



CONDICIONES TÉCNICAS – TEMPORADA 2025-2026



PROCEDIMIENTO PARA REVISIÓN DE LLAMADAS DE UMPIRES

1.- El manager, al iniciar el juego, tendrá hasta DOS (2) oportunidades para solicitar la revisión de una jugada y las mismas se mantienen si la ganan durante los primeros NUEVE (9) innings.

2.- El manager deberá solicitar al umpire que revise la jugada.

3.- En caso que sea el jefe de grupo quien esté involucrado en la llamada serán el N° 2 y N° 3 del grupo los que revisarán con el umpire suplente (a menos que haya jugadas múltiples), quien previamente antes de la llegada del grupo debe tener comunicación con la producción del canal responsable de la transmisión.

4.- Si a juicio del jefe de grupo amerita revisiones siguientes se realizarán tales revisiones. (El jefe de grupo tendrá la decisión final de revisarla o no).

El manager tendrá una (1) solicitud adicional en Extra inning (incluyendo final del juego) por cada 3 innings extras si a juicio del jefe de grupo amerita tal revisión. (El jefe de grupo tendrá la decisión final de revisarla o no). El manager mantendrá su oportunidad si acierta el desafío. (no se acumulan).

5.- La oportunidad para solicitar las revisiones son:

a- Antes de que el lanzador y el bateador estén listos para una siguiente acción.

Nota: Si hay una penalización del reloj al bateador por no estar listo, no se puede solicitar la revisión.

b- Revisión defensiva con cambios de lanzador antes que se ejecute la señal al bullpen.

c- Revisión ofensiva con cambios de lanzador antes de que el lanzador entre al terreno de juego.

d- Al finalizar el inning, el árbitro concederá al manager aproximadamente 30 segundos para solicitar la revisión.

e- Al finalizar el juego deberá ser de inmediato.

6.- Una vez tomada la decisión será inapelable y no podrá argumentar acerca de la jugada en revisión (lo cual será motivo de expulsión o descalificación).

7.- El árbitro podrá conceder al pitcher sus lanzamientos de calentamiento mientras los umpires están en la revisión en caso de que el lanzador así lo solicite.

8.- En jugadas múltiples (que involucren defensiva u ofensiva) serán revisadas en su totalidad **Y SE LE INFORMARÁ A AMBOS MANAGERS**. Quedará a decisión de los involucrados solicitar una segunda jugada **EN EL MISMO MOMENTO EN QUE SE LES INFORMA QUE HABRÁ REVISIÓN DE LA JUGADA COMPLETA**, para obtener respuestas de ambos **UNA VEZ LOS UMPIRES REGRESEN** de observar la repetición.

Ejemplos de jugadas múltiples o de revisión completa

8.1.-Corredor en primera y segunda base, 0 outs, rolling al cuadro que permite que la defensa pueda realizar un doble play, el árbitro de segunda canta out en dicha base y el árbitro de primera base canta safe en jugada cerrada con el bateador corredor. Se podrá dar los siguientes escenarios

Procedimiento:

Luego de conceder la solicitud del manager a la defensiva se les informará a ambos managers que la jugada será revisada completa:

- *-El manager de la defensiva solicita el replay de la jugada en primera solamente, si el manager a la defensiva no solicita el replay de deslizamiento ilegal en el momento que se le informa que se revisará la jugada completa, **NO** se concederá la revisión del deslizamiento ilegal.

- * Una vez regresen los umpires se dará la sentencia de la jugada en primera solamente.

- * El manager de la defensiva solicita el replay de deslizamiento ilegal y la jugada en primera.

- *Si el deslizamiento es ilegal, se aplicará lo dispuesto en las Reglas Oficiales 6.01 (j) (Antigua 7.14)

- * Si el deslizamiento es legal, ahora se determinará el cambio o no de sentencia en la primera base.

8.2.-Corredor en primera y segunda base, 0 outs, rolling al cuadro que permite que la defensa pueda realizar un doble play, el árbitro de segunda canta out en dicha base y el árbitro de primera base canta out en jugada cerrada con el bateador corredor.

