

Reglamento del cronómetro de lanzamiento LMBP 2024

Estos procedimientos están diseñados para mejorar el "ritmo" al que se juegan los partidos mediante el uso de cronómetros en el campo (el "Cronómetro de Lanzamiento" o "cronómetro"). Habrá al menos un cronómetro en los jardines y uno cronómetro detrás del plato entre los dugouts.

El cronómetro de lanzamiento realizará la cuenta regresiva de la siguiente manera (consulte el Apéndice 1 para ver una tabla que establece todos los tiempos del cronómetro de lanzamiento):

Circunstancia	Hora de inicio
Descanso de entrada/cambio de lanzamiento	2:00 minutos
Entre bateadores	30 Segundos
Entre lanzamientos	18 Segundos
Visitas coaches	30 Segundos

De acuerdo con este Reglamento, se requiere que el lanzador comience el movimiento natural asociado con la mecánica de lanzar (el "movimiento para lanzar") antes de que expire el Cronómetro de Lanzamiento. Sin embargo, la responsabilidad de garantizar que el lanzador pueda iniciar el movimiento para lanzar antes de que expire el cronómetro de lanzamiento no es responsabilidad exclusiva del lanzador: el receptor debe estar en la caja del receptor con al menos nueve (9) segundos restantes en el Temporizador; y el bateador debe tener ambos pies en la caja de bateo y estar alerta al lanzador (es decir, con los ojos puestos en el lanzador y en posición de asumir rápidamente una postura de bateo) para cuando el cronómetro de lanzamiento muestre ocho (8) segundos restantes. El incumplimiento por parte del lanzador, receptor o bateador de este Reglamento los someterá a **las sanciones establecidas a continuación en la Sección A.4.**

("Aplicación").

Al lanzador se le permitirá comenzar el movimiento para lanzar una vez que el bateador entre en la caja y esté alerta al lanzador.

No hay cronómetro para el primer lanzamiento del juego. El temporizador de lanzamiento comenzará entre el primero y el segundo lanzamiento del juego.

A. **OPERACIÓN DEL RELOJ DE LANZAMIENTO.** La LMBP será responsable de contratar y dotar de personal (*Oficial del Reloj*) para operar el cronómetro de lanzamiento para cada uno de sus juegos. De conformidad con la Sección C.1 (“Autoridad de los árbitros”) a continuación, los árbitros en el terreno seguirá siendo el único responsable de administrar el juego, incluida la administración de todos los descansos de entradas de acuerdo con prácticas anteriores.

1. ***Cronómetro entre lanzamientos 18 segundos***). Excepto por el primer lanzamiento de una aparición en el plato.

a. Inicio del cronómetro: posicionamiento del lanzador/receptor y bateador en el área de tierra que rodea el plato. Después de cada lanzamiento de una aparición en el plato en el que la pelota permanece viva y en juego, el cronómetro comenzará cuando el lanzador tenga posesión de la pelota, el receptor y el bateador estén en el círculo de tierra que rodea el plato y el juego esté listo para comenzar. (Por ejemplo, cualquier corredor ha regresado a su base previamente ocupada o abandonado el terreno de juego, si fue puesto out).

b. Parada del cronómetro: movimiento para lanzar. El cronómetro se detendrá (pantalla en blanco) cuando el lanzador comience el movimiento natural asociado con el lanzamiento de la pelota al bateador.

2. ***Cronómetro entre bateadores (30 segundos)***

a. Inicio del cronómetro: conclusión de la última jugada. A menos que la jugada anterior resulte en el tercer out de una entrada, se iniciará un cronómetro de 30 segundos al concluir la jugada anterior, como lo indica la señal final del árbitro de “SAFE” o “OUT”. O en caso de que la (OR) tenga una indicación clara de que la jugada ha concluido.

Nota: En el caso de que el bateador-corredor finalice un turno al bate en la segunda base y necesite entregar el equipo de protección a un coach de base o al batboy, el cronómetro debe comenzar cuando el bateador-corredor le entregue el equipo al coach o recoge bates.

