

**REGLAMENTO**  
**DIVISION PREMOYOTE (5 y 6 AÑOS)**  
**2009**

**SEGURIDAD DE LOS JUGADORES**

- 1 Se utiliza el casco careta protector para el "catcher" (receptor) durante el juego.
- 2 Cualquier corredor es "out" cuando no se barre o no intenta sacarle la vuelta al jugador defensivo quien tiene la pelota y lo esta esperando para tocarlo y hacerle el "out". (Hay que evitar que el corredor choque con el defensa para que se le caiga la pelota y tengamos jugadores accidentados.) Si el umpire determina que el corredor, con toda la intención, intenta lesionar al jugador, él puede expulsar al corredor por esta acción.  
**NOTE:** Se marcara obstrucción si el jugador defensivo bloquea claramente la base, "home" o la línea a la base sin tener posesión de la pelota. El corredor es quieto y se marcara pelota muerta demorada.  
**NOTA:** Si tiene la pelota, puede bloquear la base. Si esta en el acto de recibir la pelota, se toma como que no la tiene y es obstrucción.
- 3 El bateador-corredor o corredor no deberá barrerse de cabeza cuando este avanzando para llegar a cualquier base, incluyendo "home", únicamente se puede en un retorno a la misma base. (La infracción se marca "out".)
- 4 El bateador-corredor no deberá barrerse en la primera base.(La infracción se marca "out".)  
**NOTA:** Hay estudios de que es mas despacio barrerse en primera base que llegar corriendo y pasándose mas haya de la base. También el barrerse se considera más riesgoso para que se lesione el corredor.
- 5 No se permite usar zapatos con ganchos metálicos o "spikes", (ni jugadores, ni dirigentes y ni umpire.)
- 6 Todos los jugadores usaran concha protectora. (Asegurarse que los jugadores la traigan puesta, especialmente el "catcher" (receptor).)
- 7 El bateador, el "coach" jugador, los corredores de bases y el bateador en turno usaran casco de protección.
- 8 El jugador-lanzador usaran casco de protección **con careta de protección.**
- 9 Todos los accesorios de juego permanecerán dentro del "dugout" (caseta).
- 10 Se mantiene el bateador en turno en la caseta, si no se tiene la jaula para calentamiento.
- 11 No se permite que al bate se le ponga un contrapeso para calentar.

## INICIO DE JUEGO

- 1 El equipo local será decidido por los dos "managers" con una moneda al aire 20 minutos antes de la hora programada del inicio del juego para determinar el equipo local que estará en el "dugout" de primera base. Y si no están los equipos, el equipo que llegue primero será local.
- 2 El orden al bateo será entregado al Anotador Oficial 15 minutos antes de la hora programada del inicio de cada juego.
- 3 Después de la presentación de los jugadores de los equipos, se realizara el **CREDO DE LIGAS PEQUEÑAS**.
- 4 Antes de marcar "Play- Bol", se realiza en "home" la junta entre umpires y dirigentes para la revisión del orden al bateo y las aclaraciones de las reglas del campo de juego. El orden al bateo original es para el Jefe de Umpires y cada equipo recibe una copia de su contrario.

