



# LIGA INFANTIL Y JUVENIL DE BEISBOL GUADALAJARA SUTAJ, A.C.

Distrito 9, Región 7, México

Miembro de la Confederación Deportiva Mexicana A.C. y de la Federación Mexicana de Béisbol

**LITTLE LEAGUE BASEBALL INC. WILLIAMSPORT PENN, U.S.A.**

## CATEGORIA

## JUNIOR

## 13 Y 14 AÑOS

### INICIO DE JUEGO (4.00)

1. El equipo local será decidido por los managers con moneda al aire 20 minutos antes de la hora programada de inicio del juego para determinar el equipo local que estará en el campo de primera base. Y si no están los equipos, el equipo que haga primero será local.
2. El orden al bat será entregado al Protacero Oficial 15 minutos antes de la hora programada de inicio del juego.
3. Después de la presentación de los jugadores de los equipos, se recibirá el CR200 de LIGAS PEQUEÑAS.
4. Antes de marcar "Play" se revisa en "home" la carta de jugadores y jugadores para la revisión de lesiones. El jugador lesionado se retira del juego.

**DISCIPLINA, RESPETO Y RESPONSABILIDAD**

AV. SANTA ROSALIA No. 702 \* COL. LINDAVISTA \* TLAQUEPAQUE, JAL. \* TEL. 331-0639-183

**SERIE**  
**JUNIOR 13-14 AÑOS**  
**2011**

**SEGURIDAD DE LOS JUGADORES**

- 1 Se utiliza el casco careta protector con protector de garganta para el catcher, tanto en los tiros de calentamiento antes y durante el juego, así como el momento de preparar un lanzador para probable cambio. (1.17)
- 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 (7.08 (a); (3)) (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, el puede expulsar al corredor por conducta ante deportista.  
**NOTA 1:** 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. (7.06 (b) Nota 2)  
**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 Todos los jugadores usaran concha protectora (Asegurarse que los jugadores la traigan puesta, especialmente el catcher). (1.17)
- 4 El bateador, el coach jugador, los corredores de bases y el bateador un turno usaran casco de protección. (1.16)
- 5 Todos los accesorios de juego permanecerán dentro del dugout). (3.14)
- 6 No se permite que al bate se le ponga contrapeso para calentar. (1.10 Nota 1)
- 7 **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.  
**NOTA:** Si no está presente la **Asistencia Médica**, el Jefe de Umpires es quien determinar si el jugador está enfermo o lesionado al grado que no puede continuar. (Al no poder continuar y terminar el juego, este jugador no tiene que cumplir con el Juego Mandatario.)
- 8 **COMENTARIO:** 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.

**INICIO DE JUEGO (4.00)**

- 1 El equipo local será decidido por los dos managers con 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 bat 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 dirigentes 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:** Cada equipo de torneo (selección) se presentara con 12 a 14 jugadores. (Si son menos jugadores, se requiere la autorización de la Dirección Nacional para participar.)

## 1 PROTESTAS

- 1.1 La Protesta por falta de documentación será hecha en la revisión de documentos en la junta previa.
  - 1.2 Una vez terminada la junta previa, se aceptara la protesta por escrito por información falsificada de la documentación entregada o por violación de reglas del juego acompañado 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.)
  - 1.3 La protesta por información falsificada, se debe hacer por escrito por el manager al Comité de la Serie con la documentación que compruebe lo contrario a lo presentado en la junta previa. (El delegado no puede hacer la protesta.)
  - 1.4 La protesta, por violación de regla(s), se debe de 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.)
  - 1.5 **El Comité de la Serie también se reserva el derecho de imponer sanciones si, a su discreción, cualquier jugador, manager o coach muestra una conducta antideportiva durante el juego, en el sitio del juego, o en cualquier evento relacionado con la Serie. El Comité también se reserva el derecho de imponer penalidades que el Comité estimen apropiadas, si el Comité determina acción es necesario para corregir una situación que se le presente para su atención. La decisión del Comité es definitiva e obligatorio.**
  - 1.6 No es base de protesta cuando se detecta una sustitución impropia. En ese momento se corrige.
  - 1.7 Si es base de protesta cuando se detecta una sustitución con un jugador inelegible.
  - 1.8 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.
  - 1.9 Si se verifica que un jugador es inelegible por su edad, automáticamente queda descalificado el equipo.
- 2 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 contrincante. (4.10 e)

**NOTA 1:** 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 2:** La regla de Juego Mandatario no aplica en un juego que es terminado por la regla de "KNOCK-OUT".

