

SERIE
DIVISION MOYOTE (7 y 8 AÑOS)
2011

SEGURIDAD DE LOS JUGADORES(AS)

- 1 Se utiliza el casco careta protector con protector de garganta para el "catcher" (receptor), tanto en los tiros de calentamiento antes y durante el juego, así como el momento de preparar un lanzador para probable cambio.
- 2 Cualquier corredor es "out" cuando no se barre o no intenta sacarle la vuelta al jugador defensivo quien tiene la pelota y lo está esperando para tocarlo y hacerle el "out". (Hay que evitar que el corredor choque con el jugador defensivo 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 conducta ante deportista.
NOTA(1): Se marcará 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 marcará pelota muerta demorada.
NOTA (2): 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", solamente se puede barre de cabeza en un retorno a la misma base. (La infracción se marca "out".)
- 4 El bateador-corredor no deberá barrerse de pies en la primera base. (La infracción se marca "out".)
NOTA: Hay estudios de que es más despacio barrerse en primera base que llegar corriendo y pasándose más allá 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 ni umpires.)
- 6 Todos los jugadores usaran concha protectora (Asegurarse que los jugadores la traigan puesta, especialmente el "catcher" (receptor)).
- 7 **Todos los jugadores ofensivos dentro del terreno de juego** usaran casco de protección.
- 8 **La posición de bateador en turno al bat no está permitido.**
- 9 Todos los accesorios de juego permanecerán dentro de "dugout".
- 10 Se mantendrá al bateador en turno en el "dugout".
- 11 No se permite poner un contrapeso al bate.
- 12 **No** se permite el lanzamiento de "**curva**". El umpire es el único que la puede marca y se marcará bola. **Ver Regla 20.6**
- 13 **Asistencia Médica:** Tener presente en cada juego un doctor(a). Igualmente tener los nombres y números telefónicos de doctores, enfermeras, ambulancias y hospitales disponibles y realizar los arreglos para sus servicios, si se requieren.

REQUISITOS DE ELEGIBILIDAD DE RESIDENCIA

Cada Liga Pequeña Local determinará los límites geográficos reales del área dentro de la cual elegirán los jugadores. Los jugadores serán elegibles para jugar con esa liga solamente si ellos residen dentro de los límites proporcionados y aprobados por la Dirección Nacional.

Un jugador se juzgará que reside dentro de los límites de la Liga sí:

A. Sus padres (únicamente nombre de los padres a como aparecen en la acta de nacimiento del jugador) residiendo dentro de tales límites de la liga, o;

B. No es aceptable si un padre se muda dentro los límites de una liga con el propósito de calificar para juego en los torneos. La penalidad por la infracción de esta regla en la discreción de la Dirección Nacional, puede resultar en la descalificación de un jugador, equipo o toda la liga de jugar en la temporada regular y juegos de torneo.

"La residencia," "resida" y "residiendo" se refiere a un lugar de habitación continua, real y legal. El lugar de residencia una vez establecido no será considerado cambiado a menos que los padres cambien de residencia de una forma real, verdadera y legal.

La residencia se establecerá y será apoyada por TRES documentos, con fecha del 1er de Septiembre del 2010 al 1er de febrero del 2011.

INICIO DEL 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 bate será entregado al Anotador Oficial 15 minutos antes de la hora programada del inicio del 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 managers para la revisión del orden al bat y las aclaraciones de las reglas del terreno de juego. El orden al bat original es para el Jefe de Umpires y cada equipo recibe una copia de su contrincante.

REGLAS:

1 Definiciones

- 1.1 El juego es a cinco entradas.
- 1.2 El juego se considera reglamentario, si se han completado tres entradas.
- 1.3 Distancias
 - 1.3.1 La distancia entre las bases es de 50 pies.
 - 1.3.2 La distancia entre la placa del lanzador a "home" es de 40 pies.
 - 1.3.3 La distancia entre "home" y la barda del "homerun" es de un mínimo de 140 pies y un máximo de 160 pies.
 - 1.3.4 La pelota que se utiliza es la Kenko tipo "C"
- 1.4 El bate autorizado deberá tener una medida máxima de 29 pulgadas de largo y 2 ¼ pulgadas de diámetro en su parte más gruesa y solamente 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.**

- 1.5 La loma para el lanzador será de 8 pies de diámetro y con una altura de 4 pulgadas.
- 1.6 Cada equipo de serie se presentara con 14 jugadores. (Si son menos jugadores, se requiere la autorización de la Dirección Nacional para participar.)
- 1.7 En un campo abierto (**sin "backstop" o bardas laterales**), grande (**para 13 años y mayor**) o en un parque acondicionado para Moyote, 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.