Procedimiento:

Luego de conceder la solicitud del manager a la ofensiva se les informará a ambos managers que la jugada será revisada completa:

* -El manager de la defensiva no apela en el momento que se le informa que se revisará la jugada completa acerca el deslizamiento ilegal en segunda; el árbitro sentenciará acerca de la jugada en primera solamente.

*- El manager de la defensiva apela en el momento que se le informa que se revisará la jugada completa acerca el deslizamiento ilegal en segunda, la sentencia del árbitro se basará acerca de la jugada completa.

9.- JUGADAS QUE PUEDEN SER REVISADAS:

9.1.- Foul-Fair en las rayas detrás del umpire de primera y tercera o si la bola choca con el poste de foul.

9.2.- Bola Home Run o no (Rebota en gradas y regresa o rebota en terreno y sale del terreno).

9.3.- Determinar si la bola está en territorio vivo o muerto (incluye reglas de terreno).

9.4.- Interferencia del fanático.

9.5.- Jugadas de atrapada o no atrapada en el outfield deberán ser detrás del jugador del cuadro interior más cercano a la bola.

9.6.- Pase de corredores.

9.7.- Jugadas de tiempo.

9.8.- Falla al tocar una base.

9.9.- Falla al retocar una base.

9.10.- Corredores saliendo adelantado. (Debe hacerse la Apelación del pisa y corre)

9.11.- Bateadores golpeados (Si existe un medio swing en la jugada debe realizarse primero la consulta del medio swing - ***el medio swing es inapelable***).

9.12.- Aplicación de la Regla 6.01 choques en el plato.

9.13.- Confirmar conteos, número de outs y score.

9.14.- Determinar sustituciones impropias.

9.15.- Chequeo de la aplicación de las reglas.

9.16.-Regla del deslizamiento en segunda base 6.01 (j) (antigua 7.14).

9.17.-Colocación de los corredores.

9.18.-Jugadas de toque (TAG).

9.19.- Shift defensivo, teniendo en cuenta que la penalidad puede variar dependiendo de quién fue el primer fildeador en tocar la bola.

9.20.- Interferencia defensiva, siempre y cuando no esté involucrada un squiz play o un robo del plato

9.21 Bloqueo de las bases (solo después de la llamada safe o out)

10. JUGADAS QUE NO PUEDEN SER REVISADAS:

10.1.- Los rolling que estén de frente al umpire (ejemplo rolling o líneas por encima de la base o bola bateada que golpea el zapato o cualquier parte del bateador).

10.2.- Interferencias ofensivas y obstrucción.

10.3.- Chequeo de swing.

10.4.- Balk, lanzamiento ilegal, etc.

10.5.- Regla de Infield fly.

10.6.- Bolas y Strikes.

10.7.- Bateador intentando avanzar a segunda base luego de Rolling al cuadro.

10.8.- Atrapada – No atrapada en el Infield.

10.9.- Foul Tip.

10.10.- Foul Fair

10.11.- Bateador dentro o fuera de la caja del bateador.

10.12.- Interferencia del bateador.

10.13.- Bola bateada pegándole a un corredor.

10.14.- Bate pegándole a la bola múltiples veces.

10.15.- Corredor fuera de su carril del corredor.

19.16.- Violaciones en el carril de los 45 pies.

10.17.-Backswing

10.18.-Corredor lo empujan fuera de la Base.

10.19.- Bola bateada, tirada o lanzada que es tocada por un equipo suelto

11: ALGUNOS ASPECTOS IMPORTANTES

11.1.- El torneo de la LVBP se jugará sobre la base de las Reglas de Béisbol (MLB) a excepción del siguiente aspecto: -Los fildeadores para realizar una atrapada legal no podrán montarse encima de la lona, pero si apoyarse. (Reglas Universales de Terreno).

11.2.- Se aplicarán la regulación de MLB sobre los bates. Sin embargo, estará permitido el uso de bates no autorizados por ocasiones especiales y cuando la Junta Directiva de la LVBP lo autorice.

