

REGLAMENTO INTERNO DE LA LIGA DE BÉISBOL INFANTIL Y JUVENIL MONTE ALBAN

FEBRERO 2017

ÍNDICE

CAPITULO I.....LA ORGANIZACION

CAPITULO II..... DE LOS EQUIPOS

CAPITULO III..... DE LOS PADRES O TUTORES DE LOS JUGADORES

CAPITULO IV..... MANAGERS Y COACHES

CAPITULO V..... LOS JUGADORES

CAPITULO VI..... LAS SELECCIONES

CAPITULO VII..... LOS JUEGOS

**CAPITULO VIII.....DISPOSICIONES GENERALES APLICABLES A
TODAS LAS CATEGORÍAS.**

**CAPITULO IX.....PARTICULARIDADES DE LAS CATEGORÍAS
INICIACIÓN (7-8 AÑOS) Y PRE INFANTIL (9-10 AÑOS)**

CAPITULO X.....LOS PLAY OFF

CAPITULO XI.....LOS UMPIRES (AMPAYERS)

CAPITULO XII.....LOS DELEGADOS

CAPITULO XIII.....LAS SANCIONES

CAPITULO XIV.....LAS ASAMBLEAS

CAPITULO XV.....TRANSITORIOS.

CAPITULO I

LA ORGANIZACIÓN

ARTICULO 1.1 La liga de béisbol infantil y juvenil Monte Albán, en uso de las atribuciones que le confieren los estatutos y acta constitutiva, que es la de implementar firmemente en los niños y jóvenes los ideales y la buena conducta deportiva, mediante el fomento y desarrollo del béisbol sin ninguna limitación, así como la honestidad, la lealtad, el valor y el respeto, para que puedan ser niños íntegros, saludables y dignos de confianza, el triunfo en los juegos es factor secundario; la meta principal es forjar hombres útiles en sociedad, la familia y así mismos, **establece el siguiente reglamento interno**, el cual es **obligatorio** para todos sus afiliados.

La liga está conformada por una mesa directiva con facultades amplias y suficientes para el descrito cumplimiento de sus artículos, y son:

- UN PRESIDENTE
- UN VICEPRESIDENTE
- UN SECRETARIO
- UN TESORERO
- UN COORDINADOR DEPORTIVO
- UN COORDINADOR DE SELECCIONES
- UNA COMISION DE HONOR Y JUSTICIA

ARTICULO 1.2 Funciones de los integrantes de la mesa directiva:

- **EL PRESIDENTE:** será el representante de la liga antes todos los que la conforman (delegados, managers, jugadores, padres o tutores, etc). y es quien dirigirá las asambleas a las que se convoque.
- **EL VICEPRESIDENTE:** es quien ejercerá el cargo de presidente cuando éste último no se encuentre presente.
- **EL SECRETARIO:** se encargará de redactar todas las actas y oficios que sean requeridos para la liga.
- **EL TESORERO:** se encargará de llevar el control de los dineros que la liga maneje (venta de pelotas, inscripciones, premiación, gastos varios) y rendirá un corte de caja cada vez que le requiera.
- **EL COORDINADOR DEPORTIVO:** su función principal será la de realizar el rol de juegos de todas las categorías, ubicándolos en los diferentes campos y horarios en que se puedan llevar a cabo dichos encuentros, y realizando los cambios necesarios requeridos por la misma liga, por acuerdos de asamblea o por necesidad de algún equipo.
- **EL COORDINADOR DE SELECCIONES:** su función será la de apoyar en la logística, o con material deportivo, así como de realizar pruebas de campo para fundamentar el por qué dichos jugadores pertenecen a algún selectivo de la liga.

- **LA COMISIÓN DE HONOR Y JUSTICIA:** estará conformada por un presidente, un secretario y tres vocales y cada departamento será representado por un delegado de cada categoría, serán personas con una imagen impecable ante la liga.

NOTA: no podrán ser parte de la mesa directiva aquellas personas que hayan tenido en su archivo algún tipo de sanción grave (expulsiones de un campeonato, expulsiones anuales, por agresión física, por el uso de armas blancas y punzocortantes).

