

RESUMEN REVISIONES DE REGLAS 2014-2017

Los siguientes es una importante revisión a las Reglas de Juego ISF. Hay otros cambios que no están notados aquí, ya que son solamente cambios que envuelven revisión a gramática, estructura de frases o descripción más clara, lo cual, estos cambios no afectan la intención o significado de la regla.

Algunas revisiones son repetidas en otras sub-secciones de reglas para hacerlas más claras.

Regla 1 Sección 2

Sec. 2. JUGADA DE APELACIÓN.

Una apelación de bola viva o muerta es una jugada o situación en la cual un árbitro no puede hacer una decisión, a menos que sea solicitado por un manager, coach o jugador del equipo no ofensor.

Nota: Un coach o manager solo puede hacer una apelación de bola muerta, después de pisar dentro del campo de juego.

Razonamiento: Excluida la descripción contenida en la Nota del cuerpo de la definición, ya que esta no es parte de la definición de una jugada de apelación. Ubicando la descripción en una Nota, clarifica cuando un coach o manager puede hacer una apelación.

Caso de Jugada: El Coach del Equipo "A" grita desde el dogout que el bateador previo del Equipo B, estuvo bateando fuera de orden. El árbitro permite al siguiente bateador entrar a la caja de bateo y el lanzador suelta un lanzamiento que es una bola. El Coach del Equipo A, ahora entra al campo y argumenta que el árbitro de home debió haber tratado con su apelación de batear fuera de orden. El árbitro decide correctamente que como el coach no estuvo en el campo para hacer su apelación antes del siguiente lanzamiento, esa apelación del coach del Equipo A, no fue hecha a tiempo y no debió ser considerada.

Regla 1 Sección 51

Sec. 51. JUGADOR REEMPLAZANTE INELEGIBLE

Un Jugador Reemplazante Inelegible es un jugador que NO puede entrar al juego para reemplazar a un jugador, quien debe dejar el juego para atender una herida que ha causado derramamiento de sangre. Un Jugador Reemplazante Inelegible es uno que:

- a. Ha sido retirado del juego por el árbitro por una infracción a las reglas.
- b. Está en la alineación actual.
- c. **No está en la alineación actual, pero es elegible a reingresar al juego.**

Razonamiento: Un jugador abridor quien ha sido sustituido, pero es elegible a reingresar no puede ser un jugador reemplazante bajo la Regla 4, Sección 11.

Caso de Jugada: En la 5a entrada, el Jugador A se corta y sangra como resultado de una jugada. El coach del Jugador A solicita poner a un jugador reemplazante porque el derrame de sangre no puede ser detenido en un monto de tiempo razonable. El coach solicita al árbitro si él puede usar el Jugador B, quien fue un jugador abridor pero fue sustituido en la 3ra entrada. El árbitro dice que no, ya que el Jugador B todavía es elegible a reingresar al juego. Un sustituido que no está en el juego, o un jugador abridor, quien ha sido sustituido dos veces, puede ser usado como un jugador reemplazante.

Regla 1 Sección 97

Sec. 97. CORREDOR TEMPORAL (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE "FP")

Un Corredor Temporal es un jugador que puede correr por el catcher/receptor con el récord de la mitad de entrada anterior, quien ahora está en base con dos outs. El uso de corredor Temporal es opcional para el coach de la ofensiva. El Corredor Temporal debe ser el jugador, quien al momento de tomar la opción, estuvo programado a batear de último y no está en base al momento en que la opción es tomada.

Razonamiento: En un esfuerzo por agilizar el juego, un corredor puede ser usado por el catcher/receptor, quien está en base con dos outs. Esto le dará al catcher tiempo para ponerse la vestimenta de catcher y estar listo a tomar lanzamientos de calentamiento al comienzo de la próxima entrada.