Nota 2: En el caso de que el lanzador termine la jugada anterior en territorio foul (es decir, el lanzador está haciendo asistencia detrás de la tercera base), el cronómetro de 30 segundos comenzará cuando el lanzador regrese a territorio fair y la jugada

anterior haya concluido. En caso de que el lanzador termine la jugada anterior cubriendo la primera base, el cronómetro de 30 segundos comenzará cuando el lanzador regrese al cuadro interior y la jugada anterior haya concluido.

b. Parada del cronómetro: movimiento para lanzar. El cronómetro se detendrá (pantalla en blanco) cuando el lanzador comience el movimiento natural asociado con la entrega de la pelota al bateador.

3. Tiempo entre *inning*/Tiempo de cambio de Lanzador

a. Comienzo del reloj

- I. *Temporizador de descanso de entrada:* último out de una entrada. El OR iniciará el cronómetro para comenzar el descanso de la entrada inmediatamente después del tercer out. El tiempo de TV será respetado a plenitud y el reloj para iniciar o reiniciar el juego contará cuando el bateador este en el círculo de tierra.
- II. *Temporizador de cambio de lanzamiento:* el relevista cruza la zona de advertencia (warning track). En el caso de que un nuevo lanzador ingrese al juego como parte de un cambio de lanzador a mitad de entrada, el cronómetro de cambio de lanzador comenzará tan pronto como el lanzador de relevo cruce la zona de advertencia (o de otra manera), abandona el área del bullpen en el caso de un bullpen ubicado en el terreno de juego) para entrar al juego. En el caso de un jugador de posición que ingrese al juego como lanzador durante una entrada, el cronómetro comenzará con la primera notificación del cambio por parte del manager o coach.

Nota: El lanzador debe dejar de realizar lanzamientos de calentamiento e inmediatamente abandonar el bullpen cuando el árbitro lo indique. Si el lanzador no abandona el bullpen puntualmente cuando se le indica, el árbitro deberá indicar que comience el cronómetro.

Nota 2: En caso de que ocurra un cambio de lanzador durante un receso de entrada, el OR no reiniciará el cronómetro del receso de entrada.

b. Parada del cronómetro: movimiento para lanzar. El cronómetro se detendrá (pantalla en blanco) cuando el lanzador comience el movimiento natural asociado con la entrega de la pelota al bateador.

Nota: Si los árbitros inician una verificación de sustancias extrañas del lanzador que sube al montículo, el cronómetro debe pausarse y reanudarse una vez que se completa la verificación y el árbitro indica que el cronómetro se reanude.

Si por alguna falla técnica o humana, el reloj no es detenido, el árbitro deberá reiniciar el reloj al terminar de revisar al lanzador.

4. **Ejecución.** Las siguientes sanciones se aplicarán a las violaciones de las regulaciones del cronómetro de lanzamiento por parte de lanzadores, bateadores y receptores.

a. Lanzadores – Bola Automática. Se espera que los lanzadores comiencen el movimiento natural asociado con la entrega de la pelota al bateador tan pronto como el bateador ingresa a la caja y se pone alerta al lanzador. Si el lanzador no inicia la moción para realizar el lanzamiento o intentar un pickoff (u otro desenganche permitido bajo la Sección B.1 a continuación) antes de que expire el cronómetro de Lanzamiento, se considerará que el lanzador ha violado la regla y el árbitro concederá una bola sin que el lanzador tenga que realizar el lanzamiento. La bola está muerta y ningún corredor puede avanzar a menos que la bola otorgada por el árbitro sea la cuarta bola del bateador, en cuyo caso el bateador tiene derecho a avanzar a la primera base según la Regla 5.05 (b) (1).

Nota: Si después de que el lanzador se ha comprometido a realizar el lanzamiento y no lo hace, se llamará balk (sin corredores se llamará bola), a menos que el bateador haya provocado que el lanzador interrumpa su lanzamiento.

1- Si las condiciones del clima lo amerita, se le permite al lanzador limpiar sus zapatos y que a juicio de los árbitros sea necesario, los árbitros concederán el tiempo al lanzador, el reloj se detendrá y una vez que el lanzador se limpie se reiniciara el reloj a 18 segundos.

b. Bateadores – Strike automático. Los bateadores no deben demorarse en entrar a la caja de bateo para obtener una ventaja indebida. Si el bateador no ingresa a la caja y se pone alerta al lanzador con ocho (8) segundos restantes en el cronómetro de lanzamiento, la bola estará muerta inmediatamente. Se considerará que el bateador ha violado la regla y el árbitro concederá un strike sin que el lanzador tenga que realizar el lanzamiento. Ningún corredor podrá avanzar.

