

REGLAS EN CONFLICTO CON LA REGLA 4.06 (B)

4.06 (B)

Ningún fildeador podrá situarse en línea de visión del bateador, y con el deliberado propósito antideportivo, actuar para distraer al bateador.

Penalidad: El infractor será retirado del juego y abandonar el terreno de juego y si un Balk es cometido debe ser eliminado.

200. Balk

Es un acto ilegal del lanzador con un corredor o corredores en base que le da el derecho a todos los corredores de avanzar una base.

2.00 (b) Interferencia Ofensiva

Es un acto realizado por un fildeador, el cual estorba o impide al bateador que le pegue a la bola avanzada.

2.00 Trayectoria por el aire

Describe una bola bateada o lanzada o tirada la cual no ha tocado el terreno o cualquier objeto a no ser el fildeador.

8.05 Balk

Si hay un corredor o corredores en base es un Balk cuando: mientras está en contacto con la goma, realiza cualquier movimiento asociado con su lanzamiento y deja de realizar dicho lanzamiento.

7.04 (a) (d)

Cada corredor con excepción del bateador, puede sin riesgo de ser puesto out avanzar a una base cuando

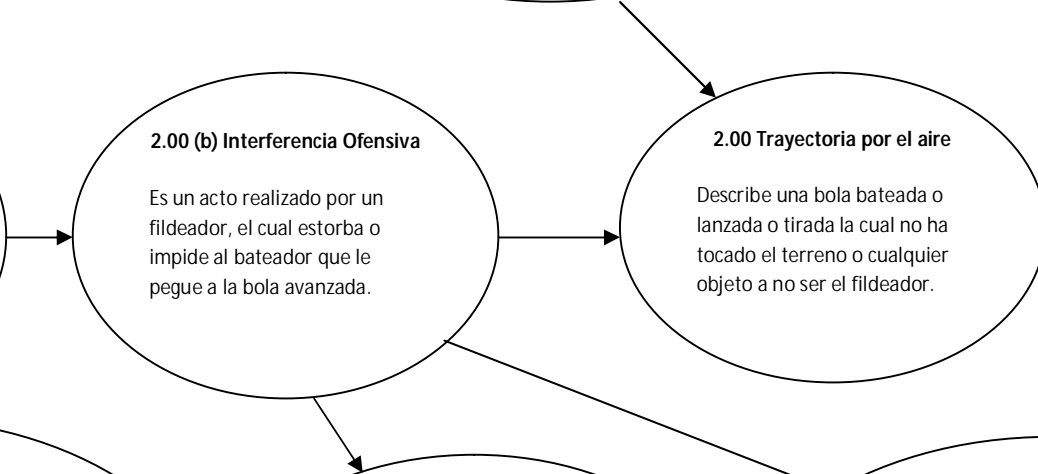
- a- Cuando haya Balk
- d-Mientras el corredor estaa intentando el robo de una base el bateador es interferido por el receptor o cualquier otro fildeador

7.06 Obstrucción

2.00 Es el acto de un fildeador que mientras no está en posesión de la bola y no está en el acto de fildeador la bola impide el progreso de cualquier corredor. **7.06 (a) (b)**

7.05 de la a-j

Cada corredor incluyendo al bateador corredor, puede sin riesgo de ser puesto out, avanzar.



6.08 (a al d)

El bateador se convierte en corredor y adquiere el derecho a la 1ra base sin riesgo de ser puesto out (en tal que avance y toque la 1ra base) a: cuando 4 bolas hayan sido declaradas por el árbitro, d: una bola de fair toca a un árbitro o a un corredor en territorio, fair antes de ser tocada por un fildeador.

7.07

Si con un corredor en 3ra base y tratando por medio de un SQUEEZE play o un robo, el receptor o cualquier otro fildeador se adelanta desde su posición o se adelanta al frente del Home, sin estar en posesión de la bola, o hace contacto con el bateador o su bate al lanzador le será cargado un Balk, al bateador le será concedida la 1ra base por interferencia y la bola es muerta.

MODIFICACIONES

Si el lanzador no ejecuta el lanzamiento, mantener el Balk. Si el lanzador no ejecuta el lanzamiento y el corredor de Si el lanza y el bateador conecta y todos los corredores avanzan por un Hit o cualquier otra forma no se pone out antes de avanzar por lo menos una base, dejar que la jugada prosiga, si no se cumple esto, dar el derecho al director del equipo afectado de elegir el resultado de la jugada como indican las reglas.

Si lanza y la bola golpea al infractor y es desviada, aplicar bola muerta, y Balk e interferencia.

Si lanza y la bola golpea al infractor pero a pesar de eso el bateador conecta, dejar la bola viva y en juego, si se cumple algunas de estas situaciones del inciso c antes explicado, aplicarlo según sea el caso.

Nota: en todos estos casos el infractor debe ser expulsado. El comisionado votará si debe aplicar alguna sanción adicional.