

Artículo No. 1

1.1.- La directiva convocará oportunamente a los equipos a participar en sus campeonatos de invitación: el primero en el mes de febrero y el segundo en septiembre de cada año. También intervendrá en la organización y convocará a jugadores y/o equipos para participar en eventos a nivel nacional e internacional.

1.2.- Los jugadores de los equipos convocados a participar en los campeonatos de invitación, de acuerdo con su edad, serán incluidos en alguna de las siguientes divisiones:

T_Ball	3 y 4 años
Iniciación	5 y 6 años
Kínder	7 y 8 años
Infantil Menor	9 y 10 años
Infantil Mayor	11 y 12 años
Juvenil Menor	13 y 14 años
Juvenil Mayor	15, 16 y 17 años
División Femenil	

1.3.- Las divisiones Infantil Menor, Infantil Mayor y Juvenil Menor, se dividen en categorías "A" y "B" y cada una podrá dividirse en grupos de acuerdo a las necesidades de cada campeonato de Liga en función del número de equipos participantes y no del nivel de juego. Corresponde a la categoría "A" el mejor nivel de juego de los jugadores participantes. La división Juvenil Mayor es única y también podrá subdividirse en grupos de acuerdo al número de equipos participantes.

1.4.- Todo equipo que desee participar, deberá presentar en las fechas especificadas en la convocatoria la siguiente documentación:

a).- Cédula de inscripción y carpeta de participación del equipo, que serán proporcionadas por la Liga, en las que se asentarán a 12 elementos como mínimo y 16 como máximo.

b).- La cédula de inscripción deberá acompañarse de la siguiente documentación para cada jugador:

1.- Para jugadores de nuevo ingreso se deberá proporcionar original del acta de nacimiento, CURP y constancia de estudios con fotografía cancelada con el sello de escuela que la expide.

2.- Los jugadores ya registrados con anterioridad no requieren presentar los documentos relacionados en el inciso anterior, a menos que la Liga lo considere necesario.

DISPOSICIONES PARA LOS JUGADORES Y EQUIPOS QUE DESEEN PARTICIPAR EN NUESTROS CAMPEONATOS

DOCUMENTACIÓN

3.- Registro o ficha de inscripción del jugador, debidamente llenada con los requisitos solicitados, firmada por el padre, madre, o representante legal y el manejador.

4.- Dos fotos tamaño infantil (blanco y negro o color) recientes e iguales; una deberá estar pegada en el registro o ficha de inscripción y la otra en la carpeta de participación.

5.- La Liga podrá solicitar documentación adicional que considere necesaria, por lo que se informará oportunamente a los interesados.

Los formatos necesarios para el proceso de inscripción estarán disponibles en la página de la Liga, www.ligayucatan.org.mx

6.- Al detectarse un jugador cuyo padre, madre o tutor haya firmado ficha con más de un equipo, no será válida su inscripción. El jugador podrá ser dado de alta una vez que se haya definido con qué equipo participará y haber cumplido con tres juegos de suspensión.

7.- Se considera seleccionado todo aquel jugador que haya sido integrante de la selección en la fase Regional de la Olimpiada. Los jugadores integrantes de las selecciones estatales lo seguirán siendo durante las dos temporadas siguientes al Campeonato Regional (1 año), por lo que, para evitar la competencia desleal, durante las dos siguientes temporadas en la misma división los equipos de nueva creación no podrán contar con más de tres jugadores integrantes de la selección.

a) Los equipos ya participantes que no hayan aportado jugadores a la selección solamente podrán inscribir como nuevos elementos a tres jugadores integrantes de la selección.

b) Los equipos ya participantes que hayan aportado a un jugador y que lo conserven, solamente podrán inscribir como nuevo elemento a dos jugadores seleccionados.

c) Los equipos ya participantes que hayan aportado a dos jugadores y que los conserven, solamente podrán inscribir como nuevo elemento a un jugador seleccionado.

d) Los equipos que aportaron 3 o más jugadores a la selección podrán seguir contando con ellos.

e) Los jugadores seleccionados dejarán de serlo al pasar a otra división.

1.5.- Jugador que cumpla el máximo de años permitidos para determinada división antes del día primero de marzo en el primer campeonato y primero de octubre para el segundo campeonato, no podrá participar en esa división; tendrá que hacerlo en la división inmediata superior. Es responsabilidad de los equipos que sus jugadores cumplan con los requisitos de clasificación establecidos en el presente Reglamento.

Para todas las divisiones se deberá de ajustar a las edades de la Tabla de Edades que se publicará al convocar la Liga a sus campeonatos.

Durante el período de transición, para que los equipos se ajusten a la Tabla de Edades, se seguirá utilizando la edad Liga, con la salvedad de que el jugador que cumpla la mayoría de edad de su categoría se deberá de ajustar a lo establecido en el Artículo 4.1 del presente Reglamento.

- a) Los jugadores que por su edad se encuentran en el último campeonato de su División deberán participar en la Categoría “A”.
- b) Los jugadores que deseen ascender a la División inmediata superior, deberán de tener antes del primero de marzo o del primero de octubre según el campeonato, las siguientes edades:

Kínder	6 años 5 meses
Infantil Menor	8 años 5 meses
Infantil Mayor	10 años 5 meses
Juvenil Menor	12 años 5 meses
Juvenil Mayor	14 años 5 meses

Estos criterios prevalecerán durante el período de transición. Una vez que la Tabla de Edades entre en funciones, se deberán de ajustar a la misma.

1.6.- Los equipos al entregar su registro de inscripción tienen la obligación de inscribir a tres adultos. El primero como manejador, el segundo como ayudante y el tercero como representante y la Liga se reservará el derecho de aceptar o rechazar a los que el equipo designó para ocupar esos cargos. Las personas designadas deberán proporcionar una fotografía reciente que se pegará en la carpeta de participación.

Los jugadores activos en nuestra Liga no podrán ocupar cargo de manejador, ayudante o representante.

1.7.- Las personas inscritas por su equipo para desempeñar el cargo de manejador, ayudante o representante no deberán desempeñar dos cargos al mismo tiempo. Ejemplo: ser manejador en Kínder, ayudante en Juvenil Menor o representante en Juvenil Mayor. Únicamente podrá desempeñar un solo cargo en esta Liga. Aquella persona que no cumpla con esta disposición será sancionada con tres juegos de suspensión.

1.8.- El manejador, ayudante, representante o jugador que haya sido sancionado con suspensión y tenga pendientes jornadas de castigo por cumplir, podrá ser inscrito y reiniciara su actividad deportiva, hasta que su castigo haya concluido.

1.9.- Los manejadores y ayudantes, deberán de participar y acreditar los cursos de actualización que convoque la Liga, siendo este un requisito indispensable para su inscripción.

1.10.- Cada equipo inscrito deberá depositar una fianza en efectivo, cuya cantidad será determinada por la Liga y que será a título devolutivo al finalizar el campeonato presentando el recibo correspondiente. El importe de la fianza le será devuelto previa identificación a la persona cuyo nombre aparece en el recibo, no a terceros. Equipo que por algún motivo abandone el torneo antes de finalizar el campeonato perderá su fianza.

1.11.- Los juegos comenzarán a la hora señalada por la Liga. Si alguno de los equipos se le aplica el default (ausencia) tendrá que pagar los gastos del juego de ambos equipos.

1.12.- La fianza nunca servirá para financiar gastos de juego; el equipo que pierda por default (ausencia) deberá hacer efectivo el total de los gastos ocasionados antes del siguiente juego marcado en su rol de juegos. Al no cumplir con estos requisitos, el equipo causará baja y la fianza quedará como patrimonio de la Liga.

1.13.- El equipo que pierda por default (ausencia) tres juegos consecutivos o cuatro intercalados, quedará fuera del campeonato, perderá su fianza y deberá pagar cualquier adeudo con la Liga.

1.14.- Cada campeonato contará con un determinado número de fechas de juegos regulares y de play off.

1.15.- El campeón, subcampeón y tercer lugar de cada categoría, que la Liga premia con trofeo, se obtendrán mediante el sistema de play off.

a).- Para los play offs clasificarán los cuatro mejores equipos en porcentaje de ganados y perdidos. En caso de empate, la Liga determinará los criterios de desempate.

b).- El sistema de play off y el importe de los gastos será informado por la Liga en las juntas relativas a estos juegos.

c).- El porcentaje de ganados y perdidos para todas las divisiones, al finalizar el rol regular, se determinará de acuerdo a la siguiente fórmula:

Número de juegos ganados entre la sumatoria de los juegos ganados más los juegos perdidos. Es decir:

$$Pctje = \frac{Ganados}{Ganados + perdidos}$$

d).- Para que un jugador tenga derecho a participar en los play offs deberá haber participado en un mínimo de 5 juegos del rol regular, lo que se comprobará en las libretas de anotación.

e).- El equipo que pierda por default (ausencia) en los juegos de play off, perderá todos los derechos de ocupar algún lugar en la premiación y quedará eliminado. Además, tendrá la obligación de concluir su participación en el play off, de no hacerlo perderá su fianza.

f).- En los juegos de play off, cuando un partido se suspendiese por causa de fuerza mayor, se reanudará el día y hora que señale la Liga tal y como se encontraba al momento de la suspensión.

g).- En los juegos de play off, no aplica la regla del Knockout, los partidos deberán terminarse al concluir el número de entradas para cada División.

h).- En los juegos de play off, no habrá empate, se deberán de jugar el número de entradas necesarias hasta obtener un ganador.

Excepción: En las divisiones Iniciación y Kínder no hay play off. Los tres mejores equipos con diferencia de ganados y perdidos ocuparán el lugar de campeón, subcampeón y tercer lugar, respectivamente. En caso de empate se premiará por igual a los equipos empatados.

1.16.- La Liga, para definir en qué categoría de cada división deberán participar los equipos, aplicará los siguientes criterios:

a).- En Iniciación los campeones y subcampeones no están obligados a ascender a la división o categoría inmediata superior si no cuentan con la edad mínima requerida por el Reglamento.

b).- En todas las categorías “B” de las divisiones Infantil Menor (9-10), Infantil Mayor (11-12) y Juvenil Menor (13-14), los integrantes de los 4 equipos que clasificaron para disputar los play offs serán clasificados en la categoría “A”.

c).- Los equipos que inscriban a uno o más jugadores de la categoría “A”, tendrán que jugar en esta categoría aun cuando el nivel de los demás elementos sea “B”

1.17.- En la Liga no existen “bajas” de jugadores. Todo jugador inscrito pertenecerá al equipo que lo inscribió hasta el término del torneo (incluyendo play off). Jugador que abandone a su equipo antes de la conclusión del torneo será sancionado y no podrá inscribirse hasta después del tercer juego del rol regular del siguiente torneo, siempre y cuando el equipo formule una protesta por escrito firmada por la mayoría de los padres de familia. De no cumplirse con este requisito el jugador quedará libre.

1.18.- Las altas de jugadores se efectuarán de la forma siguiente:

- 1.- Equipo inscrito con 12 jugadores tiene derecho a 4 altas.
- 2.- Equipo inscrito con 13 jugadores tiene derecho a 3 altas.
- 3.- Equipo inscrito con 14 jugadores tiene derecho a 2 altas.
- 4.- Equipo inscrito con 15 jugadores tiene derecho a 1 alta.
- 5.- Equipo inscrito con 16 jugadores no tiene derecho a altas.

REPOSICIONES: Una vez cubierto el número máximo de jugadores (16), la Liga permitirá la reposición de jugadores en cualquier momento del campeonato regular bajo las siguientes condiciones:

a) Si uno o más jugadores llegaren a imposibilitarse físicamente por el resto del campeonato, el equipo deberá comunicarlo por escrito a la Liga adjuntando el certificado médico y previa validación y/o valoración del médico de la Liga se efectuará la reposición del jugador.

Por ningún motivo se efectuará la reposición de un jugador inscrito con el equipo y que no haya tenido participación, esto se comprobará por medio de la compilación y hojas de anotación.

b) Cuando sea por cambio de domicilio a otro estado de la república o por cuestiones de trabajo de alguno de los padres, deberá presentarse un escrito firmado por la mayoría de los padres de familia del equipo donde así lo manifiesten.

c) Cuando el jugador deje de asistir a los partidos sin aparente causa justificada, la Liga permitirá su reposición cuando se demuestre en las libretas de anotación su ausencia en 3 partidos consecutivos o 4 en forma alterna.

1.19.- Para altas de nuevos jugadores y reposiciones, se informará oportunamente del costo, los días y horario en que se efectuarán esos trámites para los equipos que así lo requieran.

1.20.- Cuando un equipo tenga la necesidad de contar con un nuevo manejador, ayudante o representante, deberá comunicarlo por escrito exponiendo sus razones y la Liga confirmará su aprobación o rechazo; sólo entonces podrá ser inscrito llenándose los requisitos y costos administrativos.

Cuando un manejador o ayudante esté suspendido por haber cometido alguna infracción al Reglamento, no podrá ser dado de baja por el equipo, el cambio se realizará una vez que se haya dado cumplimiento a la suspensión.

