 55- El corredor de bases volverá a su base y tendrá derecho a ella sin ser puesto fuera:

Inciso primero: Si el Juez declarase un foul, que no fuese legalmente cogido.

Inciso segundo: Si el juez declarase una bola ilegalmente bateada.

Inciso tercero: Si el Juez declarase una bola muerta a menos de ser ésta la cuarta bola mala y se vea por ello obligado a tomar la base siguiente. (Regla 54 inciso segundo),

Inciso cuarto: Si la persona o ropas del Juez mientras éste se encuentre detrás del bate estorbare al catcher al intentar éste hacer una tirada.

Inciso quinto: Si el bateador al tratar de batear fuere tocado en cualquier parte de su persona por la pelota.

Inciso sexto: Si el Juez fuese tocado por una pelota de batazo legal, antes de tocar a algún jugador; en este caso ningún corredor podrá avanzar, como no fuese el bateador al convertirse en corredor, y no se podrá anotar carreras si todas las bases no estuviesen ocupadas.

Inciso séptimo: Si el juez declara al bateador, o a otro corredor «fuera» por obstrucción.

Inciso octavo: Si el jugador intencionalmente interfiriera una bola lanzada, como se describe en el inciso octavo de la Regla 54.

Inciso noveno: En cualquiera de estos casos el corredor de bases no está obligado a

retocar las bases intermedias, al volver a la que legalmente ocupaba.

Cuando un corredor de base es «fuera»

Regla 56- El corredor de bases en «fuera>:

Inciso primero: Si, después de contarle el juez de los tres strikes y el catcher dejare de coger la pelota al tercer strike, tratase el bateador de un modo evidente de impedir que el catcher lanzara la bola.

Inciso segundo: Si, dado un batazo legal, la pelota es sostenida momentáneamente por un jugador antes de que toque el terreno o cualquier otro objeto que no sea el jugador siempre que no haya sido cogida con la gorra, peto, bolsillo u otra parte del uniforme.

Inciso tercero: Si después de contarse dos strikes, en el tercero la pelota es cogida momentáneamente por un jugador antes de tocar el terreno, siempre que no haya sido cogida con la gorra u otra parte de su uniforme o haya tocado algún otro objeto antes de llegar al jugador.

Inciso cuarto: Si después de tres strikes o un batazo legal, es tocado con la pelota en la mano de algún jugador antes de haber tocado la primera base.

Inciso quinto: Si, después del tercer strike o de un batazo legal, la pelota es sostenida en manos de un jugador que esté tocando la primera base con cualquier parte de su persona antes que él (el corredor) haya tocado dicha base.

Inciso sexto: Si al correr la última mitad de la distancia entre el plato y la primera base, mientras la bola se lanza hacia la primera base, lo hiciese fuera de las líneas de 0.91 metros que se indican en la Regla 7ª, a no ser que lo hiciere para evitar estorbar al jugador en su esfuerzo de coger la pelota bateada.

Inciso séptimo: Si el corredor de primera a segunda, de segunda a tercera, de tercera base al plato se separase más de 0.91 metros de la línea directa entre dichas bases para evitar ser tocado con la bola por un jugador; pero en caso de que un jugador estuviere ocupando la línea propia del corredor, procurando coger la pelota bateada, entonces el corredor pueda separarse de dicha línea por detrás de jugador, sin que por ello se le declare fuera.

Inciso octavo: Si no procurase evitar servir de estorbo a un jugador al tratar éste de detener o coger la pelota bateada conforme se indica en los incisos sexto y séptimo de esta Regla, o si de algún modo obstruyere a un jugador al procurar éste coger la pelota bateada o intencionalmente se interpusiese a la bola lanzada. Bien entendido que cuando el corredor tropezare con dos o más jugadores (o con alguno de ellos) al procurar éstos realizar un fuera o prestar asistencia, el Juez declarará a cuál de los

jugadores alcanzará el beneficio de esta regla, poniendo fuera al corredor, si con él hubiese sido el tropiezo, o declarándole salvo, al haber sido con otro distinto al señalado por el Juez. Si una bola bateada legalmente pasase por un jugador del cuadro y tocase a un corredor detrás del mismo, el Juez no declarará fuera al corredor por haber sido tocado por la bola bateada. Al dar esta decisión, el Juez debe de estar convencido de que la bola pasó del cuadro, y que ningún otro jugador del cuadro tuvo la oportunidad de hacer jugada alguna con la bola. Si a juicio del Juez, el corredor, deliberada e intencionalmente le pegase con el pie a la bola, evitando que el jugador pueda realizar una jugada, entonces el corredor será declarado fuera por obstrucción.