- 1.8 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", completando la entrada previa.

2 **PROTESTAS**

- 2.1 La Protesta por falta de documentación será hechas 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 del 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 de la Serie 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 información falsificada, se debe hacer por escrito por el delegado al Comité de la Serie con la documentación que compruebe lo contrario a lo presentado en la junta previa.
- 2.4 La protesta, por violación de regla(s), se debe hacer por escrito por el manager al Jefe de Umpires en el momento en que ocurre la violación. (El delegado no puede hacer la protesta)
- 2.5 No es base de protesta cuando se detecta una sustitución impropia. En ese momento se corrige.
- 2.6 Si es base de protesta cuando se detecta una sustitución con un jugador inelegible.
- 2.7 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.
- 2.8 Si se verifica que de un jugador es inelegible por la edad, automáticamente queda descalificado el equipo.

- 3 Si aplica la regla de "KNOCK-OUT". Se da por terminado el juego cuando se tiene una diferencia de 10 carreras al terminar la entrada en la cual se considera juego

reglamentario. El manager del equipo con menos carreras concederá la victoria al oponente. **NOTA:** Si el equipo visitante tiene la ventaja de diez (10) o más carreras, el equipo local debe batear en su mitad de la entrada.

NOTA: La regla de Juego Mandatario no aplica en un juego que es terminado por la regla de "KNOCK-OUT".

- 4 Si hay interferencia del público o del equipo contrario dentro del terreno de juego para atrapar un "fly" (elevado), el umpire marcará "out" al bateador. Al jugador defensivo se le tiene que dar todo el espacio que necesite para atrapar la pelota.
- 5 El bateador:
 - 5.1 es "out" cuando el tercer strike no es atrapado por el "catcher" (receptor).
 - 5.2 será declarado "out", por apelación, cuando falle en batear en el turno correspondiente (bateo fuera de turno).
- 6 Al corredor que este pisando la base y lo toca un elevado "Infield Fly"; el corredor no es "out" pero el bateador si es "out". El corredor no necesita quitarse de la base. El debe de desmostarle al umpire que está tratando de evitar al jugador defensivo. Si hay contacto entre los dos y se caí la pelota, la pelota está en juego.
- 7 Al corredor que no esté pisando la base y lo toca un elevado "Infield Fly"; tanto el corredor como el bateador es "out".

8 JUEGO MANDATORIO

- 8.1 Si el equipo se presenta con 14 jugadores en uniforme al juego, cada jugador debe participar 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 13 o menos jugadores en uniforme al juego, cada jugador debe participar un mínimo de seis (6) "outs" consecutivos en dos entradas consecutivas a la defensiva y batear cuando menos una (1) vez. (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. **La regla del Juego Mandatario no aplica si el juego se gana por "knock-out".**
- 8.2 Los managers son los responsables de cumplir con esta regla.
- 8.3 No hay excepción a esta regla a menos que el juego es acortado por cualquier razón. **NOTA:** No se considera el juego acortado si el equipo local no completa el turno ofensivo de la quinta entrada (o cualquier entrada extra) necesarias para ganar el juego.
- 8.4 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:
 - 8.4.1 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
 - 8.4.2 un equipo no cumple con este requerimiento de la regla más que un vez durante temporal regular y series, o

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

Un manager o coach suspendido por cualquier razón no está 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.

8.5 El equipo que hace la protesta tiene que haber cumplido con la regla para que sea válida la protesta.

Recomendación: para estar seguros de que se cumple con los requisitos mínimos de participación, todos los sustitutos que no hayan entrado al juego previamente DEBEN ENTRAR AL JUEGO DEFENSIVAMENTE al o antes de su mitad en la segunda entrada (visitantes) o tercera entrada (local). Esto es responsabilidad del manager.