1.21.- El pago de los gastos de juego se efectuará en la oficina de la unidad deportiva y el anotador solicitará en el campo de juego el recibo de pago, lista de jugadores y la carpeta de participación. Al no presentarse ambos documentos, no comenzará el juego. El umpire marcará el tiempo que considere necesario para decretar el forfit.

Artículo No. 2

2.1.- Los manejadores deberán entregar sus listas de jugadores, así como de sus reservas al momento de ser solicitadas por los umpires; esas listas deberán tener en forma legible y clara el nombre del equipo y patrocinador, los nombres y apellidos de sus jugadores, así como su número y la posición en la que se desempeñarán. De no hacerlo así, el juego no empezará y el umpire marcará 20 minutos de espera, al término de los cuales, de no haberse llenado satisfactoriamente este requisito, se cantará el forfit en contra del (los) equipo(s) infractor(es).

Si el o los equipos cuentan con un mínimo de 9 jugadores no habrá tiempo de espera y el juego dará inicio.

2.2.- Los manejadores no podrán tomar acuerdos; por ejemplo, esperar un tiempo cuando un equipo no esté completo después de la hora marcada como límite por la Liga ni definir sus propias reglas de terreno.

2.3.- El manejador y ayudante deberán permanecer en su caseta cuando su equipo esté a la defensiva.

2.4.- El manejador y ayudante no podrán confraternizar con el público durante el desarrollo de los juegos en los que intervengan, así como pasearse tanto en las gradas como en el terreno de juego, gritando consignas cuando su equipo esté a la defensiva.

LOS MANEJADORES,
AYUDANTES Y
REPRESENTANTES

GASTOS
DE
JUEGO

LOS MANEJADORES,
AYUDANTES Y
REPRESENTANTES

2.5.- El manejador o ayudante solamente deben permitir en su caseta a sus jugadores uniformados y deberán retirar a las demás personas, ya sea público o jugadores de otro equipo.

2.6.- Los manejadores y ayudantes no deben hacer uso de tabaco en cualquiera de sus formas. Está terminantemente prohibido, tanto en el terreno de juego Como en las casetas.

Manejador y/o ayudante que no acate las disposiciones anteriores será sancionado con tres partidos de suspensión.

2.7.- Las protestas únicamente las puede formular y firmar el manejador y en ausencia de éste, el ayudante.

a).- La protesta deberá ser entregada al umpire antes de la conclusión del encuentro protestado. El umpire principal deberá comunicarle al manejador del equipo oponente del contenido de la misma y entregar la protesta escrita al anotador para su constancia en el reporte del mismo.

Excepción: La situación que motivó la protesta se dio en la última entrada del encuentro, en este caso, el manejador informará al umpire que elaborará su protesta y este concederá un máximo de 15 minutos a partir de finalizado dicho encuentro. Al hacerlo después de transcurrido este tiempo el umpire avisará al anotador de este hecho para que lo haga constar en la libreta. La protesta no tendrá validez.

b).- La ampliación de la protesta de algún juego que se verificó y se dio cumplimiento al inciso a) es obligatoria y se recibirá en las oficinas de la Liga en horario de 16:00 a 18:00 horas el martes inmediato posterior al juego, debiendo depositar en ese momento la cantidad de \$1,500.00

c).- Al no darse cumplimiento a los incisos a) y b), la protesta no será tomada en cuenta, es decir, será improcedente.

d).- El importe depositado por el equipo que protesta, le será devuelto contra entrega del recibo de pago respectivo en caso de que ésta sea procedente, en caso contrario dicho importe quedará como patrimonio de la Liga.

2.8.- Cualquier protesta basada en jugada de apreciación será improcedente.

2.9.- En la protesta de regla, al hacer la ampliación deberá especificarse qué regla fue la que se violó, ya sea del Reglamento de la Liga o las autorizadas por el béisbol profesional.

2.10.- En las Divisiones T_Ball, Iniciación y Kínder no hay protestas, solamente se aceptarán reportes de las anomalías sucedidas durante el juego que, a criterio de los manejadores, así lo ameriten y servirán para la buena marcha de la Liga, pero nunca servirán para cambiar el resultado de algún juego.

2.11.- El manejador, ayudante y representante, como miembros de una Liga formativa, deberán siempre comportarse en forma adecuada; de no hacerlo, podrán ser sancionados no solamente en los partidos del equipo que lo inscribió sino en cualquier campo, división o categoría de la Liga en la que cometa la infracción, aunque en ese momento no esté portando uniforme deportivo.

2.12.- Durante la verificación de los juegos, los manejadores, ayudantes y representantes son responsables del buen comportamiento de los padres y del público que esté en el lado de las gradas que le correspondan como visitante o local. Cuando el comportamiento del público asistente sea inadecuado el umpire le solicitará al manejador que hable con su público para corregir esta situación, en caso de negarse o de que a pesar de hacerlo el comportamiento del público siga siendo inadecuado el manejador será expulsado del juego.

2.13.- El manejador y ayudante deben cuidar que la disciplina de su equipo sea siempre buena y que ningún miembro pierda la compostura y el respeto que debe darse a los umpires, compañeros de equipo, jugadores, manejadores y ayudantes contrarios, directivos, así como a todas las personas en general.

2.14.- El manejador y ayudante deberán tratar en forma decente y comedida a sus jugadores, procurando contribuir al mejoramiento deportivo, social y moral de éstos y hacer cumplir la reglamentación de la Liga, tomando como base el ayudar a la formación del niño o del joven a través del béisbol. De no hacerlo será (n) sancionado (s) con seis juegos de suspensión.

2.15.- El manejador o ayudante no deberán exponer en ningún momento a sus jugadores a sufrir lesiones por abusar de sus facultades, exigiéndoles esfuerzos impropios para su edad o, en el caso de los lanzadores, deberán apegarse a la tabla del límite de lanzamientos para cada división. La infracción de este inciso será sancionada con seis juegos de suspensión.

2.16.- El manejador y/o ayudante que inicie deberá concluir como tal el partido, y no deberá retirarse antes de que el mismo se de como legalmente terminado. De no hacerlo será sancionado con seis juegos de suspensión.

COMPORTAMIENTO MANEJADOR, AYUDANTE Y REPRESENTANTE

2.17.- Los padres de familia y público asistente a los partidos de la Liga Yucatán deberán alentar a sus muchachos y premiar las buenas jugadas aun del equipo contrario. Las porras siempre serán de aliento y deberán ser lanzadas al término de cada entrada en forma alterna (primero una grada y luego la otra). Está prohibido el uso de equipos de sonido y otros elementos sonoros que pudieran distraer a los jugadores de ambos equipos y de los campos adyacentes.

2.18.- Las observaciones en voz alta a los jugadores desde las gradas solamente crean confusiones, por lo que todo público, así sean los padres de los jugadores, deberán abstenerse de hacerlo y dejar el desarrollo del juego bajo la absoluta responsabilidad de los manejadores y ayudantes.

2.19.- Está PROHIBIDO cualquier comentario en voz alta o grito que ofenda a los que intervienen en el juego, ya sea jugador, manejador, ayudante o umpire, quien infrinja esta regla será sancionado con seis juegos de suspensión.

2.20.- Como parte de la Responsabilidad Social con la comunidad, la Liga se adhiere al programa de Espacio Libre de Humo de Tabaco, por lo que está estrictamente PROHIBIDO fumar en las instalaciones de la Unidad Deportiva.

Artículo No. 3

3.1.- En el primer turno de juego, el equipo marcado como local está obligado a llevar las almohadillas del lugar donde se guardan al terreno de juego. El equipo ganador del último turno está obligado a devolverlas a su lugar de origen.

3.2.- En caso de suspenderse cualquiera de los dos turnos, después de iniciados los juegos, el equipo marcado como local deberá devolverlas a su lugar de origen.

3.3.- El equipo que infrinja las obligaciones 3.1 ó 3.2 será sancionado económicamente con una cantidad equivalente al costo de las bases que fijará la Liga.

3.4.- Cuando por inclemencia del tiempo el campo se encuentre mojado, si los umpires consideran que secándolo se puede efectuar el partido, la Liga enviará una cuadrilla de trabajadores para poner en condiciones el terreno de juego; con la finalidad de abreviar los tiempos, jugadores, entrenadores y padres de familia podrán colaborar con esta labor.

LOS EQUIPOS

3.5.- En las divisiones T_Ball (3–4 años), Iniciación (5–6 años), Kínder (7–8 años), Infantil Menor (9–10 años) e Infantil Mayor (11–12 años), en ausencia o suspensión del manejador o ayudante, deberán ser sustituidos por el representante y en su ausencia, por algún padre de familia siempre y cuando esté apropiadamente vestido. No está permitido que realice esta labor en short o chancas.

3.6.- En las divisiones Juvenil Menor (13–14 años) y Juvenil Mayor (15–16–17 años), en ausencia o suspensión del manejador o ayudante deberán ser sustituidos por el representante vestido apropiadamente o por un jugador del equipo. No está permitido que realice esta labor en short o chancas.

3.7.- En las divisiones Infantil Mayor (11–12 años) Juvenil Menor (13–14 años) y Juvenil Mayor (15–16–17 años), los manejadores y ayudantes que se encuentren en el cajón de entrenadores (couch), están obligados a usar casco protector. En caso de negarse serán expulsados del juego.

En todas las divisiones, en caso de que el equipo tenga como representante a una madre de familia y que por alguna circunstancia ésta no pudiera sustituir al manejador o ayudante, se permitirá que un padre de familia vestido apropiadamente sea el sustituto.

3.8.- Los cambios obligatorios en las divisiones Kínder, Infantil Menor e Infantil Mayor son de tres jugadores por equipo.

3.9.- En las Divisiones Juvenil Menor y Juvenil Mayor no hay cambios obligatorios y podrán participar solamente los jugadores que se encuentren en la alineación antes de la quinta entrada.

3.10.- Los manejadores o ayudantes están obligados a efectuar sus cambios al cerrarse la tercera entrada y antes de abrir la cuarta entrada tanto a la defensiva como a la ofensiva. En caso de existir una diferencia de doce o más carreras en las primeras dos entradas, se autorizan los cambios al cerrarse la segunda entrada y antes de abrir la tercera entrada a criterio de los manejadores.

Excepción: si un equipo se presenta al campo de juego con más de nueve jugadores, pero con menos de 12, el equipo contrario, de tener igual o mayor número de jugadores, solamente está obligado a efectuar la misma cantidad de cambios que el otro equipo hizo. Los demás cambios se dejan al buen criterio de los manejadores, ayudantes o representantes.

En T_Ball e Iniciación, el orden al bate se elabora con TODOS LOS JUGADORES, los 10 que están en el campo y los otros que sólo tendrán turno

al bate durante los 3 primeros episodios. Al efectuarse los cambios antes de abrirse la 4a. entrada, los jugadores que sólo estaban bateando entrarán a servir y saldrán del campo los jugadores sustituidos, PERMANECIENDO TODOS EN LA ALINEACIÓN. En esta división y categoría no existe la banca efectiva.

3.11.- El jugador que llegue al campo de juego después de haberse efectuado los cambios obligatorios NO PODRÁ participar en ese juego.

En T_Ball e Iniciación al no haber banca efectiva, el jugador que llegue después de iniciado el partido PODRÁ participar en el mismo, siempre y cuando no haya bateado el último bateador de la alineación de su equipo.

3.12.- Si el manejador se niega a efectuar sus cambios en la entrada que debe hacerlo según su división como lo marca el Reglamento, o cuando menos notificarles a los umpires y al anotador que no tiene cambios porque no se lo permite su número de elementos, el umpire le marcará un minuto de tiempo para hacerlo, al término del cual decretará el forfit en contra de su equipo.

3.13.- El manejador no podrá hacer cambios de jugadores antes de la entrada (inning) que el Reglamento le autorice.

Excepciones:

1.- Podrá hacer cambios de posiciones de sus nueve jugadores en el campo cuantas veces desee siempre y cuando notifique al anotador de esos cambios.

2.- Podrá cambiar a su lanzador trayendo otro de la banca, teniendo como condición que el que sale del juego no podrá volver a participar en él.

3.14.- En TODAS LAS DIVISIONES, los equipos que cuenten con 11 o más elementos, a juicio del manejador, podrá utilizar un décimo jugador como BATEADOR ASIGNADO. Si el manejador opta por NO usarlo desde el comienzo del juego, NO podrá agregarlo después. Este bateador asignado NO podrá participar en el terreno de juego y NO podrá ser reemplazado, a no ser que sufriese durante el partido alguna lesión que, previa certificación del médico de la Liga le impida seguir participando, en este caso será reemplazado por un elemento de la banca si no se han efectuado los cambios o por el último cambio si éstos ya se han efectuado. En caso de que el BATEADOR ASIGNADO sea expulsado, o de que el umpire certifique que el mismo se retiró sin justificación del juego, se decretará de manera inmediata el forfit en contra de su equipo. Si un manejador utiliza bateador asignado con menos de 11 elementos, este se

convierte automáticamente en JUGADOR INELEGIBLE, procediéndose acorde al Artículo 4.17 de este Reglamento y al no poder ser sustituido se decretará forfit en contra de su equipo.