Inciso noveno: Si, en cualquier momento, estando la pelota en juego, es tocado con ella por un jugador, a menos de no estar tocando con alguna parte de su persona la base a que tuviere derecho y siempre que el jugador sostenga la pelota después de tocarlo a menos que el corredor se la haga soltar intencional. La pelota debe ser firmemente sostenida, después de tocar al corredor. La pelota no podrá saltar en las manos del jugador, aunque éste retenga su posición y evite que la pelota caiga al terreno.

Inciso décimo: Si, cuando la pelota bateada de foul o de batazo legal,-a no serlo de foul toque-según la Regla 46, fuese cogida legalmente por un jugador, si dicha pelota llega a manos de otro jugador situado en la base ocupada por el corredor al batearse dicha bola (o el corredor es tocado con la pelota por un jugador) antes de retocar él dicha base, después de haber sido cogido un foul o batazo legal. El corredor no es fuera en dicho caso si después de ser legalmente cogida la pelota por un jugador fuese lanzada por el pitcher al bate, antes de que llegue a manos del jugador que estuviese ocupando dicha base o fuese tocado el corredor con ella; pero si el corredor al tratar de alcanzar una base, arrancase la almohadilla de su amarre antes de ser tocado por un jugador, dicho corredor será declarado salvo. Un corredor de bases que se mantenga en su base cuando se batea un fly, tendrá derecho a adelantar en el momento en que la bola toque las manos del jugador.

Inciso undécimo: Si, cuando un bateador se convierte en corredor de bases, la primera base, o la primera y segunda bases, o la primera, segunda y tercera bases estuvieren ocupadas, el corredor o corredores dejan de tener derecho a dichas bases y podrán ser puestos fuera en la base siguiente, de la misma manera, como al correr a primera base, o siendo tocado con la bola en la mano de un jugador, en cualquier tiempo, antes que el corredor siguiente sea puesto fuera, a menos que el Juez decida que la bola bateada es un fly del cuadro, según inciso 8 de la Regla 51.

Inciso décimo segundo: Si la pelota bateada de batazo legal toca a un corredor antes de tocar a un jugador, en este caso no podrá correrse base alguna a menos que sea forzado por el bateador ese corredor, no pudiendo anotar carrera, ni ningún corredor ser puesto fuera hasta que vuelva el Juez a poner la pelota en juego.

Inciso décimo tercero: Si, al correr a una base o al verse el corredor obligado a volver

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

a alguna de ellas, estando la pelota en juego, dejarse de pisar las intermedias, si las hay, podrá ser puesto fuera de la misma manera que si corriera a primera base; en la que dejase de tocar si el jugador tiene la pelota, o si es tocado con la pelota en manos de un jugador; no será «fuera» el corredor en este caso, si la pelota es lanzada al bateador por el pitcher antes que el jugador la tuviere en su base, o tocase al corredor con ella.

Inciso décimo cuarto: Si al dar el juez a voz de «juego» después de una suspensión de juego, dejase de volver y de tocar la base que hubiera estado ocupando cuando se dio la voz de «tiempo», y antes de tocar la base siguiente. El corredor no será puesto fuera en dicho caso, si el pitcher lanzase la bola al bate antes de que el jugador la tuviese en la base o tocase al jugador con ella.

Inciso décimo quinto: Si no habiendo más que un hombre fuera o sin fuera, y un corredor en tercera base, el bateador trata de impedir una jugada que se intente realizar en el plato.

Inciso décimo sexto: Si pasa al corredor que le preceda, antes de ser este fuera se le declarará fuera inmediatamente.

Inciso décimo séptimo: Si a juicio del Juez el jochador de tercera tocando o conteniendo al corredor, prácticamente lo ayuda a regresar o partir de la tercera base. El corredor sin embargo, no será declarado fuera si no se realiza jugada alguna.

Inciso décimo octavo: Al correr a la primera base el corredor puede pasarse de dicha base, sin que por ello, caso de haberla tocado, se le declare fuera, cuidando de volver a ella inmediatamente y retocarla, después de lo cual puede ponérsele fuera como en cualquier otra base. Si al pasarse de la primera tratase de correr a segunda antes de volver a tocar la primera, perderá el derecho a no ser puesto fuera.

Inciso décimo noveno: Si estando la tercera base ocupada, el jochador de la línea de tercera base echa a correr hacia el plato, por dicha línea o cerca de ella (cuando un jugador está tratando de hacer una jugada con una bola bateada y no cogida al vuelo o con una tirada o con un fly, trayendo así una tirada hacia el plato), el corredor que tenga derecho a la tercera base será declarado fuera por el Juez, por tal acto del jochador y por impedir una jugada legal.