## 3 JUEGO MANDATORIO

- 3.1 Si el equipo se presenta con 13 a 14 jugadores en uniforme: cada jugador debe participar en el juego un mínimo de tres (3) outs consecutivos a la defensiva y batear cuando menos una (1) vez. Si el equipo se presenta con 12 jugadores o menos en uniforme: cada jugador debe participar en el juego un mínimo de seis (6) "outs" consecutivos a la defensiva y batear cuando menos una (1) vez. Recuerden que si el juego se va a entradas extras, sigue siendo un juego. El juego no necesariamente es a siete (7) entradas.
- 3.2 Los managers son los responsables de cumplir con esta regla.
- 3.3 No haber cumplido con esta regla es base para protesta si uno o más jugadores no cumplen este requisito y si es protestado **o dado a la atención del Comité de la**

**Serie.** Resultara (por acción del Comité) en la suspensión del manager del equipo para los próximos DOS juegos programados en la serie, aun si estos juegos se juegan en la próxima serie. Penalidades adicionales (hasta e incluyendo el "forfeit" (confiscación) de un juego y/o la descalificación del equipo, managers o coach(es) de seguir en la participación de la serie) se pueden imponer por el Comité si:

- 3.3.1 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
  - 3.3.2 un equipo no cumple con este requisito de la regla más que una vez durante las series.
  - 3.3.3 un manager intencional y sabiendo no le hace caso a los requisitos de esta regla.
- 3.4 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.

**Recomendación:** para estar seguros de que se cumpla con los requerimientos 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 cuarta entrada (visitantes) o quinta entrada (local). Esto es responsabilidad del manager.

3.5 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 una, dos o tres entradas. "Batear cuando menos una vez" se define como: el jugador entra a la caja de bateo sin ninguna cuenta y completa ese turno al bat cuando es puesto out o sé en base.

3.6 El jugador, que inicia el juego, puede reingresar para así cumplir con el Juego Mandatorio.

3.7 El jugador, que es reserva y entra al juego, tiene que cumplir con el Juego Mandatorio antes de salir por un jugador. ( Dicho jugador no puede reingresar para así cumplir con el Juego Mandatorio)

**Recomendaciones:** Estar seguro de que el Jefe de Umpires y el Anotador Oficial registren la participación de cada jugador.

4 **REINGRESO:** Cualquier jugador quien haya sido removido por un sustituto, puede reingresar al juego en la misma (que estaba cuando salió) posición en el orden al bat con tal de que;

4.1 El jugador, que sé esta removiendo, haya jugado a la defensa por un mínimo de tres(3) outs o seis (6) outs consecutivos (según los jugadores del equipo presente al inicio del juego) y consecutivos y

4.2 El jugador, que sé esta removiendo, haya completado una (1) vez al bat. (TE-18:10 b)

**NOTA 1:** El reingreso ya no es una sola vez en el juego. Se permiten los reingresos que el equipo quiera hacer y a la vez cumpliendo con las reglas.

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

## 5 **CORREDORES**

5.1 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 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 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. (7.14)

**NOTA:** (Con ser corredor especial, no se cumple con la regla de Juego Mandatorio.)

5.2 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 solamente para este juego.

5.3 Se permite el pise y corre en un elevado atrapado en el terreno de "fair" o en el terreno de "foul". (7.08 (d) Nota)

#### 5.4 **Regla 7.09**

5.4.1 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 le marca out al corredor por interferencia y también se marca out al bateador-corredor por la acción del corredor. No se pueden correr las bases y no se pueden anotar carreras. (g)

5.4.2 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. (h)

5.5 Se le permite usar zapatos con ganchos metálicos o "spikes" a jugadores y dirigentes. (1.11 h)

5.6 Se permite barrerse de cabeza para llegar o regresar a cualquier base. (Incluyendo a home.) (7.08 (a) (4))

### 6 **BATEADORES**

6.1 El bat autorizado deberá tener una medida máxima de 34 pulgadas de largo y 2 5/8 pulgadas de diámetro en su parte más gruesa y solamente para béisbol.

**NOTA 1:** El bate puede ser de madera no menos de 15/16 pulgadas de diámetro (7/8 pulgadas para bates de menos de 30 pulgadas de longitud) en su parte más delgada.

**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.

6.2 Cuando el equipo está a la ofensiva, se le permite pedir tiempo una vez por entrada. (T-17:7 Nota)

6.3 El bateador es out cuando el tercer "strike" no es atrapado por el catcher y cuando la primera base está ocupada con menos de dos (2) outs. (6.05 b)

6.4 El bateador se convierte en corredor, cuando el catcher no atrapa el tercer "strike", cuando (1) la primera base está desocupada o (2) la primera base está ocupada con dos (2) outs. (6.09 b)

**Nota:** El bateador pierde el derecho de convertirse en corredor, si entra al dugout o a la zona de pelota muerta.

6.5 Si por un tiro, la pelota accidentalmente toca al coach de base o si por un lanzamiento o tiro la pelota toca a un umpire, la pelota está en juego. Pero si el coach de base interfiere con la pelota, de inmediato se marca pelota muerta y el

corredor es out. (5.08)