3.15.- En NINGUNA División se podrá usar el bateador designado. En una Liga formativa, para el desarrollo adecuado de los jugadores, éstos, además de lanzar, deben de jugar otras posiciones y batear.

3.16.- El juramento deportivo de las Ligas infantiles es obligatorio en todas las divisiones.

3.17.- El saludo deportivo es obligatorio al terminar el juego en todas las divisiones de la Liga. El o los jugadores que se nieguen a participar en el saludo deportivo o que adopten actitudes antideportivas serán sancionados con dos partidos de suspensión.

Artículo No. 4

4.1.- Los jugadores que por su edad se encuentran en el último campeonato de su División deberán participar en la Categoría “A”, al día siguiente de cumplir la edad máxima permitida, no podrá participar como lanzador, pero lo podrá hacer en cualquier otra posición.

Ejemplo: Jugador de la División Infantil Menor (9 -10 años) que cumpla 11 años durante el desarrollo del campeonato, puede participar en la Categoría “A” en cualquier posición, excluyendo la de lanzador al día siguiente de cumplir los 11 años.

4.2.- Si un equipo utiliza a un jugador como lanzador bajo las condiciones del artículo que antecede, siendo este hecho comprobado en la hoja de anotación y en los archivos de la Liga, perderá el juego por forfit y su manejador se hará acreedor a un exhorto para no volver a incurrir en esta hecho. En caso de reincidir se procederá a aplicar el forfit y el manejador se hace acreedor a dos juegos de suspensión.

4.3.- Elemento que ya participó en la categoría “A”, comprobado en los registros de la Liga, no será aceptado para jugar en la categoría “B” de la misma división. No importa el número de turnos oficiales al bate que haya tenido.

4.4.- Jugador inscrito como alta y que en la temporada regular cumpla la edad máxima de su división, no podrá jugar en la categoría “B”; únicamente lo podrá hacer en la categoría “A”.

**BATEADOR
DESIGNADO**

**JURAMENTO
Y SALUDO
DEPORTIVO**

JUGADORES

4.5.- En todas las Divisiones, jugador que se lesione en el terreno de juego o que presente durante el desarrollo del partido síntomas de alguna enfermedad que le impida continuar jugando, previa valoración por el médico de la Liga, será reemplazado en todo momento. La sustitución se hará con otro jugador del equipo. Cuando ya se efectuaron todos los cambios, el reemplazo se hará con el último cambio que el equipo realizó. Si no existe algún elemento en la banca para reemplazarlo, se aplicarán las reglas del béisbol profesional y se decretará el forfit.

Excepción: Si el último cambio se dio como consecuencia por la expulsión del jugador, al no poder ingresar este de nueva cuenta al juego se decretará el forfit.

4.6.- Los jugadores que participan en esta Liga no podrán hacerlo en otras Ligas de béisbol. La excepción son los juegos programados por la Secretaría de Educación Pública, llamados juegos escolares, o que estén avalados por la propia Secretaría.

4.7.- Cualquier equipo puede protestar por algún jugador de su división que esté jugando en dos Ligas a la vez, ya sea el mismo día o a días alternos.

No es necesario jugar contra el equipo que tiene al jugador infractor para protestar; se puede hacer en las oficinas de la Liga en horas hábiles

4.8.- Los documentos que avalan la protesta de cualquier equipo por jugador de su división que está participando en dos Ligas de béisbol a la vez, deberán tener una fecha máxima de 30 días anteriores a la fecha de la protesta.

Ejemplo: Se detecta a un jugador de nuestra Liga participando en otra Liga de béisbol, según la libreta de anotación de esa Liga o cualquier documento comprobatorio fechado el día 1ero. de mes, la protesta será válida a más tardar el día 30. Estos documentos se anexarán a la protesta escrita.

Excepción: La comprobación ocular de cualquier socio activo de la Liga no requiere de ningún documento comprobatorio y la Liga actuará directamente en contra del infractor.

4.9.- Al comprobarse a satisfacción de la Liga, la participación del jugador en dos Ligas de béisbol a la vez causará baja del campeonato y será castigado con dos años de suspensión. El equipo NO PERDERÁ los juegos en los que haya participado el jugador infractor. Este artículo también aplica para las altas y reposiciones.

La Liga se reserva el derecho de sancionar al manejador si comprueba que actuó dolosamente al inscribir, dar de alta o reponer a un jugador participante de otra Liga

4.10.- Jugador ilegal es aquel que no puede ser legalmente miembro de la Liga por suplantar a otro jugador, estar pasado de edad o por no cumplir con la edad requerida para la división en que se le inscribió. Al comprobarse que un jugador no cumple con los requisitos de inscripción, éste será dado de baja inmediatamente y será sancionado con 15 juegos de suspensión.

4.11.- El uso de jugadores ilegales tendrá como sanción para el equipo con el que participe la pérdida de los juegos en los que haya participado ese elemento y el manejador será sancionado con un año de suspensión.

4.12.- Cuando se duda de la legalidad de algún jugador inscrito por cualquier equipo y se desea investigar y verificar, se deberá solicitar a la Liga por escrito con copia al manejador la documentación del equipo donde participa el jugador, exponiendo sus razones para llevar a cabo la investigación. De no quedar conformes con los resultados, los equipos podrán hacer su propia investigación. La Liga se reserva el derecho de investigar cuando así lo juzgue necesario.

4.13.- La investigación de un jugador ilegal podrá hacerse en cualquier momento. Solamente durante los play off, el resultado de la investigación no será tomado en cuenta para sancionar al equipo con la pérdida de juegos.

4.14.- La comprobación de un jugador ilegal deberá estar bien documentada a satisfacción de la Liga.

4.15.- Al detectarse en una investigación a un jugador ilegal después del último juego del rol regular, sólo será dado de baja de la Liga, el equipo dónde participó no perderá ningún juego y serán aplicadas las sanciones descritas en los artículos 4.10 y 4.11 de este Reglamento de manera inmediata.

4.16.- Jugador inelegible es aquel que por tener la edad que marca el Reglamento para su división es legalmente miembro de la Liga, pero resulta inelegible para participar en algún juego por haber sido removido de la alineación, por estar cumpliendo alguna sanción impuesta después de haberse iniciado el torneo o que haya sido inelegible por otras causas.

4.17.- El uso de jugadores inelegibles se sancionará con la sustitución inmediata en la alineación, ya sea por la apelación del manejador oponente, por la notificación del anotador o por la de algún funcionario de la Liga.

JUGADOR ILEGAL

JUGADOR INELEGIBLE

4.18.- Ninguna violación de las reglas por inelegibilidad podrá ser considerada como tal cuando se proteste después de dar por terminado oficialmente un partido.

4.19.- Al notificar a un manejador la presencia de un jugador inelegible en su alineación y éste se niega a retirarlo del juego, se deberá protestar ese juego siguiendo los mecanismos establecidos en las Reglas 2.7 a 2.10 y el juego quedará sujeto a forfit en su contra.

4.20.- En todas las Divisiones, cuando el jugador a la defensiva tenga posesión de la pelota y este esperando al corredor, queda prohibido el contacto fuerte por parte del corredor. El jugador que incurra en esta falta será expulsado del juego y el mismo quedará sujeto a forfit en caso de que el equipo ya haya realizado todos sus cambios.

4.21.- Si un jugador de las divisiones Iniciación y kínder aporrea su bate o casco en señal de protesta, será amonestado por el umpire.

4.22.- En las divisiones Infantil Menor, Infantil Mayor y Juvenil Menor, si un jugador aporrea su bate o casco en señal de protesta por primera vez, será amonestado. El umpire llamará a los manejadores para indicarles, que sin importar de qué equipo sea, el o los jugadores siguientes que incurran en esta falta, serán expulsado del juego.

4.23.- En la división Juvenil Mayor, si un jugador aporrea su bate o casco en señal de protesta será expulsado.

EXPULSIÓN DE JUGADORES

Artículo No. 5

5.1.- La Liga y sus equipos únicamente serán patrocinados por organizaciones, empresas y compañías cuyas actividades o productos no vayan en detrimento del bienestar de la niñez o la juventud.

5.2.- A ninguna empresa cuyo giro comercial sea la venta de bebidas alcohólicas o de tabaco se le permitirá patrocinar algún equipo.

5.3.- Está prohibido todo tipo de comercialización que no sea única y exclusivamente con el propósito de recaudar fondos para el sostenimiento o mejoría de la Liga.

5.4.- Queda prohibida la utilización de cualquier tipo de promoción de empresas cuyo giro comercial sea la venta de bebidas alcohólicas o de tabaco, en los

PATROCINADORES

uniformes de los jugadores o de los adultos que participen como cuerpo técnico, en los partidos organizados por esta Liga formativa.

Artículo No. 6

6.1.- Las reglas de juego serán las autorizadas por el Reglamento del béisbol profesional, salvo las variantes contenidas en este Reglamento.

6.2.- Los juegos se efectuarán con un umpire cuando menos, que será la autoridad durante el desarrollo del juego.

6.3.- De no haber umpires, podrá fungir como tal cualquier persona que cuente con la aprobación de los manejadores de los equipos contendientes.

6.4.- La Liga deberá proporcionar en cada partido un anotador que llevará la representación de ésta en el terreno de juego. El anotador se encargará de llevar el registro escrito del partido, así como de sus incidencias.

Artículo No. 7

7.1.- Los manejadores y ayudantes deberán portar uniforme completo de su equipo. Los representantes podrán usar a su elección:

- a) Uniforme completo de su equipo
- b) Pantalón largo o pants deportivo y gorra
- c) Deberán estar siempre calzados y nunca con sayonaras, huaraches o similares

7.2.- Los jugadores podrán usar en todos los juegos uniforme de béisbol:

- a) Uniforme completo de su equipo.
- b) Playera o camisa con mangas antes del codo, pantalón, medias y gorra

7.3.- Es obligatorio que en el uniforme se porte nombre o apellido del jugador y número. No se permitirán sobrenombres ya que la finalidad es comprobar que el jugador es el registrado para participar en el campeonato. El logotipo de la Liga Yucatán deberá portarse a nivel del brazo derecho. Al detectarse que un equipo no cumple con estas disposiciones se le informará por escrito y se le dará un tiempo de 3 jornadas para corregir esta anomalía. Después de este tiempo la Liga determinará la sanción correspondiente.

REGLAS DE JUEGO, UMPIRES Y ANOTADORES

EQUIPO DE JUEGO

7.4.- Los bateadores, los corredores en base, así como los jugadores del equipo habilitados como ayudantes, están obligados a usar casco protector, al igual que los manejadores y ayudantes de las Divisiones Infantil Mayor, Juvenil Menor y Juvenil Mayor.

7.5.- El protector deportivo tipo concha es obligatorio para todos los jugadores.

7.6.- Es obligatorio para los receptores usar el guante especial para esa posición, así como peto, espinilleras, casco protector y careta.

Excepción: El receptor de las divisiones Iniciación y Kínder puede usar a su elección el guante especial para la posición o su guante normal.

7.7.- En todas las divisiones y categorías el bate será redondo, de madera o aluminio de una sola pieza, siempre que sea para jugar béisbol. Está prohibido el uso de bates de bambú, grafito o combinación de los mismos.

Artículo No. 8

8.1.- Los juegos iniciarán conforme al siguiente horario y se respetará la hora del reloj de las oficinas de la Liga:

1er. turno.- 8.00 hrs.

2o. turno.- 10:30 hrs.

3er. turno.-13:00 hrs.

La Liga podrá modificar los horarios anteriores, dependiendo del huso horario que rija en su momento y de las condiciones climáticas según la estación del año en que se celebre cada campeonato.

8.2.- Los juegos comenzarán a la hora señalada por la Liga; si un equipo no está completo, el umpire marcará una espera de 20 minutos, al término de los cuales se le aplicará el default (ausencia) y tendrá que pagar los gastos del juego de ambos equipos a más tardar el miércoles siguiente.

8.3.- Cuando el juego inmediato anterior termine después de la hora marcada para el inicio del siguiente turno, habrá un receso de 15 minutos para principiar el siguiente turno de juego, si un equipo no está completo se aplicará el default (ausencia) sin necesidad de la espera de 20 minutos marcados en el artículo anterior, en vista de que estos quedan cubiertos con el receso entre juego y juego. El equipo perdedor tendrá que pagar los gastos del juego de ambos equipos a más tardar el miércoles siguiente.

HORA DE INICIO Y DURACIÓN DE LOS JUEGOS

8.4.- Los partidos programados a celebrarse en horario vespertino se jugarán hasta que la visibilidad lo permita a juicio de los umpires.

8.5.- Los juegos serán a 6 ó 7 entradas según la división. Al terminar la 6a. o 7a. entrada, si algún juego se encuentra empatado, se jugará una entrada extra. De no obtenerse un ganador, y con el afán de hacer más equitativos nuestros campeonatos se aplicarán los siguientes criterios de desempate:

a) SLUGGING.- Obtendrá la victoria el equipo que haya alcanzado más bases por jit conectado, el jit tendrá un valor de un punto, el doble de dos, el triple de tres y el Jonrón de cuatro.

b) PONCHES.- Obtendrá la victoria el equipo cuyos lanzadores hayan ponchado a mas bateadores.

c) BASES POR BOLAS.- Obtendrá la victoria el equipo cuyos lanzadores hayan otorgado menos bases por bolas.