Nota: Si a juicio del árbitro las acciones de un bateador causan que el lanzador interrumpa su lanzamiento, se considerará que el bateador solicitó “tiempo” o salió de la caja según el significado de este Reglamento. Si el bateador solicita “tiempo” por segunda vez durante la misma aparición en el plato, se evaluará una violación del bateador y el árbitro llamará un strike.

Consulte la Sección B.6 ("Bateador que solicita 'tiempo'") a continuación. Además, Si el bateador sale de la caja faltando ocho (8) segundos o menos en el cronómetro sin que se le haya concedido “tiempo”, el árbitro también marcará un strike. En el caso de que el bateador solicite “tiempo” más de una vez durante la misma aparición en el plato, pero el bateador permanece en la caja, el árbitro puede negar la solicitud sin llamar strike.

Una vez finalizado el turno del bateador anterior, el nuevo bateador no puede solicitar tiempo desde el círculo de espera, si lo puede hacer desde el círculo de tierra que rodea el plato.

- c. Receptores – Bola automática.** Con un receso de entrada o un cronómetro de cambio de lanzamiento, el receptor debe estar en la caja del receptor después de que un lanzador complete sus lanzamientos de calentamiento con nueve (9) o más segundos restantes en el cronómetro de lanzamiento. Para un cronómetro entre bateadores o entre lanzamientos, el receptor también debe estar en la caja del receptor con nueve (9) o más segundos restantes en el cronómetro de lanzamiento. Si el receptor no está en la caja del receptor de acuerdo con esta Sección A.4.c, el equipo defensivo ha violado la regla y el árbitro concederá una bola sin que el lanzador tenga que realizar el lanzamiento. La bola está muerta y ningún corredor puede avanzar, a menos que la bola otorgada por el árbitro sea la cuarta bola del bateador, en cuyo caso el bateador tiene derecho a avanzar a la primera base según la Regla 5.05 (b) (1).
- d.** Si un receptor que durante su turno ofensivo terminó en el círculo de espera, bateando, corriendo o fue el último out no se aplicará la sanción de la A.4.c. si el catcher no está listo a menos a que discreción de los árbitros sea intencional, entonces si puede ser considerada una violación para la norma A.4.c

Nota: Si un receptor sale de la caja de bateo para dar señales defensivas con menos de nueve (9) segundos restantes en el cronómetro de lanzamiento, el receptor debe solicitar y recibir tiempo por parte del árbitro y el lanzador deberá ser cargado con un Desenganche de acuerdo con Apartado B.1.d siguiente.

- e. **Burla.** Si un árbitro juzga que un jugador, manager o coach del equipo defensivo está eludiendo intencionalmente este Reglamento, el árbitro concederá una bola. Si un árbitro juzga que un jugador, manager o coach del equipo ofensivo está eludiendo intencionalmente este Reglamento, el árbitro llamará un strike. Después de conceder dicha bola o strike, la bola está muerta y ningún corredor puede avanzar, a menos que la bola otorgada por el árbitro sea la cuarta bola del bateador, en cuyo caso el bateador tiene derecho a avanzar a la primera base según la Regla 5.05 (b). (1).

Los clubes también pueden ser considerados responsables y sujetos a medidas disciplinarias por parte de la Junta Directiva por la elusión del Reglamento del Cronómetro de Lanzamiento por parte de sus jugadores y personal de terreno.

