

Reglas del Beisbol

10.00 - LAS REGLAS DE ANOTACION

Indice

Anotaciones (Box Score) 10.03

Anotador Oficial 10.01

Asistencias 10.11

Bases por Bola 10.16

Bases Robadas 10.00

Campeonatos 10.23

Carreras Producidas 10.04

Carreras Limpias 10.18

Determinación del Valor de los Hits 10.07

Errores 10.13 - 10.14

Hits 10.05 - 10.06 - 10.07 - 10.22

Juegos Salvados 10.20

Outs 10.10

Pase de Ball 10.15

Pitcher (Lanzador) Gandor y Perdedor 10.19

Porcentaje como calcularlos 10.22

Sacrificios 10.09

Strike Outs (Ponches) 10.17

Wild Pitch 10.15

10.00 El Anotador Oficial

10.01 (a) El presidente de la Liga designará un Anotador Oficial para cada juego de campeonato. El anotador oficial deberá observar el juego desde una posición cómoda en el palco de la prensa. El anotador será la única autoridad para tomar todas las decisiones de criterio tales como el caso de que si un corredor se embasó por hit o por error. Deberá comunicar su decisión a la prensa y a las casetas de transmisión por señas manuales o a través del sistema de comunicación interno del palco de prensa y también informará al anunciador oficial en caso de que éste lo solicite.

El anotador oficial deberá hacer todas las decisiones oficiales dentro de un lapso de 24 horas después que el juego haya terminado. No se podrá cambiar ninguna jugada de apreciación después de transcurrido dicho lapso, a menos de que pida autorización al presidente de la Liga, citándole las razones que tuvo para hacer dicho cambio. En todos los casos, no se le permitirá al anotador oficial tomar decisiones concernientes a anotaciones que colinden con las reglas de anotación.

Después de cada juego, incluyendo los juegos confiscados (forfeit) y terminados (called), deberá preparar un informe, en una planilla especial aprobada por el presidente de la Liga, indicando la fecha del juego, lugar donde se jugó, nombres de los equipos contrincantes y los árbitros (umpires), la anotación completa del juego y todos los registros de cada jugador individual recopilados de acuerdo al sistema especificado en estas Reglas Oficiales de Anotación. Debe enviar el informe a las oficinas de la Liga dentro de las treinta y seis horas después que el juego haya terminado. Debe enviar el respectivo informe de cualquier juego que haya sido suspendido también dentro de un lapso de treinta y seis horas después de haberse completado dicho partido, o cuando se convierta en juego oficial debido a no poderse completar, tal como está previsto en las Reglas Oficiales de Juego.

(b) (1) Para tener uniformidad en los registros de juego de campeonato, el anotador debe ceñirse estrictamente a las Reglas Oficiales de Anotación. El anotador tendrá autoridad para decidir sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto en estas reglas.

(2) El anotador deberá informar inmediatamente al árbitro (umpire), cuando el equipo y la defensiva se retire erróneamente de sus

posiciones en el campo antes de completar tres outs.

(3) Si el juego es protestado o suspendido, el anotador tomará nota de la situación exacta en el momento de la protesta o suspensión, incluyendo la anotación (score), el número de outs, la posición de cada corredor si los hubiere, y el conteo de bolas y strikes del bateador de turno.

NOTA: Es muy importante que al reanudar un juego suspendido sea con la idéntica situación que existía en el momento de la suspensión. Si se ordena la reanudación de un juego protestado a partir del momento

de la protesta, debe reanudarse con la situación exacta existente justo antes de la jugada protestada.

(4) El anotador no tomará ninguna decisión que vaya contra las reglas oficiales de juego o contra una decisión del árbitro (umpire).

(5) El anotador no deberá advertir la atención del árbitro (umpire) o de ningún miembro de ambos equipos, por el hecho de que un bateador haya bateado fuera de turno.

(c) El anotador es un representante oficial de la Liga, y tiene derecho al respeto y dignidad de su cargo, y le será prestada protección completa por el presidente de la Liga. El anotador deberá informar al presidente cualquier expresión indigna hecha por un mánager, jugador, empleado o financiero del equipo en el curso de, o como resultado, del cumplimiento de sus funciones.

10.02 El Informe Oficial de Anotación prescrito por el presidente de la Liga, tomará las providencias para que se transcriban las informaciones indicadas más abajo, con un formato conveniente para poder recopilar los registros (records) estadísticos permanentes.

(a) Los registros siguientes para cada bateador y corredor.

(1) Número de veces al bate, excepto que no se cargara turno al bate al bateador cuando:

(I) Batee un toque o un elevado (fly) de sacrificio.

(II) Se le otorga la primera base por cuatro bolas cantadas.

(III) Es golpeado por una pelota lanzada por el pitcher (lanzador).

(IV) Se le otorga la primera base por interferencia u obstrucción.

(2) Número de carreras anotadas.

(3) Número de hits.

(4) Número de carreras empujadas.

(5) Hits de dos bases (Dobles).

(6) Hits de tres bases (Triples).

(7) Cuadrangulares (Home run).

(8) Total de bases alcanzadas por hits.

(9) Bases robadas.

(10) Toques de sacrificio.

(11) Elevados (flies) de sacrificio. (12) Número total de bases por bolas.

(13) Lista separada de bases por bolas intencionales.

(14) Número de veces golpeado por el lanzador (pitcher).

(15) Número de veces que alcanza la primera base por interferencia u obstrucción.

(16) Ponches recibidos (Strikes outs).

(b) Los siguientes registros para cada fildeador.

(1) Número de outs.

(2) Número de asistencias.

(3) Número de doble outs (double play) en que participó.

(4) Número de triple outs (triple play) en que participó.

(c) Los siguientes registros para cada lanzador (pitcher).

(1) Número de ining lanzados.

NOTA: Al calcular los inings lanzados, se cuenta cada out realizado como un tercio de ining. Si el lanzador abridor es reemplazado con un out en el sexto ining, se considera que lanzó 5 1/3 inings. Si el lanzador abridor es reemplazado sin outs en el sexto ining, se considera que lanzó 5 inings, y debe hacerse la anotación de que se enfrentó a "tantos" bateadores en el sexto ining. Si un lanzador relevista realizados outs y luego es sustituido, se le acredita 2/3 de inings lanzados.

(2) Número total de bateadores al cual se enfrentó.

(3) Número de bateadores con turno oficial al bate en contra del lanzador, calculados de acuerdo a la Regla 10.02 (a) (1).

(4) Número de hits permitidos.

(5) Número de carreras permitidas.

(6) Número de carreras limpias permitidas.

(7) Número de cuadrangulares (home runs) recibidos.

(8) Número de sacrificios recibidos.

(9) Número de elevados (flies) de sacrificio recibidos.

(10) Número total de bases por bolas concedidas.

(11) Lista separada de bases por bolas intencionales concedidas.

(12) Número de bateadores golpeados (por el lanzador).

(13) Número de ponchados (strike outs).

(14) Número de WILD PITCHES hechos.

(15) Número de BALKS cometidos.

(d) La siguiente información adicional.

(1) Nombre del lanzador (pitcher) ganador.

(2) Nombre del lanzador (pitcher) perdedor.

(3) Nombre del lanzador abridor y cerrador de cada equipo.

(4) Nombre del lanzador a quien se le acredita el juego salvado (save).

(e) Número de passed balls permitidos por cada receptor (catcher).

(f) Nombre de los jugadores participantes en jugadas de doble out y triple out.

Ejemplo: Doble outs (double plays). Espinoza, Díaz, Raven (2), triple outs (triple plays)-Espinoza y Raven.

(g) Número de corredores dejados en base por cada equipo. Dicho total debe incluir a todos los jugadores que se embasaron por cualquier medio y que no anotaron en carrera ni fueron puestos out posteriormente. Se incluye también al

bateador-corredor cuyo batazo dé como resultado que otro corredor sea retirado para el tercer out.