Caso de Jugada: En la 1ra entrada, el Jugador A, el primer bateador en la alineación, batea un sencillo, el Jugador B el Segundo bateador, batea un out de fly, el jugador C el tercer bateador batea un sencillo, ahora corredor en 1B y 2B. El Jugador D, batea de cuarto una out de fly para el segundo out. El Jugador E, el catcher/receptor, bateando de 5º batea un sencillo. Las bases están cargadas con 2 outs. El coach del Equipo Ofensivo se acerca a los árbitros y le dice al árbitro que él está solicitando su opción de colocar un corredor temporal por el Jugador E, el catcher. El Jugador D, en la 4ª posición del orden al bate es el jugador que ahora está programado a batear de último en la alineación y no está en base, entonces el Jugador D es usado como el corredor temporal.

Regla 2 Sección 4 Nota

- h. Una vez que un corredor regresa a la posición de fair, si él permanece solo en la porción de foul, esto es considerado no estar en contacto con la base y el corredor deberá ser declarado out, si
1. É les tocado con la bola, o
 2. É permanece en la porción foul de la base, mientras el lanzador tiene posesión de la bola dentro del círculo del lanzador.

Razonamiento: Clarifica cuando un corredor puede ser declarado out, cuando está parado en la porción foul de una base doble.

Caso de Jugada: El bateador batea un sencillo al jardín derecho y este pasa primera base. Después de regresar a primera base, el corredor se para en la porción foul de primera base. El jugador de primera base quien tiene la bola, toca al corredor. El árbitro declara quieto ya que el corredor ha regresado a primera base y la bola no está en posesión del lanzador en el plato del lanzador. Es esta la decisión correcta?

Regla 3 Sección 3

- g. **En el juego Co-ed "Mixto" Lanzamiento Lento, los Hombres bateadores serán lanzados con la bola de 12" y las Mujeres bateadoras con la bola de 11".**
EFECTO 2 g - Si es usada la bola incorrecta, la ofensa tendrá la opción de aceptar el resultado de la jugada o solicitar un nuevo lanzamiento usando la bola correcta, con la misma cuenta de bolas y strikes.
- h. **En el juego Adulto de Hombres, lanzamiento lento y jugadores hombres en adulto Co-ed "Mixto" lanzamiento lento, usarán la bola 30.5 cm (12") ya sea con un COR de .47 y bajo 375 libras de compresión o un COR de .52 con 300 libras de compresión.**

Razonamiento: El uso de diferentes tamaños de bolas nivela el campo de juego en el juego de lanzamiento lento Co-ed "Mixto".

Caso de Jugada: El equipo A lanza con una bola de 12" a una bateadora mujer en el Equipo B, quien batea un doble. Cuando la bola es regresada al infield, el árbitro nota que la bola es una bola de 12". El árbitro correctamente le dice al Coach del Equipo B, que él puede tomar el resultado de la jugada o tener un nuevo lanzamiento usando la bola de tamaño correcto. El Coach del Equipo B elija tomar el resultado de la jugada.

Regla 3 Sección 4

- b. ***El guante del lanzador puede ser de cualquier combinación de colores, previendo que ninguno de los colores (incluyendo los cordones) sea del color de la bola. Los guantes usados por cualquier jugador que sea diferente al lanzador, puede ser de cualquier combinación de colores.***

Razonamiento: Permite a los jugadores diferentes al lanzador usar un guante que tiene o contiene los colores de la bola.

Caso de Jugada:

1. *En la parte alta de la 1ª. Entrada en un juego usando la bola de óptica amarilla, todos los jugadores en el Equipo A, incluyendo al lanzador, entran al campo en defensa, usando guantes con cordones del color de la bola. El árbitro solicita correctamente que el lanzador solo use un guante diferente que no tenga el color de la bola en el.*
2. *El lanzador entra al campo usando un guante blanco. La bola del juego es amarilla. Es legal usar este guante?*

Regla 3 Sección 6 – PROTECTOR DE PIERNA/PROTECTORES DE BRAZOS puede ser usados por el bateador y el bateador-corredor.

Razonamiento: Nuestras reglas no cubrieron la situación del bateador usando artículos protectores.