8.6 Para el propósito de esta regla, "Tres o Seis "outs" consecutivos a la defensiva" (según los jugadores del equipo presente al inicio del juego) se define como: el jugador entra al campo en una de las nueve posiciones defensivas cuando su equipo está a la defensiva y ocupa tal posición mientras se hacen tres o seis "outs" consecutivos en la misma entrada o en dos entradas consecutivas. "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 base.

8.7 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 sustituto o por un jugador que reingresa. (Ningún jugador puede reingresar para así cumplir con el "Juego Mandatorio").

Recomendaciones: Estar seguros de que el Jefe de Umpires y el Anotador Oficial registraren la participación de cada jugador.

NOTA: Si un equipo tiene un jugador(es) más que el otro equipo que no está 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.

8.8 El incidente de un jugador removido (que no haya cumplido con el Juego Mandatorio) de un juego por una persona de las tribunas, será reportado por el Jefe de Umpires y será resuelto por el Comité de Juegos.

9 **REINGRESO:** Cualquier jugador quien 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 (que tenía cuando salió por un sustituto) con tal de que;

9.1 El jugador, que sé esta removiendo, haya jugado a la defensa por un mínimo de tres (3) o seis (6) "outs" consecutivos (según los jugadores del equipo presente al inicio del juego) en la misma entrada o en dos entradas consecutivas y

9.2 El jugador, que sé esta removiendo, haya 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.

10 CORREDORES

- 10.1 El corredor no abandonara su base hasta que el lanzamiento haya llegado al bateador.
- 10.2 Cuando un umpire se da cuenta de que un corredor de base comete esta infracción, dejara caer una banderola roja inmediatamente para indicar la violación.
- 10.3 La violación cometida por un corredor de base, afectara a todos los corredores de bases.
 - 10.3.1 Cuando un corredor de base abandona su base antes de que el lanzamiento haya llegado al bateador y el bateador no conecta con la pelota, se le permite al corredor continuar. Si se le hace una jugada sobre el corredor y el corredor es puesto "out", se mantiene el "out". Si dicho jugador llega salvo a la base a la que el corredor está avanzando, ese corredor debe ser regresado a la base que ocupaba antes de que el lanzamiento fuera hecho y no se le marca "out".
 - 10.3.2 En el mismo caso, pero el bateador si conecta con la pelota, se le permite continuar al corredor(es). Si se le hace "out" a este corredor(es), se mantiene el "out(s)". Si no es puesto "out(s)", el corredor(es) deberá regresar a la base donde inicio o a la base desocupada más cercana de donde inicio. En ningún caso, el bateador avanzara más allá: de la primera base por un batazo sencillo o error, o de la segunda base por un batazo doble o de la tercera base por un batazo triple. El Jefe de Umpires determinara el número de bases que serán otorgadas según el batazo.
 - 10.3.3 Cuando cualquier corredor sale antes de que el lanzamiento haya llegado al bateador y el bateador conecta con un toque de pelota o conecta la pelota dentro del cuadro, si hubiera tres corredores en las bases y el bateador llega salvo a primera base, no se permite la carrera. Cada corredor avanzara a la base más allá de la que ellos ocupaban al inicio de la jugada, excepto el corredor que ocupaba la tercera base, dicho corredor será retirado al "dugout" sin que sea anotada la carrera. El Jefe de Umpires determinara como queda la jugada.
- 10.4 Se le puede felicitar al bateador, que conecta un "homerun", antes de llegar al "home" solamente por los coach en bases. El incumplimiento por un jugador(es) resultara en una amonestación al manager. Si ocurre una segunda vez, el manager será expulsado.
- 10.5 Una vez en cada entrada, un equipo puede utilizar a un jugador, quien no aparece en el orden al bat, como un corredor especial (no es corredor de cortesía) por cualquier jugador ofensivo. Un jugador puede ser reemplazado por un corredor especial una sola vez durante el juego. El jugador por quien el que el corredor especial corre, no está sujeto a removerlo del orden al bat. Si el corredor especial permanece en el juego como jugador defensivo o bateador ofensivo sustituto, dicho jugador no puede ser utilizado como corredor especial mientras este en el orden al bat. Sin embargo, si dicho jugador es removido por otro jugador sustituto o jugador de reingreso, dicho jugador o cualquier jugador que no está en el orden al bat, es otra vez elegible para ser utilizado como un corredor especial. **NOTA:** Con ser corredor especial, no se cumple con la regla de "Juego Mandatorio."