## 7 **DIRIGENTES:**

- 7.1 **Se permiten hasta tres adultos en el dugout presentes en uniformes al iniciar el juego.**
- 7.2 El coach de bases serán jugadores en uniforme del equipo. El adulto, según los adultos permitidos y anotados, puede ser coach nomás que en uniforme con pants.
- 7.3 El adulto está permitido ser coach de bases, si hay otro adulto en el dugout.
- 7.4 Si el equipo nomás 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.)
- 7.5 El coach de bases está permitido hablar solamente con los jugadores de su equipo. (4.05)

## 8 **EL LANZAMIENTO ES ILEGAL CUANDO LO MARCAR EL UMPIRE. (8.05)**

Con corredores en base, la penalidad es "balk" (engaño); Sin corredores en base, es bola. Para el propósito de mantener el conteo de lanzamientos, un "balk" se contara como un lanzamiento, aun cuando no se realiza el lanzamiento.

**PENALIDAD:** La pelota queda muerta y cada corredor avanzará una base, sin penalidad de ser puesto out, a menos que el bateador alcance primera por "hit", error, base por bolas, golpeado o de otra forma, y todos los otros corredores avancen al menos una base, en cuyo caso la jugada prosigue sin referencia al "balk". Cuando se declare un "balk", si se ejecuta el lanzamiento no se considerará ni bola ni "strike", a menos que sea la cuarta (4ta.) bola, otorgándose la primera base al bateador y forzando a todos los corredores en base avanzar. **NOTA:** Los umpires deben de tomar en cuenta que el propósito de la regla del "balk" es para prevenir que el lanzador tenga la intención de engañar a los corredores. Si existe duda en la mente del umpire, la intención del lanzador debe prevalecer.

## 9 **ANOTADOR OFICIAL deberá:**

- 9.1 Guardar completa discreción al enterarse de alguna omisión o de un cumplimiento de las reglas y las obligaciones que son responsabilidad de los dirigentes.
- 9.2 Atender la solicitud de información de los delegados o dirigentes de la labor de los lanzadores y sobre el Juego Mandatorio.
- 9.3 **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.**
- 9.4 **Durante el juego, avisarle a cada manager cual de su jugador(es) no ha cumplido con el Juego Mandatorio.**
- 9.5 Darle al publico el "score" y la entrada en que va el juego.
- 9.6 **SIEMPRE informarle al Jefe de Umpires si un jugador inelegible está por entrar al juego.**

## 10 **REGLAS DE LANZADORES PARA LA DIVISION JUNIOR (13-14 AÑOS)**

- 10.1 Cualquier jugador de un equipo de torneo (selección) puede lanzar. (**NOTA:** No existe un límite al número de lanzadores que un equipo puede utilizar en un juego).
- 10.2 Un lanzador en un equipo de torneo (selección) no puede lanzar en juegos de la temporada regular o juegos especiales, mientras el equipo todavía esté participando en las series.
- 10.3 Un lanzador que permanece en el juego, pero cambiado a una posición diferente, puede regresar como lanzador en cualquier momento en el transcurso del juego, pero solamente una vez en el juego.
- 10.4 El manager debe remover el lanzador cuando dicho lanzador llega al límite de lanzamientos por día, pero el lanzador puede permanecer en el juego en otra posición:

Edad Liga

13-14 años

95 lanzamientos por día

**Excepción:** Si un lanzador llega al límite de sus lanzamientos mientras se enfrenta a un bateador, el lanzador puede continuar lanzando al determinado bateador 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 41 o más lanzamientos en un juego, no puede jugar la posición de catcher por el resto del día.**

**NOTA 2: Cualquier jugador, que ha jugado la posición de catcher por cuatro (4) o más entradas en un juego, no es elegible para lanzar en ese día de calendario.**

**NOTA 3:** Ya no hay **Base Intencional**, para darle la base al bateador, se le tiene que hacer físicamente cuatro lanzamientos que el umpire marque bola (los lanzamientos cuentan para el conteo del lanzador).

10.5 Lanzadores deben seguir los siguientes requisitos:

10.5.1 Si un jugador hace 66 lanzamientos o más en un día, cuatro (4) días calendarios de descanso deben ser observados.

10.5.2 Si un jugador hace de 51 - 65 lanzamientos en un día, tres (3) días calendarios de descanso deben ser observados.

10.5.3 Si un jugador hace de 36 - 50 lanzamientos en un día, dos (2) días calendarios de descanso deben ser observados.

10.5.4 Si un jugador hace de 21 - 35 lanzamientos en un día, un (1) día calendario de descanso debe ser observado.

10.5.5 Si un jugador hace de 1 - 20 lanzamientos en un día, ningún (0) día calendario de descanso debe ser observado.

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

**Excepción: Un jugador que lance 30 o menos lanzamientos en el primer juego, ese jugador puede lanzar en el segundo juego en ese día.**

10.7 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:

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

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

**Ejemplo:** En un partido (Juego A) suspendido por la oscuridad, el tiempo, u otro causa y reanudado a más de un día de calendario, los requisitos 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.