ARTICULO 1.3. La liga estará conformada en categorías **y clasificadas sus edades por año calendario (1° de enero al 31 de diciembre del mismo año).**

- ✓ CATEGORIA ESCUELITA.....(5-6 AÑOS)
- ✓ CATEGORIA INICIACIÓN.....(7-8 AÑOS)
- ✓ CATEGORIA PRE-INFANTIL.....(9-10 AÑOS)
- ✓ CATEGORIA INFANTIL.....(11-12 AÑOS)
- ✓ CATEGORIA PRE-JUNIOR.....(13-14 AÑOS)
- ✓ CATEGORIA JUNIOR.....(15-16 AÑOS)

NOTA.- La edad de los jugadores se determinará por el año de su nacimiento (año calendario) sin tomar en consideración la fecha. (ver tabla anexa)

AÑO CALENDARIO

AÑO DE COMPETENCIA menos EDAD DEL ATLETA igual a AÑO CALENDARIO

Ejemplo: 2017 menos 11años es igual a 2006 (infantil)

2017 menos 12 años es igual a 2005 (infantil)

EDAD	CATEGORIA	2017	2018	2019	2020
5-6	PRE-INICIACION	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015
7-8	INICIACIÓN	2009-2010	2010-2011	2011-2012	2012-2013
9-10	PRE-INFANTIL	2007-2008	2008-2009	2009-2010	2010-2011
11-12	INFANTIL	2005-2006	2006-2007	2007-2008	2008-2009
13-14	PRE-JUNIOR	2003-2004	2004-2005	2005-2006	2006-2007
15-16	JUNIOR	2001-2002	2002-2003	2003-2004	2004-2005

ARTICULO 1.4. La edad de cada participante en su categoría se deberá acreditar con el original del acta de nacimiento, CURP y credencial escolar (para cotejo), 2 fotografías tamaño infantil recientes. (Ver art. 2.1c)

- a) La falsificación o alteración de la edad de un jugador será causa para que su equipo pierda todos los juegos donde haya participado el jugador infractor.
- b) El responsable del acto de falsificación o alteración de la edad del jugador **SERÁ EXPULSADO EN FORMA DEFINITIVA DE LA LIGA** y será boletinado a la asociación oaxaqueña de béisbol (ASOB) y a la federación mexicana de béisbol (FEMEBE).

CAPITULO II

LOS EQUIPOS

ARTÍCULO 2.1 Los equipos que participen en los torneos que organice la liga, deberán quedar debidamente registrados mediante las cédulas de inscripción, las cuales serán entregadas por la secretaria de la liga, cubriendo sus inscripción por jugador, con excepción de los hermanos que cubrirán una inscripción completa y la mitad de la otra, todas en la tesorería de la liga, teniendo las siguientes obligaciones:

- a) En cada cédula se identificará plenamente cada jugador con una fotografía tamaño infantil reciente, con pelo corto, sin gorra, incluyendo al manager, coach, delegado y subdelegado.
- b) Las altas y bajas de jugadores tendrán fecha límite **HASTA LA MITAD DEL TORNEO**, quienes se den de alta después de esta fecha no podrán jugar play off en caso de que su equipo tenga participación en estos juegos.
- c) Para que procedan las altas de los jugadores que no han militado en ningún equipo de la liga, tendrán que entregar original del acta de nacimiento, copia de la CURP, 2 fotografías tamaño infantil recientes, responsiva del padre o tutor, certificado médico que especifique que el niño o joven SI pueden practicar el béisbol, más el importe de la inscripción.

ARTÍCULO 2.2. Todos los equipos estarán conformados con un mínimo de 9 jugadores y un máximo de 14 y estar **balanceados** para que la competencia resulte lo más equilibrada posible, la mesa directiva tiene la facultad de ordenar y vigilar que los equipos cumplan con esta disposición.