B. CONSIDERACIONES SOBRE EL CRONÓMETRO DE LANZAMIENTO

1. **Desenganches (pickoff y pasos).** Si el lanzador intenta un pickoff en cualquier base, finta un pickoff o se sale de la goma de lanzar con corredores en la base, se le cargará con un “desenganche”. También se podrá contar un Desenganche al lanzador en llamadas de tiempo defensivas, si el receptor sale de la caja del receptor con menos de nueve (9) segundos restantes en el cronómetro, o si el lanzador solicita pelotas nuevas, bajo las circunstancias y condiciones descritas abajo. Si un lanzador se sale de la goma mientras las bases están limpias, no se le cobrará un Desenganche; pero, a menos que el árbitro conceda “tiempo”, un desenganche sin corredores en base no reiniciará el cronómetro de lanzamiento.
 - a. **Efecto sobre el reloj.** Si el lanzador desengancha con al menos un corredor en base, el cronómetro de lanzamiento se detendrá (pantalla en blanco). Después de un Desenganche en la que la bola permanece viva y el bateador permanece al bate, el Cronómetro de Lanzamiento se reiniciará a 18 segundos cuando el lanzador tenga posesión de la pelota, y el receptor y el bateador están en el círculo de tierra que rodea el plato. Después de una finta de pickoff o de un paso sin intento posterior contra un corredor, el cronómetro de lanzamiento 18 segundos se reiniciará inmediatamente.
 - b. **Se permiten dos desenganches sin penalización.** Para garantizar que los lanzadores no eludan las regulaciones del cronómetro de lanzamiento al bajarse de la goma, los lanzadores deberán limitarse a

un total de dos desenganches por aparición en el plato mientras haya al menos un corredor en la base. Para evitar dudas, el conteo de desenganches no se restablecerá durante una aparición en el plato por ningún motivo.

c. **Impacto de un tercero o más desenganches durante una aparición en el plato.** Un lanzador podrá registrar tres o más Desenganches en una misma aparición en el plato con corredores en base, pero el equipo defensivo podrá ser penalizado de la siguiente manera dependiendo del resultado de la jugada.

I. *Todos los corredores en la base regresan de forma segura a la base original.* Si un lanzador registra un tercer o más Desenganche y todos los corredores regresan de manera segura (o continúan ocupando) sus bases originalmente ocupadas, se le llamara al lanzador un balk.

II. *El equipo defensivo registra un out después del desenganche.* Si un lanzador registra un tercer o más Desenganche y el equipo defensivo realiza al menos un out de un corredor en base, no se le cargará un balk al lanzador.

III. *Al menos un corredor avanza una base después de un desenganche.*

Si un lanzador registra un tercer o más Desenganche, y al menos un corredor avanza una base (incluso si otro corredor no lo hace), el
Al lanzador no se le cargará un balk.

d. **Solicitudes de tiempo de la defensa.** Si el equipo defensivo (es decir, el lanzador, el receptor u otro jugador defensivo) solicita y el árbitro le concede tiempo, se le impondrá un desenganche al lanzador. Sin perjuicio de lo anterior, no se evaluará un Desenganche para una visita al montículo iniciada por el equipo defensivo dentro del significado de la Regla 5.10 (m). Consulte también la Sección B.2 (“Visitas a los montículos”) a continuación. Además, no se evaluará un Desenganche si la solicitud de tiempo es motivada por una lesión, falla del sistema de reloj, porque un objeto extraño ha ingresado al campo de juego (por ejemplo, un tiro errado desde un bullpen, un objeto desde las gradas, etc.), O si el lanzador desengancha para apelar según la Regla 5.09(c) (“Jugadas de Apelación”).

e. **Señales defensivas.** El receptor que sale de la caja del receptor para dar señales defensivas no se contará como un desenganche por parte del lanzador, siempre que el receptor abandone la caja del receptor antes de que se requiera que el bateador esté en la caja del bateador y atento al lanzador (es decir, con al menos nueve (9) segundos restantes en el cronómetro). Bajo estas circunstancias, el OR

determinará si y, de ser así, cómo restablecer el reloj, de la siguiente manera:

- i. Si el receptor sale de la caja del receptor para dar señales defensivas durante el cronómetro de 30 segundos entre bateadores o el cronómetro de 18 segundos entre lanzamientos, el cronómetro se detendrá (pantalla en blanco) y se reiniciará a 18 segundos, cuando el receptor comienza a regresar a su posición y el lanzador está en posesión de la pelota. Sin perjuicio de lo anterior, el OR no debe reiniciar el cronómetro si hay más 18 segundos en el cronómetro cuando el receptor comienza a regresar a su posición y el lanzador está en posesión de la pelota.
 - ii. Si el receptor sale de la caja del receptor para dar señales defensivas durante un cambio de lanzador, pero después del último lanzamiento de calentamiento con corredores en base únicamente, el cronómetro se detendrá (pantalla en blanco) y se reiniciará a 18 segundos, cuando el receptor comienza a regresar a su posición y el lanzador está en posesión de la pelota. Sin perjuicio de lo anterior, el OR no debe reiniciar el cronómetro si hay más de 18 segundos en el cronómetro cuando el receptor comienza a regresar a su posición y el lanzador está en posesión de la pelota.
- f. **Solicitudes de nuevas pelotas.** La solicitud de un lanzador de una nueva pelota debe llegar con nueve (9) segundos o más restantes en el cronómetro de lanzamiento, y dicha solicitud no se contará como un desenganche. Sin embargo, las solicitudes de una nueva pelota de béisbol con menos de nueve (9) segundos restantes en el cronómetro de lanzamiento se contarán como un desenganche.