(h) Nombres de los bateadores que hayan conectado cuadrangular (home run) con las bases llenas.

(i) Nombre de los bateadores que motivaron un doble out forzado y doble out forzado inverso.

(j) Nombre de los corredores puestos out cuando intentaban robar base.

(k) Número de outs existentes cuando se anotó la carrera de la victoria, si el juego es ganado en el último medio ining. (l) La anotación de carreras por ining de cada equipo.

(m) Nombre de los árbitros (umpires), listados en el siguiente orden (1) Arbitro principal, (2) Arbitro de primera base, (3) Arbitro de segunda base, (4) Arbitro de tercera base.

(n) Tiempo de duración del juego, descontando los retardos motivados por mal tiempo o fallas de alumbrado.

10.03 (a) Al recopilar el informe de la anotación oficial, el anotador oficial registrará el nombre de cada jugador y su posición o posiciones de fildear (a la defensiva) en el orden en el cual el jugador tomó turno al bate, o hubier bateado si es que el juego finaliza antes de tener oportunidad del batear.

NOTA: Cuando un jugador no se intercambia posiciones con otro sino que es simplemente colocado en una posición distinta mientras toma turno un bateador en particular, no debe anotársele como si tomara otra posición.

EJEMPLOS: (1) El jugador de la segunda se ubica en los jardines para formar un outfield de cuatro hombres, (2) El jugador de la tercera base se coloca entre los jugadores del campo corto y de la segunda base.

(b) Todo jugador que entre en un partido como bateador o corredor sustituto, continúe o no en el juego, se le debe identificar en el orden al bate con un símbolo especial, que se referirá a un registro separado de sustitutos de bateadores y corredores. Se recomienda usar letras minúsculas como símbolos de los bateadores sustitutos y números para identificar a los corredores sustitutos. El registro para bateadores sustitutos deberá indicar lo que hizo el bateador sustituto.

EJEMPLO:

a) conectó un sencillo por Fulano en el tercer ining;

b) falló con elevado por Sutano en el sexto ining;

c) fue out por rolata bateando por Mengano en el noveno ining, corrió por Martín en el noveno ining.

El registro de sustituto de bateadores y corredores debe incluir el nombre de cualquier sustituto cuyo nombre sea anunciado pero que a su vez fue reemplazado por un segundo sustituto antes de haber actuado en el juego. Estos tipos de sustituciones serán registradas como: "e anunciado como sustituto por González en el séptimo ining". El segundo sustituto, sea como corredor o como bateador, se registrará como de haber corrido o bateado, por el sustituto anunciado en primer lugar.

COMO COMPROBAR LA ANOTACION (BOX SCORE)

(c) Un box score está balanceado (o comprobado) cuando el total de las veces al bate del equipo, bases por bolas recibidas, bateadores golpeados, toques de sacrificio, elevados (flies) de sacrificio y número de jugadores a quienes se les otorgó la primera base por interferencia u obstrucción sea igual al total de las carreras anotadas por el equipo, jugadores quedados en base y el número de outs realizado por el equipo contrario.

CUANDO UN BATEADOR BATEA FUERA DE TURNO

(d) Cuando un jugador batea fuera de turno, y es puesto out, y el bateador correcto (legal) es cantado out antes de que la pelota sea lanzada al siguiente bateador se le carga su turno al bate al bateador correcto y se anota el out y la asistencia si las hubiere, igual que si se hubiese seguido el orden legal de bateo. Si un bateador incorrecto (ilegal) se convierte en corredor y el bateador correcto es cantado out por haber dejado su turno al bate, se le cargará al bateador correcto un turno al bate, se le acredita haber hecho el out al receptor (catcher), y se ignora todo lo que concierne al hecho de que el corredor incorrecto hubiera llegado a salvo a la primera base. Si más de un bateador batea fuera de turno en forma sucesiva, se anotan todas las jugadas tal como ocurrieron, pasando por alto el turno al bate del jugador o jugadores que inicialmente omitieron batear en el orden correcto.

JUEGOS CANTADOS (CALLED) Y CONFISCADOS (FORFEIT)

(e) (1) Si un juego se le canta como reglamentario, se deben incluir todos los registros de todas las acciones individuales o de cualquier ocurridas hasta el momento en que haya

terminado el juego tal como se define en las Reglas 4.10 y 4.11. Si es un juego empatado, no se indican los lanzadores ganadores o perdedores.

(e) (2) Si un juego reglamentario en confiscado (forfeited) se incluye todos los registros individuales y del equipo hasta el momento en que se confisca el juego. Si el equipo ganador, por vía de la confiscación, estuviera en la delantera en el momento en que el juego se confisca se acredita como ganador, y perdedor a los lanzadores que habrían sido considerados como tales, si el juego hubiera sido suspendido en el momento de la confiscación estaba perdiendo o el juego se encontraba empatado en el momento de la confiscación, no habrá lanzador ganador ni perdedor. Si un juego se confisca antes de ser un juego reglamentario, no se incluye ningún registro, sólo se reporta el hecho de la confiscación.

CARRERAS PRODUCIDAS

10.04 (a) Se le acredita al bateador todas las carreras que lleguen al home como resultado de un hit, toque de sacrificio, out en el cuadro o fielder's choice; o que es forzado al home por motivo de que el bateador se convierta en corredor con las bases llenas (por una base por bolas, o que se le otorgue la primera base por haber sido tocado por un lanzamiento, o por interferencia u obstrucción).

(1) Al bateador que conecte un cuadrangular (home run) se le acredita una carrera empujada debido a la carrera que él mismo anota. También se le acredita una carrera empujada por cada corredor que hubiera encontrado en base cuando se produjo el cuadrangular y que haya anotado delante del bateador que conectó el cuadrangular.

(2) Se acredita una carrera empujada al bateador cuando, habiendo menos de dos outs, la defensiva comete un error en una jugada, durante la cual un corredor de tercera base ordinariamente hubiera anotado en carrera.

(b) No se le acredita carrera empujada al bateador cuando éste produce una rolata (rolling) que origine un doble out (double play) forzado o un doble out forzado invertido (reverse force double play).

(c) No se le acredita carrera empujada al bateador cuando un fildeador comete error al completar un tiro a la primera base con el que se hubiera completado una doble matanza (double play).

(d) El anotador, a su juicio, determinará si se acredita o no carrera empujada cuando se anota en carrera debido a que el fildeador se queda con

la pelota, o hace un tiro a la base equivocada. Ordinariamente, si el corredor, se mantuvo avanzando, se acredita la carrera empujada al bateador, si el corredor se para y luego continúa cuando percibe la equivocación, se acredita la carrera anotada por "fielder's choice".

BATAZOS DE HIT

10.05 Se anotará hit (intrapable) en los casos siguientes:

(a) Cuando un bateador llegue a la primera (o a cualquier base siguiente) sin ser puesto out, mediante una pelota bateada de fair que corra por el suelo o que toque una cerca antes de ser tocada por un fildeador, o que pase por encima de una cerca.

(b) Cuando un bateador llegue a la primera base sin ser puesto out, mediante una pelota fair bateada con tanta fuerza, o tan lentamente, que cualquier fildeador que intente realizar la jugada no tenga oportunidad de lograrla.

NOTA: Se anotará como hit, cuando el fildeador que trata de coger la pelota no puede defectuar la jugada, aun cuando dicho fildeador desvíe la pelota o interrumpa a otro fildeador que sí hubiera podido poner out a un corredor.

(c) Cuando un bateador llegue a la primera base, sin ser puesto out, mediante una pelota bateada en fair, que rebote en forma irregular que le impida al fildeador robarla con un esfuerzo ordinario, o si tocada la caja del lanzador o cualquier base (almohadilla) oncluyendo al home plate, antes de ser tocada por un fildeador y rebote en forma tal que no permita al fildeador tomarla haciendo un esfuerzo ordinario.