Inciso vigésimo: Si uno o más jugadores de la novena al bate se agrupasen en alrededor de alguna base que trate un corredor alcanzar, con intención de hacer mas difícil el juego del club contrario, tal corredor será declarado «fuera» por el acto de su compañero o compañeros.

Inciso vigésimo primero: En caso de que un corredor de bases trate de anotar desde tercera en una bola pitcheada o en un «forzar el plato», se declarará «engaño», y también obstrucción, si el catcher sale frente del plato para coger la pelota.

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

En este caso el corredor anotará, y el bateador tendrá derecho a la primera base. Las mismas penalidades se impondrán en caso de que el catcher empuje al bateador a un lado o toque su bate.

Inciso vigésimo segundo: Un «juego forzado» se hará solamente cuando un corredor pierda legalmente el derecho a la base que ocupa por razón de que el bateador se convierta en corredor de bases y se vea obligado a avanzar, por lo tanto.

Cuando el Juez declara un «fuera»

Regla 57- El juez declarará fuera al bateador o al corredor de bases sin esperar petición para ello, en todos los casos en que así este mandado en estas reglas, excepto aquellos a que se refieren los incisos 10, 13 y 18 de la Regla 56.

Reglas para el jochador

Regla 58- Los jugadores podrán dirigir voces que sirvan de auxilio o guía a los corredores o al bateador, pero sin que por ningún concepto se les permita que ni por palabras ni por señas inciten o traten de incitar a que haya demostración en el público; tampoco se les permitirá el uso de palabras que puedan ofender o molestar a algún jugador contrario, al Juez o al público.

No se permitirá que haya más de dos jochadores que dirijan, quienes deberán ser jugadores o suplentes uniformados de la novena que esté al bate; uno en la línea de primera y otro en la tercera base.

El juez mandará al banco al jochador o jochadores que ilegalmente esté dirigiendo, y si su orden no es obedecida dentro de un minuto, multará en C$ 2.00 a cada uno de los delincuentes; si reincidiesen en tal falta serán separados inmediatamente del juego, saliendo del terreno en seguida,

Anotación de carreras

Regla 59- Se anotará una carrera cada vez que un corredor, después de haber tocado legalmente las tres bases, tocare el plato antes de haber sido declarado fuera tres hombres de su novena. Siempre que el tercer hombre fuere puesto fuera, en carrera forzada, o antes de llegar a la primera base, no podrá anotarse carrera alguna. (Véase la definición de «juego forzado», Regla 56, inciso vigésimo segundo).

De los Jueces y sus Deberes.-Poderes para enforzar sus decisiones.

Regla 60- Los Jueces son los representantes de la Comisión Nacional de Deportes, y como tales tienen poder, y están obligados a hacer cumplir todas las reglas del juego, teniendo también poder para ordenar a cualquier jugador capitán o director de los clubs, lo que debe hacer, o prohibir que se haga, para que tengan valor y efecto todas las reglas del juego, y para imponer pena por la violación de las reglas. A fin de definir

sus deberes y atribuciones respectivas, el juez que cuente bolas y strikes se designará como Juez Principal, y el de bases como Juez de Campo.

El juez Principal

Regla 61- Inciso primero: El Juez Principal deberá situarse detrás del catcher; tendrá plenas facultades y será responsable de que el juego en el que de tal modo actúe, se lleve a cabo legalmente. Con la excepción de las decisiones de bases que deberá hacer el de Campo; el Juez principal deberá dar todas las que ordinariamente corresponderían a un Juez que actuase solo y que se prescriben detalladamente en estas reglas.

Inciso segundo: Deberá contar como una bola mala todas las que lance el pitcher que no puedan ser consideradas como strikes. Deberá, también, contar como strike toda bola legalmente lanzada por el pitcher, que pase sobre cualquier porción del plato y dentro del radio del bateador, tal como esto ha quedado definido en la regla 31, aunque el bateador no intente batearla; o un foul toque cogido por el catcher estando dentro de las líneas que señalan su posición, en un radio de 3.05 metros del plato; o la que después de intentar batearla, sin lograrlo, dé en la persona del bateador; o cuando el bateador haga una «metida de bate» que le resulte de foul, o cualquier foul que no sea cogido de fly a menos que el bateador tenga a la sazón dos strikes. Se dispone que no deberá ser calificadas por el Juez como strike o bola la que lance el pitcher, hasta que la pelota haya pasado del lugar ocupado por el plato.

inciso tercero: El Juez principal de un Juego deberá decidir sobre las jugadas que se efectúen en las bases, en los casos siguientes: 1) Si la bola es bateada legalmente, con un corredor en primera, deberá correr a tercera para estar dispuesto a decidir en caso de que se efectúe allí una jugada; 2) Cuando más de una base esté ocupada, a petición, deberá ser quien resuelva si un corredor arranca desde la terrera a tiempo o prematuramente cuando se batee un fly; 3) En el caso de que un corredor sorprendido entre tercera y el plato, cuando esté ocupando más de una base, deberá dar la decisión del corredor más próximo al plato.