- 10.6 Se permite el pise y corre en un "fly" (elevado) en el terreno de juego de "fair" o en el terreno de "foul".
- 10.7 Si a juicio del umpire, un corredor con toda la intención interfiere con una pelota bateada o con un jugador defensivo en el acto de recibir la pelota bateada para romper un doble play, el umpire marcará pelota muerta. Y se marca "out" al corredor por interferencia y también se le marca "out" al bateador-corredor por la acción del corredor. No se pueden correr las bases y no se pueden anotar carreras.
- 10.8 Si a juicio del umpire, un bateador-corredor con toda la intención interfiere con una pelota bateada o con un jugador defensivo en el acto de recibir la pelota bateada para romper un doble play, el umpire marcará pelota muerta. Y se marca "out" al bateador-corredor por interferencia y también se marca "out" al corredor más cerca a "home" sin importar donde el doble play pudo haberse hecho. No se pueden correr las bases.
- 11 No se permite la carrera si el corredor avanza a "home" en una jugada en que se hace el tercer "out" al:
 - 11.1 el bateador-corredor en la primera base o
 - 11.2 a cualquier corredor de bases por "Force Out".
- 12 Cuando el equipo está a la ofensiva, se le permite pedir tiempo una vez por entrada.
- 13 Si por un tiro, la pelota toca al coach en bases o si por un lanzamiento o tiro la pelota toca a un umpire, la pelota está en juego. Pero si el coach en bases interfiere con la pelota, de inmediato se marca pelota muerta y el corredor es "out".

14 DIRIGENTES

- 14.1 Se permiten hasta tres adultos en el "dugout" si el equipo tiene 13 o más jugadores en uniforme presente en el juego.
- 14.2 Se permiten hasta dos adultos en el "dugout" si el equipo tiene 12 o menos jugadores en uniforme presente en el juego.
- 14.3 Los coaches en bases no serán jugadores. Será(n) según los adultos permitidos, anotados y que estén en uniforme con pants.
- 14.4 El adulto está permitido ser coach en bases, si hay un adulto en el "dugout".
- 14.5 Si el equipo nomás tiene un adulto, él debe permanecer en el "dugout". No puede ser coach en bases. (Siempre debe estar un adulto con los jugadores en el "dugout".)
NOTA: Si tienen la preocupación del cuidado de los jugadores de hacerse con tres adultos, denle el gusto a más jugadores de representar a su liga y traigan 14 jugadores y no los castiguen con traer 12 o menor jugadores.
- 14.6 Los dirigentes del equipo de serie serán dirigentes de esta categoría de la Temporada Regular.
- 14.7 El coach en bases está permitido hablar nomás con los jugadores de su equipo.
- 14.8 El coach en bases no podrá conducir físicamente a los jugadores, solo podrá guiarlos verbalmente. (La infracción se marca "out" al jugador.)
NOTA: Es criterio del umpire, si el coach en bases conduce al jugador o está protegiendo al jugador a que no se lesione.

15 EL JUEGO

- 15.1 Se permite el toque de pelota.
- 15.2 La pelota se considera viva mientras este dentro del límite del campo de juego. Ver Regla 1.7.
Excepción: Ver la Regla 20.4 (lanzamiento).

- 15.3 La pelota se considera viva si el equipo defensivo la deja dentro del límite del campo de juego al abandonar el terreno con menos de tres "outs". El corredor(es) puede avanzar mientras la pelota está viva.
- 15.4 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.
- Excepción:** 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 "forfiet" (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 "forfiet". (Los "forfiets" son por decreto solamente por el Comité de Juegos.)