## REGLAS:

### 1 Definiciones

- 1.1 El juego es a cinco entradas.
- 1.2 Cada entrada será a tres "outs" o nueve bateadores. Lo que ocurra primero.
- 1.3 El juego se considera reglamentario, si se han jugado tres entradas y media, si el equipo local va ganando.
- 1.4 Distancias
  - 1.4.1 La distancia entre las bases es de 40 pies.
  - 1.4.2 La distancia entre la placa del lanzador a "home" es de 33 pies.
  - 1.4.3 La distancia entre "home" y la barda del "homerun" es de 125 a **150** pies.
- 1.5 La pelota que se utiliza es la Kenko tipo "D".
- 1.6 El bat autorizado deberá tener una medida máxima de 27 pulgadas de largo y 2 ¼ pulg. de diámetro en su parte más gruesa y únicamente para béisbol.  
**NOTA 1: El bate puede ser de madera.**  
**NOTA 2: Bates no-madera serán marcados con un "BPF" (el factor de funcionamiento del bate) de 1.15 o menos y este bate será marcado con una marca de certificación permanente. Nomás estos bates serán permitidos para el juego.**
- 1.7 La zona de lanzamiento es un círculo de 16 pies trazado alrededor de la placa de lanzamiento.
- 1.8 Se utilizan diez jugadores (un jardinero extra) cuando el equipo esta a la defensiva. Se sigue el orden al bat, bateando solamente un máximo de nueve jugadores por entrada y manteniendo los jugadores sustitutos sin batear, hasta que sean ingresados a jugar defensivamente.
- 1.9 En un campo abierto (**sin "backstop" o bardas laterales**), grande (**para 13 años y mayor**) o en un parque acondicionado para Premoyote, el límite del campo será a 10 pies de la línea de "fair" debiendo marcarse con una línea con cal.

**NOTA 1:** La pelota (por un tiro) que se sale del límite del terreno de juego entre "home", primera y tercera base se considera pelota muerta. La jugada se da por terminada.

**NOTA 2:** La pelota (por batazo) se considera pelota en juego en el todo el campo abierto y en todo el parque.

- 1.10 Cada selección se presentara con 12 a 14 jugadores. **(NO PARTICIPARAN** si se presentan con menos de 12 jugadores. **Preséntense con 14 jugadores(as) para darle a sus jugadores la oportunidad de representar su Liga en una Serie.)**
- 1.11 **Un juego no iniciara a menos que el Comité de Juegos juzgue que existe tiempo suficiente para completar el juego antes de la oscuridad o el límite de tiempo (toque de queda). Después de oscurecer se permite jugar bajo alumbrado artificial. En ningún caso, se iniciara una entrada después de las 10:00 p.m. en la temporada regular y de las 11:00 en juegos de Series. NOTA: Una entrada inicia en el momento en que se realice el tercer "out" de la entrada previa.**

## 2 Protestas

- 2.1 La Protesta por falta de documentación será hecha en la revisión de documentos en la junta previa.
- 2.2 Una vez terminada la junta previa, se aceptara la protesta por escrito por información falsificada en la documentación entregada o por violación de reglas de juego acompañada de \$ 0.00 pesos m.n. en juegos de Liga, de \$100.00 pesos m.n. en juegos Distritales, \$ 200.00 pesos m.n. en juegos Regionales y \$ 500.00 pesos m.n. en juegos de Series Nacionales, ambos entregados al Jefe de Umpires. (El Comité Organizador se queda con el dinero si se pierde la protesta como también se regresa el dinero si se gana la protesta.)
- 2.3 La protesta, por violación de regla(s), se debe de hacer por escrito por el "manager" o "coach" al Jefe de Umpires en el momento en que ocurre la violación. (El delegado no puede hacer la protesta.)
- 2.4 No es base de protesta cuando se detecta una sustitución impropia. En ese momento se corrige.
- 2.5 Si es base de protesta cuando se detecta una sustitución con un jugador inelegible.
- 2.6 No es base de protesta cuando se detecta un equipamiento en el juego que no es permitido o legal. En ese momento se remueve el equipamiento y se deja fuera de la Serie.
- 2.7 Si se verifica que un jugador es inelegible por la edad, automáticamente queda descalificado el equipo.

## 3 NO aplica la regla de "KNOCK-OUT".

- 4 Si hay interferencia del publico o del equipo contrario dentro del terreno de juego para atrapar un elevado, el umpire marcara "out" al bateador. Al defensa se le tiene que dar todo el espacio que necesite para atrapar la pelota.
- 5 El bateador es "out" con el cuarto "strike" aun y cuando no es atrapado la pelota por el "catcher" (receptor).

