



NORMAS OBLIGATORIAS PARA ACELERAR LOS ENCUENTROS

Extraído del Reglamento de Bases de las Ligas Nacionales de Béisbol 2023

Se reitera a los árbitros y entrenadores la obligación de cumplir escrupulosamente lo dispuesto en las Reglas 5.04 b, 5.07 b y 5.07 c de las Oficiales de Juego.

A fin de que los encuentros se desarrollen rápidamente, los árbitros y entrenadores deberán cumplir las siguientes reglas para acelerar los encuentros:

Normas Generales

- Los equipos deben ser instruidos para que tengan un receptor preparado para calentar al lanzador tan pronto como la entrada termine.
- Cuando un bateador batee un home run, los miembros de su equipo no podrán tocar al bateador hasta después de que éste haya cruzado el home. El incumplimiento de esta regla será objeto de amonestación, y si esto ocurre otra vez, el entrenador del equipo será expulsado del juego.
- Sólo un jugador del cuadro, al mismo tiempo, puede ir al montículo para hablar con el lanzador, y sólo se permitirá una visita de éstos por entrada.
- A los entrenadores se le permitirán 3 visitas libres al montículo para hablar con el lanzador (una visita libre es aquella en la cual el lanzador no es retirado del partido). Después de la tercera visita libre, cada visita siguiente al montículo dará lugar a que el lanzador sea retirado. Si el partido precisa entradas extras, se permitirá una visita libre adicional por cada 3 entradas extras
- Una segunda visita del entrenador al mismo lanzador en la misma entrada dará lugar al cambio automático del lanzador. Está prohibido que el entrenador realice una segunda visita al montículo, mientras el mismo bateador se encuentre al bate, pero si el bateador es sustituido por un bateador emergente, el entrenador puede realizar una segunda visita al montículo, pero tiene que cambiar al lanzador.
- A los equipos se les permitirá un máximo de tres (3) “reuniones ofensivas” por partido. Una “reunión ofensiva” será cada vez que un entrenador demore el partido por cualquier periodo de tiempo, para hablar con un jugador de la ofensiva, con un bateador, con un corredor de bases, con un bateador siguiente yendo hacia el home, o con otro entrenador. Si el partido se alarga con entradas extras, se permitirá una

“reunión ofensiva” adicional por cada tres (3) entradas extras. Si esta regla es violada, el entrenador será expulsado.

- Los árbitros deberán impedir el retraso injustificado en el desarrollo del juego, causado por la acción de un defensor al devolver la pelota al lanzador o por algún coloquio entre ellos. La primera vez el defensor será amonestado oficialmente, y la segunda expulsado del juego.
- Para reemprender el juego, después de un batazo foul ball o después de que la pelota haya salido del terreno de juego, el árbitro principal impondrá el uso de una pelota de las que obran en su poder, evitando que sea inmediatamente reutilizada la pelota de foul o que haya salido fuera del terreno.
- Un encuentro no podrá interrumpirse por tiempo superior a tres minutos por causa de lesión de un jugador que esté en el juego. Transcurrido este plazo el jugador deberá ser sustituido. Cualquier simulación de lesión por parte de un jugador supondrá la inmediata expulsión de éste. REGLA DEL DESEMPATE.
- Si el partido llega al término de las entradas reglamentadas con la anotación empatada, se procederá del siguiente modo:
 - Al inicio de las siguientes entradas, cada equipo dispondrá un corredor en primera base y otro en segunda base, sin ningún eliminado.
 - Estos corredores serán los dos anteriores en el orden al bate del que le corresponde ir a batear al inicio de la entrada. Por ejemplo, si corresponde batear al séptimo bateador del orden, se colocará el quinto en el orden en segunda base y el sexto en primera.
- Con las excepciones descritas anteriormente, el partido se desarrollará bajo las normas y reglamentos vigentes.