12.- REVISION DE LOS LANZADORES

12.1.- La revisión de los lanzadores por parte de los Árbitros, sobre el uso de sustancias ilegales.

12.2.- Al Lanzador Abridor se le requiere revisarlos una vez durante los 3 primeros innings, si el continúa lanzando se podría revisar una siguiente vez.

12.3.- Un lanzador de relevo que finaliza su entrada tiene que ser revisado por los árbitros, si ese lanzador continúa lanzando por más de 3 inning se podría revisar nuevamente.

12.4.- Los árbitros tendrán la discreción de inspeccionar cualquier parte del uniforme del jugador, y también determinarán si algo en la mano o los dedos del lanzador constituye una sustancia extraña.

12.5.- Si una inspección revela que la mano del lanzador está, “incuestionablemente pegajosa”, el árbitro concluirá que se utilizó una sustancia extraña para obtener una ventaja competitiva, lo que resultará en sanciones.

12.6.- Si un árbitro observa a un lanzador intentando limpiarse las manos antes de una inspección, el lanzador puede estar sujeto a expulsión inmediata por violar las reglas al intentar ocultar una sustancia extraña. Los receptores y jugadores de posición también pueden estar sujetos a inspecciones según las circunstancias.

12.7.- Los managers pueden continuar solicitando una inspección si observan un comportamiento en el campo consistente con el uso de una sustancia extraña, aunque esa verificación no se llevará a cabo hasta el final del turno al bate actual. Los dirigentes estarán sujetos a expulsión y/o medidas disciplinarias si realizan una solicitud que se determina que es de mala fe.

12.8.- A los lanzadores se les seguirá permitiendo usar una bolsa de resina en la mano, muñeca y antebrazo para ayudar a controlar el sudor, pero se les prohíbe aplicarla a sus guantes y uniformes, ni se les permite combinar resina con ninguna otra sustancia, como como protector solar.

12.9.- Cualquier lanzador que posea o aplique sustancias extrañas estará sujeto a expulsión inmediata del juego y suspendido automáticamente de acuerdo con las reglas. Si se descubre que un jugador que no sea el lanzador ha aplicado una sustancia extraña a la pelota, tanto el jugador de posición como el lanzador serán expulsados. Los jugadores de posición no serán expulsados por tener una sustancia extraña en su guante o uniforme a menos que el árbitro determine que el jugador estaba aplicando la sustancia a la pelota para ayudar al lanzador.

12.10.- Los jugadores que hayan usado una sustancia extraña luego de una suspensión previa por violar la regla estarán sujetos a sanciones más severas por cada violación posterior.

13. BASES MÁS GRANDES

Las bases, que tradicionalmente han sido de 15 pulgadas cuadradas, tendrán en cambio 18 pulgadas cuadradas. El plato no ha cambiado.

14. LÍMITES DE TURNOS DEFENSIVOS- SHIFT DEFENSIVO

14.1.- El equipo defensivo debe tener un mínimo de cuatro jugadores en el cuadro, con al menos dos jugadores del cuadro completamente a cada lado de la segunda base.

14.2.- Los cuatro jugadores del cuadro deben estar dentro del límite exterior del cuadro cuando el lanzador está sobre la placa de lanzar.

14.3.- Los jugadores del cuadro no pueden cambiar de lado. Un equipo no puede reposicionar a su mejor defensor en el lado del cuadro interior donde es más probable que el bateador golpee la pelota.

14.4.- Si los jugadores del cuadro no están cumpliendo con la regla al momento del lanzamiento, la ofensiva puede elegir una bola automática o el resultado de la jugada.

14.5.- Esta regla no impide que un equipo coloque a un jardinero en el cuadro interior o en el césped poco profundo del jardín en determinadas situaciones. Pero sí prohíbe alineaciones de cuatro jardineros.