Caso de Jugada: El bateador usa un protector sobre su codo. El bateador batea la bola y alcanza quieto 1B. Una vez que toda jugada ha parado, el árbitro de base declara tiempo y requiere correctamente que el bateador-corredor en primera base se retire el protector que está usando en su codo.

Regla 3 Sección 8

- b. ***FRANELA INTERIOR (sudadera).*** Los jugadores pueden usar una franela interior (sudadera) con el color del uniforme (esta puede ser blanca). No es obligatorio que todos los jugadores usen una guarda camisa debajo, pero, si un jugador está usando una, aquellos que estén usando una, tienen que ser del mismo color. Ningún jugador puede usar franela interior (sudadera) raída, deshilachada, o con mangas cortadas expuestas en las guardacamisas.

NOTA: Una manga calentamiento (compresión) puede ser usada, sin embargo, esta deberá ser tratada de la misma manera que una franela interior (sudadera) de manga larga. Ambos brazos deben estar cubiertos y ambas mangas debe ser del mismo color, como las franela interior (sudadera) usadas por jugadores con mangas largas.

Razonamiento: Los cambios proveen para que jugadores que usan franela interior (sudadera) , deberán ellos hacerlo usando cualquier color provisto que todos los jugadores que escojan usar una franela interior

(sudadera) deben usar una que sea del mismo largo de manga y color, de todos los otros jugadores usando una franela interior (sudadera). Los Jugadores pueden usar una manga de calentamiento o compresión proveyendo que ambos brazos estén cubiertos y el largo y el color sea en conjunto con la franela interior (sudadera) usadas por los otros jugadores. No debe ser más una franela interior (sudadera) de color sólido.

Caso de Jugada: En la parte alta de la 1ra entrada, el árbitro nota que 6 de los jugadores del Equipo A, quienes están en la defensa están usando franela interior (sudadera) rojas mangas largas, 2 jugadores no están usando franela interior (sudadera) y un jugador están usando una franela interior (sudadera) con manga corta. El árbitro avisó al coach del Equipo A, que el jugador que está usando la franela interior (sudadera) azul de manga corta debe sacársela. El árbitro informa al coach que el jugador puede, ya sea usar una franela interior (sudadera) roja de manga larga o no usar franela interior (sudadera)

Regla 3 Sección 8

g. ADORNOS DISTRACTORES. Ningún Artículo expuesto, incluyendo joyería, que a juicio del árbitro que sean distractores para los jugadores oponentes pueden ser usados a exhibidos. El árbitro deberá requerir que el artículo sea retirado o cubierto. Brazaletes de alerta Médica y/o collares, si son considerados distractores deberán ser requerido ser pegados al cuerpo de tal forma que la información de alerta médica sea visible.

Razonamiento: Permite que el árbitro solicite a un jugador retirar o cubrir la joya que esté distrayendo a otro jugador. El jugador es responsable por su propia seguridad y la seguridad de otros jugadores.

Caso de Jugada: Un árbitro puede juzgar que un collar de un lanzador que refleje luz sea un distractor para los bateadores y puede pedir al lanzador, ya sea retirárselo o cubrir el collar.

Regla 4 Sección 5 f

NOTA: Cuando el jugador FLEX juega ofensa por el Jugador Designado, el Jugador Designado es ahora considerado haber dejado el juego y puede reingresar una vez en su lugar en el orden al bate. Este cambio debe ser reportado al árbitro de home.

Regla 4 Sección 5 h

NOTA: Cuando el Jugador Designado "DP" juega defensa por el Flex, el Flex es considerado haber dejado el juego y puede reingresar una vez en el puesto 10o en el orden al bate o en el puesto del Jugador Designado. Este cambio debe ser reportado al árbitro de home.

Razonamiento: Clarifica que cuando el Jugador Designado juega por el FLEX y cuando el FLEX juega por el Jugador Designado, el jugador por el cual está siendo jugado es considerado haber dejado el juego y el equipo es reducido a nueve jugadores. El jugador que dejó el juego puede reingresar al juego una vez.