En el caso de la aplicación del presente artículo, se decretará a un equipo ganador, pero ningún lanzador será considerado ganador o perdedor.

Excepción: En las divisiones Iniciación y kínder, al cerrarse la sexta entrada, si el juego está empatado, no se jugarán entradas extras y el juego quedará oficialmente como empatado.

8.6.- Se considera juego legal cuando el equipo marcado como local está arriba en la anotación al terminar tres entradas y media o cuando el visitante está arriba en la anotación al terminar cuatro entradas completas en todas las divisiones. En caso de lluvia o falta de visibilidad, a juicio del umpire se dará por terminado el juego.

8.7.- Se considera juego legal aquel que con marcador empatado se hayan jugado 4 entradas completas en todas las divisiones.

8.8.- Al convertirse un juego en legal y alguna entrada posterior se abre, pero por algún motivo no puede cerrarse, se tomará como resultado final la anotación de la entrada anterior.

Excepción: Al convertirse un juego en legal y alguna entrada posterior se abre, si el equipo local se coloca adelante en el marcador pero por algún motivo el juego no puede continuar, se tomará como ganador al equipo local, aunque no se haya cerrado la entrada.

8.9.- En todas las divisiones, un juego legal empatado que por algún motivo se diera por terminado quedará sujeto a la aplicación de los criterios de desempate definidos en el artículo 8.5

Excepción: En la división T_Ball por ser formativa LOS DOS EQUIPOS SON GANADORES. En las divisiones Iniciación y Kínder, el juego legal se declarará oficialmente como empatado.

8.10.- Los juegos marcados en el Rol respectivo de cada campeonato sólo se suspenderán por inclemencia del tiempo o porque la Liga tenga motivos más que suficientes para la suspensión.

8.11.- Se considera juego suspendido aquel que por algún motivo no llegó a convertirse en legal.

8.12.- Todo juego suspendido se volverá a jugar desde el principio, el día y hora que marque la Liga.

8.13.- Todos los juegos suspendidos, de ser necesarios para definir los lugares de clasificación en la tabla de posiciones, serán reprogramados y la Liga notificará oportunamente a los manejadores de la nueva fecha.

8.14.- En las divisiones Iniciación, Kínder, Infantil Menor e Infantil Mayor, al finalizar 4 entradas o la subsecuente y en las divisiones Juvenil Menor y Juvenil Mayor al finalizar 5 entradas o la subsecuente, si algún equipo lleva ventaja de 12 carreras o más, se dará por terminado el juego y se dará el triunfo al que lleva la ventaja.

Artículo No. 9

9.1.- Un lanzamiento a un jugador bateador se considerará como si el lanzador hubiera lanzado un juego.

9.2.- Un lanzador al comienzo de un juego o cuando entra a relevar podrá hacer hasta 10 lanzamientos de calentamiento.

9.3.- El lanzador al inicio de una entrada podrá hacer hasta 5 lanzamientos de calentamiento.

JUEGO LEGAL

JUEGO SUSPENDIDO

REGLA DEL KNOCK-OUT

REGLAS DE PITCHEO

REGLAS DE PITCHEO

9.4.- Si un lanzador es cambiado a otra posición no podrá regresar a lanzar en el mismo juego.

9.5.- Un lanzador no podrá ocupar la receptoría ni el receptor podrá lanzar en el mismo juego.

9.6.- Está prohibido el lanzamiento de curva en las divisiones kínder, Infantil Menor, Infantil Mayor y Juvenil Menor Categoría “B”; al primer lanzamiento de curva, bajo certificación que solamente compete al umpire, éste notificará al manejador que al siguiente lanzamiento de curva efectuado por un mismo lanzador lo deberá de cambiar.

9.7.- El lanzamiento de curva está permitido en las divisiones Juvenil Menor Categoría “A” y Juvenil Mayor.

9.8.- En la división kínder “A”, el lanzador solamente realizará 50 lanzamientos o lanzará tres entradas o a 21 bateadores, LO QUE SUCEDA PRIMERO y será reemplazado. Al lanzar a un solo bateador se considerará que ya lanzó una entrada.

9.9.- En la división Infantil Menor, el lanzador solamente realizará 60 LANZAMIENTOS o lanzará durante 6 entradas y no deberá hacer ningún lanzamiento de más. Al lanzarle a un sólo bateador se considerará que ya lanzó una entrada.

9.10.- En la división Infantil Mayor, el lanzador solamente podrá realizar 70 LANZAMIENTOS o lanzará durante 7 entradas y no deberá hacer ningún lanzamiento de más. Al lanzarle a un sólo bateador se considerará que ya lanzó una entrada.

9.11.- En la división Juvenil Menor, el lanzador solamente podrá realizar 80 LANZAMIENTOS o lanzará durante 7 entradas y no deberá hacer ningún lanzamiento de más. Al lanzarle a un sólo bateador se considerará que ya lanzó una entrada.

9.12.- En la división Juvenil Mayor, el lanzador solamente podrá realizar 90 LANZAMIENTOS o lanzará durante 7 entradas y no deberá hacer ningún lanzamiento de más. Al lanzarle a un sólo bateador se considerará que ya lanzó una entrada.

9.13.- El manejador o el ayudante podrán entrar al terreno de juego para conferenciar con su lanzador o con sus jugadores una vez por entrada y se contará como visita al lanzador. A la segunda entrada al terreno durante el mismo inning deberá cambiar a su lanzador.

DE LA CURVA

DIVISIÓN KÍNDER 7 – 8 AÑOS

DIVISIÓN INFANTIL MENOR 9 – 10 AÑOS

DIVISIÓN INFANTIL MAYOR 11 – 12 AÑOS

DIVISIÓN JUVENIL MENOR 13 – 14 AÑOS

DIVISIÓN JUVENIL MAYOR 15 – 16 AÑOS

VISITAS AL LANZADOR

El manejador o el ayudante solo tendrán derecho a 3 visitas libres durante el juego, a partir de la cuarta visita, deberá de remover al lanzador.

Si el manejador y el ayudante entran al terreno de juego para conferenciar con su lanzador o con sus jugadores se contará como doble visita y deberán cambiar a su lanzador.

Excepción: En la división Kínder, el manejador o ayudante podrá entrar al terreno de juego para conferenciar con su lanzador o sus jugadores hasta dos veces por entrada. A la tercera visita en la misma entrada deberá cambiar a su lanzador.

9.14.- No contará para el manejador o ayudante como entrada cuando un jugador se lesiona o enferma en el terreno de juego.

9.15.- Cuando no hay tiempo pedido, no más de 3 jugadores podrán conferenciar con su lanzador a un mismo tiempo dentro del terreno de juego.

9.16.- El lanzador que golpee a 2 bateadores seguidos o a 3 bateadores alternados en una misma entrada dejará de lanzar y será relevado.

9.17.- El lanzador que golpee a 4 bateadores en el transcurso del partido deberá ser cambiado por un nuevo lanzador.

9.18.- El lanzador que golpee 2 veces a un mismo bateador en el transcurso del partido, deberá ser cambiado por un nuevo lanzador.

GOLPEADOS

Artículo No. 10

10.1.- En las Divisiones Iniciación, Kínder e Infantil Menor, está prohibido el barrerse de manos en cualquier base. El corredor que se barra de manos será declarado out.

10.2.- Se considera una reunión ofensiva la que sostiene el manejador o ayudante, al solicitar tiempo para hablar con un bateador o un corredor.

10.3.- Durante el desarrollo de un juego, el manejador o ayudante tendrán derecho únicamente a dos reuniones ofensivas, las cuales son acumulativas. De no respetar esta regla, el manejador será expulsado.

10.4.- No contará para el manejador o ayudante como reunión ofensiva cuando el manejador del equipo causante de la demora es el que está a la defensiva. Ejemplo: visita al montículo, cambio de jugador, o por lesión o enfermedad de

REGLAS DE JUGADORES A LA OFENSIVA

un jugador en el terreno de juego. Si la demora es por visita al lanzador de jugadores o del catcher la reunión ofensiva se contabiliza.

Excepción: En las divisiones Iniciación y Kínder no están permitidas las reuniones ofensivas.

Artículo No. 11

11.1.- Está prohibido introducir y/o ingerir bebidas alcohólicas en la unidad deportiva incluyendo la avenida de acceso a la unidad durante el desarrollo de los juegos y entrenamientos. A la persona que se le sorprenda haciendo ésta práctica, previa confirmación y notificación al infractor por algún socio activo de la Liga, este será retirado de la unidad y será suspendido indefinidamente.

11.2.- Está prohibido introducir cualquier tipo de refrescos a la unidad, ya que la venta de éstos es una de las pocas fuentes de ingreso para Liga. En caso de infringir esta disposición la Liga podrá castigar al manejador o representante del equipo con tres juegos de suspensión.

11.3.- Está prohibido manejar a una velocidad mayor de 10 Km por hora dentro de la unidad, ya que se pone en peligro la integridad física de jugadores y sus familias. Al infractor se le castigará con un año de suspensión.

11.4.- Está prohibido bloquear los pasos peatonales y rampas, así como hacer uso de los cajones de estacionamiento destinados para las personas con discapacidad. El infractor será sancionado con dos juegos de suspensión.

Artículo No. 12

12.1.- La distancia entre las bases deberá ser de 9.14 metros (30 pies) para T_Ball 12.19 metros (40 pies) para iniciación y 15.24 metros (50 pies) para Kínder.

12.2.- La distancia entre la arista trasera del plato y la parte frontal de la placa del lanzador deberá ser de 9.14 metros (30 pies) para T_Ball, 10.05 metros (33 pies) para Iniciación y 12.19 metros (40 pies) para Kínder.

12.3.- El terreno legal de juego será el incluido dentro de las líneas de foul de primera, tercera base y la barda de jonrón a 30.48 metros (100 pies) para T_Ball,

REGLAS DE JUGADORES A LA OFENSIVA

PROHIBICIONES EN LA UNIDAD DEPORTIVA

DIVISIONES
T_BALL
3 – 4 AÑOS
INICIACIÓN
5 – 6 AÑOS Y
KÍNDER
7 – 8 AÑOS

CAMPO
DE JUEGO

35.05 metros (115 pies) como mínimo y 45.72 metros (150 pies) como máximo para Iniciación y Kínder, medidas que serán reconocidas como legales.

12.4.- El montículo del estará levantado por un talud gradual a una altura de 15 cm. (6 pulgadas) por encima del terreno de juego para Kínder. En T_Ball no hay montículo.

12.5.- El bate será redondo, de madera o aluminio, siempre que sea para jugar béisbol. Acorde al artículo 7.7 está prohibido el uso de bates de bambú o grafito.

12.6.- El bate no deberá medir más de 71.12 centímetros (28 pulgadas) de largo y no más de 6.985 cm. (2 3/4 pulgadas) de diámetro en su parte más gruesa.

12.7.- Las pelotas serán del material, tamaño y peso autorizadas por la Liga.

12.8.- Queda estrictamente prohibido usar zapatos con ganchos o protectores metálicos.

12.9.- El uso del equipo que no reúna las debidas especificaciones, bajo apelación y comprobación por el umpire, será retirado del juego, pero no modificará su resultado.

12.10.- De comprobarse el uso de bates ilegales, previa certificación por parte del umpire, el bate será retirado del juego y será devuelto de buena fe al representante del equipo en fecha posterior, el manejador recibirá una suspensión de 3 juegos.

12.11.- Los juegos de T_Ball serán a serán a 4 entradas. En Iniciación y Kínder se jugarán 6 entradas.

12.12.- Al terminarse de jugar 6 entradas, si la anotación se encontrara empatada, no se jugarán entradas extras y el juego quedará oficialmente como empatado. En la división T_Ball no hay equipo ganador, ya que es formativo.

12.13.- Cerrada la cuarta entrada o cualquiera de las subsecuentes, si un equipo llevara ventaja de 12 carreras o más se dará por terminado ese juego y se acreditará el triunfo al equipo que lleva la ventaja. En la división T_Ball no se aplica esta regla, ya que es formativo y no hay equipo ganador.

12.14.- Todos los equipos deberán de ajustarse a las obligaciones establecidas en los Artículos 3.1 ó 3.2 según sea el caso.

CAMPO DE JUEGO

EQUIPO DE JUEGO

DURACIÓN DE LOS JUEGOS

13.1.- En las Divisiones T_Ball e Iniciación, la alineación se hará con todos los elementos, de los cuales 10 permanecen en el campo: los 9 de las posiciones habituales y el décimo a 2 mts. por detrás de la almohadilla de la segunda base (sobre el césped).

Excepción: En caso de que algún equipo cuente únicamente con 9 jugadores éstos ocuparán las posiciones habituales y el equipo contrario tendrá la potestad de jugar con 9 o 10 jugadores al campo, PERO TODOS PERMANECERÁN EN EL ORDEN AL BATE.