Inciso cuarto: El Juez Principal será el único que puede declarar un juego por infracción.

El juez de bases

Regla 62- Inciso primero: El Juez de bases deberá tomar en el campo de juego, la posición que a su juicio sea mejor para dar sus decisiones. Deberá decidir sobre las jugadas en primera y segunda bases, y sobre las que se hagan en tercera que no sean las que, según el inciso tercero de la Regla 61, se asignan al juez Principal. También tendrá igual autoridad que el Juez Principal, en los engaños del pitcher y hacer que se cumpla el inciso cuarto de la Regla 14 e inciso segundo de la Regla 30 prohibiendo el uso de sustancias extrañas en la bola y prohibiendo lanzamientos extravagantes o extraños (piruetas).

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

Inciso segundo: Deberá auxiliar al Juez Principal en cuanto le sea posible para hacer cumplir y respetar las reglas del juego y, con la excepción de la declaración de «juego por infracción», deberá tener la misma autoridad que el Juez Principal para multar o expulsar a los jugadores que infrinjan estas reglas.

No se apelará por errores de juicio

Regla 63- No se podrá apelar decisión de ninguno de los jueces porque se entienda que éste no ha estado en lo cierto sobre un strike o una bola, un batazo legal o un foul, un salvo con fuera, o en ninguna otra jugada que corresponda al acierto del juicio de dicho Juez, y ninguna decisión dada por él deberá ser cambiada, a no ser que él se convenza que está en contradicción con alguna de las presentes reglas. El capitán será el único que tenga derecho a protestar contra una decisión y a solicitar que sea cambiada fundando dicha petición en que constituye infracción de las Reglas. El Juez que la dio deberá, si tiene dudas sobre el particular, pedir información a su compañero antes de resolver sobre la apelación del capitán. En caso alguno y por ningún motivo podrá cualquiera de los jueces impedir que se cumpla, o criticar, una decisión de otro, a menos que éste solicite su ayuda.

Deberes de un Juez cuando actúe sólo

Regla 64- Si no actúa más que un Juez, sus deberes y facultades se extenderán a todo lo que asigna a los dos, y se le permitirá situarse en el lugar del terreno que él considere mejor para el cumplimiento de su deber.

No pueden disputarse las decisiones

Regla 65- Bajo ningún concepto se permitirá a un capitán, director o jugador impugnar el acierto del juicio o decisión del Juez.

No habrá cambio de Jueces

Regla 66- Un Juez no podrá ser cambiado mientras dure un juego excepto por enfermedad o accidente que le impida desempeñar su cargo.

Penas por violaciones

Regla 67- Inciso primero: Cualquier caso de violación de estas Reglas por un jugador o director, será castigado con la expulsión inmediata del terreno, del culpable, seguido por la prohibición de no poder prestar servicios en su club por el período de tiempo señalado por la Comisión Nacional de Deportes excepto en el caso de que el pitcher sea expulsado del juego por violación del inciso cuarto de la Regla 14, 0 inciso segundo de la Regla 30, será automáticamente suspendido por un período de diez días. En caso de la expulsión de un jugador o Director por el Juez, el expulsado saldrá inmediatamente del Estadio. El dejar de cumplir lo ordenado en esta Regla, podrá dar lugar a la declaratoria de juego por pena o infracción por el Juez.

Inciso segundo: El juez impondrá una multa de $ 10.00 contra**: 1)**. El capitán que deje de notificar cuando un jugador es sustituido por otro; **2)** contra cualquier jugador que

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

pase por el terreno, después de haber sido separado de un juego. Se impondrá una multa de $ 2.50 al jugador que deje de estar sentado en el banco, después de un minuto de haber sido ordenado así por el Juez.

Inciso tercero: En el caso de que los jugadores suplentes demuestren su desaprobación por las decisiones de los jueces gritando desde el banco, el Juez deberá primeramente, advertirles que no lo hagan. Si continúan los gritos, después de la advertencia, multará a cada uno de los que falten, y si persisten dispondrá que todos los suplentes dejen el banco; el capitán del club podrá, sin embargo, tener el privilegio de enviar a buscar a los suplentes que necesite para sustituir a jugadores en el curso del desafío.