(d) Cuando un bateador llegue a la primera base, sin ser puesto out, mediante una pelota bateada en fair, que no haya sido tocada por un fildeador y la cual llegue al outfield (jardines) en territorio fair, a menos que a juicio del anotador pudo haber sido fildeada haciendo un esfuerzo ordinario.

(e) Cuando una pelota bateada en fair toque a un corredor o a un árbitro (umpire) sin haber sido tocada previamente por un fildeador. EXCEPCION: no se le acredita un hit cuando un corredor es declarado out por haber sido tocado por un "infield fly".

(f) Cuando un fildeador intenta, sin éxito, poner out a un corredor precedente, y a juicio del anotador, el bateador-corredor no hubiera sido puesto out en la primera base con un esfuerzo ordinario.

NOTA: Al aplicar las reglas anteriores, se le debe dar siempre el beneficio de la duda, al bateador. El mejor camino a seguir es el de anotar un hit cuando el bateador llegue a la primera base a salvo, a pesar de que el fildeador haya realizado una jugada defensiva excepcional.

10.06 No se debe anotar hit en los casos siguientes:

(a) Cuando un corredor es puesto out forzado por una pelota bateada, o hubiera sido out forzado de no haberse producido un error.

(b) Cuando el bateador batea aparentemente de hit y un corredor obligado a avanzar, por haberse convertido el bateador en corredor, deja de pisar la siguiente base a la cual está avanzando y es cantado out por apelación. Se le debe cargar al bateador un turno al bate pero sin acreditarle hit.

(c) Cuando el lanzador (pitcher), el receptor (catcher) o cualquier jugador de cuadro (infielder), al manipular una pelota bateada pone out a un corredor precedente que estaba tratando de avanzar una base o regresar a su base original, o que hubiere puesto out a dicho jugador con un esfuerzo ordinario, excepto cuando hay un error de fildeo. Se le debe cargar al bateador un turno al bate pero sin acreditarle hit.

(d) Cuando un fildeador falla en su intento de poner out a un corredor precedente, y a juicio del anotador el bateador-corredor pudiera haber sido puesto out en la primera base.

NOTA: Esto no se aplica si el fildeador meramente mira o amaga hacia otra base antes de intentar hacer

el out en la primera base.

(e) Cuando a un corredor se le declara out por interferencia mientras un fildeador intenta fildear una pelota bateada, a menos que a juicio del anotador, el bateador-corredor habría llegado a salvo a la primera base de no haberse producido la interferencia.

DETERMINACION DEL VALOR DE LOS HITS

10.07 Para determinar si un hit se debe anotar como de una base, dos bases, tres bases o cuadrangular (home run), cuando no haya ocurrido ni errores ni outs, se hará en la forma siguiente:

(a) De acuerdo a lo prescrito en 10.07 (b) y (c), se considera un hit de una base (sencillo) cuando el bateador se para en la primera base; si se para en la segunda base, es un hit de dos bases (doble), si

se para en la tercera base es un hit de tres bases (triple), es un cuadrangular (home run) cuando el bateador toca las bases (incluido el home) y anota en carrera.

(b) Cuando, con uno o más corredores en base, el bateador avanza más de una base con un hit y el equipo defensivo hace intento de retirar (poner out) a un corredor que lo precede, el anotador deberá determinar, si el bateador logró o no un doble o un triple legítimo (según sea el caso), o si fue que avanzó más allá de la primera base, debido a un "fielder choice".

NOTA: No se le debe acreditar un hit de tres bases (triple) a un bateador, cuando un corredor que lo precede es puesto out en el home, o hubiera sido out si no se comete error. No se acredita al bateador un hit de dos bases (doble), cuando un corredor que lo precede, tratando de avanzar desde la primera hasta la tercera base, es puesto out en la tercera o hubiera sido out si no se comete un error. Sin embargo, con la excepción de lo anterior, no se debe determinar el valor de los hits basándose en el número de bases que avance un corredor precedente. Un bateador puede merecer un hit de dos bases, aunque el corredor que lo preceda no avance sino una sola base o ninguna base, en cambio puede merecer solamente un sencillo aun cuando llegue hasta la segunda base y el corredor que lo precede avance dos bases.

EJEMPLOS: (1) corredor en primera, el bateador conecta un hit al jardín izquierdo, y de allí tiran a tercera base en un intento infructuoso por retirar al corredor. El bateador aprovecha la jugada para llegar hasta la segunda. Se le acredita sencillo al bateador (2) corredor en segunda. El bateador conecta un elevado (fly) en territorio fair y el corredor espera en su base para determinar si la pelota es atrapada y avanza solamente hasta la tercera base, mientras el bateador llega hasta la segunda. Se le acredita un doble al bateador (3) corredor en tercera. El lanzador conecta un elevado (fly) en territorio fair. El corredor que se había adelantado un poco de su base, regresa a pisarla creyendo que la pelota puede ser atrapada pero la pelota cae de hit y el corredor no puede anotar, pero el bateador llega hasta la segunda base. Se le acredita al bateador un hit de dos bases (doble).

(c) Cuando un bateador intenta alargar su hit a doble o a triple, debe retener la última base a la cual

avanzó. Si en su deslizamiento se pasa de dicha base y en su intento de regresar a ella es puesto out, se le acreditará únicamente con el número de

bases que alcanzó a salvo. Si al deslizarse en la segunda bases se pasa de ésta y es puesto out, se le acredita solamente un sencillo, si se pasa de la tercera y es puesto out se le acredita un doble.

NOTA: Si el bateador en su carrera se pasa de la segunda o de la tercera base y es puesto out tratando de regresar se le acredita con la última base que haya tocado. Si en su carrera, se pasa de la segunda base después de haberla pisado y al tratar de regresar a ella lo tocan y es puesto out, se le acredita dos bases (doble). Si se pasa en su carrera de la tercera base después de pisarla, y al querer regresar a ella es puesto out se le acredita tres bases (triple).

(d) Cuando el bateador después de conectar un hit, es cantado out por haber dejado de pisar una base, se determinará el valor de dicho hit de acuerdo con la última base a la cual llegó a salvo, y en esa forma se le acredita con un sencillo, un doble o un triple. Si se le canta out por haber dejado de pisar el home, se le acredita un triple. Si se le canta out por haber dejado de pisar la segunda se le acredita un sencillo. Si se le canta out por haber dejado de pisar la primera, se le carga un turno al bate, pero no se le acredita hit.

(e) Cuando al bateador-corredor se le acreditan dos bases, tres bases o un cuadrangular (home run) bajo las disposiciones de las Reglas de Juego 7.05 O 7.06 (a) se le acreditará con un doble, un triple o un home run, según sea el caso.

HITS QUE TERMINAN UN JUEGO

(f) De acuerdo con las disposiciones de la Regla 10.07 (g) cuando un bateador termina un juego con un hit que empuja tantas carreras como sean necesarias para darle ventaja a su equipo, se le deberá acreditar solamente un hit de tantas bases como sean avanzadas por el corredor que anote la carrera de triunfo, y esto solamente si el bateador hace el recorrido de tantas bases como las que hizo el corredor de la carrera de triunfo.

NOTA: Esta regla se aplica cuando el bateador teóricamente tenga derecho a más bases por causa de que se le otorgue un extra-bases "automático" de acuerdo con las diversas provisiones en las Reglas de Juego

6.09 y 7.05.

(g) Cuando un bateador termine un juego bateando un cuadrangular (home run) fuera del campo, tanto él como los corredores que estén en base tienen derecho a anotar en carrera.

BASES ROBADAS

10.08 Se le acredita una base robada a un corredor cuando avance una base sin la ayuda de un hit, un out, un error, un out forzado, un "fielder's choice", un "passed ball", un "wild pitch" o un "balk", sujeto a los siguientes puntos:

(a) Cuando un corredor arranque a correr hacia la próxima base antes de que el lanzador suelte la pelota y su lanzamiento resulte en lo que ordinariamente se anota como "wild pitch" o "passed ball", se le acredita una base robada al corredor y no se toma en cuenta el "wild pitch" o "passed ball". EXCEPCION: Si como resultado de lo anterior el corredor que intenta robar, avanzó, una base adicional, u otro corredor también avanza, entonces se anota el "wild pitch" o el "passed ball" al igual que la base robada.