- a) Para la competencia equilibrada en todas las categorías, los **EQUIPOS DE NUEVA FORMACIÓN** podrán tener un máximo de cinco (5) jugadores de "NIVEL" (clasificados por la mesa directiva de la liga) sin excepción alguna, independientemente de la edad o categoría en que participe.
- b) Los jugadores solamente podrán cambiar de equipo en el mes de **ENERO** al empezar el año calendario. Bajo el siguiente mecanismo:
 - 1. Los jugadores que deseen cambiar de equipo deberán hacerlo mediante un oficio dirigido a la liga explicando las causas y motivos, y éstos serán quienes

- resolverán su situación dando alternativas de equipos donde pueda participar buscando siempre equilibrar la competencia.
2. Para poder realizar el cambio de equipo el jugador necesitará el AVAL de la directiva mediante un escrito emitido por ésta, y también será requisito la carta de no adeudo del equipo anterior.
 3. Los equipos que hayan quedado posicionado en los tres primeros lugares de su categoría en el torneo próximo anterior **NO** podrán reforzarse.
 4. Para efectos de clasificación y con el objetivo de nivelar los equipos, los equipos que cambien de nombre pero mantengan su misa base de jugadores **NO** serán considerados como equipos nuevos independientemente de la categoría en que participen.

CAPITULO III

PADRES O TUTORES DE LOS JUGADORES

ARTICULO 3.1 Los padres o tutores de los jugadores tienen la obligación de conocer y respetar los estatutos y reglamento interno que rige a la Liga de Béisbol Infantil y Juvenil Monte Albán y tendrán las siguientes obligaciones:

- a. Aceptar la categoría que le corresponda a sus hijos.
- b. Respetar la posición, orden al bat y descansos que determine el mánager de su equipo, quien será la autoridad responsable.
- c. Fomentar las buenas relaciones de cordialidad en las tribunas, no sólo con los miembros de su equipo, sino además con los integrantes del equipo contrario.
- d. Evitar cualquier comentario o grito que pueda ser ofensivo, insultante, despreciativo o degradante para quienes intervienen en el terreno de juego, como son umpires, jugadores, cuerpo técnico, padres de familia y niños e inclusive tratándose de su propio hijo.
- e. Las porras solo podrán efectuarse en los cambios de entrada y alternadamente, o cuando la pelota no esté en juego ni el pitcher esté preparado para lanzar, serán motivantes, nunca ofensivas, insultantes, despreciativas o degradantes.
- f. Evitar cualquier manifestación de inconformidad por decisiones que la mesa directiva pueda tomar en un momento determinado, haciendo comentarios de menosprecio de alguno de sus integrantes.
- g. Asistir a las reuniones que convoque la mesa directiva o a los trabajos de tequio para mejorar las instalaciones deportivas.
- h. Respetar a los jugadores de los diferentes equipos.
- i. El padre de familia que sea sorprendido invitado a los jugadores de los diferentes equipos para formar un nuevo equipo de manera selectiva será sancionado por la mesa directiva.

SANCIONES:

La falta o incumplimiento a cualquier inciso del presente artículo, será sancionado como sigue:

- a) Con una carta de amonestación, que será archivada en el expediente de su hijo.
- b) En caso de reincidencia y de acuerdo a la gravedad de la falta, podrá ser suspendido temporal o definitivamente de la liga y reportado ante la ASOB.

LA FALTA DE INCUMPLIMIENTO A LOS INCISOS (H, I) SERÁ ACREEDOR A LA SUSPENSIÓN DE UN AÑO COMO MÍNIMO. Y EN CASO DE REINCIDENCIA SUSPENSIÓN DEFINITIVA DE LA LIGA.

CAPITULO IV

MANAGERS Y COACHES (CUERPO TÉCNICO)

ARTICULO 4.1- Todos los managers y coaches deben conocer, cumplir y difundir a los niños, jóvenes y padres de familia, el reglamento interno de la liga Monte Albán, FEMEBE y las reglas de béisbol oficial actualizadas.