El Juez informará

Regla 68- El juez deberá enviar a la Comisión Nacional de Deportes dentro de las doce horas de haber multado o suspendido a un jugador, un informe anotando el castigo impuesto, y las causas.

Regla 69- Al recibir la Comisión Nacional de Deportes la comunicación de Juez de haber multado a un jugador, capitán o Director, ésta notificará, a la persona multada y al club a que pertenezca; y en caso de que la multa no se pagare en el término de 24 horas de la notificación, la persona multada no podrá tomar participación en ningún juego ni sentarse en el banco de los jugadores, mientras la multa no haya sido pagada.

Regla 70- Cuando la falta del jugador suspendido sea flagrante, tal como el uso de lenguaje impropio o agresión a otro jugador o al Juez, éste enviará a la Comisión Nacional de Deportes dentro del plazo de 24 horas una comunicación, dándole todos los detalles del hecho.

Advertencia de los Capitanes

Regla 71- El juez notificará a ambos capitanes antes de comenzar el juego y en presencia uno de otro, que se observarán estricta e imparcialmente todas las Reglas y que si éstos dejaren de cooperar a ello, serán multados, y si fuera necesario para imponer la disciplina, expulsados del juego.

Reglas del Terreno

Regla 72- Inciso primero: Antes de comenzar el desafío, el Juez hará que se observen todas las Reglas referentes a los materiales que se emplearán en el juego.

Inciso segundo: En caso de que los espectadores se desbordasen sobre el terreno de juego, el Juez hará que las autoridades de Policía retiren a los espectadores, más si están al fondo del campo los capitanes deberán proponer reglas especiales del terreno para definir las bolas bateadas o tiradas dentro de la multitud siempre, que dichas reglas sean consideradas aceptables por el Juez. El juez tiene autoridad para hacerlas y declararlas en vigor, anunciando su alcance a los espectadores.

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

Inciso tercero: En todos los casos, cuando no haya espectadores en el campo destinado al juego, y la bola tirada caiga dentro los bancos del Estadio destinado al público o sobre, o al través de una cerca de las que rodeen el terreno de juego, o dentro del banco de los jugadores (lo mismo si vuelve al terreno, de rebote que si no vuelve) o si se queda en la tela metálica destinada a la protección de los espectadores, esto da derecho al corredor a dos bases. El Juez al adjudicar las dos bases a que esta regla da derecho se regirá por la posición que ocupe el corredor o corredores, cuando se haga, la tirada.

Inciso cuarto: El Juez averiguará con los capitanes si son necesarias otras reglas especiales, y en caso afirmativo, pondrá en conocimiento del público, el alcance de estas reglas y hará porque sean respetadas siempre que no se opongan o contradigan, a cualquiera de estas reglas y sean aceptables por ambos clubs.

Anuncios oficiales

Regla 73- El Juez llamará a «juego» a la hora designada para comenzar el juego, a su conclusión legal lo declarará «juego concluido», y diciendo «tiempo» cuando legalmente se interrumpa. Antes de comenzar el juego deberá anunciar las baterías y luego todos los cambios de jugadores durante el desafío. En caso de haber exceso de concurrencia y desborde de público, deberá anunciar las reglas especiales convenidas; también deberá anunciar todo convenio de los dos capitanes para acabar el juego a una hora determinada.

Suspensión del juego

Regla 74- El juez suspenderá el desafío por cualquiera de los siguientes motivos **:**

Inciso primero: Si lloviese tanto, que a juicio del Juez tuviese que suspenderse el juego; él anotará la hora de la suspensión y si pasados 30 minutos la lluvia continuase, el Juez será el único en decidir si es posible o no continuar jugando, y solamente él tendrá autoridad para prolongar la suspensión.

Inciso segundo: En caso de que le ocurra un accidente a él o a cualquier jugador, que les incapacite de continuar prestando sus servicios en el juego; o para hacer salir del terreno a cualquier jugador o espectador que haya violado las reglas; o en caso de juego, pánico u otra causa extraordinaria. En caso de accidente a un jugador o jugadores al tratar de realizar una jugada, ya con bola bateada o lanzada, no llamará tiempo hasta que a juicio del Juez no sea posible el continuar jugando.

Inciso tercero: Al suspender el juego por cualquier causa legal, el juez llamará «tiempo», y al decirlo quedará suspenso el juego hasta que vuelva a decir «juego», dentro de este intermedio no podrá ser puesto fuera ningún corredor, no se correrá base ni se anotará carrera alguna. El tiempo no podrá ser declarado por el juez hasta que la bola esté en poder del pitcher, en su posición, con la excepción del caso definido en el inciso tercero de la Regla 37. Tampoco tendrá aplicación en los casos

de fuego, pánico o temporal, o en caso de accidente a un jugador o al Juez.