Nota: Si el lanzador solicita apropiadamente una nueva pelota o el árbitro solicita pelotas adicionales desde el dugout, el reloj debe reiniciarse si el árbitro completa esta actividad con menos de 20 segundos.

En estos casos, el reloj debe reiniciarse a 18 segundos cuando el lanzador esté en posesión de la pelota en la tierra del montículo del lanzador, y el receptor y el bateador están en el círculo de tierra que rodea el plato.

2. Visitas a los montículos

- a. **Reloj de visitas al montículo de 30 segundos.** El cronómetro se configurará en 30 segundos y comenzará la cuenta regresiva cuando el

manager o coach haya salido del dugout, o cuando un jugador defensivo abandone su posición para conferenciar con el lanzador (incluido un lanzador que sale del montículo para conferenciar con otro jugador) y el árbitro ha concedido tiempo para una visita al montículo. Ver Regla 5.10 (m) (2). El árbitro del plato procederá al montículo cuando el cronómetro llegue a nueve (9) segundos. A menos que el manager o coach indique un cambio de lanzador, el manager o coach debe abandonar el montículo cuando (o antes) se acabe el cronómetro. Si el manager o coach no ha abandonado el montículo o no ha indicado un cambio de lanzamiento antes de que expire el cronómetro, el árbitro del plato interrumpirá la visita al montículo y ordenará al manager o coach que regrese al dugout o señale para un lanzamiento cambiar.

Nota: Si un manager o coach se une a una visita al montículo que ya está en progreso, el cronómetro se reiniciará si quedan al menos 18 segundos en el cronómetro cuando el manager o coach haya salido del dugout.

- b. **Sin cambio de lanzador.** En el caso de que no haya cambio de lanzador después de una visita al montículo, el cronómetro se detendrá (pantalla en blanco) cuando el manager o coach abandone el montículo del lanzador concluyendo la visita. Véase la Regla 5.10 (l). El cronómetro de 18 comenzará cuando el lanzador esté en posesión de la pelota en el montículo del lanzador, el receptor y El bateador está en el círculo de tierra que rodea el plato y el juego está listo para reanudarse.
- c. **Cambio de lanzador.** En caso de que un manager o coach indique un cambio de lanzador durante la visita al montículo, el cronómetro se detendrá, comenzará el cronómetro de cambio de lanzador (ver Sección A.3 arriba) y el manager o coach podrá permanecer en el montículo durante todo el tiempo del descanso.
- d. **Conferencias durante el receso de entrada/cambio de lanzador.**
El receptor puede conferenciar con el lanzador en el montículo del lanzador durante el receso de cambio de lanzador sin penalización, siempre que el receptor regrese a la caja del receptor con al menos nueve (9) segundos restantes en el cronómetro. Si el receptor necesita tiempo adicional para conferenciar con el lanzador durante el receso del cambio de lanzador, el receptor puede solicitar tiempo con el propósito de visitar al

lanzador (o prolongar una visita que ya está en curso). Si el receptor solicita tiempo para este propósito, el equipo defensivo no violará el cronómetro de descanso de entrada/cambio de lanzamiento, pero se le cargará una visita al montículo.

- e. **Lesión o problema médico.** El cronómetro de visitas al montículo no funcionará cuando un médico o trainer acompañe al manager o coach para evaluar un problema médico de buena fe.
- f. **Discreción del árbitro.** El árbitro del plato tendrá discreción para conceder un breve período de tiempo adicional a un manager o coach cuyo viaje al montículo fue retrasado por una dolencia física genuina u otra circunstancia especial (por ejemplo, dolor crónico de rodilla, condición respiratoria, jugador que requiere un traductor). Además, el cronómetro no funcionará cuando un médico o coach acompañe al manager o coach para evaluar un problema médico de buena fe.