## 6 Juego Mandatorio

- 6.1 Cada jugador en el "affidávit" y **presente** en el juego debe participar en cada juego un mínimo de tres (3) "outs" consecutivos a la defensiva en la misma entrada y batear cuando menos una (1) vez, **si el equipo se presenta con 14 jugadores. Cada jugador en el "affidávit" y presente en el juego debe participar en cada juego un mínimo de seis (6) "outs" consecutivos a la defensiva y batear cuando menos una (1) vez si el equipo se presenta con 13 jugadores o menos.** (Se debe cumplir con el mismo número de jugadores que tiene el equipo contrario al inicio del juego.) Recuerden que si el juego se va a entradas extras, sigue siendo un juego. El juego no necesariamente es a cinco (5) entradas.
- 6.2 Los "managers" son los responsables de cumplir con esta regla.
- 6.3 No haber cumplido con esta regla es base para protesta. Si uno o más jugadores no cumplen con este requisito y si es protestado antes de que el Jefe de Umpires abandone el terreno de juego, **resultara (por acción del Comité Organizador) en la suspensión del manager del equipo para los próximos dos juegos programados, aun si estos juegos se juegan en otro nivel. Penalidades adicionales (hasta e incluyendo el "forfeit" (confiscación) de un partido y/o una descalificación del equipo, de los managers o coaches de seguir participando) pueden ser impuestos, según la opinión del Comité Organizador:**

6.3.1 **un manager o coach tome cual quiere acción que resulte en hacer un parodia (circo o comedia) del juego, que cause que los jugadores intencionalmente se desempeñen con un bajo nivel de juego con el propósito de extender o acortar el juego, o**

6.3.2 **un equipo no cumple con este requerimiento de la regla mas que un vez durante temporal regular y series, o**

6.3.3 **un manager intencional y sabiendo no le hace caso a los requerimientos de esta regla.**

**Un manager o coach suspendido por cualquier razón no le será permitido estar en el sitio del juego y no debe de participar en nada del juego, ni tener cualquier tipo de comunicaciones con las personas en el sitio del juego. Esta violación puede resultar, por acción del Comité Organizador, en una suspensión más grave, "forfeit" (confiscación) del juego y/o descalificación del equipo, manager o coach de seguir en la participación de los juegos.**

**Recomendación:** para estar seguros de que se cumple con los requerimientos mínimos de participación, los sustitutos DEBEN ENTRAR AL JUEGO a partir de la segunda entrada, una vez que los jugadores del orden al bat hayan cumplido con su Juego Mandatorio.

- 6.2 Para el propósito de esta regla, "Tres "outs" consecutivos a la defensiva" se define como: el jugador entra al campo en una de las nueve posiciones defensivas cuando su equipo esta a la defensiva y ocupa tal posición mientras se hacen tres "outs" consecutivos en la misma entrada. "Batear cuando menos una vez" se define como: el jugador entra a la caja de bateo sin ninguna cuenta y completa ese turno al bate cuando es puesto "out" o sé en basa.
- 6.3 El jugador, que inicia o que es reserva y entra al juego, tiene que cumplir con el "Juego Mandatorio" antes de salir por un jugador que reingresa. (Este jugador no puede reingresar para así cumplir con el "Juego Mandatorio").
- Recomendación:** Estar seguros de que el Jefe de Umpires y el Anotador Oficial registren la participación de cada jugador.

**NOTA:** Si un equipo tiene un jugador(es) mas que el otro equipo que no esta obligado a cumplir con el Juego Mandatorio y entra al juego como un sustituto (no como corredor especial), dicho jugador no tienen que cumplir con esta regla al terminar el juego.

- 6.6 El incidente, de un jugador removido (que no ha cumplido con el Juego Mandatorio) de un juego por un adulto, será reportado por el Jefe de Umpires y será resuelto por el Comité Organizador.