(b) Cuando un corredor está tratando de robar, y el receptor (catcher) después de recibir el lanzamiento, hace un mal tiro al tratar de evitar el robo, se acredita una base robada. No se carga error, a menos que el mal permita al estafador una o más bases adicionales (extras), o permita a otro corredor avanzar, en cuyo caso se acredita la base robada y se le carga error al receptor (catcher).

(c) Cuando un corredor, que intenta robar, después de haber sido sorprendido fuera de base, y evita ser puesto out en una jugada corre-corre (run down) y avanza hasta la siguiente base sin haberse cometido error, se acredita al corredor con una base robada. Si otro corredor también avanzó en dicha jugada, se acredita base robada a ambos corredores. Si un corredor avanza mientras otro corredor intenta robarle una base, evade ser puesto out en jugada de corre-corre y regresa a salvo a la base que originalmente estaba ocupando, sin la ayuda de un error, se le acredita base robada al corredor que avanzó.

(d) Cuando se intenta un doble o un triple robo y uno de los corredores es out antes de llegar a la base que intenta robar, no se le acredita base robada a ninguno de los corredores.

(e) Cuando un corredor al deslizarse se pasa de la base y es tocado out, mientras intenta ya sea regresar a la base o seguir a la siguiente, no se le acredita base robada.

(f) Cuando a juicio del anotador, un corredor que intenta robar una base llega a salvo (safe) debido a que el tiro se le cae al fildeador, no se acredita robo de base. Se le acredita una asistencia al fildeador que hizo el tiro, y se cara un error al fildeador que dejó caer o pasar el tiro, y anótese al corredor como "atrapado robando" (caught stealing).

(g) No se acredita base robada a un corredor que avanza simplemente por la indiferencia de la defensiva a su avance. Anótese como "fielder's choice".

OUT ROBANDO (ATRAPADO ROBANDO)

(h) A un corredor se le cargará en la anotación como "out robando" (caught stealing), si es puesto out o hubiera sido puesto out, de no haberse cometido un error, cuando:

(1) Intenta robar

(2) Es sorprendido fuera de base e intenta avanzar (cualquier movimiento hacia la siguiente base se considera como intento de avanzar).

(3) Se pasa de la base en su deslizamiento en un intento de robo. otorga una base debido a una obstrucción.

NOTA: No se cargará "out robando" en aquellos casos, cuando un lanzamiento del pitcher se le escapa al receptor (catcher) y el corredor es puesto out. No se cargará "out robando" cuando a un corredor se le

SACRIFICIOS

10.09 (a) Se anota toque de sacrificio (sacrificio bunt) cuando antes de haber dos outs, el bateador haga avanzar a uno o más corredores con un toque y sea puesto out en primera base, o hubiera sido puesto out de no haberse cometido un error en la jugada.

(b) Se anota toque de sacrificio cuando, antes de haber dos outs, los fildeadores manejen una pelota batada de toque sin cometer error, pero en su intento de poner out a un corredor precedente que avance una base, resulte infructuoso. EXCEPCION: Cuando el intento de poner out a un corredor precedente, y a juicio del anotador aunque se hubiese realizado una jugada perfecta no hubiese sido posible sacar el out en primera base, al bateador se le acredita un hit sencillo y no un sacrificio.

(c) No se anota toque de sacrificio cuando cualquier corredor es puesto out al tratar de avanzar una base cuando se produce un toque de bola. Se le carga un turno al bateador.

(d) No se anota toque de sacrificio cuando, a juicio del anotador, toca buscando un hit y no con el propósito sólido de hacer avanzar a un corredor o corredores. Se le carga un turno al bate al bateador.

NOTA: Al aplicar la regla anterior se le debe dar al bateador el beneficio de la duda.

(e) Se anota elevado de sacrificio (sacrifice fly) cuando, antes de haber dos outs, el bateador conecta una pelota en fly o una pelota en línea que es manejada por un jardinero o un jugador del infield corriendo hacia los jardines que:

(1) Es atrapada y el corredor anota en carrera después de la atrapada, o

(2) Se le cae, y el corredor en carrera, si a juicio del anotador el corredor hubiera podido anotar después de la atrapada, de haber sido atrapada.

NOTA: Se anota elevado de sacrificio (sacrifice fly) de acuerdo con la Regla 10.09 (e) (2), aunque otro corredor hubiera sido puesto out forzado por haberse convertido el bateador en corredor.

OUTS (PUTOUTS)

10.10 Se le acredita un out (putout) a cada fildeador que:

(1) Atrape una pelota en elevado (fly) o en lineatazo (linedrive), sea ésta en fair o foul, (2) atrapa una pelota lanzada (tiro) que ponga out a un bateador o corredor, o (3) toque con la pelota a un corredor cuando éste se encuentre fuera de la base a la que legalmente tenía derecho.

(a) Se le acreditan outs automáticos al receptor (catcher) como se indica a continuación:

(1) Cuando al bateador se le declara out por haber bateado ilegalmente una pelota.

(2) Cuando el bateador es declarado out por batear de foul en un intento de toque para tercer strike. (Ver Excepción en Regla 10.07 (a) (4).

(3) Cuando el bateador es declarado out por haber sido golpeado por una pelota bateada por el mismo.

(4) Cuando el bateador es declarado out por haber interferido con el receptor.

(5) Cuando al bateador se le declara out por no haber bateado en su turno correcto. (Ver 10.03 (d).

(6) Cuando el bateador es declarado out por negarse a tocar la primera base, después de haber recibido una base por bolas.

(7) Cuando un corredor es declarado out por negarse a avanzar de tercera base al home plate con la carrera de la victoria.

(b) Se acredita otros outs automáticos como se indica a continuación (no se acredita asistencias en estas jugadas, excepto cuando así se especifique).

(1) Cuando el bateador es declarado out por un "infield fly" que no es atrapado, se le acredita el out al fildeador que hubiera podido hacer la atrapada según lo determine el anotador.

(2) Cuando un corredor es declarado out por haber sido tocado por una pelota bateada en fair (incluyendo el infield fly), se le acredita el out al fildeador más cercano a la pelota.

(3) Cuando un corredor es declarado out por correr fuera de las líneas tratando de evitar que un fildeador lo toque con la pelota, se le acredita el out al fildeador que el corredor rehuyó.

(4) Cuando un corredor es declarado out por pasar (adelante) a otro corredor, se le acredita el out al fildeador más cercano al punto donde se produce el adelanto.

(5) Cuando un corredor es declarado out, por correr las bases en orden inverso, se le acredita el out al fildeador que cubre la base desde donde comentó su carrera al revés.

(6) Cuando un corredor es declarado out, por haber interferido a un fildeador, se le acredita el out al fildeador a quien el corredor le hizo interferencia, a menos de que el fildeador estuviera realizando el acto de lanzar la pelota cuando ocurrió la interferencia, en cuyo caso se le acredita el out al fildeador a quien se le hizo el disparo (lanzamiento) e igualmente se le acredita una asistencia al fildeador cuyo disparo fue interferido.

(7) Cuando al bateador-corredor se le declara out por interferencia de un corredor que lo precede como está prescrito en la Regla 6.05 (m), se le acredita el out al fildeador de la primera base. Si el fildeador interferido se encontraba en el acto de lanzar la pelota, se le acredita una asistencia, pero se acredita solamente una asistencia por jugada bajo las disposiciones de 10.10 (b) (6) y (7).