Reglas del terreno

Regla 75- Durante el juego no se permitirá en el terreno a otras personas más que a los jugadores de los clubs contendientes, sus Directores, el Juez y miembros de la Comisión de Deportes.

Regla 76- Ningún jugador, capitán o director podrá dirigirse a los espectador mientras dure el juego, excepto en el caso de una explicación pedida, sobre el estado o progreso del juego, o para dar el nombre de un jugador.

Regla 77- Las autoridades de Policía facilitarán suficiente fuerza de Policía en el Estadio para conservar el orden, y en el caso de que el público penetrase en el terreno de juego, el Juez declarará suspenso el juego y ordenará a la policía retire al público a su sitio. Si el terreno no queda despejado en el término de 15 minutos, el club visitador podrá reclamar y se le adjudicará el juego a su favor, por una anotación de 9 por 0, cualquiera que sea el número de entradas que hayan jugado. Cuando los clubs sean locales o ambos sean visitadores, la partida será declarada nula por el Juez.

REGLAS OFICIALES PARA BASE-BALL

Definiciones generales

Regla 78- «Juego» es la orden del Juez para que se comience el juego o continué después de suspendido temporalmente.

Regla 79- «Tiempo» es la orden del Juez para suspender el juego. Tal suspensión no podrá hacerse extensiva a otro día.

Regla 80- «Juego concluido» es el anuncio por el Juez, de que el juego ha terminado.

Regla 81- «Una entrada» es el turno al bate de los nueve hombres que representan a un club en el juego y termina cuando tres de esos jugadores han sido puestos «fuera» con arreglo a las reglas,

Regla 82- «Vez al bate» es el turno al bate de un bateador. Comienza cuando ocupa su posición y continúa hasta que es puesto fuera o pasa a ser corredor de bases, excepto en el caso de pegarle una bola lanzada por el pitcher, base por bolas o en el de un «Batazo sacrificio», o por obstrucción del catcher.

Regla 83- «Legal» o «legalmente», significa conforme a lo preceptuado por estas reglas.

Anotaciones

Regla 84- A fin de que haya uniformidad en la anotación de juegos, se dan las siguientes instrucciones y definiciones en beneficio de los anotadores oficiales, los cuales llevarán anotaciones con sujeción a lo que sigue.

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

Bateando

Regla 85- Inciso primero: Lo primero que se anotará en la «anotación» después del nombre del jugador y posiciones, es el número de veces que haya ido al bate durante el juego y no incluyéndose entre éstas las excepciones que señala la Regla 82.

Inciso segundo: En la segunda columna se anotarán las carreras hechas por cada jugador.

Inciso tercero: En la tercera, el número de batazos bases dados por cada jugador.

Si en la última mitad de la entrada final, con la carrera de la ganancia en base, el bateador empujase al plato esa carrera, se le dará crédito por el número de bases que el corredor avance por el batazo; excepto sin embargo, en el caso en que el bateador batease una bola legal fuera del terreno, en cuyo caso se le acreditará un «home-run».

Anotación de batazos-bases

Inciso cuarto: Se anotará batazo-base en los casos siguientes **:**

Cuando la bola bateada tocase en las líneas de foul, o dentro del terreno comprendido entre éstas y fuera del alcance de los jugadores, siempre que el bateador llegue a primera sin ser puesto fuera.

Cuando la pelota bateada legalmente fuera total o parcialmente detenida por un jugador en movimiento, y éste no pudiera reponerse a tiempo para lanzar la pelota a la base, antes que el bateador llegue a primera, o para forzar fuera a otro corredor.

Cuando la pelota fuese bateada con tanta fuerza a uno del cuadro o al pitcher que este no pudiese detener a tiempo la pelota para poner fuera al bateador. (En caso de duda sobre esta clase de batazo anótese batazo y exímase del error al del cuadro).

Cuando la pelota es bateada tan flojamente a un jugador que éste no tiene tiempo para poner al bateador fuera dar a un corredor.

Cuando un corredor de bases es puesto fuera por haber sido tocado por una bola bateada, se le anotará batazo-base al bateador si no es éste el tocado por ella.

Cuando la pelota bateada tocare la persona, o ropa del Juez según se define en la regla 53, inciso sexto, se le anotará batazo-base al bateador.

En ningún caso se anotará batazo-base si a consecuencia de la jugada resultase un corredor fuera en carrera forzada.