## 7 CORREDORES

- 7.1 No podrá el corredor(es) hacer el robo de base(s) en ningún lanzamiento al bateador.

- 7.2 El corredor no abandonara su base mientras el bateador no haga contacto con la pelota.

**NOTA:** Cuando un Umpire se da cuenta de que un corredor de base comete esta infracción lo regresa a su base si no hubo un batazo. Pero si hay un batazo, se deja corre la jugada.

- 7.3 El corredor(es) no podrá ser conducido físicamente por el "coach" de bases, solo podrá guiarlos verbalmente. (La infracción se marca out a este corredor(es).)

**NOTA: Un corredor si puede conducir a otro corredor.**

- 7.4 **Excepción:** Se le puede felicitar al bateador, que conecta un "homerun", antes de llegar al "home" únicamente por los "coach" de bases. El incumplimiento por un jugador(es) resultara en una amonestación al "manager". Si ocurre una segunda vez, el manager será expulsado.

- 7.5 Se permite el pise y corre en un elevado atrapado.

- 7.6 No se permite el corredor especial.

- 7.7 No aplica la regla de dar la base por bolas ni por un pelotazo.

- 7.8 Si por un tiro la pelota toca al "coach" de base o si por un lanzamiento o tiro la pelota toca a un umpire, la pelota esta en juego. Pero si el "coach" de base interfiere con la pelota, de inmediato se marca pelota muerta y al corredor más avanzado se le marca out.

- 7.9 **Si un batazo toca al lanzador-adulto, la pelota esta en juego. Pero si el lanzador-adulto interfiere intencionalmente con la pelota, de inmediato se marca pelota muerta y al corredor más avanzado se le marca out.**

- 7.10 **Se marca obstrucción si el lanzador-adulto no permite al jugador defensivo hacer una jugada con la pelota. Se marca pelota muerta y al corredor más avanzado se le marca out.**

- 7.11 **Se marca pelota muerta cuando un jugador, dentro de la zona de lanzamiento, toca la pelota que viene de un tiro de un jugador, siempre y cuando el lanzador-adulto presente.**

- 8 **REINGRESO:** Cualquier jugador que haya sido removido por un sustituto, puede reingresar al juego una  **sola**  vez, siempre que el jugador regrese a la misma posición en el orden al bat con tal de que;

- 8.1 El jugador, que sé esta removiendo, haya jugado a la defensa por un mínimo de tres (3) "outs" consecutivos en la misma entrada, **y**

- 8.2 El jugador, que sé esta removiendo, haya también completado una (1) vez al bat.

**NOTA(1):** Esta regla es para todos los jugadores (aun el jugador(es) que un equipo tiene más que el otro equipo y el cual no tiene que cumplir con el Juego Mandatorio) que están en el campo jugando y va entra un jugador que ya juego por dicho jugador. No la confundan con el Juego Mandatorio. No es la misma regla. El Juego

Mandatorio se tiene que cumplir con los jugadores igual número que el equipo contrario y el Reingreso aplica a todo jugador que entre al juego.

**NOTA(2):** No es base de protesta cuando se detecta un reingreso impropio. En ese momento se corrige.

## 9 Dirigentes.

9.1 Se permiten hasta cuatro adultos en el "dugout".

9.2 Los "coaches" de bases no serán jugadores. Los "coaches" de bases en el campo serán adultos en uniforme con pants.

9.3 El adulto esta permitido ser "coach" de bases, si hay otro adulto en el "dugout".

9.4 Si el equipo solo tiene un adulto, él debe permanecer en el "dugout". No puede ser "coach" de bases. (Siempre debe estar un adulto con los jugadores en el "dugout".)

9.5 El "coach" de bases esta permitido hablar **nomás** con los jugadores de su equipo.

9.6 El "coach" en el campo de juego no podrá conducir físicamente a los jugadores, solo podrá guiarlos verbalmente cuando estén a la ofensiva o a la defensiva. (La infracción se marca "out" al jugador.)