ARTÍCULO 4.2- ES UN REQUISITO CUMPLIR con los 3 niveles de SICCED (SISTEMA DE CAPACITACIÓN Y CERTIFICACIÓN PARA ENTRENADORES DEPORTIVOS) que las autoridades deportivas impartan, para poder dirigir un equipo en nuestra liga, a partir de la aplicación de este reglamento se les dará las facilidades para cumplir con dicho requisito, así como también cumplir con los programas de capacitación que la liga determine como son las clínicas y actividades que la liga organice y observar las siguientes obligaciones:

- a) Establecer y mantener la disciplina en su equipo y cuidar que exista armonía entre sus miembros (jugadores, padres de familia o tutores).
- b) Vigilar que se mantenga el respeto a los umpires, público y jugadores.
- c) Desarrollar el espíritu deportivo para lograr que se acepten las derrotas y los triunfos con dignidad y sencillez (juego limpio).
- d) Establecer y llevar a cabo el concepto de trabajo de equipo eliminando preferencias que afecten o favorezcan a algunos jugadores.
- e) Respetar los calendarios para entrenamientos y juegos, presentándose al terreno de juego a cumplir su compromiso en el día y hora señalada y debidamente uniformado.
- f) Está prohibido que los managers se dirijan a los niños con palabras altisonantes o señas no adecuadas, que ejerza violencia psicológica.
- g) Presentarse 30 minutos como mínimo antes de la hora programada para el juego con sus jugadores debidamente uniformados.
- h) Hacer su LINE UP en el formato oficial en tres tantos, uno para el equipo contrario, otro para el mismo manager, y el original para el umpire, donde deberán cotejar las credenciales de cada jugador tenga la fotografía, el sello y las firmas del presidente y el secretarios de la liga, así como de los jugadores sustitutos, una vez revisado por los

managers y umpires ya no se hará revisión alguna, salvo después de que haya una protesta y haber depositado el importe correspondiente al umpire.

- i) Vigilar que los jugadores usen soporte elástico o “cacherón” con su respectiva concha, tanto en juegos como entrenamientos.
- j) Abstenerse de fumar en el DOG OUT o en el terreno de juego, presentarse en estado de ebriedad o resaca (crudos) vigilando que prevalezca el orden y limpieza dentro del dogo ut que está utilizando su equipo.
- k) De suspenderse un juego por lluvia o alguna otra razón que haya dejado el terreno de juego en malas condiciones fuera del alcance de la directiva y se cuente con un terreno alterno en buenas condiciones, los equipos tienen la obligación de trasladarse al campo donde se les indique contando para el traslado 30 minutos y 15 minutos para iniciar el juego.
- l) Deberá brindar todas las facilidades a compromisos y entrenamientos a los jugadores de su equipo que están participando en selecciones o representativos del equipos, así como participar dentro de las mismas, cuando sea convocado para dirigir, entrenar o apoyar dentro del cuerpo técnico.
- m) Formular las reclamaciones a jugadas de regla con toda decencia y amabilidad, dando a conocer la que a su juicio está siendo violentada, no reclamando las decisiones de apreciación y abstenerse de retirar a su equipo como protesta.
- n) Abstenerse de indicar a algún jugador no presentarse a un juego por considerar como estrategia de juego su no participación.
- o) Respetar a los jugadores de los diferentes equipos.
- p) El manager o coach que sea sorprendido invitando a los jugadores de los diferentes equipos para formar un nuevo equipo de manera selectiva será sancionado por la directiva.
- q) Es obligatorio y responsabilidad del manager verificar que se entregue el BOX SCORE el lunes próximo siguiente al partido jugado, este será entregado en la asamblea al coordinador deportivo, para efectos de estadística, que permitirán tener información para seleccionar, reconocer o premiar a los niños.
- r) Ningún mánager o coach deberá retirar a su equipo del terreno de juego en señal de protesta.
- s) UNICAMENTE LOS MANEJADORES Y AYUDANTES REGISTRADOS EN LAS CÉDULA podrán participar en la dirección y desarrollo de los juegos y representar los intereses deportivos de su equipo. En caso de ausencia obligada del manejador y de sus ayudantes, el equipo puede ser dirigido solamente por el delegado, un padre de familia o jugador, ambos del propio equipo.