ASISTENCIAS

10.11 Se le acredita una asistencia a cada fildeador que lance o desvíe la pelota bateada o lanzada en forma tal que dé por resultado que se produzca un out, o que se hubiera producido un out de no haberse cometido un error anterior por parte de cualquier otro fildeador. Sólo debe acreditarse una asistencia a cada fildeador que lance o desvíe la pelota en una jugada de corre-

corre que dé por resultado un out, o que hubiera resultado un out, excepto que ocurra por un error ulterior.

NOTA: Un simple roce con la pelota no debe considerarse como una asistencia. "Desviar" la pelota significa reducir la velocidad de la pelota o cambiar la dirección de ella y con ello real y efectivamente asistir para que se produzca el out de un bateador o corredor.

(a) Se le debe acreditar una asistencia a cada fildeador que lance o desvíe la pelota durante una jugada que dé como resultado que un corredor sea declarado out por interferencia o por correr fuera de línea.

(b) No se le acredita al lanzador (pitcher) sobre un ponche (struck out). EXCEPCION: Se le adelanta una asistencia al lanzador cuando fildea una pelota en un tercer strike que no haya sido atrapado por el receptor y haga un tiro que dé por resultado un out.

(c) No se le acredita asistencia al lanzador cuando como resultado de un lanzamiento legal recibido por el receptor sorprende fuera de base a un corredor, pone out a un corredor que intenta robar, o toca a un corredor que intenta anotar en carrera.

(d) No se le acredita una asistencia a un fildeador cuyo mal tiro permite a un corredor avanzar, aun cuando dicho corredor posteriormente sea puesto out como resultado de una jugada continúa. Una jugada que siga a continuación de una mala jugada (sea o no por error) se considera como una nueva jugada, y por consiguiente al fildeador que realizó la mala jugada no se le debe acreditar con una asistencia, a menos que haya tomado parte en la nueva jugada.

JUGADAS DE DOBLE OUTS Y TRIPLE OUTS (Double play and triple plays)

10.12 Se le acredita una participación en jugadas de doble out o triple out, a cada fildeador que logre hacer un out o una asistencia cuando son puestos out dos o tres jugadores en el lapso comprendido entre el momento que el lanzador suelte la pelota hacia el home y el momento en que la pelota se considere muerta o cuando ésta esté de nuevo en posesión del lanzador, en su posición de lanzar, a menos de que se produzca un error o mala jugada entre cada out.

NOTA: También se acredita el doble out o el triple out si después de que la pelota está en posesión del lanzador, se produce una jugada de apelación y se decreta un out adicional.

ERRORES

10.13 Se debe cargar un error por cada mala jugada (dejar caer o enredarse con la pelota, mal tiro, etc.) que prolongue el turno al bate de un bateador o que prolongue la vida de un corredor o que permita a un corredor avanzar una o más bases.

NOTA (1): El manejo lento de la pelota que no implique una mala jugada mecánica no se considerará como error.

NOTA (2): No es necesario que un fildeador toque la pelota para que se le cargue un error. Si una rolata (rolling) le pasa entre las piernas a un fildeador o si un fly inofensivo (pop fly) cae al suelo y que el fildeador pudo haber atrapado con un esfuerzo ordinario, se le carga error.

NOTA (3): No se anotan como errores las equivocaciones y los errores mentales, a menos de ue esté específicamente señalado en las Reglas.

(a) Se le carga error a cualquier fildeador cuando se le caiga un elevado (fly) de foul, prolongando así el turno del bateador, llegue después éste a la primera base o sea puesto out.

(b) Se le carga error a cualquier fildeador que ataje una pelota, sea ésta lanzada o bateada de rolling, con el tiempo suficiente para poner out al bateador-corredor, pero que deje de tocar la primera base o al bateador-corredor.

(c) (1) Se le carga error a cualquier fildeador cuyo mal tiro permita a un corredor llegar a salvo a una base cuando el anotador juzgue que de haberse producido un buen tiro, se hubiera puesto out al corredor.

EXCEPCION: No se cargará error, de acuerdo con esta sección, si el mal tiro fue hecho en un intento de impedir un robo de base.

(2) Se le carga un error a cualquier fildeador cuyo mal tiro, al tratar de impedir el avance de un corredor, le permita a éste a cualquier otro corredor avanzar una o ms bases más allá de la base a la cual hubiera llegado si el tiro hubiese sido bueno.

(3) Se le carga error a cualquier fildeador cuyo tiro rebote desviado y no en forma natural, o que pegue en una almohadilla, o en la caja de lanzar, o que toque a un corredor, o a un fildeador, o a un árbitro, permitiendo así el avance de cualquier corredor.

NOTA: Esta regla debe aplicarse aunque parezca injusta para con el fildeador cuyo tiro fuera preciso. Hay que justificar cada una de las bases avanzadas por un corredor.

(4) Se carga un solo error cuando hay un mal tiro, independiente, o en tratar de detener, una pelota producto tiro (disparo) preciso, le permita avanzar a un corredor, siempre y cuando dicho tiro hubiere sido necesario. Si el tiro se hace a la segunda base, el anotador deberá juzgar si era o no obligación del jugador de la segunda base o del campo corto (shortstop) detener la pelota, y se le cargará error al jugador negligente.

NOTA: Si a juicio del anotador no era necesario ejecutar el tiro, se le carga error al jugador que lo hizo.

(f) Cuando un árbitro (umpire) le concede al bateador, o a cualquier corredor o corredores, una o más bases por interferencia u obstrucción, se le carga un error al fildeador que comete la interferencia u obstrucción, sea cual fuere el número de bases que pueda avanzar el bateador o los corredores.

NOTA: No se carga error, si a juicio del anotador le interferencia u obstrucción no cambia la jugada.

10.14 No se carga error en los siguientes casos:

(a) Cuando el receptor, después de haber recibido el lanzamiento, efectúa un mal tiro en un intento de evitar un robo de base, a menos que dicho tiro permita al corredor que intente robar, avanzar uno o más bases adicionales o que permita a otro corredor avanzar una o más bases.

(b) No se le carga error a un fildeador que haga un mal tiro, sí a juicio del anotador el corredor no habría sido puesto out aun cuando el tiro realizado con un esfuerzo ordinario, a menos que dicho mal tiro le permita a cualquier otro corredor avanzar más allá de la base que hubiera alcanzado de haberse producido un buen tiro.

(c) No se carga error a un fildeador cuando ejecute un mal tiro intentando completar una jugada de doble out (double play) o triple out (triple play), a menos que dicho mal tiro le permita a cualquier corredor avanzar más allá de la base que hubiera alcanzado si el tiro no hubiera sido malo.

NOTA: Cuando a un fildeador se le cae una pelota lanzada de buena forma (buen tiro), la cual, de haber sido retenida hubiera completado una jugada de doble out o de triple out, se le carga un error al fildeador que se le cae la pelota y se le

acredita una asistencia al fildeador que efectuó el buen tiro.

(d) No se le carga error a un fildeador cuando, después de perder momentáneamente (fumbles) una pelota bateada de rolling o dejar caer una pelota de fly, o un linietazo, o una pelota lanzada, la recupera a tiempo de forzar a un corredor en cualquier base.

(e) No se le carga error a un fildeador que permita que una pelota bateada de fly en territorio fair se le caiga, habiendo corredor en tercera base y antes de que hayan dos outs, si a juicio del anotador dicho jugador deliberadamente dejó caer el fly, a fin de que el corredor de la tercera no anotara en carrera mediante un pisicorre.

(f) Debido al hecho de que tanto el lanzador como el receptor, por sus propias funciones, se le presentan mayor número de oportunidades de manipular la pelota que los otros fildeadores, ciertas malas jugadas realizadas por ellos, tales como las definidas como "wild pitch" y "passed ball" en la Regla 10.15 y otras no se califican como errores.

(1) No se carga error cuando el bateador llegue a la primera base por base por bolas o por haber sido golpeado por el lanzador o cuando llegue a la primera base como resultado de un "wild pitch" o de un "passed ball" se produce en un tercer strike, que le permite al bateador llegar a la primera base, se anota un ponche (strike out) y un "wild pitch".

