

BOLETIN #7
PAUTAS PARA LA CUENTA DEL RELOJ DE VEINTE (20) SEGUNDOS

La cuenta del reloj de veinte (20) segundos comenzara:

- a) cuando el arbitro declare "Play Ball";
- b) cuando un nuevo bateador esta en las proximidades del cajón del bateador y el lanzador tiene posesión de la bola en el circulo de lanzamiento y el receptor y el árbitro están en posición, el arbitro deberá señalar con un movimiento de hachazo para comenzar el reloj;
- c) cuando después de un lanzamiento, el receptor esta en posición para regresar la bola al lanzador;
- d) cuando el arbitro indica "Play Ball", después que el bateador abandone el cajón del bateador, como resultado de una de las excepciones enumeradas abajo. El arbitro deberá indicar "Play Ball" una vez que toda jugada haya cesado, y el bateador esta en/o cerca del cajón del bateador, y el lanzador tiene posesión de la bola en el circulo de lanzamiento, o el receptor esta en posición de regresar la bola al lanzador, el arbitro deberá señalar con un movimiento de hachazo para comenzar el reloj; esto incluye una bola de foul, una bola muerta declarada, o tiempo declarado, incluso si el bateador no sale del cajón del bateador;
- e) en una pasbol, una vez que toda jugada haya cesado, el bateador esta en/o cerca del cajón del bateador, y el lanzador tiene posesión de la bola en el circulo de lanzamiento o el receptor esta en posesión de regresar la bola al lanzador, el arbitro deberá señalar con un movimiento de hachazo para comenzar el reloj;
- f) cuando no hay mas oportunidad para una jugada o intento de jugada por el receptor, y todos los corredores regresaron a sus bases, y el bateador esta en/o cerca del cajón del bateador, el lanzador tiene posesión de la bola en el circulo de lanzamiento o el receptor esta en posición de regresar la bola al lanzador, el arbitro deberá señalar con un movimiento de hachazo para comenzar el reloj;
- g) en un swing chequeado, una vez que toda jugada haya cesado, el bateador esta en/o cerca del cajón del bateador, el lanzador tiene posesión de la bola en el circulo de lanzamiento, o el receptor esta en posición de regresar la bola al lanzador, el arbitro deberá señalar con un movimiento de hachazo para comenzar el reloj;

El lanzador tiene veinte (20) segundos para comenzar su "wind up", después que el reloj de veinte (20) segundos comience. Si el reloj de veinte (20) segundo expira antes que el lanzador comience el wind-up de su lanzamiento, la bola deberá ser declarada muerta y el bateador será premiado con una bola. La cuenta comienza cuando el lanzador hace cualquier movimiento que sea parte del wind-up. El arbitro responsable por la administración de la infracción del reloj por el lanzador, normalmente el arbitro de 2^a. Base, deberá declarar y señalar "bola muerta", señalando al lanzador con una mano abierta y diciendo "infracción de reloj". El arbitro de home premiara al bateador con una bola y dará la cuenta nueva.

Una vez que la cuenta del reloj de veinte (20) segundos ha comenzado, el bateador tiene diez (10) segundos para entrar al cajón y debe mantener un pie en el cajón entre lanzamientos. La falla de mantener un pie en el cajón, deberá resultar en que un strike sea declarado en el bateador. El bateador puede pisar afuera del cajón del bateador con ambos pies solamente en las siguientes circunstancias:

- a) cuando la bola es bateada;
- b) en un swing proveyendo que este en el ímpetu del swing, lo saca fuera del cajón;
- c) si es forzado fuera del cajón del bateador para evitar un lanzamiento;
- d) en un lanzamiento descontrolado;
- e) en un intento de jugada a home, o por el receptor en un corredor que esta avanzando, o por cualquier jugador;
- f) si ha sido declarado tiempo, o el arbitro de home deja su posición para ejecutar otros deberes, que no están directamente conectados con la declaración de jugadas;
- g) si el lanzador deja el circulo del lanzamiento;
- h) en una cuenta de 3 bolas, que el bateador piensa que el lanzamiento fue una bola.

Una demora del juego causada por la falla del bateador en mantener un pie en el cajón del bateador entre lanzamientos, resultara en que la bola sea declarada muerta y un strike otorgado en contra del bateador. El arbitro de Home deberá declarar y señalar "bola muerta", señalando el cajón del bateador y diciendo "infracción de la caja del bateador" y otorgar un strike al bateador y dar la cuenta nueva.

Si es declarado tiempo durante el periodo de tiempo de veinte (20) segundos, el reloj comenzara de nuevo en el punto en donde este fue detenido, después de que el arbitro se asegure que el bateador y el lanzador estén listos. El árbitro indicará "play ball" y el reloj se reiniciará.

No se concederá tiempo en los últimos cinco (5) segundos después que la cuenta del reloj de (20) segundos haya sido agotada. Si se concede inadvertidamente tiempo, el reloj se reanudara nuevamente en veinte (20) segundos.

La falla por el arbitro en declarar una infracción de reloj o una infracción de cajón del bateador, NO esta sujeta a apelación o protesta.