SANCIONES A MANAGERS

- × El desconocimiento al presente capítulo repercutirá directamente en ganar o perder un juego, así como perder las protestas mal fundamentadas.

- × De NO cumplir con los niveles de capacitación y SICCED, no podrán dirigir equipos y participar en las selecciones.
- × El manager que viole el inciso (m) de este artículo, será expulsado del terreno de juego y no podrá estar dentro de las instalaciones del campo, cuando menos a 100 metros de distancia a la redonda sin poder dirigir a sus jugadores.
- × Cuando retire a su equipo del terreno de juego, será suspendido por TRES JUEGOS y no podrá estar durante su suspensión en las instalaciones donde se programe a su equipo.
- × La negativa al inciso (l) de este artículo, se suspenderá al manager y PÉRDIDA DE EL O LOS JUEGOS programados durante el tiempo que no asista el convocado.
- × Manager que sea sorprendido o reportado por un jugador o padre de familia según inciso (n) de éste artículo, que sea comprobado, será sancionado:
 - **Primera vez, suspensión por 6 juegos.**
 - **Segunda vez, expulsión definitiva de la liga y reportado a la Asociación Oaxaqueña de Béisbol y FEMEBE.**

- × El manager que viole los incisos (o) y (p) será suspendido un año como mínimo, en caso de reincidencia será suspendido de manera definitiva de la liga.
- × La violación al inciso (f) que sea reportado por el niño, umpire, padre de familia, visor o mesa directiva será sancionado por 3 juegos, en caso de reincidencia 6 juegos.
- × La violación al inciso (r) pérdida de juego.
- × Ningun manager puede abandonar a su equipo durante un juego, a menos que sea por una situación de fuerza mayor, sera sancionado:
 - Primera vez, suspensión por 3 juegos.
 - Segunda vez, expulsión definitiva de la liga y reportado a la Asociación Oaxaqueña de Béisbol y FEMEBE
- × Manager que no asista al inicio del juego a la reunion de reglas del terreno, no podra en lo posterior del juego realizar alguna reclamación.

CAPITULO V

LOS JUGADORES

ARTICULO 5.1 Los jugadores están obligados a estar afiliados a nuestra liga, a la FEMEBE y podrán también afiliarse a la Asociación de Ligas Infantiles y Juveniles de la República Mexicana. Observar una conducta digna, ejemplar y correcta en todos sus actos, demostrando espíritu deportivo, RESPONSABILIDAD Y LEALTAD a la liga y a su equipo, observando las siguientes obligaciones:

- a) Armonizar cordialmente con todos los integrantes de la liga, compañeros, padres de familia o tutores, umpires, directivos, dentro y fuera del terreno de juego.
- b) Promover la participación de miembros de su familia en las actividades de la liga.
- c) Durante el juego acatar las decisiones de los umpires, ya que son la máxima autoridad dentro del terreno de juego, dejando a su mánager, coach o padre de familia, en su caso, la facultad de protestar por las faltas que se hayan cometido al presente reglamento, durante el juego.
- d) Asistir regularmente y con puntualidad a los entrenamientos, participando en ellos con entusiasmo y disciplina atendiendo las indicaciones de su entrenador o manager en su caso.
- e) Presentarse a los juegos programados por la liga con 30 minutos de anticipación y en caso de no poder asistir notificar con anticipación a su mánager.
- f) Presentarse a los juegos con su cabello corto o moderadamente, no se permite el uso de aretes, pulseras, anillos o cadenas.
- g) Presentarse a los juegos debidamente uniformado.
- h) Usar suspensorio elástico o “cacherón” con concha protectora, en juegos y entrenamientos.
- i) Mantener limpias y en buen estado las instalaciones de la liga, reportando a quien observen dañar los dog out, mallas o material proporcionado para el desarrollo de su actividad.
- j) Al ser dado de alta a un equipo al inicio del año, deberá permanecer 2 temporadas (año calendario) para poder cambiar de equipo en el inicio del año calendario.
- k) El jugador que llegue tarde a los encuentros por causas ajenas a su voluntad, podrá participar de los mismos, siempre y cuando reporte su presencia a los umpires y manager del equipo contrario y no afecte el orden al bat.
- l) Si un jugador no tiene la edad (menor) ni el nivel de juego para participar en una categoría superior a la que le corresponde y desea hacerlo, sus padres o tutor deberán firmar una carta responsiva, deslindando responsabilidades a la mesa directiva y cuerpo técnico del equipo, en caso de salir lesionado por accidente dentro del terreno de juego.
- m) Los jugadores que desistan de un equipo o queden libres por desintegrarse el equipo donde participaban, serán asignados a la directiva y dados de alta en los equipos que la liga determine, de acuerdo a las facultades demostradas dentro de su participación en la liga (jugador base de su equipo, seleccionado de la liga, nacional o de alto rendimiento)

