



TORNEOS DE BÉISBOL DE LA WBSC **REGLAMENTO DEL RELOJ DE GESTIÓN** **DEL JUEGO**

La implementación de relojes de gestión del juego en todos los Torneos de Béisbol de la WBSC 2019 respalda los esfuerzos para mantener un ritmo de juego razonable, lo que ayuda a crear una mejor experiencia para los seguidores en el estadio y los espectadores de todo el mundo.

Todos los relojes de gestión del juego en los eventos de la WBSC serán operados por un árbitro oficial de la WBSC asignado por el Director de Árbitros del Torneo.

A continuación, se enumeran las reglas generales y penalizaciones para cada uno de los relojes de gestión del juego:

RELOJ DE LANZAMIENTO

REGLAS GENERALES:

- El reloj de lanzamiento se fijará en veinte (20) segundos.
- Los relojes de lanzamiento serán visibles desde el campo de juego y los banquillos.
- El reloj de lanzamiento estará vigente ÚNICAMENTE SIN corredores en base durante todo el juego, incluidas las entradas adicionales.
- Se activará cuando el lanzador reciba la pelota en el área del montículo.
- Una vez que el reloj de 20 segundos ha comenzado, el bateador tiene 10 segundos para ingresar en el cajón de bateo.
- El bateador debe mantener un pie en el cajón de bateo entre lanzamientos. Si no mantuviera un pie en el cajón de bateo, resultará en un strike en contra del bateador.
- El bateador solo puede salir de cajón de bateo con ambos pies en las siguientes circunstancias:
 - 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 un lanzamiento válido.
 - d) En un lanzamiento descontrolado.

- e) En un intento de jugada en el plato o por el receptor con un corredor que avanza o por cualquier jugador.
 - f) Si el receptor está intentando realizar una jugada (ej. 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.
- Cuando el árbitro indica "PLAY BALL", después de que el bateador abandone el cajón de bateo como resultado de una de las excepciones enumeradas anteriormente, el árbitro deberá hacerlo una vez que todo el juego haya cesado, y el bateador esté dentro o cerca del cajón de bateo, el lanzador tenga posesión de la pelota en el montículo o el receptor esté en posición de devolver la pelota al lanzador. El árbitro indicará que el reloj comience. Esto incluye una pelota de foul, una bola muerta o "TIEMPO" concedido, incluso si el bateador no abandona el cajón de bateo.
 - Un lanzador que se salga de la goma no detendrá el reloj a menos que el árbitro conceda tiempo al lanzador.
 - Si el árbitro concede tiempo al lanzador o al bateador con cinco o más segundos en el reloj, al jugador en cuestión no se le concederá reiniciar los 20 segundos completos. El reloj se reiniciará cuando el árbitro de Home Plate indique PLAY BALL.

PENALIZACIONES:

- La primera vez que un lanzador infrinja el reloj de 20 segundos, será advertido por el árbitro. Cualquier infracción posterior por el mismo lanzador será penalizada con una bola otorgada al bateador. **Habrá una advertencia por lanzador.**
- Si el bateador no está en el cajón de bateo listo para tomar el terreno de juego con cinco segundos o menos en el reloj y el tiempo expira, tanto el bateador como el Manager del Equipo serán advertidos por el árbitro. Cualquier infracción posterior por parte de cualquier bateador será penalizada con un strike otorgado al lanzador. **Habrá una advertencia por juego por equipo.**
- 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.

RELOJ DE VISITAS DEL ENTRENADOR / MANAGER

REGLAS GENERALES:

- El reloj de visita del entrenador / manager se fijará en treinta (30) segundos.
- El reloj será visible desde el campo de juego y los banquillos.
- El reloj de visita del entrenador / manager estará en vigencia cuando el entrenador / manager solicite tiempo para visitar al lanzador
- Se activará cuando el entrenador / manager cruce la línea de foul en su camino hacia el montículo.
- El entrenador / manager comenzará a caminar de regreso hacia el banquillo antes de que el reloj llegue a cero (0) segundos.

PENALIZACIONES:

- La primera vez que el entrenador / manager viole el reloj de visita, el manager del equipo será advertido por el árbitro. Cualquier violación subsiguiente por el mismo equipo será penalizada con una bola otorgada al bateador actual de la entrada. El árbitro entonces activará el reloj de lanzamiento para el siguiente lanzamiento.

RELOJ DE CAMBIO DE LANZADOR

REGLAS GENERALES:

- El reloj de cambio de lanzador se establecerá en noventa (90) segundos.
- El reloj será visible desde el campo de juego y los banquillos.
- El reloj de cambio de lanzador estará vigente SOLAMENTE cuando se detenga el juego para realizar la sustitución (ej. después de una visita al lanzador en el montículo por parte del entrenador / manager).
- Se activará cuando el lanzador que viene del bullpen pise la zona de seguridad.
- El lanzador debe completar y no puede exceder los ocho (8) lanzamientos de calentamiento dentro del tiempo.
- Se le indicará al receptor que no más lanzamientos con quince (15) segundos restantes en el reloj.
- El bateador debe ingresar en el cajón de bateo a medida que se agote el tiempo o cuando se lo indique el árbitro de home plate.