Caso de Jugada: En la tercera entrada, el Jugador Designado del Equipo A juega 3B por el FLEX. El Flex ahora es considerado haber dejado el juego y el Equipo A ahora está jugando con nueve jugadores. El Jugador Designado está jugando tanto ofensa como defensa. En la 5ª entrada, el Equipo A reingresa al Flex en defensa para jugar #B. El árbitro permite correctamente esto. El Equipo A ahora de nuevo está jugando con 10 jugadores. El Jugador Designado está jugando solamente ofensa y el Flex está jugando solamente defensa.

Regla 4 Sección 7 Efecto 7 a-c

NOTA: *Cualquier acción que ocurra mientras el (Jugador) Reingreso Ilegal está en el juego es regulado por la Regla 4, Sección 8 g 4 Efecto 2-4.*

Razonamiento: *Si un reingreso ilegal ocurre, las acciones del jugador ilegal mientras esté en el juego son reguladas por la Regla 4 – Sección 8-g-4 Efecto 2-4, en la misma forma las acciones de un sustituto ilegal son reguladas.*

Caso de Jugada: *No es requerida clarificación a través de caso de Jugada.*

Regla 4 Sección 12

Sec. 12 CORREDOR TEMPORAL (Lanzamiento Rápido Solamente)

Un Corredor Temporal es legal para un catcher/receptor, con el record de la media mitad de la entrada previa, quien está en base con dos (2) outs. Las siguientes provisiones aplican:

- a. **Es opcional para el manager del equipo ofensivo;**
- b. **El Corredor Temporal puede ser usado en cualquier momento después que el 2º out haya ocurrido;**
- c. **El Corredor Temporal es el jugador programado a batear de timo y quien no está en base al momento en que la opción es tomada.**

NOTA: *Si un jugador incorrecto es usado como un Corredor Temporal, el error deberá ser corregido cuando es notado sin penalidad.*

Razonamiento: *En un esfuerzo para agilizar el juego, un corredor puede ser usado por el catcher quien está en base con dos outs. Este dará al catcher/receptor tiempo para ponerse la vestimenta de catcher y estar listo para lanzamientos de calentamiento al comienzo de la siguiente entrada.*

Caso de Jugada: *En la primera entrada, el Jugador A, el primer bateador en la alineación, batea un sencillo. El Jugador B, el segundo bateador batea un out de fly. El Jugador C, el tercer bateador batea un sencillo, corredor ahora en 1B y 2B. El Jugador D, bateando de 4º, batea un out de fly para el segundo out. El Jugador E, el catcher, bateando de 5º, batea un sencillo. Las bases están cargadas con dos outs. El coach del Equipo Ofensivo se acerca a los árbitros y le dice al árbitro que él está ejercitando su opción y está poniendo un corredor temporal por el catcher. El Jugador E. Jugador D, en el 4º puesto del orden al bate es el jugador que ahora está programado a batear de último en la alineación y no está en base, entonces el Jugador D es usado como un corredor Temporal.*

Regla 4 Sección 13

Sec 13 INFRACCIONES Y SANCIONES

- a. **Miembros del equipo no deberán hacer menosprecio, o insultos, comentarios, acerca de jugadores opositores, oficiales o espectadores, o cometer otros actos que pudiesen ser considerados conducta antideportiva.**
- b. **La sanción por infracciones por un miembro de un equipo deberá ser**
 1. **Por una primera ofensa, el ofendedor puede ser amonestado,**
 2. **Por una segunda ofensa, o si una primera ofensa es considerada suficientemente seria por el árbitro, el ofendedor es EXPULSADO**

NOTA: En el caso que el Head Coach sea expulsado de un juego, él deberá someter al árbitro el nombre de la persona que asuma las responsabilidades del Head Coach por el resto del juego.

c. Un miembro del equipo es **EXPULSADO** del juego, deberá ir directamente al camerino por el resto del juego, o dejar los campos.

d. La falla de un persona **EXPULSADA** de dejar el juego inmediatamente, causará la confiscación del juego.

e. Un árbitro oficiando puede reportar a un miembro de un equipo por conducta ofensiva, lenguaje o abuso físico en cualquier momento después que un juego ha sido terminado, en tal caso, el miembro del equipo reportado aparecerá ante la organización bajo el cual el juego o torneo es jugado.