**NOTA:** Es criterio del umpire, si el "coach" conduce al jugador o esta protegiendo al jugador a que no se lesione.

## 10 Visitas por los Dirigentes

10.1 Cuando el equipo esta a la ofensiva, se le permite una visita por entrada a uno de los bateadores.

10.2 La visita con el bateador puede ser hasta la caja de bateo.

10.3 Si se hace una segunda visita en la misma entrada, el "manager" será amonestado.

10.4 Si se hace una tercera visita en la misma entrada, el "manager" automáticamente es expulsado.

## 11 El juego.

11.1 El bateador será puesto "out" cuando:

11.1.1 Cuando le abanique a cuatro lanzamientos, contando los "fouls" para los tres(3) primeros "strikes".

11.1.2 No logra poner en juego la pelota después de diez lanzamientos, a menos que el bateador este conectando "fouls" en cuyo caso se harán los lanzamientos adicionales necesarios.

11.2 Antes de que se le lance, el "manager" debe avisarle al Jefe de Umpires y al "manager" contrario que se presenta el noveno-último bateador de esa entrada. (Si no avisa, la infracción se marca "out" al noveno bateador y se da por terminada esa parte de la entrada.)

11.3 Terminación ofensiva de la entrada.

11.3.1 El noveno-último bateador se presenta a batear con corredor(es) y con el "out(s)" que se tenga(n) en la entrada.

**NOTA: Se marca la terminación cuando se toca cualquier base adelante del NOVENO-ULTIMO BATEADOR-CORREDOR para el "out" NOTA: Se cuenta la carrera del jugador(es) que pise el "home" antes del último "out" a menos que sea "Force Out".**

11.3.2 El bateador y los corredores están a riesgo hasta que se haga cualquier (uno) "out".

- 11.3.3 Si no se hace (uno) "out" con la jugada(s), se cuentan las carreras que se anoten hasta que el Jefe de Umpires de por concluida la jugada.
- 11.3.4 No se permite la carrera si el corredor avanza a "home" en una jugada en que se hace el tercer "out" a:
  - 11.3.4.1 el bateador-corredor en la primera base o
  - 11.3.4.2 cualquier corredor de bases por "Force Out".
- 11.3.5 Si no hay corredor(es) en base y el noveno-último bateador conecta con la pelota, se le declara "out" al atrapar el elevado o en tocar cualquier base adelante del bateador-corredor para el "out".
- 11.4 El Jefe de Umpires marcara la conclusión de la jugada y declara la pelota muerta después de que:
  - 11.4.1 El tiro de un jugador sale de la línea de "fair" dentro del las bases y "home" (no dentro de las bases y la barda).
  - 11.4.2 El tiro de un jugador cruza la zona de lanzamiento con el lanzador-adulto presente.
  - 11.4.3 **El tiro de** la pelota toca al adulto-lanzador en la zona de lanzamiento.  
**NOTA: En el momento que el umpire concede tiempo por una lesión a un jugador, es cuando se da la conclusión de la jugada.**
- 11.5 Si al marcarse la conclusión de la jugada.
  - 11.5.1 Cualquier jugador que se encuentre entre bases y se le hace "out", se mantiene el "out".
  - 11.5.2 El corredor que se encuentra antes de la mitad de la distancia entre bases y no se le hace "out", se regresa a base de donde viene.
  - 11.5.3 El corredor que se encuentra a la mitad o más de la distancia entre bases y no se le hace "out", se le concede la base a la cual avanza.
  - 11.5.4 El Jefe de Umpires es el que señalara la base que le corresponde a cada corredor. No se le puede apelar el señalamiento del Jefe de Umpires.
- 11.6 Cuando el equipo esta a la defensiva, los jugadores podrán ser asistidos verbalmente por un "coach" quien debe de estar sobre la línea de "foul" y después de la base correspondiente en primera y tercera.
- 11.7 No se aplica la regla del "Infield fly."
- 11.8 El Anotador Oficial le informara al Jefe de Umpires y los "managers" de que un jugador bateo fuera de turno. No hay castigo y se sigue con el orden al bateo. Se quedan sin batear los jugadores brincados, pero se consideran para la cuenta de los nueve bateadores por entrada.
- 11.9 El toque de pelota está permitido **se marca como "strike" abanicado.**
- 11.10 **JUEGOS SUSPENDIDOS: Cualquier juego en el cuál no se pueda determinar un ganador de acuerdo con las reglas de juego, será reanudado desde el punto exacto en el cuál fue suspendido, sin importar el número de entradas jugadas.**  
**EXCEPCION: En el caso de que no se haya completado la primera entrada, el partido se jugará de nuevo desde el inicio y todos los registros, incluyendo los de lanzadores, se ignorarán. Juegos incompletos (no legales) o juegos empatados se consideran juegos suspendidos. NOTA: Un partido decidido por "forfeit" (confiscación) no constituye un "juego" para el propósito de esta regla a menos que una entrada completa fue físicamente jugado antes de que se haya marcado el "forfeit" (confiscación). (Los "forfeits" (confiscación) son por decreto solamente por el Comité Organizador.)**