16 UMPIRES

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).

- 16.1 Todos los jugadores ofensivos dentro del terreno de juego usaran cascos de protección.
- 16.2 Los "catchers" (receptores) usaran casco con protección para los oídos, careta con protección de la garganta y peto largo así como concha y rodilleras.
- 16.3 No se permite el contrapeso para el bate.
- 16.4 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 brazos que pueda ser una distracción para el bateador. No son permitidas camisetas blancas con mangas largas.
- 16.5 Todos los accesorios de juego deberán permanecer dentro del "dugout".
- 16.6 Debe revisar los bates que utilizara cada equipo y asegurarse que tengan cinta, que no estén golpeados y que sean de las medidas reglamentarias.
- 16.7 Tanto dirigentes como jugadores no podrán salir del "dugout" sin la autorización de algún umpire.
- 16.8 Para una conferencia con el lanzador, el dirigente deberá solicitar tiempo y permiso para salir del "dugout". Puede hablar con el lanzador y el "catcher" (receptor) y con cualquier otro jugador(es) defensivo (uno o todos los jugadores defensivos) en la loma.
- 16.9 Podrá salir del "dugout" el manager sin autorización solamente en el caso de un accidente o lesión a uno de los jugadores al momento en que el Umpire de por concluida la jugada.
- 16.10 En el "dugout" solo podrán permanecer las personas cuyos nombres aparezcan en el "affidavit" oficial (ni "batboys ni mascotas).
- 16.11 Cumplir y hacer cumplir los reglamentos que regulan el desarrollo del juego, así como los accesorios del mismo, tomando en cuenta que lo más importante es llevar él termino del juego con la mayor protección y seguridad a los niños(as).

17 EL UMPIRE es la Autoridad en el campo.

- 17.1 El Jefe de Umpires será el umpire atrás de "home".

- 17.2 El Jefe de Umpires le puede "forfiet" (confiscación) el juego en proceso a favor del equipo contrario, cuando un equipo;
- 17.2.1 Se niega iniciar a jugar dentro diez minutos en que se marque "Play-Bol" para iniciar el juego.
 - 17.2.2 No se obedece dentro de diez minutos la orden del umpire de remover del sitio del juego a un dirigente o jugador expulsado.
 - 17.2.3 Con amonestaciones por el umpire, intencionalmente siguen infringiendo las reglas del juego.
- 17.3 El Jefe de Umpires es el único que decide ya sea que si y cuando 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.
- 17.3.1 Un juego suspendido, que es reglamentario, que no se puede reanudar en el mismo día, se da por terminado con el "score" de la última entrada completada.
 - 17.3.2 Un juego suspendido, que no es reglamentario, se tiene que continuar el mismo día o el siguiente día(s) y terminarlo.
 - 17.3.3 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 se define: 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.
- 17.4 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.
- 17.5 Ningún umpire puede ser remplazado durante el juego, a menos que se enferme o se lesione.
- 17.6 La persona de asistencia médica (sino está presente, entonces el Jefe de Umpires) es quien determinar si el jugador está enfermo o lesionado al grado que no puede continuar. (Al no continuar este jugador no tiene que cumplir con el Juego Mandatario.)

18 **ANOTADOR OFICIAL Deberá:**

- 18.1 Guardar completa discreción al enterarse de alguna omisión o cumplimiento de las reglas y obligaciones que son responsabilidad de los dirigentes.
- 18.2 Atender la solicitud de información de los delegados o dirigentes de la labor de los lanzadores y el "Juego Mandatorio."
- 18.3 **Antes de iniciar el juego, darle al Jefe de Umpires y a cada manager los nombres de los jugadores que no son elegible para lanzar en este juego.**
- 18.4 **Durante el juego, avisarle a cada manager que jugador(es) no ha cumplido con el Juego Mandatario.**
- 18.5 Darle al publico el "score" y la entrada en que va el juego.
- 18.6 **SIEMPRE informarle al Jefe Umpires si un lanzador o "catcher" (receptor) inelegible está por entrar al juego.**

19 **REGLA del pelotazo:** el lanzador será removido o sacado cuando:

- 19.1 Le dé un pelotazo a dos bateadores consecutivamente.
- 19.2 Le dé un pelotazo a tres bateadores en la misma entrada.
- 19.3 Le dé un pelotazo a cuatro bateadores en el juego.
- 19.4 La regla es para cada lanzador que entre al juego.