Razonamiento: La sección de sanción ha sido movida de la Regla 10 a la Regla 4, en donde esta es más apropiada. Eliminar la opción para retirar del juego por conducta antideportiva. Tales acciones ahora resultarán en una expulsión.

Caso de Jugada: Clarificación a través de un Caso de Jugada no es requerida.

Regla 5 Sección 3 f

5. Si, después de una advertencia por el árbitro, cualquiera de las Reglas del juego es deliberadamente infringida.

EXCEPCIÓN: Si el lanzador continúa repetidamente infringiendo la regulación de lanzamiento, él deberá ser excluido de la posición de lanzamiento por el resto del juego.

Razonamiento: En situaciones en donde un lanzador continúa lanzando ilegalmente, este cambio permite al árbitro retirar al lanzador de la posición de lanzamiento sin tener que confiscar el juego.

Caso de Jugada: El Lanzador del Equipo A continua lanzando ilegalmente. Después de llamar numerosos lanzamientos ilegales, el árbitro informa al coach del Equipo A, que el lanzador es retirado de la posición e lanzamiento y no puede lanzar más. La acción del árbitro fue correcta.

Regla 6 Sección 3

NOTA: (h-i) No es un paso si el lanzador se desliza con **cualquiera** de los pies a través del plato del lanzador, proveyendo que el contacto es mantenido con el plato y no hay movimiento hacia atrás **fuera del plato**. Sacar el pie pivote fuera del plato y regresarlo al plato, creando un movimiento de mecedor, es un acto ilegal.

j. El pie pivote debe permanecer en contacto con el plato del lanzador, o empujarlo fuera y arrastrarlo lejos del plato del lanzador o en vuelo antes que el pie que pisa (no-pivote) toque el piso.

NOTA: El lanzador puede brincar, desde el plato del lanzador, aterrizar y con un movimiento continuo, soltar la bola al plato. El pivote puede empujarse desde y/o seguir a través de su acción continua. Esto no es considerado un Salto de Cuervo "Crow Hop".

k.: Es ilegal arrastrar, saltar o brincar y luego aterrizar y tirar tanto como comience el empuje original desde el plato del lanzador. No es legal pararse fuera con el pie pivote y luego arrastrar, saltar o brincar y tirar.

I. Cuando el lanzador se empuja desde el plato del lanzador, todo movimiento del brazo lanzador debe ser continuo.

Razonamiento: Clarifica la regla ya que el pie del lanzador puede moverse en cualquier dirección, previendo que el contacto sea mantenido con el plato del lanzador. Otros cambios tienen mejor descripción para estar en línea con la forma en que los lanzadores lanzan.

Caso de Jugada: No es requerida clarificación a través de caso de Jugada.

Regla 6 Sección 9a (Segunda Frase)

Al comienzo de cada mitad de entrada (después de la primera entrada) el lanzador de la entrada anterior tendrá un (1) minuto para tirar hasta tres (3) lanzamientos de calentamiento. Si ha pasado un minuto o está próximo a pasar, el árbitro deberá restringir al lanzador a un (1) lanzamiento de calentamiento.

NOTA: Cuando el catcher estuvo en base, al bate o en el círculo de espera, y otro jugador defensivo no es usado como un catcher de calentamiento, el lanzador deberá ser limitado a un (1) lanzamiento de calentamiento.

EXCEPTION 1: Un nuevo lanzador deberá tener un minuto para tirar hasta cinco (5) lanzamientos para calentamiento.

Razonamiento: El lanzador y Catcher están tomando mucho tiempo para calentamiento entre entradas. Si el lanzador y el catcher toman mucho tiempo, el árbitro puede restringir al lanzador a un lanzamiento de calentamiento.