## 12 Umpire

Se presentara con uniforme completo (Pants, Playera, gorra, cinto, zapatos negros y banderola roja) y para el umpire atrás de "home" (Marcador, escobita y equipo completo).

- 12.1 El bateador, el "coach" jugador y los corredores de bases usar casco de protección. El lanzador-jugador deberán usar casco de protección **con careta de protección**.
- 12.2 Los receptores usaran casco con protección en los oídos, careta con protección en la garganta y peto largo así como concha y rodilleras.
- 12.3 No se permite el contrapeso para el bate.
- 12.4 El lanzador no podrá usar muñequeras y ni guante gris, blanco o de colores del uniforme. El lanzador puede usar una guanteleta en la mano con la que no lanza abajo del guante si no es blanco, gris o amarillo óptico. Cualquier parte de la sudadera expuesta a la vista será de un color sólido.  
**NOTA:** un lanzador no usara ningún artículo en sus manos, muñecas o brazo que pueda ser una distracción para el bateador. No son permitida camisetas blancas con mangas largas.
- 12.5 Todos los accesorios de juego deberán permanecer dentro de la caseta.
- 12.6 Debe revisar los bates que utilizara cada equipo y asegurarse que tengan cinta, que no estén golpeados y que sean de las medidas reglamentarias.
- 12.7 Tanto dirigentes como jugadores no podrán salir de la caseta sin la autorización de algún umpire. **Se marca pelota muerta en el momento que el umpire concede tiempo.**
- 12.8 Para la visita con un jugador, el dirigente deberá solicitar tiempo y permiso para salir de la caseta.
- 12.9 Únicamente podrá salir de la caseta el "manager" sin autorización en el caso de un accidente o lesión a uno de los jugadores.
- 12.10 En la caseta solo podrán permanecer las personas cuyos nombres aparezcan en el "affidavit" oficial (ni "batboys" ni mascotas).
- 12.11 Cumplir y hacer cumplir los reglamentos que regulan el desarrollo del juego, así como verificar los accesorios del mismo, tomando en cuenta que lo más importante es llevar el juego con la mayor protección y seguridad a los niños.