(I) Cuando el "wild pitch" se produce en un tercer strike, que le permite al bateador llegar a la primera base, se anota un ponche (strike out) y un "wild pitch".

(II) Cuando el tercer strike es un "passed ball", que le permita al bateador llegar a la primera base, se anota un ponche (strike out) y un "passed ball".

No se carga error cuando un corredor o corredores avancen como resultado de un "passed ball", un ponche (strike out) o un "balk".

(I) Cuando la cuarta bola es un "wild pitch" o un "passed ball" y como resultado de ello: (a) El bateador-corredor llega a una base más allá de la primera base, (b) Si cualquier corredor, que esté obligado a avanzar debido a la base por bolas, avanza más de una base, o (c) Cuando un corredor, no forzado a avanzar, avanza una o más bases, se anota una base por bolas y "wild pitch" o "passed ball" según sea el caso.

(II) Cuando el receptor recupera la pelota, después de un "will pitch" o de un "passed ball" en un tercer strike, y mediante un tiro pone out en primera base al bateador-corredor o lo toca con la pelota, pero al mismo tiempo se produce el avance de uno o más corredores, se anota un ponche (strike out), el out y las asistencias que hubieren habido. El avance del otro corredor o corredores se anota como realizado en la jugada.

WILD PITCH - PASSED BALLS

10.15 (a) Se anota un "wild pitch" cuando una pelota, legalmente lanzada, resulte tan alta, tan abierta o tan baja, que el receptor no la pueda controlar y retener haciendo un esfuerzo ordinario, permitiendo así el avance del corredor o corredores.

(1) Se anota un "wild pitch" cuando una pelota, legalmente lanzada, toca el suelo antes de llegar al home plate y no puede ser manejada por el receptor, permitiendo el avance de corredores.

(b) Se le anota un "passed ball" al receptor cuando éste no retenga o controle la pelota, legalmente lanzada, la cual mediante un esfuerzo ordinario hubiera sido retenida o controlada, permitiendo así el avance de corredores.

BASES POR BOLAS

10.16 (a) Se anota una base por bolas siempre que a un bateador se le conceda la primera base, debido a haber recibido cuatro bolas fuera de la zona de strike, pero en el caso de que la cuarta bola toque al bateador se anota como "bateador golpeado". Cuando esté envuelto más de un bateador en el otorgamiento de una base por bolas, hay que referirse a la Regla 10.18 (h).

En el caso de que la base por bolas le sea otorgada a un bateador sustituto, hay que referirse a la Regla 10.17 (b) Cuando el lanzador no realiza un intento de tirar su último lanzamiento al bateador dentro de la zona de strike, sino que deliberadamente lanza la pelota abierta al receptor fuera del cajón del receptor (catcher's box), se anota una "base por bolas intencional".

(1) Si a un bateador se le declara out debido a que se niegue a avanzar a la primera base, después de haber recibido la cuarta bola mala, no se anota base por bolas, pero se anota un turno al bate.

PONCHADOS (STRIKE-OUTS)

10.17 (a) Se anota un ponche (strike out), cuando:

(1) Un bateador es puesto out con un tercer strike, atrapado por el receptor.

(2) Un bateador es puesto out con un tercer strike, que el receptor no atrapa, cuando hay un corredor en la primera base y antes de hacer dos outs.

(3) Un bateador se convierte en corredor debido a que el tercer strike no fue atrapado por el receptor.

(4) El bateador conecta un toque de foul en un tercer strike. EXCEPCION: Si dicho toque resulta en un foul fly que es atrapado por cualquier fildeador, no se anota ponche (strike out). Se le acredita el out al fildeador que atrape la pelota.

(b) Cuando un bateador sale del juego teniendo dos strikes en su cuenta, y es sustituido por otro jugador que se termina de ponchar, se le carga el ponche (strike out) y el turno al bate al primer bateador. Si el bateador sustituto completa su turno al bate de cualquier otra manera, incluyendo una base por bolas, se le anot la acción realizada al bateador sustituto.

CARRERAS LIMPIAS

10.18 Una carrera limpia es aquella cuya responsabilidad es imputable al lanzador. Para determinar cuales son las carreras limpias, se debe reconstruir el inning sin tomar en cuenta los errores (incluyendo las interferencias del receptor y los "passed ball"), debiéndose siempre dar al lanzador el beneficio de la duda al determinar cuales bases habrían alcanzado los corredores, de haberse jugado impecablemente a la defensiva (sin errores, passed ball, etc.). A los fines de la determinación de las carreras limpias, una base por bolas intencional, sea cuales fueren las circunstancias, se le considera como cualquier base por bolas.

(a) Se le cargará al lanzador una carrera limpia cada vez que un corredor llegue al home con la ayuda de hits, toques de sacrificio, bases robadas, outs realizados, jugadas de selección (fielder's choice), bases por bolas, bateadores golpeados, balks o wild pitches (incluido un wild pitch en un tercer strike que le permita al bateador llegar a la primera base), antes de que se hayan resentado las oportunidades de realizar los tres outs, con los cuales hubiere terminado el medio inning correspondiente al equipo que esté a la ofensiva. Para efectos de esta regla un error por interferencia de la defensiva debe ser considerado como una oportunidad de hacer out.

(1) Un "wild pitch" es responsabilidad del lanzador únicamente, y contribuye a producir una carrera limpia igual que una base por bolas o un balk.

(b) No será carrera limpia cuando ésta se anota como resultado de que el bateador haya llegado a la primera base (1) por haber conectado un hit después de que su turno al bate haya sido prolongado por haberse dejado caer un elevado en foul (foul fly); (2) Por interferencia u obstrucción, o (3) por cualquier error de fildeo.

(c) No será carrera limpia cuando sea anotada por un corredor cuya vida fue prolongada por un error, si dicho corredor hubiera sido puesto out jugando impecablemente (sin error).

(d) No será carrera limpia cuando el avance del corredor haya sido ayudado por un error, un "passed ball" o por interferencia u obstrucción de la defensiva, si a juicio del anotador dicha carrera no hubiera anotado sin la ayuda de tales faltas.

(e) Para el cómputo de carreras limpias, un error cometido por el lanzador se considera igual que uno de cualquier otro fildeador.

(f) Siempre que ocurra un error de fildeo, se le debe dar el beneficio de la duda al lanzador, al determinar hasta cuales bases hubiera llegado un corredor si el fildeo de la defensiva hubiera sido impecable (sin errores).

(g) Cuando se producen cambios de lanzadores en un inning, no se le carga carrera alguna (ni limpia ni sucia) al lanzador relevista, cuando ésta es anotada por un corredor que se encontraba embasado en el momento en que entró al juego, ni por las carreras de ningún corredor que se embase por jugada de selección (fielder's choice) que ponga out a otro corredor dejado en base por el lanzador anterior.

NOTA: La intención de esta regla es la de cargar a cada lanzador el número de corredores que haya dejado en base en vez de cargarle individualmente cada corredor. Cuando un lanzador pone corredores en base, y es relevado, será responsable de todas las carreras sucesivas anotadas hasta el número de corredores que hayan dejado en base, cuando salió del juego, a menos que dichos corredores fueran puestos out mediante jugadas en las que no intervengan la acción del bateador, por ejemplo: Puesto out robando, sorprendido fuera de base, o declarado out por interferencia cuando el bateador-corredor no llegue a primera base en esa jugada. EXCEPCION: Ver ejemplo 7.

EJEMPLO: (1) pl (pitcher 1) da bases por bolas a A y es relevado por P2 (pitcher 2), B es out por

rolada al cuadro y A llega hasta la segunda. C, sale out por fly. D conecta un hit sencillo, anotando A. Se le carga la carrera a P1. (2) P1 da base por bolas a A y es relevado por P. B hace un out forzado en segunda a A. C es out por rolada al cuadro, llegando B hasta la segunda. D conecta un hit sencillo, anotando B, se le carga la carrera a P1.