Caso de Jugada: Después del último out de la Parte alta de la 2a entrada, el Lanzador del Equipo A va a hablar con su coach. El catcher del Equipo A está en home. El lanzador habla a su coach por un minuto. El árbitro restringe correctamente al lanzador a un (1) lanzamiento de calentamiento.

Regla 7 Sección 1

c. Puede tomar una posición dentro de cualquier círculo de espera, entonces él está detrás del bateador y no en el lado abierto del bateador.

Razonamiento: Este cambio es por seguridad de los bateadores en espera.

Caso de Jugada: No es requerida clarificación a través de caso de Jugada.

Regla 7 Sección 2 d Efecto 2-d 2 c

NOTA: Si el jugador quien fue el bateador incorrecto puesto declarado out, su turno al bate, no deberá tomar lugar en la misma entrada, hasta que todos los otros bateadores en el orden al bate hayan completado su turno al bate. Si su turno al bate ocurre antes que esto suceda, vaya al siguiente bateador.

Razonamiento: Clarifica cuando un bateador, quien es puesto out en una jugada mientras bateo fuera de orden, puede entrar a batear de nuevo.

Caso de Jugada: No out. B3 debió ir al bate, pero B4 batea y hace un out de fly a F3. El equipo en la defensa apela que B4 bateo fuera de orden y que B3 fue el bateador correcto. El árbitro está de acuerdo y declara a B3 out por batear fuera de orden. Ahora B4 es el próximo programado a batear, sin embargo ya que él fue puesto out en la jugada, B5 es el siguiente bateador correcto y B4 no batea de nuevo hasta que todos los otros bateadores hayan bateado.

Regla 7 Sección 3

d. **Después que el primer bateador entra a la caja de bateo, él debe permanecer en la caja de bateo entre los lanzamientos, manteniendo por lo menos un pie en la caja incluyendo tomar señales y practicar swings.**

Excepción a Sec. 3d

1. **Si la bola es bateada fair o foul**
2. **En un swing, o en un intento de swing, lo cual incluye un timonero o chequeo de swing, provisto que el ímpetu del swing o swing intentado ocasione que el bateador vaya fuera de la caja de bateo.**
3. **Si fue forzado a salir del cajón por un lanzamiento**
4. **(LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) en un lanzamiento descontrolado o una pasbol “passed ball”**
5. **Si hay un intento de jugada**
6. **Si ha sido declarado “Tiempo”**
7. **Si el lanzador deja el círculo de lanzador (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) o el catcher deja la caja de catcher.**
8. **En un lanzamiento de tercera bola que es un strike que el bateador piensa que es una bola**

Efecto Sec 3d:

Si el bateador deja la caja de bateo, demora la jugada y ninguna de las excepciones aplica; el árbitro deberá declarar un strike. No tiene que ser tirado lanzamiento y la bola es muerta.

Razonamiento: Mantener al bateador en la caja de bateo tanto como sea posible ayudará a agilizar el juego.

Caso de Jugada:

1. **Al Bateador A le es declarado un strike. El bateador pisa fuera de la caja con ambos pies, pero pisa de nuevo de regreso antes que el catcher haya regresado la bola al lanzador. El coach del otro equipo pide al árbitro declarar un strike en el bateador. El árbitro se rehúsa porque el Bateador A, o demoró el juego. Esta es una acción correcta del árbitro.**
2. **Al Bateador B les es declarado un strike. El bateador pisa fuera de la caja de bateo con ambos pies y camina hacia el coach para tomar una señal. El lanzador tiene la bola en el círculo de lanzamiento y el catcher está listo. El árbitro declara tiempo y concede un strike adicional en contra del bateador. Esta acción es correcta**

Regla 8 Sección 1

Sec. 1. EL BATEADOR SE CONVIERTE EN UN BATEADOR-CORREDOR

a. **Cuando legalmente él batea una bola fair o foul.**

Razonamiento: Un bateador se convierte en un bateador-corredor si el batea una bola fair o una bola foul.

Caso de Jugada: En una bola fair, é les un bateador-corredor hasta que él alcanza quieto 1B o es puesto out antes de 1B. En una bola foul, él es un bateador-corredor hasta que él sea out en una bola fly cogida o hasta que toda jugada haya parado.