## 13 El Umpire es la autoridad en el campo.

- 13.1 El Jefe de Umpires será el umpire atrás de "home".
- 13.2 El Jefe de Umpires le puede confiscar el juego en proceso a favor del equipo contrario, cuando un equipo;
  - 13.2.1 Se niega iniciar a jugar dentro diez minutos en que se marque "Play-Bol" para iniciar el juego;
  - 13.2.2 No se obedece dentro de diez minutos la orden del umpire de remover de las instalaciones de béisbol a un dirigente, jugador o publico expulsado.
  - 13.2.3 Con amonestaciones por el umpire, intencionalmente siguen infringiendo las reglas del juego.
- 13.3 El Jefe de Umpires es el único que decide si se suspende un juego por las condiciones del tiempo y del campo. Así como cuando se reanuda o se termina un juego después de la suspensión. El umpire no llamara a juego para reanudar hasta que hayan pasado treinta minutos. El umpire puede continuar la suspensión mientras hay una posibilidad de reanudar el juego.

13.3.1 Un juego suspendido, que es reglamentario, que no se puede continuar en el mismo día se da por terminado con el "score" de la última entrada completada

13.3.2 Un juego suspendido, que no es reglamentario, se tiene que continuar el mismo día o a al siguiente día(s) y terminarlo.

13.3.3 Un juego suspendido y empatado se tiene que continuar el mismo día o al siguiente día(s) hasta que se tenga un ganador.

**NOTA:** Continuar significa: el juego se reanuda con los mismos jugadores en las mismas posiciones, en la misma entrada, con la misma cuenta al bateador, con los mismos "outs" y con el mismo "score".

**Excepción:** En el caso de que el juego sea suspendido y no se completo la primera entrada del juego, se inicia todo de nuevo. No cuenta la primera entrada incompleta.

13.4 Si en una jugada dos umpires la marcan diferente, el Jefe de Umpires consultara, sin dirigentes ni jugadores presentes, con los umpires .El Jefe de Umpires determinara como queda la jugada.

13.5 Ningún umpire puede ser reemplazado durante el juego, a menos que se enferme o se lesione.

13.6 El Jefe de Umpires es quien determinar si el jugador esta enfermo o lesionado al grado que no puede continuar. (Al no continuar este jugador no tiene que cumplir con el Juego Mandatario.) El umpire puede apoyarse con la asistencia médica presente en el juego.

#### 14 El Anotador Oficial Deberá:

14.1 Guardar completa discreción al enterarse de alguna omisión o incumplimiento de las reglas y obligaciones que son responsabilidad de los dirigentes.

14.2 Atender la solicitud de información de los delegados o dirigentes sobre el "Juego Mandatario."

14.3 Darle al público el "score" y la entrada del juego.

#### 15 Lanzadores para la categoría (5-6 años)

15.1 Los lanzadores serán lo dirigentes de sus respectivos equipos.

15.2 El lanzamiento puede hacerse por arriba o por debajo del brazo y parado o hincado el lanzador y siempre haciendo contacto con la placa.

15.3 El lanzador-adulto no podrá ni dirigir a los bateadores ni a los corredores, asimismo no podrá intervenir en las jugadas ofensivas debiendo recibir la pelota dirigida a el. Deberá permanecer en la zona de lanzamiento **y mudo**.

**Excepción:** en cuyo caso cuando se decrete el noveno bateador, el lanzador-adulto se deberá retirar del terreno de juego tan pronto que se ponga en juego la pelota. (**Castigo:** El Jefe de Umpires le marcara "out" al bateador si el lanzador-adulto no se retira de inmediato o esta en el proceso de retirarse.)

15.4 Al lanzador-adulto se le permite hacer cinco lanzamientos de práctica al iniciar cada entrada.

15.5 Si el lanzador-adulto se desatiende del tiro del jugador defensivo para concluir la jugada, el Jefe de Umpires marca "out" al bateador y al corredor(es) lo regresara a la base que ocupaba antes del batazo y el adulto-lanzador será amonestado.(El Jefe de Umpires expulsara al adulto lanzador por una segunda misma amonestación.)

15.6 **No se permite el reingreso del lanzador-adulto, que es removido, para volver a lanzar.**

## 16 **Receptores**

16.1 El receptor podrá ocupar esta posición un máximo de cinco(5) entradas.

16.2 La posición de receptor la ocupara uno de los jugadores asistido por un "coach"-adulto con la intención de agilizar el juego, quien no podrá intervenir en ninguna jugada **y mudo**.