(3) P1 da base por bolas a A y es relevado por P2. B conecta hit sencillo, enviando a A hasta la tercera. C batea un rolling (rolata) al campo corto, quien lanza al home y pone out a A, llegando B hasta la segunda. D es out por fly. E conecta hit sencillo, anotando B. Se le carga la carrera a P1.

(4) P1 da base por bolas a A y es relevado por P2. B recibe bases por bolas. C es out por fly. A es puesto out sorprendido fuera de base en segunda. D conecta un hit de dos bases (doble) anotando B desde la primera. Se le carga la carrera a P2.

(5) P1 da base por bolas a A y es relevado por P2. P2 da base por bolas a B y es relevado por P3. Se da

rolling forzado out a A en la tercera. D también da rolling forzado out a B en la tercera. E batea

cuadrangular (home run) anotando las tres carreras. Se le carga una carrera a P1, una carrera a P2 y una carrera a P3.

(6) P1 da base por bolas a A y es relevado por P2. P2 da base por bolas a B. C conecta hit sencillo llenando las bases. D forza out a A en home. E conecta hit sencillo, anotando B y C. Se le carga una carrera a P1 y una carrera a P2.

(7) P1 da base por bolas a A y es relevado por P2. B conecta hit sencillo, pero A es out tratando de llegar hasta la tercera. B llega a segunda en la jugada (con el tiro a tercera). C conecta hit sencillo anotando B. Se le carga la carrera a P2.

(h) Un lanzador de relevo no será responsable cuando el primer bateador al cual se enfrenta llegue a la primera base por bolas si dicho bateador tenía ventaja decisiva en el conteo de bolas y strikes cuando se efectuó el cambio de lanzadores.

(1) Si cuando hubo el cambio de lanzadores, la cuenta era de:

- 2 bolas sin strikes
- 2 bolas y 1 strike
- 3 bolas sin strikes

- 3 bolas, 1 strike

- 3 bolas, 2 strikes

Y el bateador recibe la base por bolas, se le carga al bateador y la base por bolas al primer lanzador y no al lanzador relevista.

(2) Cualquier otra acción realizada por dicho bateador, tal como llegar a primera por un hit, un error, una jugada de selección (fielder's choice), origina que dicho bateador se le cargue al lanzador relevista.

NOTA: Las disposiciones de las reglas 10.18 (b) (2) no se consideran que afectan o estén en conflicto con las disposiciones de 10.18 (g).

(3) Si cuando hubo el cambio de lanzadores la cuenta era de:

- 2 bolas, 2 strikes

- 1 bola, 2 strikes

- 1 bola, 1 strike

- 1 bola sin strikes • 0 bolas, 2 strikes

- 0 bolas, 1 strike

Se le carga el bateador al lanzador relevista.

(i) Cuando se hace cambio de lanzadores durante el transcurso de un ining, el pitcher relevista no tendrá beneficio de duda, de las oportunidades previas de hacer out, que no se aceptan para determinar las carreras limpias.

NOTAS: La intención de esta regla es la de cargar a los lanzadores relevistas las carreras limpias cuya responsabilidad sea totalmente de ellos. En algunas ocasiones, las carreras limpias cargadas al lanzador relevista podrán ser cargadas como carreras sucias contra el equipo.

EJEMPLOS:

(1) Con dos outs, P1 da base por bolas a A. B llega a la primera base por error. P2 releva a P1. C conecta un cuadrangular anotándose tres carreras. Se le cargan dos carreras sucias a P1 y una carrera limpia a P2.

(2) Con dos outs P1 da base por bolas a A y a B, y es relevado por P2. C llega a la primera por error. D batea cuadrangular anotándose cuatro carreras. Se le cargan dos carreras sucias a P1 y dos carreras sucias a P2.

(3) No habiendo outs, P1 da base por bolas a A. B llega a la primera base por error. P1 es relevado por P2. C batea un cuadrangular anotándose tres carreras. D y E son ponchados (strike out). F llega a primera por error. G batea cuadrangular anotándose dos carreras. Se cargan dos carreras a P1 una de ellas limpia.

Se le cargan tres carreras a P2, siendo una de ellas limpia.

LANZADORES GANADORES Y PERDEDORES

10.19 (a) Se le acredita un juego ganado al lanzador abridor únicamente si ha lanzado por lo menos cinco inings completos y su equipo no sólo está ganando cuando es relevado, sino que además se mantiene en ventaja por el resto del juego.

(b) La regla de “los cinco inings completos” respecto al lanzador abridor estará en vigor para todo juego de seis o más inings. En juegos de cinco inings, se le acredita juego ganado al lanzador abridor si ha lanzado al menos cuatro inings completos y cuando su equipo no sólo se encuentre en ventaja cuando fue relevado sino que además se mantiene en ventaja por el resto del juego.

(c) Cuando el lanzador abridor no se le puede acreditar el triunfo debido a lo previsto de la

Regla 10.19 (a) o (b), y se haya utilizado más de un lanzador relevista, el triunfo se otorgará de acuerdo con las siguientes bases:

(1) Cuando la actuación del lanzador abridor, el equipo ganador toma la delantera (ventaja) y la mantiene hasta el final del juego, se le debe dar el triunfo al lanzador relevista que a juicio del anotador, haya sido el más efectivo.

(2) Cuando la anotación está empatada, el juego se considera que vuelve a comenzar en lo que se refiere a los lanzadores ganadores y perdedores.

(3) Una vez que el equipo opositor toma la delantera (ventaja), todos los lanzadores que hayan actuado hasta ese momento quedan excluidos de ser acreditados con el triunfo, a menos de que el lanzador contra quien el equipo opositor tomó la ventaja continúa lanzando hasta que su equipo retoma la ventaja, la cual conserva hasta el final del juego, siendo él el lanzador ganador.

(4) El lanzador relevista ganador es aquel que sea el lanzador en acción cuando un equipo toma la ventaja y la mantiene hasta el final del juego. EXCEPCION: No se le acredita un triunfo a un lanzador relevista que actúe brevemente y sin efectividad, si otro lanzador de relevo que actúe después de él con efectividad para lograr que su equipo mantenga la ventaja. En tales casos se le acredita el triunfo al siguiente lanzador.

(d) Cuando se sustituye a un lanzador por un bateador o un corredor emergente, todas las carreras anotadas por su equipo durante el ining en que fue sustituido serán acreditadas a su beneficio para determinar cuál era el lanzador que estaba actuando cuando un equipo tomó la ventaja.

(e) Sea cual fuere el número de inings es que actúe el lanzador abridor, se le cargará la derrota si es reemplazado cuando su equipo cae en desventaja debido a carreras anotadas que se le carguen a él después de ser reemplazado y si su equipo posteriormente no empata la anotación o toma de nuevo la ventaja.

(f) A ningún lanzador se le acredita haber lanzado una blanqueada (shutout) a menos de que lance el juego completo o a menos de que entre al juego sin outs antes de que el equipo opositor haya anotado en carrera en el primer ining, ponga out al rival sin anotaciones y lance el resto del partido. Cuando uno o más lanzadores se combinan para lanzar una blanqueada, el anotador debe incluir una nota al efecto de los registros oficiales de lanzadores de la Liga.

(g) En algunos juegos que no son de campeonato (tal como el Juego de Estrellas de las Grandes Ligas) se dispone de antemano que cada lanzada deberá actuar en un número determinado de inings, generalmente dos o tres. En esta clase de juegos, se acostumbra acreditar la victoria al lanzador que actúe, sea el abridor

o un relevista, cuando el equipo ganador toma y mantiene una ventaja hasta el final del juego, a menos de que dicho lanzador sea explotado y sacado después de que el equipo vencedor tenga una ventaja importante, y que el anotador estime que con un lanzador posterior tenga el derecho de ser acreditado con la victoria.