Nota: El lanzador debe de saludar al bateador del pelotazo en la primera base.

20 **REGLA de lanzamiento:**

- 20.1 No aplica la regla del lanzamiento ilegal.
- 20.2 No podrá avanzar el corredor(es) en un lanzamiento descontrolado "Wild Pitch" o "Pasebol".
- 20.3 No podrán el corredor(es) hacer el robo de bases(s) en cualquier lanzamiento.
- 20.4 Si el tiro de regreso del "catcher" (receptor) no es atrapado por el lanzador, se declara pelota muerta.
- 20.5 Se considera pelota muerta cuando el lanzador tiene posesión de la pelota y está haciendo contacto con la placa.
- 20.6 **En un lanzamiento de curva:**
 - 20.6.1 si el bateador abanico o da un "foul", se marca bola.
 - 20.6.2 si el bateador da un batazo y se le hace "out" y/o se hace "out(s)" en una jugada(s), se mantiene el "out(s)".
 - 20.6.3 si el bateador da un "hit", se mantiene el "hit".

21 **LANZADORES:**

- 21.1 Cualquier jugador de un equipo de torneo (selección) puede lanzar. (**NOTA:** No existe límite al número de lanzadores que un equipo puede utilizar en un juego).
- 21.2 Un lanzador no puede lanzar en Juegos Especiales, mientras el equipo todavía esté participando en los juegos de Ligas Pequeña.
- 21.3 Lanzadores, una vez removidos de la loma, no puede regresar como lanzadores.
- 21.4 El manager debe remover el lanzador cuando dicho lanzador llega al límite de lanzamientos, pero el lanzador puede permanecer en el juego en otra posición:

Edad Liga

7-8

50 lanzamientos por día

NOTA: Con el propósito de mantener el conteo de lanzamientos, un lanzamiento ilegal se contara como un lanzamiento; aun si el lanzamiento no fue realizado.

Excepción: Si un lanzador llega al límite impuesto anteriormente mientras se enfrenta a un bateador, el lanzador puede continuar lanzando hasta que ocurra una de las condiciones siguientes:

- 1. que dicho bateador llegue a base;
- 2. que dicho bateador es puesto "out";
- 3. Se hace el tercer out para completar la mitad de la entrada.

NOTA 1: Un lanzador quien efectúa uno o más lanzamientos en un juego, no puede jugar la posición de catcher por el resto del día.

NOTA 2: Cualquier jugador, que se ha jugado la posición de catcher en una (1) o más entradas en un juego, no es elegible para lanzar en ese día de calendario.

Base Intencional: Antes de que se le envíe un lanzamiento al bateador, el "catcher" (receptor) debe informarle al Jefe de Umpires que el equipo a la defensiva

desea otorgarle al bateador la primera base. El Jefe de Umpires le indicará al bateador que se vaya a primera base. La pelota está muerta.

21.5 Lanzadores deben seguir los siguientes requerimientos:

- Si un jugador lanza 36 lanzamientos o más en un día, dos (2) días calendarios de descanso deben ser observados y debe de pasar uno juego físico del equipo.
- Si un jugador lanza de 21 a 35 lanzamientos en un día, un (1) día calendario de descanso debe ser observado y debe de pasar uno juego físico del equipo.
- Si un jugador lanza de 1 a 20 lanzamientos en un día, no se requiere descanso.

21.6 Un jugador no podrá lanzar en juegos consecutivos. Excepciones - Un jugador puede lanzar en juegos consecutivo si:

21.6.1 menos de 21 lanzamientos se lanzaron en el juego previo, o,

21.6.2 el juego previo fue en otro nivel y el lanzador ha recibido el número requerido de días de descanso como esta anotado en (e.) anteriormente. (Niveles son Distrito, Región y Nacional.) NOTA: Un partido decidido por "forfiet" (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 "forfiet". (Los "forfiets" son por decreto solamente por el Comité Organizador.)