17 Se permite sustituir jugadores, "manager" y/o "coach" del "affidavit" cuando:

17.1 Se hace con personas de los "rosters" de la liga y de la misma categoría y

17.2 Es autorizado por el Director de Distrito por una razón justificada.

**NOTA:** La persona que se da de baja no podrá volver a registrarse en el "affidavit".

18 Los participantes del programa de Ligas Pequeñas están obligados a tomar las precauciones necesarias para prevenir y evitar protestas. Cuando una situación de protesta es inminente, se le debe de notificar de inmediato al ofensor potencial y así prevenir protestas. **" No les quitamos el juego a los jugadores."**

19 Ningún dirigente, jugador, o publico en ningún momento, ya sea del "dugout", del campo de juego o de donde sea, podrá:

19.1 Provocar o tratar de provocar al público mediante palabras, señales, etc.

19.2 Usar un lenguaje que en cualquier manera se refiera o se refleje al equipo contrario (sea dirigente o jugador), umpire o publico.

19.3 Tomar una posición en la línea de vista del bateador con el deliberado intento de distraer el bateador.

**NOTA:** Por cualquiera de estas razones, el umpire puede expulsar a la persona del juego.

20 El dirigente, jugador o público expulsado del juego, saldrá de inmediato de las instalaciones de béisbol. No se puede quedar en las gradas. El umpire suspenderá el juego hasta que se retire la persona.

**Castigo:** La Persona expulsada es suspendida para el siguiente juego físico de su equipo. No puede estar en la instalación de béisbol. **Otro adulto puede entrar por un dirigente expulsado.**

21 **Altercados:** Cualquier jugador, "manager", "coach" o publico que se vea implicado en un altercado físico o verbal en las instalaciones de béisbol, será suspendido o retirado del torneo o serie por el Comité Organizador.

22 No se permite vender ni tomar bebidas alcohólicas en las instalaciones de béisbol.

23 **No se permite introducir alimentos o refrescos que se vendan en la cooperativa. Consuma lo que venda la Liga para ayudar a cubrir los gastos de la Serie. GRACIAS!**

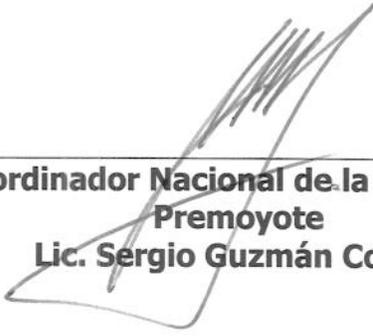
## **PRIMERO ANTE TODO LA SEGURIDAD DE LOS JUGADORES**

## **PRIMERO ANTE TODO LA SEGURIDAD DE LOS JUGADORES**



---

**Ligas Pequeñas de la Republica  
Mexicana  
Director Nacional  
Ing. José Maíz García**



---

**Coordinador Nacional de la Categoría  
Premoyote  
Lic. Sergio Guzmán Cortes**

### **El Creo de Padres/Voluntarios de Ligas Pequeñas**

**Yo le enseñare a todos mis niñas y niños a jugar limpio y hacer siempre lo mejor que puedan.**

**Yo apoyare positivamente a todos los "managers", "coaches" y jugadores(as).**

**Yo respetare las decisiones de los umpires.**

**Yo reconocerá un buen esfuerzo a pesar del resultado del juego.**

**De las filas de los que hoy están erguidos  
en el comienzo del camino de las vidas,  
saldrán los líderes, la fortaleza futura  
y el carácter de la nación.**

**Preparemos Buenos Ciudadanos. No Atleta Superiores**

**Conozca mas: Visite [www.reynosabeisbol.com.mx](http://www.reynosabeisbol.com.mx)**

Vig. 21/03/09