SANCIONES:

- La falta o incumplimiento al inciso (c) expulsión del terreno de juego, al acumular tres expulsiones en un torneo, será suspendido hasta el término del mismo.

- Incumplimiento al inciso (i), el padre o tutor deberá de cumplir la sanción administrativa que la liga le imponga y cubrir el costo del desperfecto.
- **Si un jugador** agrede a otro compañero será suspendido como mínimo 3 juegos o los juegos que determine la mesa directiva según sea la gravedad de la falta.
- Si se inscribe en dos ligas infantil o juvenil, podrá ser **CASTIGADO** por nuestra liga, o bien mediante un escrito deberá notificar a nuestra liga que participará única y exclusivamente con nosotros tanto en su equipo como en selección si fuese necesario; de igual manera la mesa directiva de la otra liga deberá notificar a nuestra liga vía oficio la liberación de dicho (s) jugador (es).

CAPITULO VI

LAS SELECCIONES

ARTICULO 6.1 La liga contará con una o más selecciones de cada categoría de acuerdo al criterio y demanda de los torneos la cual se integrará **con todos los jugadores afiliados a femebe que militen en nuestra liga**, apoyada con la información estadista que proporcione la coordinación técnica y a falta de esta información, la selección se formará con el criterio **de los entrenadores, coordinador de selecciones y mesa directiva**, los cuales tomaran en cuenta la participación en el torneo, disponibilidad, carácter, puntualidad, nivel, preparación física y motivacional de cada jugador.

- a) Los jugadores que hayan sido designados formarán la preselección de cada categoría y tendrán la OBLIGACION de presentarse a los entrenamientos en el lugar, día y hora que se les indique, **la invitación será por medio de un escrito de la mesa directiva.**
- b) **Jugador preseleccionado que no asista a 2 entrenamientos, automáticamente quedará fuera** y no se tomara en cuenta para formar parte de ninguna selección, salvo que exista una causa de fuerza mayor justificada, la cual deberá de comunicarlo por escrito al cuerpo de entrenadores y a la mesa directiva el mismo día de la inasistencia del jugador preseleccionado y estos a su vez lo reportarán al coordinador de selecciones, por única ocasión.
- c) Todos los jugadores preseleccionados, tendrán la obligación de llevar a los entrenamientos, una pelota en buenas condiciones, casco protector, suspensorio elástico o cacherón con su concha, su guante y bate cuando se tenga.
- d) El cuerpo de entrenadores (mánager y coaches) **presentarán la lista definitiva de la selección a la mesa directiva, después de 4 entrenamientos** (o de acuerdo a las condiciones deportivas se realizará el ajuste) **avalado por el coordinador de selecciones.**
- e) El mánager estará facultado para reportar a la liga, la conducta y ausencia de los jugadores seleccionados, los cuales podrán ser sancionados de acuerdo a nuestro reglamento.

- f) El mánager de la selección estará obligado a presentar un informe del resultado y estadísticas de la participación de cada selección en las competencias en que participen ya sea estatal o nacionales.
- g) Cuando un niño quede seleccionado los padres acatarán los acuerdos y obligaciones contraídas con la selección, como son; cuotas, tiempos de entrenamiento, salidas etc. Lo cual se hará por medio de una carta compromiso.
- h) Todas las selecciones que represente nuestra liga en los torneos deberán cumplir completamente con el calendario en los que participen y los seleccionados no podrán abandonar al equipo sin causa justificada (solo causas de fuerza mayor) y con el consentimiento del cuerpo técnico. El incumplimiento de este inciso será sancionado y no podrá ver participación con su equipo al menos 4 juegos y no se le tomará en cuenta para formar parte de selecciones en próximas convocatorias.