21.7 Un jugador no podrá lanzar en más de un juego por día.

21.8 En un juego suspendido por la oscuridad, el tiempo, u otra causa y reanudado el día de calendario siguiente, el lanzador de record cuando este juego fue detenido puede continuar al grado de su elegibilidad, con tal que él/ella lanzara 40 o menos lanzamientos, y conforme a cada uno de estas condiciones:

21.8.1 Si el lanzador realizó 20 o menos lanzamientos antes de que el juego fuera suspendido, la cuenta de los lanzamientos de ese lanzador comenzará en cero para la proporción de lanzamientos en la continuación del partido;

21.8.2 Si el lanzador envió entre 21 y 40 lanzamientos antes de que el juego fuera suspendido, la cuenta de los lanzamientos de ese lanzador comienza con el número de lanzamientos realizados en ese juego;

21.9 En un partido (Juego A) suspendido por la oscuridad, el tiempo, u otro causa y reanudado a más de un día de calendario, las requisitos de (h) anteriormente aplicarán, a menos que el lanzador de record lanzo en otro partido o partidos después de que el partido (Juego A) fuera suspendido. En esa situación, la elegibilidad de lanzar en la proporción a continuar del partido (Juego A) y será determinada por el número de lanzamientos realizados en el juego o juegos después de que el partido (Juego A) fuera detenido.

21.10 La falta de remover a un lanzador que ha alcanzado su número máximo de lanzamientos requeridos según la edad liga o el utilizar a un lanzador inelegible es base de protesta. Una violación protestada antes de que los umpires abandonen el terreno de juego, dará lugar (por la acción del Comité Organizador) a la suspensión del manager del equipo para los siguientes dos juegos programados, aunque estos juegos se jueguen en el siguiente nivel de juego. Penalidades adicionales (hasta e incluyendo el "forfiet" (confiscación) de un partido y/o de una descalificación del equipo, de los managers o coaches de seguir participando) pueden ser impuestos, según la opinión del Comité Organizador

- 21.10.1 un manager o coach toma cualquier acción que den lugar a hacer una travesía del partido,
- 21.10.2 un equipo no cumple con los requisitos de esta regla en más de una ocasión durante los juegos, que inicia con el primer juego de Liga hasta finalizar en la Serie Nacional o;
- 21.10.3 un manager voluntariamente y con conocimiento desatiende los requisitos de esta regla.

Un manager o coach suspendido por cualquier razón no se le permitirá estar en el sitio del juego y no deberán tomar parte en el juego, ni tendrán cualquier tipo de comunicación con cualquier persona en el sitio del juego. La violación puede resultar, por acción de Comité Organizador, en la suspensión adicional, el "forfiet" (confiscación) de un juego y/o la descalificación del equipo, de los managers o coaches de seguir participando.

- 21.11 Visitas al lanzador (con cualquier otro jugador(es) defensivo)
 - 21.11.1 En la misma entrada se permiten dos visitas, la tercera visita es para remover o sacar al lanzador.
 - 21.11.2 Durante el juego se permiten cuatro visitas, la quinta visita es para remover o sacar el lanzador.
 - 21.11.3 Cualquier visita defensiva, aunque no sea al lanzador, se le cuenta como visita al lanzador.
 - 21.11.4 El dirigente no puede hacer una tercera visita mientras este el mismo bateador.
 - 21.11.5 La conversación entre el "catcher" (receptor) y el lanzador no se considera como visita.
 - 21.11.6 La visita se puede hacer hasta la loma del lanzador.
- 21.12 El lanzador, que inicia el juego, tiene que lanzarle cuando menos al primer bateador hasta que este bateador sea "out" o sé en base. (No debe de salir del juego hasta que cumpla con el "Juego Mandatorio".)
- 21.13 El lanzador, que entre a relevar, tiene que lanzarle cuando menos al bateador en turno o cualquier bateador sustituto hasta que este bateador sea "out" o sé en base. (No debe de salir del juego hasta que cumpla con el "Juego Mandatorio".)
- 21.14 Ningún jugador podrá ocupar la posición de lanzador y también "catcher" (receptor) en el mismo juego o viceversa. (No se permite mover el lanzador a otra posición para después moverlo a "catcher" o viceversa.)

