



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

Guía para medios

# General

## Reglamento de Revisión para medios

- Este documento será distribuido de manera concreta a todos los medios.

## Centro de Operaciones

- Todas las revisiones serán hechas desde Centro de Operaciones instalado en las oficinas de la Liga Mexicana del Pacífico.

## Oficiales de Repetición

- 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

- Será un reto por mánager, lo mantendrá si su petición es revocada.
- 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.

## Marcaciones de Home Run

- Las marcaciones de Home Run están sujetas a revisiones ilimitadas a discreción del Jefe de Cuarteta.
- Los clubes podrán solicitar la revisión, mas no retarla.

## Por iniciativa del Umpire

- El Jefe de Cuarteta podrá iniciar la revisión del video después de la 7ª entrada si un Club ya no tiene retos.
- Los clubes que ya no tengan retos pueden solicitar la Revisión al Jefe de Cuarteta después de la 7ª entrada.

# Tiempo para retar

## Método de Reto

Una vez que una jugada, el mánager deberá aproximarse al Umpire rápidamente y solicitar el reto:

- **Marcación sencilla:** El mánager se aproximará llamando al Umpire.
- **Marcaciones múltiples:** Aproximarse a cualquier Umpire que haya hecho una marcación.
- **Después de una conferencia:** El mánager se aproximará al Jefe de Cuarteta.

## Por iniciativa del Umpire

El mánager deberá retar la jugada antes de:

- **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 revocara 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 colocará a los corredores basado en su criterio sobre donde estarían ellos si la jugada en el terreno hubiese sido marcada correctamente.

Umpires usarán su criterio, junto con otros puntos específicos, para determinar donde colocar 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.

## Transmisión de la imagen definitiva

La imagen específica que el Oficial de Revisión mencionó para revertir o confirmar será usada por la cadena emisora de televisión.

# 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.

## Argumentos del mánager

Los Managers podrán discutir jugadas o solicitar que los Umpires confieran para comentar sobre una jugada si ya no cuentan con su reto; la marcación de un potencial HR es lo único que pueden sugerir a Revisión sin contar con su reto y sin haber llegado a la 7ma entrada.

## Postemporada

El mismo sistema será usado para juegos de desempate y postemporada.

# Tipos de jugadas: Jugadas incluidas para Revisión

- **Jugadas comunes**
  - Jugadas forzadas.
  - Jugadas de toque al corredor.
  - Jugadas de «pick up» en el infield y outfield.
  - Bateador golpeado.
- **Limitaciones de terreno**
  - Home Run (Discreción del Umpire)
  - Doble de terreno
  - Interferencia de un aficionado
  - Límites del estadio (*fielder* a las gradas)
  - *Fair/foul* (infield y outfield).
- **Corrido de bases**
  - 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).
- **Mantenencia de registro (discreción del Umpire)**
  - Cuenta del bateador
  - Outs y marcador
  - Cambios ilegales
  - Revisión de Reglas



# 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:
  - Bolas y strikes
  - Criterio del Umpire incluyendo *check swings*, balks, y la regla del *Infield Fly*.
  - Circunstancias en las que el jugador defensivo puede o no haber tocado la segunda base en su intento de completar un *double-play* y evitar el choque con el corredor.