13.2.- El lanzador será un adulto (manejador, ayudante o representante) que le lanzará a su propio equipo. Se permitirá un único cambio de lanzador y deberá de hacer contacto con la placa de pitcheo al presentar el lanzamiento.

El jugador al que le corresponde la posición del lanzador se colocará por fuera del círculo de tierra que rodea la placa hacia el lado izquierdo o derecho del lanzador adulto según convenga, es obligatorio que utilice casco protector.

13.3.- El bateador tendrá derecho a 10 lanzamientos, a menos que sea ponchado o ponga en juego la pelota. Si el décimo lanzamiento lo conecta de foul, tendrá derecho a un lanzamiento más y si no le tira, abanica o batea nuevamente de foul, será declarado out.

En caso de conectar la pelota en terreno bueno, bateador y corredores solo tendrán derecho a avanzar una base por batazo.

Excepción: Si el bateador conecta la pelota y esta supera de aire la barda en terreno bueno, el batazo será decretado jonrón y el bateador y los corredores anotarán carrera al alcanzar el home.

13.4.- En la División 3 – 4 años, se utilizará un T_Ball proporcionado por la Liga, el cual deberá de colocarse sobre el home quedando en el centro del mismo la pelota. El bateador deberá de hacer contacto con la pelota colocada en la parte superior del T_Ball y se aplicaran las reglas ofensivas. El manejador deberá de retirar el T_ball del home, en caso de no hacerlo será amonestado la primera vez; el umpire llamará a los manejadores para indicarles, que sin importar de qué equipo sea, el manejador que incurra de nueva cuenta en esta falta, será expulsado del juego. La jugada ofensiva prevalecerá.

En T_Ball todos los jugadores deberán tener un mínimo de dos turnos al bate y dos innings de fildeo durante el juego. El reingreso es libre cumpliendo el juego mandatorio.

13.5.- Además del manejador y el ayudante, se permite un adulto detrás del receptor para auxiliarlo a devolver las pelotas y 2 más fuera del campo (más allá de 1a. y 3a. base, respectivamente) para dar indicaciones a sus jugadores a la defensiva. Todos los adultos que participen en el juego deberán estar propiamente vestidos.

13.6.- El orden al bate se elabora con **TODOS LOS JUGADORES**: los 10 que están en el campo y los restantes que sólo tendrán vez al bate durante los 3 primeros episodios. Al efectuarse los cambios antes de abrirse la 4a. entrada, los jugadores que sólo estaban bateando entrarán a servir y saldrán del campo el mismo número de jugadores sustituidos, **PERMANECIENDO TODOS EN LA ALINEACION**. En la división Iniciación, el anotador avisará al umpire cuando un bateador esté fuera de turno para que se corrija dicha anomalía y tome su turno al bate el jugador correspondiente. Se notificará a ambos manejadores dos veces por juego, no es por bateador o equipo. A partir de la tercera infracción cometida por cualquier equipo, una vez realizado un lanzamiento, se decretará el out por regla al bateador fuera de turno y el manejador será sancionado con dos partidos.

13.7.- Una entrada terminará cuando se efectúen los 3 outs o tomen su turno al bate 12 bateadores, los demás batearan en la siguiente entrada. En T_Ball, cada entrada se desarrollará durante el tiempo que lleve la participación de doce (12) bateadores por equipo, pudiendo incluso haber más de tres outs en cada una de estas participaciones. Si un jugador no quiere batear, se continúa el orden al bate sin marcar out, pero se contabiliza el turno a fin de hacer el cambio al llegar a 12 bateadores.

Excepción: Si un equipo tiene en su alineación a menos de 12 jugadores, la entrada terminará cuando se efectúen los tres outs o tomen su turno al bate **TODOS LOS JUGADORES** enlistados.

13.8.- El mínimo de elementos para que el juego sea legal será de 9 por equipo.

13.9.- Si uno o ambos equipos se presentan al campo con menos de 9 elementos, el umpire marcará un tiempo de 20 minutos, al término de los cuales, de no haberse completado, se marcará el default. El equipo perdedor cubrirá todos los gastos de juego. Si el default fue cantado para ambos, cada equipo cubrirá sus gastos. Una vez habiéndose determinado al ganador, con el fin de que los niños participen, de tenerlos, el equipo contrario está **OBLIGADO** a prestar 1 ó 2 jugadores, de tal manera que ambos equipos queden al menos con 9 elementos cada uno y se efectuará un juego de exhibición obligatorio con duración de 5 entradas ó 1 hora 15 minutos, lo que suceda primero.

13.10.- Si alguno de los equipos se negara a participar en el juego de exhibición, el manejador se hará acreedor a una sanción de tres juegos.

13.11.- Si la suma de jugadores es de 17 o menos. NO HABRA JUEGO y será necesario cubrir los gastos de juego por uno o ambos equipos según corresponda.

13.12.- Si en un equipo con 9 elementos se lesiona o enferma un jugador, su equipo pierde por forfit sin importar la entrada en la que se encuentre el juego.

13.13.- Los equipos tienen derecho a enlistar a todos sus jugadores, aunque exista mayoría numérica con respecto al contrario.

13.14.- En T_Ball e Iniciación al no haber banca efectiva, el jugador que llegue después de iniciado el partido PODRÁ participar en el mismo, siempre y cuando no haya bateado el último bateador de la alineación de su equipo.

13.15.- Queda prohibido el toque de bola, jugador que lo efectúe tanto de sacrificio o por sorpresa, será declarado out automáticamente.

13.16.- Por ser la División T_Ball completamente formativa y buscando que los jugadores participen en un ambiente completamente familiar, se tendrán los resultados de cada partido, pero oficialmente no existirá un ganador, es decir, no existirá tabla de posiciones finales. Al término del campeonato los equipos serán premiados por igual y se les entregará un trofeo de participación.

Artículo No. 14

14.1.- Cuando uno o ambos equipos no cuenten con un mínimo de nueve elementos cada uno a la hora señalada por la Liga, el umpire marcará un tiempo de espera de 20 minutos, al término de los cuales se cantará el default; si uno de los equipos cuenta con los elementos, está obligado a prestar los jugadores necesarios y se efectuará un partido de exhibición obligatorio con duración de 5 entradas o una hora 15 minutos. Lo que suceda primero.

14.2.- Si alguno de los equipos se negara a participar en el juego de exhibición, el manejador se hará acreedor a una sanción de tres juegos.

14.3.- Si la suma de jugadores es de 17 o menos. NO HABRA JUEGO y será necesario cubrir los gastos de juego por uno o ambos equipos según corresponda.

14.4.- Del equipo a la ofensiva solamente podrán pasar a batear nueve jugadores y se dará por terminada la mitad de esa entrada sin importar los outs realizados.

14.5.- En esta categoría, los cambios obligatorios se harán antes de abrirse la 4a. entrada.

DIVISIONES
T_BALL
3 – 4 AÑOS E
INICIACIÓN
5 – 6 AÑOS

REGLAS
DE JUEGO

DIVISIÓN
KÍNDER
7 – 8 AÑOS

REGLAS
DE JUEGO

14.6.- El noveno bateador de la entrada no puede recibir la base por bolas, se le continuará lanzando hasta que ponga la pelota en juego o sea ponchado. Si es golpeado, automáticamente se le concede la primera base, terminando la entrada. Se sobreentiende que los niños al golpear a un contrario lo hacen en forma accidental y, por lo tanto, sin ninguna intención.

El Manejador que sea sorprendido por el umpire, anotador, socio o directivo indicándole a su lanzador que golpee intencionalmente a un pequeño del equipo contrario, será expulsado indefinidamente de la Liga.

14.7.- En una Liga formativa, para el desarrollo adecuado de los jugadores, éstos, deben de tener la oportunidad de batear y hacer contacto con la pelota y el lanzador debe de aprender a lanzar dentro de la zona permitida, por lo que en Kínder el receptor debe de permanecer con los dos pies dentro de la caja del receptor en todo momento durante los lanzamientos.

Si un receptor no sigue la indicación anterior, se le llamará la atención en presencia del manejador la primera vez. A la segunda falta el manejador será expulsado del juego.

14.8.- Los manejadores no podrán entrar a conferenciar con su lanzador cuando toque su turno al 9o. bateador de la entrada.

14.9.- Si el noveno bateador conecta la pelota, no podrá avanzar más allá de la primera base por sencillo, de la segunda en un doble o de la tercera en un triple. La jugada “**muere**” al tener la pelota el lanzador, siempre y cuando se encuentre dentro del círculo de tierra que rodea la placa. En ese momento el umpire marcará a cuántas bases equivale el batazo.

Esta regla solo aplica para el último bateador.

14.10.- El receptor no tiene necesariamente que atrapar el tercer strike para que el umpire declare out al bateador.

14.11.- En esta categoría no existe el robo de base. Los jugadores embazados no podrán despegarse de su base hasta que la pelota lanzada por el pitcher llegue hasta el receptor, pero al momento de ser atrapada por el receptor o aun en caso de que no la atrape, el o los corredores deberán regresar a su base inmediatamente. Sólo en caso de que la pelota sea bateada tratarán de alcanzar la siguiente base sin regresar a tocar la base en la que se encontraban originalmente.

14.12.- Los corredores no avanzarán por un wildpitch o pásbol.

14.13.- En la categoría Kínder tampoco existe el toque de bola, por lo que el bateador que lo efectúe será declarado out.

Artículo No. 15

15.1.- El lanzador debe asumir una posición de cara, quedando de frente al bateador, con su pie pivote en contacto con la placa de lanzamiento.

15.2.- El lanzador tirará siempre sobre el brazo.

15.3.- El lanzador no deberá realizar más de 50 lanzamientos, lanzar más de 3 entradas o un máximo de 21 bateadores.

15.4.- Al lanzarle a un bateador se considerará que lanzó una entrada.

15.5.- Al realizar 50 lanzamientos o lanzar a 21 bateadores, el lanzador será relevado, aunque no se haya completado las 3 entradas.

15.6.- Al lanzar a un bateador y ser relevado, se considerará que lanzó 3 entradas o 21 bateadores.

15.7.- Cuando un lanzador acumule sus 50 lanzamientos, deberá ser removido o cambiado de posición. Al llegar al límite máximo de lanzamientos, podrá finalizar al bateador en turno, pero no puede enfrentar a otro bateador. Sin importar el inning donde se presente la situación el lanzador deberá de ser removido o cambiado de posición.

Curva: Acorde al Artículo 9.6 de este Reglamento en esta categoría está prohibido el lanzamiento de curva.

15.8.- Si el manejador no realiza el cambio de lanzador cuando este alcance alguno de los límites máximos establecidos en los artículos anteriores, será expulsado del juego.

15.9.- Un lanzador no podrá ocupar la receptoría, ni el receptor podrá lanzar en el mismo juego. Para que un lanzador pueda volver a lanzar o el receptor sea utilizado como lanzador deberá haber transcurrido un mínimo de 48 horas de descanso entre los juegos lanzados y catcheados.

La violación de la regla anterior se castiga con la pérdida del juego por forfit del equipo infractor.

15.10.- El lanzador que tire de costado o bajo el brazo más de dos lanzamientos a un mismo bateador, bajo apelación y certificación por el umpire, dejará de lanzar.

15.11.- Al apelar y ser certificada la violación, el umpire comunicará al manejador contrario que su lanzador será relevado.

15.12.- El manejador, al ser notificado que su lanzador debe ser relevado y éste no obedece, su jugador se convertirá automáticamente en inelegible con las consecuencias del caso.

**DIVISIÓN
INFANTIL MENOR
9 – 10 AÑOS**

**CAMPO
DE JUEGO**

Artículo No. 16

16.1.- La distancia entre las bases deberá ser de 18.29 metros (60 pies).

16.2.- La distancia entre la arista trasera del plato y la parte frontal de la placa del lanzador deberá ser de 12.80 metros (42 pies).

16.3.- El terreno legal de juego será el incluido dentro de las líneas de foul de primera, tercera base y la barda de jonrón a 45.72 metros (150 pies), como mínimo y 60.96 metros (200 pies) como máximo, que serán reconocidos como legales.

16.4.- El montículo del lanzador estará levantado por un talud gradual a una altura de, 15 cm. (6 pulgadas) por encima del terreno de juego.

16.5.- El bate será redondo, de madera o de aluminio, siempre que sea para jugar béisbol. Acorde al artículo 7.7 está prohibido el uso de bates de bambú o grafito.

16.7.- El bate no deberá medir más, de 78.74 centímetros (31 pulgadas) de largo y no más de 6.985 cm. (2 3/4 pulg.) de diámetro en su parte más gruesa.

16.8.- Las pelotas serán del material, tamaño y peso autorizado por la Liga.

16.9.- Queda estrictamente prohibido usar zapatos con ganchos protectores metálicos.

16.10.- El uso del equipo que no reúna las debidas especificaciones, bajo apelación y comprobación por el umpire, será retirado del juego, pero no modificará el resultado del mismo.