PENALIZACIONES:

- La primera vez que la defensa infrinja el reloj de cambio de lanzador, el manager del equipo será advertido por el árbitro. Cualquier infracción posterior por el mismo equipo será penalizada con una bola otorgada al siguiente bateador de la entrada. El árbitro entonces activará el reloj de lanzamiento para el siguiente lanzamiento.

- La primera vez que la ofensiva infrinja el reloj de cambio de lanzador, el manager del equipo será advertido por el árbitro. Cualquier infracción posterior por el mismo equipo será penalizada con un strike otorgado al lanzador. El árbitro entonces activará el reloj de lanzamiento para el siguiente lanzamiento.

NOTA: El tiempo permitido para los cambios de lanzador puede modificarse ligeramente si un juego se televisa en vivo. En tales casos, el Director de Árbitros / Árbitro Jefe informará a los equipos en consecuencia.

RELOJ ENTRE INNINGS

REGLAS GENERALES:

- El reloj entre entradas se fijará en noventa (90) segundos.
- El reloj será visible desde el campo de juego y los banquillos.
- El reloj estará vigente durante todo el juego, incluidas las entradas extra. **EXCEPCIONES:** mantenimiento en el campo de la quinta entrada de cinco (5) minutos y / o ajuste de hasta ciento veinte (120) segundos si la retransmisión de TV en vivo lo solicita.
- Se activará una vez que se haya registrado el último out de la entrada.
- El lanzador debe completar y no puede exceder los 8 lanzamientos de calentamiento dentro del tiempo.
- El receptor recibirá instrucciones de un lanzamiento a la segunda base con treinta (30) segundos restantes en el reloj.
- El bateador debe ingresar en el cajón de bateo a medida que se agote el tiempo o cuando se lo indique el árbitro de home plate.

PENALIZACIONES:

- La primera vez que la defensa infrinja el reloj entre innings, el manager 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. El árbitro entonces activará el reloj de lanzamiento para el siguiente lanzamiento.
- La primera vez que la ofensiva infrinja el reloj entre innings, el manager del equipo será advertido por el árbitro. Cualquier infracción posterior por el mismo equipo será penalizada con un strike otorgado al lanzador. El árbitro entonces activará el reloj de lanzamiento para el siguiente lanzamiento.

NOTA: El tiempo permitido para los descansos entre entradas puede modificarse si un juego se televisa en vivo. En tales casos, el Director de Árbitros / Árbitro Jefe informará a los equipos en consecuencia.

REQUISITOS DE INSTALACIÓN DEL RELOJ

RELOJ DEL INFIELD

- El reloj debe ser un reloj de dos o cuatro dígitos. Sin embargo, se prefiere un reloj de cuatro dígitos.
- Los dígitos deben tener un mínimo de 24" (60.96cm) de altura.
- El reloj debe estar a la vista del lanzador.
- El reloj debe poder controlarse de forma remota y sincronizarse con el reloj del outfield.
- El reloj debe estar asegurado a la pared, preferiblemente a ras con el backstop existente.
- La pantalla debe ser capaz de soportar ser golpeada por una pelota repetidamente e inclemencias del tiempo.
- Debe estar acolchado apropiadamente en la parte superior y en los lados para garantizar la seguridad del jugador, especialmente si se proyecta fuera del backstop.
- La ubicación del reloj no debe interferir con la publicidad del backstop.
- Ejemplos:



RELOJ DEL OUTFIELD

- El reloj debe ser un reloj de cuatro dígitos.
- Los dígitos deben tener un mínimo de 30" (76.2cm) de altura.
- El reloj puede agregarse a una pantalla de video existente.
- El reloj debe poder controlarse de forma remota y sincronizarse con el reloj del infield.
- La pantalla debe ser capaz de soportar ser golpeada por una pelota y las inclemencias del tiempo.
- El reloj debe estar ajustado más allá del campo de juego.
- El reloj no debe colocarse en el ojo del bateador.
- Ejemplos:



COLOCACIÓN DE RELOJES DE GESTIÓN DE JUEGO.

- Los relojes se colocarán donde puedan ser vistos fácilmente por jugadores, managers, árbitros y espectadores.
- Se colocará **un** RELOJ DE OUTFIELD a la izquierda o derecha del Ojo del Bateador (vea las opciones de ubicación en el diagrama a continuación) para que sean visibles por el bateador y el árbitro de home plate.
- Se colocará **un** RELOJ DE INFIELD en el área del backstop más cercana a los banquillos de primera base o tercera base (vea las opciones de ubicación en el diagrama a continuación) para que sean visibles para el lanzador y uno o más de los árbitros de base.
- La ubicación exacta de cada reloj puede variar ligeramente según las características de la sede.