JUEGOS SALVADOS PARA LANZADORES RELEVO

10.20 Se le acredita un Juego Salvado a un lanzador cuando éste cumpla con las tres condiciones siguientes:

(1) sea el lanzador cerrador en un juego ganado por su equipo, y

(2) cuando él no es el lanzador ganador, y

(3) su actuación se ajusta a una de las condiciones siguientes:

(a) entra en el juego cuando su equipo lleva una ventaja no mayor de tres carreras y lanza por lo menos un ining; o

(b) entra en el juego, sea cual fuere la anotación, con la posible carrera en base, o al bate, prevenida (es decir que la potencial carrera del empate está ya embasada o es uno de los dos primeros bateadores a quien se tenga que enfrentar) o;

(c) lanza con efectividad por lo menos tres inings.

No se debe acreditar más de un Salvado por juego.

ESTADÍSTICAS

10.21 El Presidente de la Liga deberá nombrar un Recopilador Oficial. El recopilador deberá llevar un registro acumulativo de bateo, fildeo, carreras y lanzadores especificados en 10.02 de todo jugador que haya participado en un juego de campeonato. El recopilador deberá tener un informe tabulado al finalizar la temporada, incluyendo todos los registros (records) tanto individuales como por equipos para cada juego de campeonato, y entregará dicho informe al Presidente de la Liga. Este informe (reporte) debe identificar a cada jugador por su nombre propio y apellido, y deberá indicar para cada bateador si

batea a la derecha, a la zurda o es ambidextro; y para cada fildeador y lanzador, si lanza a la derecha o a la zurda.

Cuando un jugador incluido en la alineación (Line-up) por el equipo visitante sea sustituido antes de que llegue a jugar a la defensiva, no se le dará crédito en las estadísticas defensivas (de fildeo), a menos de que realmente juegue esa posición durante un juego. Sin embargo, todos estos jugadores serán acreditados con un juego efectuado (en las estadísticas de bateo) siempre que haya sido anunciados o inscritos en la alineación (Line-up) oficial.

Todo juego realizado para dilucidar un empate al final de la temporada debe incluirse en las estadísticas del campeonato. DETERMINACIÓN DE LOS REGISTROS (RECORDS) DE PORCENTAJES

10.22 Para calcular

(a) el porcentaje de juegos ganados y perdidos, se divide de número de juegos ganados entre el total de juegos ganados y perdidos;

(b) el promedio (average) de bateo, se divide el número total de hits (no el total de bases obtenidas por hits) entre el total de veces al bate, como se define en 10.02 (a);

(c) porcentaje de "Slugging" (Bases Totales) se divide el número total de bases obtenidas por hits entre el número total de veces al bate, como se define en 10.02 (a);

(d) promedio de fildeo, se divide el número de outs y asistencias realizados entre el número de outs, asistencias y errores;

(e) porcentaje de carreras limpias (efectividad) de un lanzador, se multiplica el número total de carreras limpias cargadas a un lanzador por nueve, y se divide dicho resultado entre el número total de inings lanzados por él;

NOTA: la efectividad se debe calcular en base al número total de inings lanzados incluyendo las fracciones de inings.

EJEMPLO: 91/3 inings lanzados y 3 carreras limpias da una efectividad de 2.89 (3×9 entre $9.1/3 = 2.89$).

(f) porcentaje de embasarse, se divide el número total de hits, todas las bases por bolas y golpeados por el lanzador entre el total de veces al bate, todas las bases por bolas, golpeado por el lanzador y elevados (flies) de sacrificio;

NOTA: para fines de cálculo de porcentaje de embasarse, no se toma en cuenta cuando a un bateador se le otorga la primera base por interferencia u obstrucción.

NORMAS MÍNIMAS PARA CAMPEONATOS INDIVIDUALES

10.23 A fin de asegurar uniformidad en la determinación de los campeonatos de bateo, lanzamiento ("pitcheo") y fildeo de ligas profesionales, dichos campeonatos deberán cumplir las siguientes normas mínimas;

(a) el campeón individual de bateo o de "slugging" será el jugador con el mayor promedio de bateo o de bases totales, siempre y cuando se le acredite con tantas o más apariciones al bate en juegos de campeonato de la Liga, como el número de juegos programados en su liga es esa temporada multiplicado por 3.1 en el caso de un jugador de Grandes Ligas o multiplicado por 2.7 en caso de una Liga Menor. EXCEPCION: no obstante, si dicho jugador aparece con menos de lo requerido en las apariciones al bate y cuyo promedio sea el más alto de la Liga, y si se le cargara por las apariciones adicionales para cumplir con la norma, y aún así dicho jugador continuaría con el promedio más alto, será el campeón de bateo o de "slugging" según sea el caso.

EJEMPLO: si una Liga Mayor programa 162 juegos para cada equipo, se calificaría con 502 apariciones al bate ($162 \times 3.1 = 502$). Si una liga de la National Association programa 140 juegos por equipo se calificaría con 378 apariciones ($140 \times 2.7 = 378$).

El total de apariciones al bate debe incluir los turnos oficiales al bate más las bases por bolas, las veces golpeado por el lanzador, los toques de sacrificio y las veces que se le otorgó la primera base por interferencia u obstrucción.

(b) El campeonato individual para los lanzadores será para aquel lanzador que tenga el menor porcentaje de carreras limpias, siempre y cuando haya lanzado al menos tantos inings como el número de juegos programados para cada equipo en su liga en esa temporada. EXCEPCION: no obstante, los lanzadores en ligas de la National Association califican para el campeonato de lanzar si tienen el porcentaje menor de carreras limpias y haber lanzado al menos tanto inings como el 80% del número de juegos programados para cada equipo en su liga en esa temporada.

(c) Los campeonatos individuales de fildeo serán para aquellos fildeadores con el porcentaje más alto de fildeo en cada posición, siempre y cuando:

(1) un receptor (catcher) deberá haber participado como receptor en por lo menos la mitad del número de juegos programados para cada equipo en su liga durante la temporada;

(2) un jugador de cuadro (infielder) o un jardinero (outfielder) deberá haber participado en su posición en al menos dos tercios del número de juegos programados para cada equipo en su liga durante esa temporada;

(3) un lanzador (pitcher) deberá haber lanzado por lo menos tantos inings como el número de juegos programados para cada equipo en su liga durante esa temporada. EXCEPCION: si otro lanzador tiene un porcentaje de fildeo tan alto o mayor, y ha intervenido en más oportunidades de fildeo en un número menor de inings, éste sería el campeón de fildeo.

GUIAS PARA REGISTROS (RECORDS) ACUMULATIVOS DE ACTUACIONES

(Récord de Rachas o seguidillas)

10.24 RACHAS DE HITS CONSECUTIVOS

(a) Una racha consecutiva de hits no termina si de la aparición en home resulta una base por bolas, un bateador golpeado, una interferencia de la defensiva o un toque de sacrificio. Un fly de sacrificio si terminará con la racha.

RACHAS DE HITS EN JUEGOS CONSECUTIVOS

(b) Una racha de hits en juegos consecutivos no se termina si todas las apariciones en el home (una o más) resultan en una base por bolas, un bateador golpeado, una interferencia de la defensiva o un toque de sacrificio.

La racha se terminará si el jugador tiene un fly de sacrificio y ningún hit. La racha del jugador consecutivo se determinará en base al número de juegos consecutivos en que actúa el jugador y no por el número de juegos de su equipo.

RACHA DE PARTICIPACION EN JUEGOS CONSECUTIVOS

(c) Una racha de participación en juegos consecutivos será prolongada si dicho jugador actúa a la defensiva durante medio ining, o si completa un turno al bate sea llegando a primera o haber sido puesto out. La racha no se prolongará con sólo una actuación como corredor emergente, si el jugador es expulsado del juego por el árbitro (umpire) antes de cumplir con los requerimientos de esta regla, su racha continúa.

JUEGOS SUSPENDIDOS

(d) Para efectos de esta regla, todas las actuaciones al completar un juego suspendido se

considerarán como haber ocurrido en la fecha original del juego.