16.11.- De comprobarse el uso de bates ilegales, previa certificación por parte del umpire, el bate será retirado del juego y será devuelto de buena fe al representante del equipo en fecha posterior, el manejador recibirá una suspensión de 3 juegos.

16.12.- Los juegos serán a 6 entradas.

**DIVISIÓN
INFANTIL MENOR
9 – 10 AÑOS**

**EQUIPO
DE LO JUEGO**

**DIVISIÓN
INFANTIL MENOR
9 – 10 AÑOS**

**DURACIÓN
DE LOS JUEGOS**

16.13.- Al terminarse de jugar 6 entradas, si la anotación se encontrara empatada, se jugará una entrada extra. De no obtenerse un ganador, se aplicarán los criterios de desempate establecidos en el artículo 8.5 de este Reglamento.

16.14.- Cerrada la cuarta entrada o cualquiera de las subsecuentes, si un equipo llevara ventaja de 12 carreras o más se dará por terminado ese juego y se acreditará el triunfo al equipo que lleva la ventaja.

16.15.- Todos los equipos deberán de ajustarse a las obligaciones establecidas en los Artículos 3.1 ó 3.2 según sea el caso.

Artículo No. 17

17.1.- Cuando uno o ambos equipos no cuenten con un mínimo de nueve elementos cada uno a la hora señalada por la Liga, el umpire marcará un tiempo de espera de 20 minutos, al término de los cuales se cantará el default; si uno de ambos equipos cuenta con los elementos, está obligado a prestar los jugadores necesarios y se efectuará un partido obligatorio de exhibición con duración de 5 entradas o una hora 15 minutos. Lo que suceda primero.

17.2.- Sí alguno de los equipos se negara a participar en el juego de exhibición, el manejador se hará acreedor a una sanción de tres juegos de suspensión.

17.3.- Cuando la suma de elementos sea menor de 18, no habrá encuentro ni siquiera de exhibición.

17.4.- El receptor no tiene necesariamente que atrapar el tercer strike para que el umpire declare out al bateador en turno; sin embargo, lo atrape o no, la bola estará en juego y los corredores podrán avanzar a su propio riesgo.

17.5.- Cuando el lanzador está haciendo contacto con la placa en posesión de la pelota, y su receptor, listo en su caja para recibir el lanzamiento, los corredores no podrán despegarse de sus bases hasta que la pelota haya sido lanzada y sea capturada por el receptor.

El corredor que se despegue de la almohadilla antes de que el receptor atrape la pelota, será declarado out automáticamente.

Si más de un corredor cometiese dicha violación del Reglamento en el mismo lanzamiento, se penalizará solamente al más adelantado.

En ambos casos se declarará bola muerta.

NOTA: Cuando un umpire observa que un corredor en base sale antes de lo permitido, deberá señalarlo inmediatamente para poder aplicar el Reglamento.

17.6.- En esta división no existe la base intencional, por lo que el receptor no podrá ponerse de pie y solicitar a su lanzador ningún lanzamiento.

17.7.- En esta categoría el corredor de 3ra. base **SOLO PODRÁ ANOTAR:** con batazo, con pisa y corre o producto de una jugada forzada, o situación que lo obligue a avanzar, es decir, golpeado, base por bolas o por interferencia con las bases llenas.

17.8.- Si un corredor en segunda base sale al robo de la tercera base y el tiro del receptor se interna a los jardines, la pelota está en juego y el corredor podrá anotar.

17.9.- Si un corredor en primera base sale al robo de la segunda con corredor en tercera base, este último no podrá anotar carrera aunque la pelota se interne en el jardín por mal tiro del receptor. En caso de llegar quieto a home será regresado a la tercera base. Si uno o ambos corredores son declarados out durante las acciones, esta decisión prevalecerá.

17.10.- En esta categoría no está permitida la jugada de squeeze play, se permite el toque de bola para avanzar a los corredores de primera a segunda o de segunda a tercera base, siempre y cuando no haya corredor en tercera.

Con corredor en tercera base el bateador puede cuadrarse o fintar el toque de bola, pero si la toca o batea ya sea en terreno bueno o de foul el bateador será declarado out y los corredores regresan a su base.

17.11.- Si un corredor en tercera base intenta el robo de home y llega quieto, será regresado a la tercera base, pero si en la jugada es declarado out, este se mantiene y la bola queda muerta.

17.12.- Si un corredor es golpeado por una pelota bateada estando en contacto con la base no será declarado out.

Artículo No. 18

18.1.- El lanzador debe asumir una posición de cara, quedando de frente al bateador, con su pie pivote en contacto con la placa de lanzamiento.

18.2.- El lanzador tirará siempre de frente y sobre el brazo.

18.3.- El lanzador no deberá realizar más de 60 lanzamientos o lanzar más de 6 entradas en un juego.

18.4.- Al lanzarle a un bateador se considerará que lanzó una entrada.

18.5.- Al lanzarle a un bateador y ser relevado, se tomará como que lanzó 6 entradas.

18.6.- Cuando un lanzador acumule sus 60 lanzamientos, deberá ser removido o cambiado de posición. Al llegar al límite máximo de lanzamientos, podrá finalizar al bateador en turno, pero no puede enfrentar a otro bateador. Sin importar el inning donde se presente la situación el lanzador deberá de ser removido o cambiado de posición.

Curva: Acorde al Artículo 9.6 de este Reglamento en esta división está prohibido el lanzamiento de curva.

18.7.- Si el manejador no realiza el cambio de lanzador cuando este alcance alguno de los límites máximos establecidos en los artículos anteriores, será expulsado del juego.

18.8.- Un lanzador no podrá ocupar la receptoría, ni el receptor podrá lanzar en el mismo juego. Para que un lanzador pueda volver a lanzar o el receptor sea utilizado como lanzador deberá haber transcurrido un mínimo de 48 horas de descanso entre los juegos lanzados y catcheados.

La violación de la regla anterior se castiga con la pérdida del juego por forfit del equipo infractor.

18.9.- El lanzador que tire de costado o bajo el brazo más de dos lanzamientos a un mismo bateador, bajo apelación y certificación por el umpire, dejará de lanzar.

18.10.- Al apelar y ser certificada la violación, el umpire comunicará al manejador contrario que su lanzador será relevado.

18.11.- El manejador al ser notificado de que su lanzador debe ser relevado y éste no obedece, su jugador se convertirá automáticamente en inelegible.

Artículo No. 19

19.1.- La distancia entre las bases deberá ser de 21.34 metros (70 pies).

19.2.- La distancia entre la arista trasera del plato y la parte frontal de la placa del lanzador deberá ser de 14.63 metros (48 pies).

19.3.- El terreno legal de juego será el incluido dentro de las líneas de foul de primera, tercera base y la barda de jonrón a 53.34 metros (175 pies) como mínimo y 68.58 metros (225 pies) como máximo.

19.4.- El montículo del lanzador estará levantado por un talud gradual a una altura de 15 cm. (6 pulgadas) por encima del terreno de juego.

19.5.- El bate será redondo, de madera o de aluminio, siempre que sea para jugar béisbol. Acorde al artículo 7.7 está prohibido el uso de bates de bambú o grafito.

19.6.- El bate no deberá medir más de 83.8 centímetros (33 pulgadas) de largo y no más de 6.98 cm. (2 3/4 pulgadas) de diámetro en su parte más gruesa.

19.7.- Las pelotas serán del material, tamaño y peso autorizadas por la Liga.

19.8.- Queda estrictamente prohibido usar zapatos con ganchos o protectores metálicos.

19.9.- El uso del equipo que no reúna las debidas especificaciones, bajo apelación y comprobación por el umpire, será retirado del juego, pero no modificará el resultado de éste.

19.10.- De comprobarse el uso de bates ilegales, previa certificación por parte del umpire, el bate será retirado del juego y será devuelto de buena fe al representante del equipo en fecha posterior, el manejador recibirá una suspensión de 3 juegos.

19.11.- Los juegos serán a 7 entradas.

19.12.- Al terminarse de jugar 7 entradas, si la anotación se encontrara empatada, se jugará una entrada extra. De no obtenerse un ganador, se aplicarán los criterios de desempate establecidos en el artículo 8.5 de este Reglamento.

19.13.- Cerrada la cuarta entrada o cualquiera de las subsecuentes, si un equipo llevara ventaja de 12 carreras o más se dará por terminado ese juego, resultando triunfador al equipo que lleva la ventaja.

19.14.- Todos los equipos deberán de ajustarse a las obligaciones establecidas en los Artículos 3.1 ó 3.2 según sea el caso.

Artículo No. 20

20.1.- Cuando uno o ambos equipos no cuenten con un mínimo de nueve elementos cada uno a la hora señalada por la Liga, el umpire marcará un tiempo de espera de 20 minutos, al término de los cuales se decretará el default.

20.2.- En esta división tampoco existe la base intencional.

**DIVISIÓN
INFANTIL MAYOR
11 – 12 AÑOS**

**EQUIPO
DE JUEGO**

**DIVISIÓN
INFANTIL MAYOR
11 – 12 AÑOS**

**DURACIÓN
DE LOS JUEGO**

**DIVISIÓN
INFANTIL MAYOR
11 – 12 AÑOS**

**REGLAS
DE JUEGO**

20.3.- En esta división los manejadores y ayudantes o aquellos que funjan como tales están obligados a usar casco protector cuando estén en la caja de couch, como lo indica el Artículo 7.4 del presente Reglamento.

20.4.- Salvo las variantes contenidas en este Reglamento se usarán todas las demás reglas del béisbol profesional organizado.

Artículo No. 21

21.1.- El lanzador no deberá realizar más de 70 lanzamientos o lanzar más de 7 entradas en un juego.

21.2.- Al lanzarle a un bateador se considerará que lanzó una entrada.

21.3.- Al lanzarle a un bateador y ser relevado, se tomará como que lanzó 7 entradas.

21.4.- Cuando un lanzador acumule sus 70 lanzamientos, deberá ser removido o cambiado de posición. Al llegar al límite máximo de lanzamientos, podrá finalizar al bateador en turno, pero no puede enfrentar a otro bateador. Sin importar el inning donde se presente la situación el lanzador deberá de ser removido o cambiado de posición.

Curva: Acorde al Artículo 9.6 de este Reglamento en esta división está prohibido el lanzamiento de curva.

21.5.- Si el manejador no realiza el cambio de lanzador cuando este alcance alguno de los límites máximos establecidos en los artículos anteriores, será expulsado del juego.

21.6.- Un lanzador no podrá ocupar la receptoría, ni el receptor podrá lanzar en el mismo juego. Para que un lanzador pueda volver a lanzar o el receptor sea utilizado como lanzador deberán haber transcurrido un mínimo de 48 horas de descanso entre los juegos lanzados y catcheados.

La violación de la regla anterior se castiga con la pérdida del juego por forfit del equipo infractor.

21.7.- En la categoría “B”, el “balk” (engaño) será notificado dos veces por juego. No es por lanzador o por equipo. A partir del tercero efectuado por cualquier lanzador, se aplicará la regla del béisbol profesional.

21.8.- En la categoría “A”, el “balk” será efectivo desde la primera vez que lo efectúe cualquier lanzador.

Artículo No. 22

- 22.1.-** La distancia entre las bases deberá ser de 24.38 metros (80 pies).
- 22.2.-** La distancia entre la arista trasera del plato y la parte frontal de la placa del lanzador deberá ser de 16.46 metros (54 pies).
- 22.3.-** El terreno legal de juego será el incluido dentro de las líneas de foul de primera, tercera base y la barda de jonrón que deberá estar a una distancia mínima de 68.58 metros (225 pies) como mínimo y 83.82 metros (275 pies), medidas que serán reconocidas como legales.
- 22.4.-** El montículo del lanzador estará levantado por un talud gradual a una altura de 20.32 cm. (8 pulgadas) por encima del terreno de juego.
- 22.5.-** El bate será redondo, de madera o de aluminio, siempre que sea para jugar béisbol. Acorde al artículo 7.7 está prohibido el uso de bates de bambú o grafito.
- 22.6.-** El bate no deberá medir más de 86.36 centímetros (34 pulgadas) de largo y no más de 6.985 cm. (2 3/4 pulgadas) de diámetro en su parte más gruesa.
- 22.7.-** Las pelotas serán del material, tamaño y peso autorizadas por la Liga.
- 22.8.-** Queda estrictamente prohibido usar zapatos con ganchos o protectores metálicos.
- 22.9.-** El uso del equipo que no reúna las debidas especificaciones, bajo apelación y comprobación por el umpire, será retirado del juego, pero no modificará el resultado del mismo.
- 22.10.-** De comprobarse el uso de bates ilegales, previa certificación por parte del umpire, el bate será retirado del juego y será devuelto de buena fe al representante del equipo en fecha posterior, el manejador recibirá una suspensión de 3 juegos.
- 22.11.-** Los juegos serán a 7 entradas.
- 22.12.-** Al terminarse de jugar 7 entradas, si la anotación se encontrara empatada, se jugará una entrada extra. De no obtenerse un ganador, se aplicarán los criterios de desempate establecidos en el artículo 8.5 de este Reglamento.