3. Bola muerta. Después de que el árbitro diga “tiempo” o si la pelota queda muerta, el cronómetro se detendrá (pantalla en blanco) y se reiniciará a 18 segundos. Cuando el lanzador está en posesión de la pelota en el montículo del lanzador, el receptor y el bateador están en el círculo de tierra que rodea el plato, todos los defensores han regresado a sus posiciones, los corredores han regresado a sus bases originales y el juego está listo para reanudarse.

4. Lanzamientos de calentamiento.

- a. **Lanzamientos de calentamiento permitidos.** El lanzador puede realizar tantos o tan pocos lanzamientos de calentamiento como desee antes de la conclusión del receso de la entrada o de completar un cambio de lanzador, pero comenzará la moción para realizar el lanzamiento de calentamiento final con al menos 30 segundos restantes en el reloj de descanso de entrada/cambio de lanzador. Si el último lanzamiento de calentamiento no se realiza antes de que el cronómetro llegue a los 40 segundos, el árbitro deberá señalar el último lanzamiento de calentamiento. A los lanzadores no se les garantizan ocho lanzamientos de calentamiento. Si el reloj llega a 29 segundos (entonces una violación) se le cargará una bola al bateador.
- b. **Penalización por incumplimiento:** El árbitro impedirá que el lanzador realice lanzamientos de calentamiento cuando queden 30 segundos en el cronómetro, a menos que el árbitro determine qué circunstancias especiales justifican lanzamientos de calentamiento adicionales. Si un lanzador ignora la directriz del árbitro e intenta lanzamientos adicionales de

calentamiento con menos de 30 segundos restantes en el cronómetro de descanso de entrada/cambio de lanzador, el lanzador ha violado estas Regulaciones y el árbitro deberá cantar una bola.

5. El bateador solicita "tiempo"

- a. **Una solicitud por aparición en el plato.** Durante cada aparición en el plato, a un bateador se le permitirá solicitar y se le concederá "tiempo" sólo una vez, y dichas solicitudes deben hacerse oralmente. Si el árbitro concede "tiempo", al bateador no se le permitirán más solicitudes durante esa aparición en el plato.

- b. **Cuando se llama "Tiempo". Cuando se pide "tiempo",** el cronómetro se detendrá (pantalla en blanco) y se reiniciará a los 18 segundos cuando el lanzador esté en posesión de la pelota y el bateador regresa a la caja de bateo. Sin perjuicio de lo anterior, el árbitro puede indicar que comience el cronómetro si, a su exclusivo criterio, el bateador retrasa su regreso a la caja de bateo.

- c. **Sanciones por incumplimiento.** Si el bateador solicita "tiempo" por segunda vez durante la misma aparición en el plato, entonces una violación del bateador y el árbitro llamara un strike. En el caso de que el bateador solicite "tiempo" más de una vez durante la misma aparición en el plato, pero el bateador permanece en la caja, el árbitro puede negar la solicitud sin llamar strike. Consulte la Sección A.4.b anterior.

6. Entretenimiento en el campo / Anuncios / Música de acompañamiento del bateador

- a. **Regla de los 20 segundos entre descansos de entradas y cambios de lanzador.** Todo el entretenimiento en el terreno y los anuncios públicos, incluido el anuncio del próximo bateador y la reproducción de música sin cita previa, deben completarse cuando resten 20 segundos en el cronómetro. Todo el personal de entretenimiento en el terreno debe estar completamente fuera del terreno y todas las puertas de entrada al terreno deben estar cerradas y aseguradas en ese momento. Antes de que comience cada temporada, cada Club debe asegurarse de haber cronometrado cuidadosamente todos los anuncios, música y piezas de entretenimiento entre entradas, incluidas las carreras o concursos en el campo, de modo que terminen con no menos de 20 segundos restantes en el cronómetro.