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

Cuando el jugador, después de coger una bola bateada, prefiera intentar el fuera del corredor, en vez del bateador, la jugada se llama «elección del jugador». En caso de que el corredor fuese puesto fuera, o no lo fuera por un error, deberá anotarse «vez al bate» al bateador, pero no batazo-base. Si no es puesto fuera el corredor y no se comete error, deberá ponerse vez al bate al bateador, pero no batazo-base, siempre que haya pegado con fuerza a la pelota. Si el batazo hubiese sido de «metida de bate» deberá anotarse, la jugada como «batazo-sacrificio». Sin embargo, a juicio del anotador aunque el juego hubiera sido perfecto, el bateador no hubiese podido ser puesto fuera en primera base, deberá anotársele batazo-base.

Batazos-Sacrificios

Inciso quinto: Los batazos sacrificio, se anotarán en el sumario.

Se anotarán batazo-sacrificio, al bateador que, no habiendo fuera, o habiendo uno solo, hace que otro corredor avance una base merced a una «metida de bate» o hubiese sido «fuera», de no cometerse error por el jugador del cuadro.

El bateador que pegue un fly y sea cogido, aunque permita que un corredor caja una batazo o entre al plato, no se anotará «batazo-sacrificio» sino solamente «vez al bate».

Jugadas

Inciso sexto: El número de jugadores contrarios puestos fuera por cada jugador se anotará en la cuarta columna. Cuando el bateador es declarado «fuera» por batear ilegalmente, o fuera de turno, el fuera se anotará al catcher.

En todos los casos de fuera por salirse de las líneas el corredor por obstrucción, o fly del cuadro, el fuera se anotará al jugador que debía haber realizado el fuera se anotara al jugador que debía haber realizado el fuera, a no ser por la acción del corredor o por el anuncio del Juez.

Inciso séptimo:-En la quinta columna, se anotará el número de asistencias que preste cada jugador.

Sólo se podrá anotar una asistencia a cada jugador que reciba la bola auxiliando una pasada de bola, o cualquiera otra jugada de esa naturaleza, aunque luego se le anote también el fuera, por haber sido el que completó la jugada.

Se le anotará asistencia al jugador que realice una jugada a tiempo para poner fuera al corredor, aunque el jugador llamada a completar la jugada no lo lograse, siempre que no resulte por falta de aquel.

Generalmente se anotará asistencia al jugador que tenga la pelota a asista de alguna manera desde el momento de ser bateada hasta que llegue el jugador que hace el fuera, o en caso de bola tirada, a cada uno de los jugadores que tirasen o recibiesen la

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

pelota con limpieza, en un fuera, o que debiera serlo, a no ser por error de un compañero.

Se anotará asistencia al jugador por cuyas manos pase la pelota al realizarse una jugada en la que sea puesto fuera un corredor de bases, por obstrucción o por correr fuera de la línea.

Se entenderá por «doble jugada» dos «fuera» consecutivos, que tienen lugar desde el instante en que la pelota sale de las manos del pitcher hasta que regrese a su poder estando en su posición en el plato.

Errores

Inciso octavo: Se anotará un error en la sexta columna por cada mala jugada que prolongue el tiempo al bate del bateador, o prolongue la «vida» de un corredor de bases, o permita a un corredor coger una o más bases, cuando de haber echo bien su jugada hubiere sido fuera. Pero una base por bolas, base dada al bateador por bola muerta, engaño, bola asada o pitcheada loca, no se anotará en a sexta columna. No se anotará error al catcher por una mala tirada que tenga por objeto evitar el robo de una base a menos que el corredor adelante una base más a causa de ella.

No se anotará error al catcher o a uno del cuadro, que intente completar «doble jugada» a menos que la tirada sea tan mala que a consecuencia de ella gane el corredor una base más. Esto, no obstante, no salvará del error al jugador que mofe la pelota, si al retenerla hubiese completado la «doble jugada».

En el caso de que un corredor de bases avance una base por no haber el jugador que la defienda parado o tratado de parar una buena tirada a su base, se anotará a él el error y no al jugador que hizo la tirada, siempre que hubiese motivo para ésta.

Si la tirada es a segunda base, el anotador decidirá si el error se le anota al short stop o a la segunda base.

En caso de que un jugador mofase un fly, pero recobrase la pelota a tiempo para forzar a un corredor en otra base cualquiera, no se le anotará error, y se le apuntará la jugada como forzada.

Se le anotará un error al catcher que dejare caer el tercer strike, permitiendo llegar a primera base el bateador. Esta regla no es aplicable en una picheada loca.

Se anotará un error a la primera base, si, al recibir una tirada con tiempo suficiente para sacar al bateador, dejara de tocar la base.