**DIVISIÓN
JUVENIL MENOR
13 – 14 AÑOS**

**CAMPO
DE JUEGO**

**DIVISIÓN
JUVENIL MENOR
13 – 14 AÑOS**

**EQUIPO
DE JUEGOS**

**DIVISIÓN
JUVENIL MENOR
13 – 14 AÑOS**

**DURACIÓN
DE LOS JUEGOS**

22.13.- Cerrada la quinta entrada o cualquiera de las subsecuentes, si un equipo llevara ventaja de 12 carreras o más se dará por terminado ese juego, y se le dará el triunfo al equipo que lleva la ventaja.

22.14.- Todos los equipos deberán de ajustarse a las obligaciones establecidas en los Artículos 3.1 ó 3.2 según sea el caso.

Artículo No. 23

23.1.- Cuando uno o ambos equipos no cuenten con un mínimo de nueve elementos cada uno a la hora señalada por la Liga, el umpire marcará un tiempo de espera de 20 minutos, al término de los cuales se decretará el default.

23.2.- En esta división tampoco existe la base intencional.

23.3.- En esta división los manejadores y ayudantes o aquellos que funjan como tales están obligados a usar casco protector cuando estén en la caja de couch, como lo indica el Artículo 7.4 del presente Reglamento.

23.4.- Salvo las variantes contenidas en este Reglamento se usarán todas las demás reglas del béisbol profesional organizado.

Artículo No. 24

24.1.- El lanzador no deberá realizar más de 80 lanzamientos o lanzar más de 7 entradas en un juego.

24.2.- Al lanzarle a un bateador se considerará que lanzó una entrada.

24.3.- Al lanzarle a un bateador y ser relevado, se tomará como que lanzó 7 entradas.

24.4.- Cuando un lanzador acumule sus 80 lanzamientos, deberá ser removido o cambiado de posición. Al llegar al límite máximo de lanzamientos, podrá finalizar al bateador en turno, pero no puede enfrentar a otro bateador. Sin importar el inning donde se presente la situación el lanzador deberá de ser removido o cambiado de posición.

Curva: Acorde al Artículo 9.6 de este Reglamento solamente en la Categoría “A” está permitido el lanzamiento de curva.

DURACIÓN
DE LOS JUEGOS

DIVISIÓN
JUVENIL MENOR
13 – 14 AÑOS

REGLAS
DE JUEGO

DIVISIÓN
JUVENIL MENOR
13 – 14 AÑOS

REGLAS
DE PITCHEO

24.5.- Si el manejador no realiza el cambio de lanzador cuando este alcance alguno de los límites máximos establecidos en los artículos anteriores, será expulsado del juego.

24.6.- Un lanzador no podrá ocupar la receptoría, ni el receptor podrá lanzar en el mismo juego. Para que un lanzador pueda volver a lanzar o el receptor sea utilizado como lanzador deberán haber transcurrido un mínimo de 48 horas de descanso entre los juegos lanzados y catcheados.

La violación de la regla anterior se castiga con la pérdida del juego por forfit del equipo infractor.

24.7.- La regla del “balk” (engaño) se aplicará desde la primera vez que lo efectúe el lanzador de cualquiera de los equipos.

Artículo No. 25

25.1.- La distancia entre las bases deberá ser de 27.43 metros (90 pies).

25.2.- La distancia entre la arista trasera del plato y la parte frontal de la placa del lanzador deberá ser de 18.44 metros (60 pies 6 pulgadas).

25.3.- El terreno legal de juego será el incluido dentro de las líneas de foul de primera, tercera base y la barda de jonrón que deberá estar a una distancia mínima de 83.82 metros (275 pies) como mínimo y 99.06 metros (325 pies), medidas que serán reconocidas como legales.

25.4.- El montículo del lanzador estará levantado por un talud gradual a una altura de 25.40 cm. (10 pulgadas) por encima del terreno de juego.

25.5.- El bate será redondo, de madera de una sola pieza siempre que sea para jugar béisbol de acuerdo con las reglas oficiales del béisbol organizado. También se podrán utilizar bates con la certificación BBCOR con barril máximo de 2 5/8”, autorizados por la FEMEBE. Acorde al artículo 7.7 está prohibido el uso de bates de bambú o grafito.

25.6.- Las pelotas serán del material, tamaño y peso autorizadas por la Liga.

25.7.- Se permite usar indistintamente zapatos con ganchos o tacos. Cualquier alteración de los ganchos metálicos que pueda ser perjudicial para los participantes, tal como afilarlos, está definitivamente prohibida.

DIVISIÓN
JUVENIL MAYOR
15 – 17 AÑOS

CAMPO
DE JUEGO

DIVISIÓN
JUVENIL MAYOR
15 – 17 AÑOS

EQUIPO
DE JUEGO

25.8.- El uso del equipo que no reúna las debidas especificaciones, bajo apelación y comprobación por el umpire, será retirado del juego, pero no modificará el resultado del mismo.

25.9.- De comprobarse el uso de bates ilegales, previa certificación por parte del umpire, el bate será retirado del juego y será devuelto de buena fe al representante del equipo en fecha posterior, el manejador recibirá una suspensión de 3 juegos.

25.10.- Los juegos serán a 7 entradas.

25.11.- Al terminarse de jugar 7 entradas, si la anotación se encontrara empatada, se jugará una entrada extra. De no obtenerse un ganador, se aplicarán los criterios de desempate establecidos en el artículo 8.5 de este Reglamento.

25.12.- Cerrada la quinta entrada o cualquiera de las subsecuentes, si un equipo llevara ventaja de 12 carreras o más se dará por terminado ese juego, y se le dará el triunfo al equipo que lleva la ventaja.

25.13.- Todos los equipos deberán de ajustarse a las obligaciones establecidas en los Artículos 3.1 ó 3.2 según sea el caso.

Artículo No. 26

26.1.- Cuando uno o ambos equipos no cuenten con un mínimo de nueve elementos cada uno a la hora señalada por la Liga, el umpire marcará un tiempo de espera de 20 minutos, al término de los cuales se decretará el default.

26.2.- En esta división los manejadores y ayudantes o aquellos que funjan como tales están obligados a usar casco protector cuando estén en la caja de couch, como lo indica el Artículo 7.4 del presente Reglamento.

26.3.- Salvo las variantes contenidas en este Reglamento se usarán todas las demás reglas del béisbol profesional organizado.

Artículo No. 27

27.1.- El lanzador no deberá realizar más de 90 lanzamientos o lanzar más de 7 entradas en un juego.

27.2.- Al lanzarle a un bateador se considerará que lanzó una entrada.

**EQUIPO
DE JUEGO**

**DIVISIÓN
JUVENIL MAYOR
15 – 17 AÑOS**

**DURACIÓN
DE LOS JUEGOS**

**DIVISIÓN
JUVENIL MENOR
15 – 17 AÑOS**

**REGLAS
DE JUEGO**

**DIVISIÓN
JUVENIL MENOR
15 – 17 AÑOS**

**REGLAS
DE PITCHEO**

27.3.- Al lanzarle a un bateador y ser relevado, se tomará como que lanzó 7 entradas.

27.4.- Cuando un lanzador acumule sus 90 lanzamientos, deberá ser removido o cambiado de posición. Al llegar al límite máximo de lanzamientos, podrá finalizar al bateador en turno, pero no puede enfrentar a otro bateador. Sin importar el inning donde se presente la situación el lanzador deberá de ser removido o cambiado de posición.

Curva: Acorde al Artículo 9.6 de este Reglamento en esta división está permitido el lanzamiento de curva.

27.5.- Si el manejador no realiza el cambio de lanzador cuando este alcance alguno de los límites máximos establecidos en los artículos anteriores, será expulsado del juego.

27.6.- Un lanzador no podrá ocupar la receptoría, ni el receptor podrá lanzar en el mismo juego. Para que un lanzador pueda volver a lanzar o el receptor sea utilizado como lanzador deberán haber transcurrido un mínimo de 48 horas de descanso entre los juegos lanzados y cachados. La violación de la regla anterior se castiga con la pérdida del juego por forfit del equipo infractor.

27.7.- La regla del “balk” (engaño) se aplicará desde la primera vez que lo efectúe el lanzador de cualquiera de los equipos.

Artículo No. 28

28.1.- El manejador o ayudante que, cuando su equipo esté a la defensiva, sea detectado paseándose en las gradas, será amonestado la primera vez; de reincidir durante el mismo partido será sancionado con un juego de suspensión. En juegos posteriores cada vez que reincida se hará acreedor a dos juegos de suspensión.

28.2.- Jugador que no esté participando en el terreno de juego, pero su nombre esté incluido en la lista entregada al inicio del partido deberá permanecer en su caseta propiamente uniformado. Al detectarse que no lo hace así, será amonestado a través de su manejador. La reincidencia por el mismo jugador o cualquiera de los jugadores del equipo será castigada con un partido de suspensión al manejador.

28.3.- Manejador, ayudante o representante que sea sorprendido en su caseta o terreno de juego usando tabaco en cualquiera de sus formas será castigado con tres partidos de suspensión.

PARA LOS
JUGADORES,
MANEJADORES,
AYUDANTES,
REPRESENTANTES,
PADRES DE FAMILIA Y
PÚBLICO EN GENERAL

SANCIONES

28.4.- Manejador que exponga a sus jugadores haciéndolos participar en un juego lesionados o visiblemente enfermos, previa certificación del médico de la Liga o en su ausencia, por cualquiera de los directivos, será sancionado con seis juegos de suspensión.

28.5.- Los jugadores, manejadores, ayudantes o representantes que ofendan, insulten de palabra o con ademanes obscenos a los umpires o al anotador serán sancionados con seis juegos de castigo.

28.6.- Los jugadores, manejadores, ayudantes, representantes o público que ataquen físicamente a los umpires o al anotador serán suspendidos un año. En caso de reincidencia serán suspendidos indefinidamente de la Liga.

28.7.- Los manejadores, ayudantes representantes, umpires o anotadores que se presenten al campo de juego con aliento alcohólico, previa certificación por el médico de la Liga o por cualquiera de los directivos, serán retirados y además serán suspendidos seis juegos. En caso de reincidencia serán suspendidos indefinidamente de la Liga.

28.8.- Los jugadores, manejadores, ayudantes o representantes que ofendan, insulten de palabra o con ademanes obscenos a cualquier persona del público, manejadores, ayudantes, representantes de otros equipos, así como directivos, serán sancionados con seis juegos de castigo.

28.9.- Los jugadores, manejadores, ayudantes o representantes que agredan físicamente a cualquier persona del público, manejadores, ayudantes, representantes de otros equipos, así como directivos, serán suspendidos por un año.

28.10.- Cuando un manejador, ayudante o representante sea retirado del terreno de juego por el umpire, esta persona no podrá estar a menos de 100 metros del campo de juego del cual fue retirado. Al no darse cumplimiento a esta disposición, el umpire dará el tiempo que juzgue conveniente para el desalojo del infractor; al no hacer caso y vencer el tiempo, se cantará el forfit en contra del equipo que maneja, ayuda o representa.

Para el infractor se agregará una sanción que será determinada por la Liga.

28.11.- Los manejadores o ayudantes que retiren del terreno de juego a su equipo, antes de ser éste declarado oficialmente como terminado, se harán acreedores a las siguientes sanciones:

- 1.-** Perderán todo derecho a protestar.
- 2.-** Perderán ese juego por forfit.
- 3.-** Serán suspendidos seis juegos.

28.12.- Los padres de familia y público en general que ofendan, insulten de palabra o con ademanes obscenos a jugadores, manejadores, ayudantes, representantes, umpires, anotadores o directivos, serán retirados a 100 metros del campo de juego y se harán acreedores a seis partidos de suspensión. De negarse a retirarse, se dictará la suspensión sobre el jugador (hijo o representado) como si fuera el infractor.

28.13.- Los padres de familia y público en general que ataquen físicamente a cualquier persona del público, jugadores, manejadores, ayudantes, representantes, umpires, anotadores o directivos, serán desalojados de la unidad deportiva y se harán acreedores a un año de suspensión. En caso de negarse a desalojar la unidad deportiva, la suspensión se dictará sobre el jugador (hijo o representado) como si fuera el infractor.

28.14.- La Liga se reservará el derecho de admitir en sus campeonatos de invitación a los jugadores, manejadores, ayudantes, representantes, padres de familia y personas del público que constantemente ocasionen problemas durante el desarrollo de nuestros torneos.

28.15.- Cuando una persona tenga vigente una suspensión por incurrir en algún acto indebido de los descritos en el presente Reglamento, no podrá estar a menos de 100 metros del campo de juego de su equipo durante el tiempo que dure la suspensión. Al no darse cumplimiento a esta disposición su equipo quedará sujeto a perder el juego por forfait.

28.16.- De todas las sanciones impuestas, la Liga enviará copia a la Asociación Yucateca de Béisbol Amateur.

Artículo No. 29

29.1.- Los casos no previstos en este Reglamento los dictaminará la directiva de la Liga y su fallo será inapelable.