Regla 8 Sección 1 g

4. Es contactado por un fildeador quien está en territorio de bola muerta y la bola a juicio del árbitro, pudo haber ido sobre la cerca en territorio fair.

Regla 8 Sección 1 g Efecto 1g Excepción

4. Una bola bateada fair que hace contacto con un fildeador quien está en territorio de bola muerta y a juicio del árbitro, la bola no pudo haber ido sobre la cerca en territorio fair, el bateador-corredor deberá ser premiado con dos bases desde el momento del lanzamiento.

Razonamiento: Los jugadores pueden dejan el campo de juego en el outfielder y hacer contacto con una bola en juego mientras aun estén en territorio de bola muerta.

Caso de Jugada: El Jugador Central brinca sobre una cerca pequeña en los outfielders y antes de ir de regreso hacia territorio de juego, alcanza y coge una bola fly. El árbitro juzga que a) la bola pudo haber ido más allá de la cerca en territorio fair y esta pudo no haber sido tocada, o b) el árbitro juzga que la bola no pudo haber pasado la cerca en territorio fair. En a) el árbitro debió otorgar un home rum. En b) el árbitro debió otorgar 2 bases desde el momento de lanzamiento.

Regla 8 sección 2 h

b. Cuando él interfiere **intencionalmente** con una jugada en home para prevenir un out obvio en home.

NOTA: El corredor también es out.

Y

Regla 8 sección 2 k

k. Cuando un miembro del equipo al bate, que no es bateador, bateador-corredor, corredor o bateador en espera, interfiere con un fildeador intentando coger una bola de fly **sobre territorio foul**, o con una bola bateada de fly **sobre territorio foul** que un fildeador está intentando agarrar.

EXCEPCIÓN

Sí esta interferencia **a juicio del árbitro**, es una **interferencia intencional para evitar una jugada doble**, entonces el corredor más cercano a home deberá también es decretado out.

Razonamiento: El cambio requiere interferencia en home o con un fly foul o intento de agarrar un fly foul debe ser intencional.

Caso de jugada Sección 2h: Con el corredor desde 3B corriendo a home, el bateador – corredor permanece en home para causar interferencia al catcher al coger la bola, la cual está siendo tirada por el campo corto “short stop”. El árbitro de home declara tiempo y decreta interferencia intencional sobre el bateador – corredor y decretará out al bateador – corredor. El corredor desde 3B también es out.

Caso de jugada Sección 2k: Con un out y un corredor en 2B, el bateador – corredor batea un fly que la persona de 3B agarrará fácilmente cerca al dogout del equipo en la ofensiva. El corredor en 2B piensa que hay dos outs, entonces él se dirige hacia 3B, sin embargo el tropieza y cae entre 2B y 3B. Luego viendo esto, un jugador del equipo ofensivo que está en el dogout sale y desvía la bola lejos de la persona 3B; el árbitro de home decretará bola muerta, decreta inmediatamente interferencia intencional por el jugador en el dugout y decretará out al bateador – corredor, y out al corredor que estuvo en la 2B.

Regla 8 Sección 9

aa. Cuando los corredores cambian posiciones en las bases.

EFFECTO – Sec. 9 aa.

Esta es una jugada de apelación. Cuando es apelado adecuadamente, cada corredor descubierto que ha cambiado posiciones en las bases, deberá ser declarado out y el Head Coach deberá ser expulsado por conducta antideportiva. **El orden de outs deberá ser determinado por la ubicación de los corredores inmediatamente después del cambio. El corredor quien cambió bases y está más cercano a home después del cambio, deberá ser primero declarado out. El siguiente corredor quien cambió bases y es el segundo más cercano a home, deberá ser declarado out de segundo y así sucesivamente.**

Razonamiento: Clarifica en orden en el cual los corredores son declarados out cuando ellos cambian bases.

Caso de Jugada: No es requerido clarificación a través de un caso de jugada.