



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, podrá solicitar 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).



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.**