CAPITULO VII

LOS JUEGOS Y EQUIPOS

ARTÍCULO 7.1 Los juegos se desarrollarán de acuerdo con este reglamento, en cuanto a lo no previsto en el presente, se aplicará en su caso el reglamento de la federación mexicana de béisbol vigente o bien las reglas de béisbol profesional y complementado por las de la IBAF (INTERNATIONAL BASEBALL FEDERATION)

ARTÍCULO 7.2 Los juegos darán inicio a la hora programada a menos que le juego anterior se prolongue (en caso de haber), en cuyo caso deberán esperar a que termine, y una vez finalizado, el umpire fijará un tiempo de 10 minutos como mínimo para iniciar, para tal efecto deberán efectuar su calentamiento en los espacios libres sin entorpecer el juego que esté en desarrollo.

Si un equipo no cuenta con al menos 9 jugadores a la hora programada de su juego, el umpire dará 15 minutos de tolerancia para que se completen los 9 jugadores como mínimo en caso de ser equipo de la ciudad y 30 minutos si es equipo foráneo, transcurridos los minutos de tolerancia, se marcará FOR FEIT al equipo que no tenga sus 9 jugadores al menos.

NOTA: Se considera equipos foráneos a aquellos que radican o provienen de: Ejutla de creso, Miahuatlán de Porfirio Díaz, Ocotlán de Morelos, Zimatlán de Álvarez, Tlacolula de Matamoros, Etlá (San Sebastián, San José, Sto. Domingo Barrio Alto y Barrio Bajo), Asunción Nochixtlán.

ARTÍCULO 7.3 Cada equipo presentará una pelota nueva y sellada por la liga donde especifique la fecha y jornada a la que pertenece. Las pelotas se devolverán a los equipos al término del juego.

En las categorías INFANTIL, PRE-JUNIOR Y JUNIOR, ambos equipos presentarán una pelota extra para juego en buenas condiciones a criterio del umpire.

NOTA I: En caso de perderse una pelota, el equipo infractor deberá reponerla a la brevedad posible.

NOTA II: Equipo que no presente su pelota nueva y sellada, o credenciales de sus jugadores perderá por FORFEIT o bien, pagará una multa de \$500.00 (QUINIENTOS PESOS OO/100 M.N. que pasará a ser parte de la liga) que al momento de la revisión de las alineaciones exhibirá y entregará al umpire y el juego será válido.

ARTÍCULO 7.4 No se usará en ninguna categoría la regla del **BATEADOR DESIGNADO** regla de béisbol 6.10 para el buen desarrollo de los jóvenes lanzadores en su actuación como bateadores, e caso de infracción a este artículo, se aplicará:

- a) Al equipo infractor ganador, pérdida del juego, otorgando el triunfo al equipo contrario.
- b) Al equipo infractor perdedor, suspensión del mánager por un juego.

El bateador designado (1) Un bateador puede ser designado a batear por el lanzador abridor y por todos los lanzadores subsecuentes en cualquier juego sin que de manera alguna afecte la condición de lanzador o lanzadores del juego. Un bateador designado por el lanzador, si alguno, debe ser seleccionado antes del juego y debe ser incluido en el line up (alineación) que se entrega al umpire principal...

ARTÍCULO 7.4 Los juegos de las distintas categorías tendrán una duración de entradas como sigue:

- a) Categoría pre iniciación (5-6 años) ----- 5 entradas.
- b) Categoría iniciación (7-8 años) ----- 6 entradas
- c) Categoría pre-infantil (9-10 años) ---- 7 entradas
- d) Categoría infantil (11-12 años) ---- 7 entradas
- e) Categoría pre- junior (13-14 años) ---- 7 entradas
- f) Categoría junior (15-16 años) ---- 7 entradas

CAPITULO VIII

DISPOSICIONES GENERALES APLICABLES A TODAS LAS CATEGORÍAS

ARTÍCULO 8.1 Al inicio de todos y cada uno de los juegos de cualquier categoría se entonará el himno nacional mexicano, y al término del encuentro todos los jugadores y cuerpo técnico tendrán que formarse en las líneas de home a primera y home a tercera según sea el caso para saludarse.