**CASOS
NO PREVISTOS**

Artículo No. 30

30.1.- La escolita de béisbol de la Liga Yucatán tiene la finalidad de proporcionar a los niños que deseen participar en nuestros campeonatos los fundamentos básicos de este deporte para poder integrarse a los torneos regulares.

30.2.- Los participantes en el curso de la escolita, deberán de llenar la cédula de inscripción que se acompañará de la siguiente documentación: original del acta de nacimiento actualizada con una antigüedad máxima de seis meses, CURP, constancia de estudios con fotografía y una fotografía digital.

30.3.- La información de los equipos de la escolita son potestad de la Liga. Todo niño inscrito al curso No podrá participar en un equipo ajeno a la escolita, en caso de hacerlo, su inscripción no será válida y el jugador será inelegible acorde al artículo 4.16 de este reglamento.

30.4.- En el caso de los participantes en el curso de la escolita, que al ser clasificados por su edad acorde al artículo 1.5 de este Reglamento, no alcancen el número necesario de jugadores para formar un equipo, de común acuerdo con la Liga se proporcionará su información a los equipos interesados para que se puedan inscribir y participar en el campeonato a inaugurar una vez hayan concluido su curso en la escolita.

30.5.- Debido a la dificultad de tener en la escolita a jugadores de las edades que corresponden a las divisiones Kínder en adelante, en caso de formarse equipos de estas divisiones con exclusivamente jugadores de la escolita serán clasificados en la categoría B. Una vez terminada su participación en el primer campeonato deberán integrarse a sus respectivas categorías.

30.6.- Los instructores de la escolita son asignado por la Liga y trabajarán con los participantes de manera rotativa.

30.7.- Los jugadores de la escolita deben de portar de manera obligatoria el suspensorio con protector llamado comúnmente “concha” y podrán asistir con pants, playera, gorra tenis y su guante de béisbol. NO EXIGIMOS UNIFORME.

Artículo No. 31

31.1.- El cumplimiento del presente Reglamento es de observancia obligatoria para todas las personas que participen directa o indirectamente en nuestros campeonatos y su desconocimiento no los exime de su aplicación.

ESCUELITA DE BÉISBOL

CUMPLIMIENTO DIFUSIÓN Y VIGENCIA

31.2.- Este Reglamento deberá darse a conocer a los manejadores de los equipos y éstos, a su vez, a los jugadores y padres de familia.

31.3.- Este Reglamento estará vigente a partir del campeonato XCVIII y deja sin efecto los hechos anteriormente.

31.4.- Para mayor facilidad de difusión y conocimiento para todas las personas interesadas en participar en nuestros campeonatos, el presente Reglamento está disponible en la página oficial de la Liga www.ligayucatan.org.mx

**MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO
AGOSTO DE 2019**

CONTENIDO

DISPOSICIONES PARA LOS JUGADORES Y EQUIPOS QUE DESEEN PARTICIPAR EN NUESTROS CAMPEONATOS	1
ARTÍCULO No. 1	1
DEL 1.1 AL 1.3.....	1
DOCUMENTACIÓN	1
DEL 1.4 AL 1.4.7.....	1
CLASIFICACIÓN DE JUGADORES POR SU EDAD	2
ARTÍCULO 1.5.....	3
INSCRIPCIÓN DEL MANEJADOR, AYUDANTE Y REPRESENTANTE	3
DEL 1.6 AL 1.9	4
FIANZA	4
DEL 1.10 AL 1.13.....	4
SISTEMA DE COMPETENCIA	4
DEL 1.14 AL 1.15.....	5
CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS	5
ARTÍCULO 1.16.....	6
ALTAS Y REPOSICIONES	6
DEL 1.17 AL 1.21.....	7
GASTOS DE JUEGO	7
ARTÍCULO 1.22.....	7
LOS MANEJADORES, AYUDANTES Y REPRESENTANTES	7
ARTÍCULO No. 2.....	7
DEL 2.1 AL 2.6.....	8
PROTESTAS	8
DEL 2.7 AL 2.10.....	9
COMPORTAMIENTO MANEJADOR, AYUDANTE Y REPRESENTANTE	9
DEL 2.11 AL 2.16.....	10

PADRES DE FAMILIA Y PÚBLICO	10
DEL 2.17 AL 2.20.....	10
LOS EQUIPOS	10
ARTÍCULO No. 3.....	10
DEL 3.1 AL 3.7.....	11
CAMBIOS OBLIGATORIOS	11
DEL 3.8 AL 3.13.....	12
BATEADOR ASIGNADO	12
ARTÍCULO 3.14.....	12
BATEADOR DESIGNADO	13
ARTÍCULO 3.15.....	13
JURAMENTO Y SALUDO DEPORTIVO	13
DEL 3.16 AL 3.17.....	13
JUGADORES	13
ARTÍCULO No. 4.....	13
DEL 4.1 AL 4.4.....	13
LESIÓN O ENFERMEDAD	13
ARTÍCULO 4.5.....	13
PARTICIPACIÓN EN OTRAS LIGAS	14
DEL 4.6 AL 4.9	14
JUGADOR ILEGAL	14
DEL 4.10 AL 4.15.....	15
JUGADOR INELEGIBLE	15
DEL 4.16 AL 4.19.....	15
EXPULSIÓN DE JUGADORES	16
DEL 4.20 AL 4.23.....	16
PATROCINADORES	16
ARTÍCULO No. 5.....	16
DEL 5.1 AL 5.4.....	16

REGLAS DE JUEGO, UMPIRES Y ANOTADORES	17
ARTÍCULO No. 6.....	17
DEL 6.1 AL 6.4.....	17
EQUIPO DE JUEGO	17
ARTÍCULO No. 7.....	17
DEL 7.1 AL 7.7.....	18
HORA DE INICIO Y DURACIÓN DE LOS JUEGOS	18
ARTÍCULO No. 8.....	18
DEL 8.1 AL 8.5.....	19
JUEGO LEGAL	19
DEL 8.6 AL 8.9	19
JUEGO SUSPENDIDO	20
DEL 8.10 AL 8.13.....	20
REGLA DEL KNOCK-OUT	20
ARTÍCULO 8.14.....	20
REGLAS DE PITCHEO	20
ARTÍCULO No. 9.....	20
DEL 9.1 AL 9.5.....	20
DE LA CURVA	20
DEL 9.6 AL 9.7	21
DIVISIÓN KÍNDER “A” 7 – 8 AÑOS	21
ARTÍCULO 9.8.....	21
DIVISIÓN INFANTIL MENOR 9 – 10 AÑOS.....	21
ARTÍCULO 9.9.....	21
DIVISIÓN INFANTIL MAYOR 11 – 12 AÑOS.....	21
ARTÍCULO 9.10.....	21
DIVISIÓN JUVENIL MENOR 13 – 14 AÑOS	21
ARTÍCULO 9.11	21
DIVISIÓN JUVENIL MAYOR 15 – 17 AÑOS.....	21
ARTÍCULO 9.12.....	21

VISITAS AL LANZADOR	21
DEL 9.13 AL 9.15	22
GOLPEADOS	22
DEL 9.16 AL 9.18	22
REGLAS DE JUGADORES A LA OFENSIVA	22
ARTÍCULO No. 10	22
DEL 10.1 AL 10.4	23
PROHIBICIONES EN LA UNIDAD DEPORTIVA	23
ARTÍCULO No. 11	23
DEL 11.1 AL 11.4	23
DIVISIONES	
INICIACIÓN (4 – 5 AÑOS) Y	
KÍNDER (6 – 8 AÑOS)	
CAMPO DE JUEGO	23
ARTÍCULO No. 12	23
DEL 12.1 AL 12.4	24
DIVISIONES INICIACIÓN (4 – 5 AÑOS) Y	
KÍNDER (6 – 8 AÑOS)	
EQUIPO DE JUEGO	24
DEL 12.5 AL 12.10	24
DIVISIONES INICIACIÓN (4 – 5 AÑOS) Y	
KÍNDER (6 – 8 AÑOS)	
DURACIÓN DE LOS JUEGOS	24
DEL 12.11 AL 12.14	24
DIVISIONES INICIACIÓN (4 – 5 AÑOS) Y	
KÍNDER (6 – 8 AÑOS)	
REGLAS DE JUEGO	25
ARTÍCULO No. 13	25
DEL 13.1 AL 13.15	27
DIVISIÓN KÍNDER “A” (7 – 8 AÑOS)	
REGLAS DE JUEGO	27
ARTÍCULO No. 14	27
DEL 14.1 AL 14.13	28

DIVISIÓN KÍNDER “A” (7 – 8 AÑOS)	
REGLAS DE PITCHEO.....	28
ARTÍCULO No. 15.....	28
DEL 15.1 AL 15.12.....	29
DIVISIÓN INFANTIL MENOR (9 – 10 AÑOS)	
CAMPO DE JUEGO.....	29
ARTÍCULO No. 16.....	29
DEL 16.1 AL 16.4.....	30
DIVISIÓN INFANTIL MENOR (9 – 10 AÑOS)	
EQUIPO DE JUEGO	30
DEL 16.5 AL 16.11	30
DIVISIÓN INFANTIL MENOR (9 – 10 AÑOS)	
DURACIÓN DE LOS JUEGOS	30
DEL 16.12 AL 16.15	30
DIVISIÓN INFANTIL MENOR (9 – 10 AÑOS)	
REGLAS DE JUEGO	31
ARTÍCULO No. 17.....	31
DEL 17.1 AL 17.12.....	32
DIVISIÓN INFANTIL MENOR (9 – 10 AÑOS)	
REGLAS DE PITCHEO.....	32
ARTÍCULO No. 18.....	32
DEL 18.1 AL 18.11	33
DIVISIÓN INFANTIL MAYOR (11 – 12 AÑOS)	
CAMPO DE JUEGO.....	33
ARTÍCULO No. 19.....	33
DEL 19.1 AL 19.4.....	33
DIVISIÓN INFANTIL MAYOR (11 – 12 AÑOS)	
EQUIPO DE JUEGO	33
DEL 19.5 AL 19.10	34
DIVISIÓN INFANTIL MAYOR (11 – 12 AÑOS)	
DURACIÓN DE LOS JUEGOS	34
DEL 19.11 AL 19.14	34
DIVISIÓN INFANTIL MAYOR (11 – 12 AÑOS)	
REGLAS DE JUEGO	34
ARTÍCULO No. 20.....	34
DEL 20.1 AL 20.4.....	34

DIVISIÓN INFANTIL MAYOR (11 – 12 AÑOS)	
REGLAS DE PITCHEO	35
ARTÍCULO No. 21	35
DEL 21.1 AL 21.8.....	35
DIVISIÓN JUVENIL MENOR (13 – 14 AÑOS)	
CAMPO DE JUEGO	36
ARTÍCULO No. 22.....	36
DEL 22.1 AL 22.4.....	36
DIVISIÓN JUVENIL MENOR (13 – 14 AÑOS)	
EQUIPO DE JUEGO	36
DEL 22.5 AL 22.10	36
DIVISIÓN JUVENIL MENOR (13 – 14 AÑOS)	
DURACIÓN DE LOS JUEGOS	36
DEL 22.11 AL 22.14	37
DIVISIÓN JUVENIL MENOR (13 – 14 AÑOS)	
REGLAS DE JUEGO	37
ARTÍCULO No. 23.....	37
DEL 23.1 AL 23.4.....	37
DIVISIÓN JUVENIL MENOR (13 – 14 AÑOS)	
REGLAS DE PITCHEO	37
ARTÍCULO No. 24.....	37
DEL 24.1 AL 24.7	38
DIVISIÓN JUVENIL MAYOR (15 – 17 AÑOS)	
CAMPO DE JUEGO	38
ARTÍCULO No. 25.....	38
DEL 25.1 AL 25.4.....	38
DIVISIÓN JUVENIL MAYOR (15 – 17 AÑOS)	
EQUIPO DE JUEGO	38
DEL 25.5 AL 25.9	38
DIVISIÓN JUVENIL MAYOR (15 – 17 AÑOS)	
DURACIÓN DE LOS JUEGOS	39
DEL 25.10 AL 25.13	39
DIVISIÓN JUVENIL MAYOR (15 – 17 AÑOS)	
REGLAS DE JUEGO	39
ARTÍCULO No. 26.....	39
DEL 26.1 AL 26.3.....	39

DIVISIÓN JUVENIL MAYOR (15 – 17 AÑOS)

REGLAS DE PITCHEO.....39
ARTÍCULO No. 27 39
DEL 27.1 AL 27.7 40

**PARA LOS JUGADORES, MANEJADORES,
AYUDANTES, REPRESENTANTES,
PADRES DE FAMILIA
Y PÚBLICO EN GENERAL**

SANCIONES40
ARTÍCULO No. 28..... 40
DEL 28.1 AL 28.16..... 42

CASOS NO PREVISTOS42

ARTÍCULO No. 29 42
29.1 42

ESCUELITA DE BÉISBOL42

ARTÍCULO No. 30..... 42
DEL 30.1 AL 30.7 43

CUMPLIMIENTO DIFUSIÓN Y VIGENCIA43

ARTÍCULO No. 31 43
DEL 31.1 AL 31.4..... 43