15. REVIRADAS Y SALIDAS A LAS BASES POR PARTE DE LOS LANZADORES

15.1.- Las reglas limitan a los lanzadores a dos desenganches (intentos de pickoff o step-offs) por aparición en el plato cuando hay corredores en base. Si se intenta un tercer desenganche sin registrar un out, se considera un balk, lo que permite que los corredores avancen. El límite de dos desenganches se restablece si los corredores avanzan debido a un robo, un wild pitch, una base por bolas o un balk.

Reglas de desenganche

Qué se considera un desenganche: Un intento de pickoff, o sacar su pie pivot por encima de la placa de lanzar

Regla: Los lanzadores tienen permitido un máximo de dos desenganches por aparición en el plato cuando un corredor está en base.

Sanción: Si un lanzador intenta una tercer desenganche y no se registra un out, se considera un balk y todos los corredores avanzan una base.

Reinicio: El límite se reinicia si un corredor avanza durante la aparición en el plato, lo que puede ocurrir por una base robada, un wild pitch, una bola pasada o un balk.

Contexto del reloj de lanzamiento: Estas reglas se implementaron junto con el reloj de lanzamiento para evitar que los lanzadores evadieran el cronómetro con constantes intentos de pickoff.

16.- Se aplicará la Regla Oficial de Bloqueo en Las Bases (Obstrucción).

17.- Si el defensor se coloca en un lugar que impide el paso del corredor a la base antes de tener posesión de la bola, se debe llamar OBSTRUCCIÓN; o el defensor coloca una rodilla o la parte inferior de la pierna frente a la base o sobre ella de una manera que impide el paso de corredor; o el defensor coloca un pie frente a la base y paralelo a ella, para impedir que el corredor llegue a ella, Los Árbitros deben aplicar la regla Oficial 6.01 (h) 1. Obstrucción Tipo 1

EXCEPCION: NO SE LLAMARÁ OBSTRUCCION SI EL DEFENSOR DEBE COLOCARSE EN EL CAMINO DEL CORREDOR DEBIDO A LA DIRECCION, TRAYECTORIA O REBOTE DEL TIRO.

17.- Se aplicará la nueva interpretación de la Regla 5.09 (a) 11, Carril de los 45 pies.

- El Carril del corredor fue ampliado para incluir el área de tierra en territorio Fair.
 - El Bateador/Corredor estará corriendo legalmente si ambos pies están en la Tierra
 - La línea que establece el límite en el área de foul se considera parte del Carril.
-

- La grama del cuadro interior en el territorio Fair no se considera Parte del Carril

18.- El bateador solicita “tiempo”

- 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.
- 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.

Nota: En caso de que el reloj no funcione, se seguirá aplicando esta sección 18 de estas condiciones.

- 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.

19.- Se modificó el tiempo del reloj para los Bateadores y Lanzadores a 18 segundos (con corredores en base y sin corredores en base).

Nota: Consultar el reglamento del reloj.

20.-Celebraciones exageradas: queda prohibido las celebraciones exageradas teniendo cualquier tipo de contacto visual de cualquier jugadores hacia el personal del equipo contrario, esto será motivo de expulsión del juego.

21.- RETIRO DE PELOTAS DE JUEGO

“Ningún receptor o lanzador se le está permitido sacar pelotas de juego a los diferentes dugouts. Si alguno de ellos requiere o necesita solicitar una nueva pelota, el umpire la suministrará y la pelota que no está en condiciones será el ARBITRO quien retire tal bola (si a su juicio no está apta) y se asegurará de enviarla al bat boy del equipo home club.

En caso de que esto suceda el umpire hará una advertencia notoria al lanzador o al receptor de que tal situación no debe repetirse, si llegase a ocurrir por segunda vez el umpire deberá expulsar al infractor de la norma”.

22.- El tiempo de TV entre inning o en los cambios de lanzadores no tiene penalidad, pero, una vez finalice el tiempo de 2 minutos 15 segundos comenzara el tiempo de 18 segundos para el lanzador y bateador el cual si tiene penalidad, como lo establece el reglamento del reloj.