10.8 La falta de remover a un lanzador que ha alcanzado su número máximo de lanzamientos requeridos o el utilizar a un lanzador inelegible es base de protesta. Una violación, protestada **o dado a la atención del Comité de la Serie**, dará lugar (por la acción del Comité) a la suspensión del manager del equipo para los

siguientes dos juegos programados, aunque estos juegos se jueguen en el siguiente nivel del torneo. Penalidades adicionales (hasta e incluyendo el "forfiet" (confiscación) de un partido y/o de una descalificación del equipo, del manager o los coaches de seguir participando) pueden ser impuestos, según la opinión del Comité:

1. un manager o coach toma cualquier acción que den lugar a hacer una travesía del partido,
2. un equipo no cumple con los requisitos de esta regla en más de una ocasión durante el Torneo Internacional, que inicia con el primer juego del Distrito hasta finalizar en la Serie Mundial.
3. un manager voluntariamente y con conocimiento desatiende los requisitos de esta regla.

**NOTA:** 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, en la suspensión adicional, el "forfiet" (confiscación) de un juego y/o la descalificación del equipo, del manager o los coaches de seguir participando en lo que sigue de juego de torneo.

- 10.9 A juicio del umpire, él puede expulsar al lanzador del juego por un lanzamiento intencional al bateador (8.02 c)
- 10.10 Visitas al lanzador ( con cualquier otro jugador(es) defensivo ) (T-17; 7)
- 10.10.1 En la misma entrada se permiten dos visitas, la tercera visita es para remover o sacar al lanzador.
- 10.10.2 Durante el juego se permiten tres visitas, la cuarta visita es para remover o sacar el lanzador.
- 10.10.3 Cualquier visita defensiva, aunque no sea al lanzador, se le cuenta como visita al lanzador.
- 10.10.4 El dirigente no puede hacer una tercera visita mientras este el mismo bateador.
- 10.10.5 La conversación entre el catcher y el lanzador no se considera como visita.
- 10.10.6 La visita se puede hasta la loma del lanzador.
- 10.11 Con las bases desocupadas, el lanzador tiene 20 segundos para hacer el lanzamiento. En cada infracción, el umpire le marcara bola por demorar el juego. (8.04)
- 10.12 El lanzador, que inicia el juego, tiene que lanzarle cuando menos al primer bateador hasta que este bateador sea out o llegue a base. (3.05 a)
- 10.13 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 llegue a base. (3.05 b) **(El jugador, que entra como lanzador relevista, no debe de salir del juego hasta que cumpla con el Juego Mandatorio.)**
- 10.14 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 permitidas camisetas blancas con mangas largas.
- 10.15 Solamente lomas de tierra son permitidos para los juegos de serie.

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

- 11 Se permite sustituir jugadores, manager y/o coach del "affidavit" cuando:
  - 11.1 Se hace con personas de los "rosters" de la liga y de la misma categoría y
  - 11.2 Es autorizado por el Director de Distrito por una razón justificada. (T-5)

**NOTA:** La persona que se da de baja no podrá volver a registrarse en el "affidavit".
- 12 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 quitemos el juego a los jugadores."**
- 13 Ningún dirigente, jugador o publico en ningún momento, ya sea del dugout, del campo de juego o de donde sea podrá: (4.06)
  - 13.1 Provocar o tratar de provocar al público mediante palabras, señales, etc.
  - 13.2 Usar un lenguaje que en cualquier manera se refiere o se refleje al equipo contrario (sea dirigente o jugador), umpire o publico.
  - 13.3 Hacer cualquier movimiento calculado para causar que el lanzador haga un lanzamiento ilegal. (El lanzamiento es anulado.)
  - 13.4 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.
- 14 El dirigente, jugador o público expulsado del juego, saldrá de inmediato del sitio del juego. No se puede quedar en las tribunas (gradas). (4.07) 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.)**
- 15 **Altercados:** Cualquier jugador, manager, coach o publico que se vea implica 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. (TE-19)

**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, 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)
- 16 No se permite vender ni tomar bebidas alcohólicas en las instalaciones del juego.
- 17 **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**

## **El Creio 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.**

**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](http://www.reynosabeisbol.com.mx)**



**Preparemos Buenos Ciudadanos  
No Atletas Superiores**

Vig. 30/04/2011