Base robadas

Inciso noveno: Se anotará una base robada al corredor, cuando llegase a la base que intentaba, sin ayuda de batazo, fuera, error del campo o de batería sujeto a las

siguientes excepciones**:**

En caso de intentar un doble; o triple robo de bases, del que resulte puesto fuera uno de los corredores, al otro, u otros no se les anotará base robada.

En caso de que un corredor fuere declarado fuera por pasarse al robar una base robada.

En caso de que un corredor arrancase para robar una base antes le un error de la batería, se le anotará la base robada y, además, se anotará el error de la batería.

En caso de que la bola tirada por el catcher fuese mofada, de manera evidente, cuando el corredor tuviese bloqueado el paso a la base sobre la cual se dirige, al del cuadro autor de la mofa se le anotará el error y no se pondrá base robada al corredor.

No se le anotará base robada a un corredor que le es permitido avanzar, sin hacerse ningún esfuerzo para evitarlo.

Definiciones de «pitcheada loca» y «bola Pasada»

Inciso décimo: Pitcheada loca es una bola legalmente lanzada tan alta, baja o a tanta distancia del plato, que el catcher no pueda pararla con un esfuerzo normal y del que resulte que el bateador, cuando se convierta en corredor en tal momento, alcance la primera, o que permita avanzar a un corredor.

«Bola pasada», es una bola legalmente, lanzada que el catcher pueda detener o coger con un esfuerzo normal, pero que por no hacerlo éste, permite al bateador cuando se convierta en corredor en tal momento, llegar a primera o avanzar a un corredor.

Al pitcher se le anotará un error cuando hace una pitcheada loca en el tercer trike y no «dejada en guante».

Definición de carreras limpia.-Anotadas a los pitcheres

Inciso onceavo: Se anotará carrera limpia, cada vez que un jugador llegue al plato con la ayuda de batazos, batazo-sacrificio, bases robadas, bases por bolas, bolas muertas, pitcheadas locas y engaños antes de que se hubiesen ofrecido lances para sacar el club al bate.

El pitcher debe recibir el beneficio de la duda cada vez que se cometan errores al determinar la base en que hubiere quedado un corredor si hubiera ayuda perfecta de los del cuadro. Un error cometido por el pitcher debe ser considerado lo mismo que cualquier otro error. No se anotará como carrera limpia aquella que resulte de haber obtenido un bateador la primera base por error de juego o por bola pasada.

Para determinar el porcentaje del pitcher en la temporada se dividirá el número de carreras limpias por el total de entradas que hayan pitcheado, después se multiplica

por nueve, para encontrar el promedio de efectividad en juegos completos.

El sumario

Regla 86- El sumario contendrá**:**

Inciso primero: La anotación de cada entrada del juego y el número de carreras hechas por cada club.

Inciso segundo: El número de bases robadas por cada jugador.

Inciso tercero: El número de batazos-sacrificios hechos por cada jugador.

Inciso cuarto: El número de batazos de dos bases hechos por cada jugador.

Inciso quinto: El número de batazo de tres bases hechos por cada jugador.

Inciso sexto: El número de home runs hecho por cada jugador.

Inciso séptimo: El número de doble y triple juego hecho por cada club y el nombre de los jugadores que hayan tomado parte en los mismos.

Inciso octavo: El número de carreras producidas por cada bateador.

Inciso noveno: El número de entradas pitcheadas por cada pitcher.

Inciso noveno: El número de batazos bases dados a cada pitcher y el número legal de veces al bate de los bateadores contrarios contra cada pitcher.

(El sumario debe de estar en la siguiente forma**:** «Batazos-bases del pitcher 6 en 4 entradas; 1 ó 2 hombres «fuera» en el 5°.

Inciso décimo primero: Guanteados por cada pitcher.

Inciso décimo segundo: Bases por bolas dadas por cada pitcher.

Inciso décimo tercero: Pitcheadas locas de cada pitcher.

Inciso décimo cuarto: Bolas muertas por el pitcher, y nombre de los bateadores que los hayan recibido.

Inciso décimo quinto: Bolas pasadas de cada catcher.

Inciso décimo sexto: Hora del juego, principio y final.

Inciso décimo séptimo: Nombre de los Jueces.

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967

Managua, enero 4 de 1932. **T. CRANSHAW,** Presidente.- **PORFIRIO PÉREZ h.,** Srio.-**JULIO VILLA,** Fiscal.-**RAMÓN MORALES h.,** primer vocal».

Comuníquese.-Casa Presidencial.-Venecia, Masatepe, 28 de junio de 1932.-**MONCADA**.-Al Ministro de Policía.-Managua.-**ANTONIO FLORES VEGA.**

Fuente: http://www.leybook.com/doc/2967