El bateador

- El bateador debe mantener un pie en el cajón de bateo entre lanzamientos. Si no mantuviera un pie en el cajón de bateo, el árbitro declarará un strike en contra del bateador. A su juicio, el árbitro puede advertir al bateador si considera que es sin ánimo de dilatar el partido o producto de un descuido.
- El bateador solo puede salir de cajón de bateo con ambos pies en los siguientes casos:
 - a) Cuando se batea la pelota.
 - b) En un swing, siempre que sea el impulso del swing que lo saque del cajón de bateo.
 - c) Si es forzado a salir del cajón de bateador en un lanzamiento válido.
 - d) En un lanzamiento descontrolado.
 - e) En un intento de jugada en el home o por el receptor con un corredor que avanza o por cualquier jugador.

- f) Si el receptor está intentando realizar una jugada. Ejemplo: fly al receptor.
- g) Si se ha pedido tiempo, o si el árbitro de home abandona su posición para realizar otras tareas que no estén directamente relacionadas con las jugadas.
- h) Si el lanzador abandona el montículo.
- i) En un conteo de tres bolas, y el bateador piensa que el lanzamiento fue una bola.
- j) En un medio swing.
- k) En un intento de toque.

Penalización:

Una demora en el juego causada por el incumplimiento del bateador de mantener un pie en el cajón de bateo entre lanzamientos resultará en que la bola sea declarada muerta y un strike otorgado contra el bateador. El árbitro de home deberá anunciar y señalar "BOLA MUERTA", apuntar al cajón de bateo y decir "INFRACCIÓN DE CAJÓN DE BATEO", otorgar un strike al bateador y dar el nuevo conteo.

El lanzador

El lanzador deberá seguir las siguientes indicaciones con el fin de no retrasar la duración de los juegos:

- a) El tiempo de cambio de lanzador se establecerá en noventa (90) segundos.
- b) El tiempo de cambio de lanzador estará vigente solamente cuando se detenga el juego para realizar la sustitución. Ejemplo: después de una visita al lanzador en el montículo por parte del entrenador/mánager.
- c) Se activará cuando el lanzador que sale del bullpen pise la zona de seguridad.
- d) El lanzador puede completar y no puede exceder los ocho (8) lanzamientos de calentamiento dentro del tiempo.
- e) Se le indicará al receptor que no hay más lanzamientos con veinte (20) segundos restantes en el tiempo, incluso si el lanzador no ha realizado ningún lanzamiento.

Penalización:

La primera vez que la defensa infrinja el tiempo de cambio de lanzador, el mánager del equipo recibirá una advertencia del árbitro. Cualquier infracción posterior por el mismo equipo será penalizada con una bola otorgada al siguiente bateador de la entrada.

Entre innings

En los cambios entre entradas, se deberá respetar las siguientes reglas para cumplir el mismo fin:

- a) El tiempo entre entradas se fijará en noventa (90) segundos.

- b) El tiempo estará vigente durante todo el juego, incluidas las entradas extra. El tiempo permitido para los descansos entre entradas, puede modificarse si un partido se televisa en vivo. En tales casos, el Comisario Técnico informará a los equipos con antelación.
- c) El tiempo se activará una vez que se haya registrado el último out de la entrada.
- d) El receptor recibirá instrucciones por si quiere realizar un lanzamiento a segunda base, con treinta y cinco (35) segundos restantes en el reloj.
- e) Una vez sobrepasados los treinta y cinco (35) segundos, no se permitirá hacer ningún lanzamiento al receptor.

Penalización:

La primera vez que la defensa infrinja el tiempo entre innings, el mánager del equipo será advertido por el árbitro. Cualquier infracción posterior por el mismo equipo será penalizada con una bola otorgada al primer bateador de la entrada.

La primera vez que la ofensiva infrinja el reloj entre innings, el mánager del equipo será advertido por el árbitro. Cualquier infracción posterior por el mismo equipo será penalizada con un strike otorgado al lanzador.