- b. **Música para caminar con el bateador.** La música de avance del bateador debe comenzar cuando restan 30 segundos y terminar cuando el bateador ingresa a la caja o cuando quedan 12 segundos en el cronómetro, lo que suceda antes.
 - c. **Música de rally.** Nada de lo contenido en este Reglamento pretende interferir con la capacidad del Club de reproducir música de rally u otros efectos de sonido que normalmente se reproducen durante el transcurso de un juego. Sin embargo, el audio entre lanzamientos debe limitarse para que no se anime al bateador a abandonar la caja de bateo.
 - d. **Descansos de entrada extendidos.** Para los descansos de entrada durante los cuales se reproduce cualquier canción patriótica (similar al Himno Nacional) o para cualquier otro evento de entrada extendida previamente aprobado por la junta directiva en el que se detenga toda acción en el estadio, el cronómetro comenzará en la conclusión de la canción, actividad o evento. Los eventos de entradas extendidas deben ser aprobados por la Junta Directiva. En caso que estos actos y pautas no sean anunciadas el equipo infractor podría estar sujeto a penalidad.
 - e. **Aplicación.** Los clubes son responsables de garantizar que el entretenimiento en el terreno y los anuncios públicos, incluido el anuncio del próximo bateador y la reproducción de música sin cita previa, cumplan con estas Regulaciones y no interfieran de otra manera con el cumplimiento de los jugadores con los requisitos del Cronómetro de lanzamiento. Los Umpires supervisarán de cerca el entretenimiento en el terreno, los clips musicales y los anuncios públicos de cada Club. Los clubes que no cumplan con los requisitos establecidos en esta Sección 7 estarán sujetos a medidas disciplinarias.
- 7. Deberes del árbitro.** Si el árbitro intercambia pelotas o realiza otras tareas administrativas (por ejemplo, limpiar el plato de home), el reloj debe reiniciarse si el árbitro completa sus tareas con menos de 18 segundos restantes en el cronómetro. En estos casos, el reloj debe reiniciarse a 18 segundos cuando el lanzador esté en posesión de la pelota en el montículo del lanzador, el receptor y el bateador están en el círculo de tierra que rodea el plato y el juego está listo para reanudarse.
- 8. Retrasos en el juego.** Si hay un retraso en las actividades normales (por ejemplo, lesión u otra emergencia médica, problemas con el equipo, falla del sistema, problemas con el campo de juego o el personal de mantenimiento, el bateador es derribado o empujado hacia atrás por un lanzamiento, los

corredores retirados abandonan el terreno, la bola de foul permanece en el campo y debe ser recuperada, actividades del árbitro, el manager entra al campo para hablar con el árbitro, etc.), el OR puede retrasar el inicio del cronómetro hasta que el juego esté listo para reanudarse, siempre sujeto a la decisión del árbitro bajo la Sección C.1 de este Reglamento. Si, a exclusivo criterio del árbitro, el cronómetro comenzó antes de que el juego estuviera listo para reanudarse, el árbitro puede suspenderlo y reiniciar el cronómetro. En estas circunstancias, el árbitro debe indicar que el cronómetro se reinicie a 18 segundos cuando el lanzador esté en posesión de la pelota en el montículo del lanzador, el receptor y el bateador están en el círculo de tierra que rodea el plato y el juego está listo para reanudarse.

- 9. Reloj en el replay:** Luego de la revisión de una jugada con el sistema de repeticiones, el reloj de los 18 segundos se reiniciara una vez que el Árbitro del plato observe que todos están listos para continuar el juego.

C. CUESTIONES OPERATIVAS

- 1. Autoridad de Árbitros.** Excepto que se modifique explícitamente en este documento, nada de lo contenido en estas Regulaciones de Ritmo de Juego tiene como objetivo modificar o restringir de otro modo los deberes o la autoridad de los árbitros para gestionar la conducción del juego de acuerdo con las Reglas Oficiales de Béisbol. En este sentido, el árbitro es responsable de tomar todas las decisiones en el terreno y tiene autoridad para pronunciarse sobre cualquier punto no cubierto específicamente en este Reglamento. A su entera discreción, el árbitro puede ordenar al OR que inicie, detenga o reinicie el cronómetro o de otro modo anule o corrija las decisiones o errores del OR con respecto a cuándo iniciar, detener o restablecer el cronómetro. Por ejemplo, el árbitro puede determinar, a su entera discreción, que se aplica una circunstancia especial (por ejemplo, el receptor que terminó la entrada anterior en base puede no haber tenido tiempo suficiente para ponerse su equipo a fin de cumplir con este Reglamento para comenzar la siguiente entrada, un jugador puede requerir tiempo adicional debido a una lesión o problema médico, etc.). Si, a su entera discreción, el árbitro determina que el OR puso en marcha el cronómetro antes de que el juego estuviera listo para comenzar o reanudarse bajo esta u otras condiciones apropiadas, el árbitro puede suspender y reiniciar el cronómetro. En tales circunstancias, el árbitro debe indicar que el cronómetro se reinicie a 18 segundos cuando el juego esté listo para reanudarse.

