



# **Sistema de Revisión de jugadas a ser desafiadas**

Guía para medios

# General

## Reglamento de Revisión para medios

## Centro de Operaciones

## Oficiales de Repetición

- Este documento será distribuido de manera sintetizada a todos los medios.
- Todas las revisiones serán hechas desde Centro de Operaciones instalado en las oficinas de la Liga Mexicana del Pacífico.
- Un Oficial de Revisión será asignado a todos los juegos de Temporada Regular y Posttemporada.
- El Presidente de la Liga asignará personal para el proceso de Revisión.

# Tecnología

## Fuente de video

Se utilizarán todas las imágenes de las cámaras disponibles que la empresa responsable de transmitir los juegos la LMP tenga a su disposición dentro del estadio.



# Proceso de Revisión

## Reto del mánager

- Cada club podrá ejercer el derecho de retar: (a) una (1) Revisión al comenzar un juego de temporada regular; y (b) dos (2) Revisiones para comenzar juego de desempate, postemporada y Juego de Estrellas.

\*El manager mantendrá su reto siempre y cuando haya ganado tal desafío.

- El mánager deberá especificar con exactitud cual marcación esta desafiando.
- El mánager desafiará una jugada abandonando el *dugout* y de manera verbal notificar al Umpire.
- La primera Revisión de Home Run contará como reto.
- Una vez que ya un mánager agote su derecho a Revisión, podrá sugerirla en cualquier momento del juego.

## Marcaciones de Home Run

## Revisión Adicional

- Los clubes que hayan agotado su derecho a Revisión podrán sugerir la Revisión al Jefe de Cuarteta a partir de la 7ª entrada, el Umpire podrá aceptar o rechazar dicha solicitud.
- El Jefe de Cuarteta, por iniciativa propia, solicitará al Centro de Operaciones la revisión de una jugada.

# Tiempo para retar

## Método de Reto

### El mánager deberá retar la jugada antes de:

- **Un mánager** tendrá un tiempo de 30 segundos para acercarse al Umpire y pedir su reto.
- **Jugada dentro de un inning:** antes de que el pitcher esté sobre la placa y el bateador entre en la caja de bateo.
- **Cambio de pitcher:** antes de la señal del cambio (a la defensa), y antes de que el pitcher cruce la franja de advertencia o línea de foul (ofensiva).
- **Tercer out:** El mánager correrá inmediatamente al terreno y notificará a los Umpires que considera revisar la jugada.
- **Final del juego:** Inmediatamente el manager deberá retar.

# Proceso de Revisión: Antes de la decisión

## Área designada para la Revisión

El Jefe de Cuarteta y otro Umpire caminarán al área designada en el campo donde un técnico tendrá el equipo de comunicación para hacer contacto con el Oficial de Revisión.

## Comunicación del Jefe de Cuarteta con el Centro de Operaciones

El Jefe de Cuarteta informará al Oficial de Revisión de la jugada que será revisada.

## Anuncio al público

El Umpire que acompaña al Jefe de Cuarteta será quien especifique las marcaciones sobre el terreno que están siendo revisadas.

# Proceso de Revisión: Revisión por parte del Oficial

## Revisión

El Oficial revisará fragmentos de la jugada que ha sido desafiada.

## Evidencia

El Oficial de Revisión solo revocará una marcación basado en evidencia «clara y convincente».

Si el Oficial determina que esa evidencia lo lleva a concluir que la marcación que esta siendo revisada estuvo mal, deberá cambiar la marcación en el terreno.

## Opciones de decisión

El Oficial tiene tres opciones para su revisión: Confirmar la marcación, mantenerla (no hubo evidencia clara y convincente), o revocarla.

## Colocación de corredores

El Oficial podrá retroalimentar al Jefe de Cuarteta sobre la posición que los corredores pudieran alcanzar en el momento en que se dio la jugada; sin embargo, serán los propios Umpires quienes usarán su criterio para determinar donde ubicarán a los corredores.

# Proceso de Revisión: Comunicación de la decisión

## Notificación al Jefe de Cuarteta

El Oficial de Revisión notificará al Jefe de Cuarteta la decisión, quien notificará a los Clubes.

De mantenerse la marcación hecha en el terreno: a) en el caso de una Confirmación, el Umpire hará una doble señalización de su marcación, y b) hará una sola señalización en el caso de no haberse encontrado evidencia para revocar la marcación.

# Otros elementos

## Comunicación en el Dugout

Los *clubhouse* del equipo local y visitante serán abastecidos con la misma señal que será usada en el Centro de Operaciones de Hermosillo.

Cada *clubhouse* estará conectado con el *dugout* por medio de un *interphone*.

Los managers pueden considerar la información del *clubhouse* para determinar si se debe desafiar la marcación.

## Juegos de Estrella y Postemporada

El mismo sistema será usado para el Juego de Estrellas, juegos de desempate y postemporada.

# Tipos de jugadas incluidas para Revisión: Todas

- **Jugadas más comunes**

- Jugadas forzadas.
- Jugadas de toque al corredor.
- Jugadas de «pick up» en el infield y outfield.
- Bateador golpeado.
- Home Run (Discreción del Umpire)
- Doble de terreno
- Interferencia de un aficionado
- Límites del estadio (*fielder* a las gradas)
- *Fair/foul* (infield y outfield).
- Jugadas de tiempo.
- Toque de base.
- Rebasando de corredores.
- Jugadas de pisa y corre (incluye si el corredor abandonó la base antes o retocó propiamente la base).
- Choques en el plato (Regla 7.13)
- Deslizamientos en jugadas dobles (Regla 7.14)

- **Mantenencia de registro (discreción del Umpire)**

- Cuenta del bateador
- Outs y marcador
- Cambios ilegales
- Revisión de Reglas

Y cualquier otra que no esté descrita con excepción de las que si han sido mencionadas en las excluidas a revisión (VER SIGUIENTE PÁGINA).



# Tipos de jugadas: Jugadas excluidas para Revisión

- Cualquier jugada que no está incluida en la lista anterior no será elegible para su revisión. Algunas de estas jugadas excluidas incluyen:
  - **Marcación de Bolas y strikes**
  - **Check swings**
  - **Balks.**