RECOMENDACIÓN: Dirigentes deben de verificar que el Anotador Oficial anote la labor de cada lanzador al momento de salir de la loma y al terminar el juego.

- 22 Se permite sustituir jugadores, manager y/o coach del "affidavit" cuando:
 - 22.1 Se hace con personas de los "rosters" de la liga y de la misma categoría y
 - 22.2 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".
- 23 A todos los participantes del programa de Ligas Pequeñas se le solicita tomar las precauciones necesarias para prevenir 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."**
- 24 Ningún dirigente, jugador, o publico en ningún momento, ya sea del "dugout", del campo de juego o de donde sea, podrá:
 - 24.1 Provocar o tratar de provocar al público mediante palabras, señales, etc.
 - 24.2 Usar un lenguaje que en cualquier manera se refiere o se refleje al equipo contrario (sea dirigente o jugador), umpire o publico.

- 24.3 Hacer cualquier movimiento calculado para causar que el lanzador haga un lanzamiento ilegal. (El lanzamiento es anulado.)
- 24.4 Tomar una posición en la línea de vista del bateador con el deliberado intento de distraer al bateador.

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

Penalidad: Si, a juicio del umpire, cualquier jugador, manager o coach utiliza un equipo electrónico de comunicaciones durante el juego, la penalidad es la expulsión del juego.

- 25 El dirigente, jugador o público expulsado del juego, saldrá de inmediato del sitio del juego. No se puede quedar en las tribunas (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 el sitio del juego. (Otro adulto no puede entrar por un dirigente expulsado, ni en este juego ni en el juego suspendido.)

- 26 **Altercados:** Cualquier jugador, manager, coach o público que se vea implicado en un altercado físico o verbal en el sitio del juego, podría ser suspendido o retirado de la serie por el Comité de la Serie.

NOTA: Un manager o coach suspendido por cualquier razón no está 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. Una violación puede resultar, por acción del Comité de la Serie, en una suspensión más grave, "forfeit" (confiscación) del juego y/o descalificación del equipo, manager o coach de seguir en la participación de la serie(s).

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

Alcohol está prohibido en el sitio del juego.

- 28 El Comité del Torneo a su discreción solo, también se reserva el derecho de imponer cualquiera de las sanciones anteriores si, a su discreción, cualquier jugador, manager, coach o público muestra una conducta antideportiva durante el juego o en el sitio del juego. El Comité se reserva el derecho de imponer penalidades que se estimen apropiadas, si el Comité determina acción es necesario para corregir una situación que se le presente para su atención, sin importar la fuente de la información. La decisión del Comité del Torneo es definitiva e obligatorio.**

- 29 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(AS)

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

Coordinador Nacional de la Categoría
Moyote
Ing. Serafín Gómez Villarreal

La interpretación del Credo es idea del Consejo Nacional, en función de servicio a la Niñez de México.

CREO

INTERPRETACIÓN

CREO EN DIOS

Significa la parte espiritual del ser humano, que mueve su cerebro y toca su corazón el impulsa sus sentimientos en busca de la paz, del amor y de la concordia.

AMO MI PATRIA RESPETARE SUS LEYES

Constituye una renovación de fe en los más altos destinos de la patria, el respeto que merece nuestra Constitución General de la República, y el coraje con que debemos defender los colores de nuestra bandera.

JUGARE LIMPIO Y HARE LO POSIBLE POR GANAR, PERO GANE O PIERDA SIEMPRE HARE LO MEJOR QUE PUEDA.

Refleja el principio universal de jugar limpio en todas las actividades de la vida, sin arrogancias en la victoria y sin lamentaciones en la derrota, entendidos todos de que lo esencial es hacer bien lo que se hace.



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.**

Conozca mas: Visite www.reynosabeisbol.com.mx



Preparemos Buenos Ciudadanos

No Atletas Superiores

MOYOTE : MEDIDAS DEL TERRENO DE JUEGO