El árbitro también puede determinar si aplica o no las sanciones establecidas en la Sección A.4.a-c anterior si determina que el OR no operó adecuadamente el cronómetro dadas las circunstancias.

La decisión de los árbitros respecto al funcionamiento del Reglamento del Cronómetro de Lanzamiento será definitiva y vinculante para ambos Clubes. Cualquier jugador, coach o manager será expulsado si discute o cuestiona de otra manera las decisiones de los árbitros bajo este Reglamento.

2. **Falla Mecánica.** Si el cronómetro de los jardines o ambos cronómetros del plato fallan, todos los cronómetros deben apagarse y no se aplicarán las sanciones descritas en este documento; siempre que, sin embargo: (a) si un cronómetro de campo y uno de los cronómetros del plato estén funcionando, los cronómetros de lanzamiento continuarán funcionando de acuerdo con este Reglamento y se impondrán sanciones; y (b) si los cronómetros se reparan antes del final del juego, el uso del cronómetro continuará al comienzo de la siguiente entrada completa.
3. **Bateadores emergentes.** Los locutores públicos no pueden anunciar un bateador emergente hasta que se les indique, pero los árbitros han recibido instrucciones de estar atentos a los primeros bateadores emergentes en el círculo de espera, para poder anunciar a dichos bateadores a tiempo. Siempre que sea posible, los bateadores emergentes deben calentar antes de ir al círculo de espera. Si es posible, el bateador emergente debe estar en el círculo de espera mientras el bateador anterior está al bate.
4. **Receptor de calentamiento.** Cada Club debe tener un receptor de respaldo disponible entre medias entradas para calentar al lanzador si el receptor del juego no ha terminado de ponerse el equipo de protección cuando el lanzador está listo para comenzar a realizar lanzamientos de calentamiento.
5. **Bates de repuesto.** Los bat boys deben tener un segundo bate disponible en caso de que un bateador rompa un bate o el bate caiga en las gradas durante el juego. El bate debe estar listo para su uso en el juego.

Si un bateador se le parte el bate en la acción de batear y necesita cambiar el bate, ese tiempo no se le contará para efecto de su turno al bate, sin embargo si el necesita colocarle brea, resina u otro material para mejorar su agarre, o que intencionalmente quiebre el bate, ese tiempo si se contará para efectos de su turno al bate.

6. **Distribución de Trámites.** Cada Club deberá distribuir una copia de este Reglamento a los operadores de pizarra y locutores de megafonía.

7. **Regla de la caja del bateador.** No se aplicará ninguna regla de juego que sea inconsistente con estas regulaciones del cronómetro de lanzamiento, incluida, por ejemplo, la regla 5.04 (b) (4) (“la regla de la caja del bateador”).

D.- Cualquier acción que no esté cubierta en este reglamento del reloj, quedara enteramente a juicio de los árbitros, determinar si cualquier jugador, necesita de un tiempo razonable para realizar cualquier acción quedara a discreción de los árbitros si tal acción es accidental o de buena fe.

E.- Cualquier decisión de los Árbitros será inapelable, si un jugador, coach o manager protesta una de estas decisiones, dará motivo a una expulsión inmediata de tal persona.

RESUMEN DE TIEMPOS

<u>Tiempo restante</u>	<u>Acción requerida</u>
2: segundos	Temporizador de cambio de lanzador/descanso de entrada
30 segundos	Temporizador para visitas Temporizador entre bateadores La música para el bateador comenzará Entre entrada/cambio de lanzador: se realizará el último lanzamiento de calentamiento.
18 segundos	Todos los anuncios de megafonía del estadio finalizarán Anunciador anunciará el bateador El entretenimiento dentro del campo debe ser completo y fuera del campo. La música del bateador se detendrá
9 segundos	El receptor debe estar en la caja del receptor.
8 segundos	El bateador debe estar en la caja alerta al lanzador.
0 SECONDS	Tiempo límite para que el lanzador inicie el movimiento natural asociado con la entrega de la pelota al bateador.