ARTICULO 8.2 REGLAS DE TERRENO.- Estas reglas serán designadas por el mánager del equipo local en previa junta al inicio del juego en presencia del umpire al momento de entregar y revisar los line ups de cada equipo.

ARTICULO 8.3 DE LOS CAMPOS DE JUEGO Y SUS DIMENSIONES.- Las distintas medidas para los campos de juego, según la categoría se especifican de acuerdo a la tabla y diagramas que se anexan en la pág. 35, su contenido no podrá ser modificado a conveniencia, solo con la autorización de la FEMEBE.

Los campos deberán presentar características idóneas, según las exigencias de las Reglas Oficiales en lo que se refiere a diseño, pintado, trazado, delimitado y en la regularidad del terreno.

ÚTILES DE JUEGO

ARTICULO 8.4 PELOTAS.- Se jugará con pelota de piel de 9" a 9 ¼" de circunferencia y un peso de 5 a 5 ¼ onzas (142-145 grs.)

EXCEPCIÓN: Categorías INICIACIÓN Y PREINFANTIL se jugará con pelota de goma tipo KWLB-C-IBAF.

ARTICULO 8.5 ZAPATOS DEPORTIVOS.- En todas las categorías se utilizarán zapatos deportivos elaborados con material de goma (no cortante), únicamente en la categoría JUNIOR se podrá a gusto de cada jugador spikes metálicos.

ARTICULO 8.6 CASCOS PROTECTORES.- Será obligatorio para los bateadores y corredores en base y aquellos jugadores que funjan como coaches de base y bateador en el círculo de espera y deberán utilizar casco de doble orejera. Se sugiere que los adultos coaches utilicen casco con o sin orejeras.

Todo cáltcher deberá ocupar casco protector para receptores mientras desempeñan sus funciones.

SANCIÓN: Aquel jugador que no porte su casco protector se le llamará la atención la primera vez, si reincide será expulsado del juego.

ARTÍCULO 8.7 GUANTES.- Los guantes que utilicen serán los adecuados para cada posición reglas de béisbol 1.12, 1.13, 1.14, 1.15

NOTA I.- Si el umpire nota cualquier violación a los artículos 6.8, 6.9, 6.10, 6.11 ordenará que la violación sea corregida inmediatamente.

SANCION.- Si no se corrige en un tiempo razonable a juicio del umpire, éste expulsará del juego al infractor.

ARTÍCULO 8.8 BATS.- Los bats atendiendo las siguientes medidas máximas según la categoría podrán ser de alguna aleación metálica y de madera de acuerdo a la siguiente tabla:

CATEGORÍA	LARGO	DIÁMETRO MÁXIMO EN SU PARTE GRUESA
PRE-INICIACIÓN	28 PULGADAS	2 ³ / ₄ DE PULGADA
INICIACION	29 PULGADAS	2 ¹ / ₄ DE PULGADA
PRE-INFANTIL	31 PULGADAS	2 ¹ / ₄ DE PULGADA
INFANTIL	32 PULGADAS	2 ¹ / ₄ DE PULGADA
PRE-JUNIOR	33 PULGADAS	2 ³ / ₄ DE PULGADA
JUNIOR	35 PULGADAS	2 ³ / ₄ DE PULGADA

SANCIÓN.- Al infractor de estas disposiciones se le sancionará decretando out por regla, se anularán las jugadas producidas por efectos del último batazo (**regla de béisbol 6.06 (d)**) además de la confiscación del bat, el cual se devolverá al término del torneo o campeonato.

ARTÍCULO 8.9 UNIFORMES.- Los jugadores, mánager y coaches de los equipos deberán portar el uniforme que se compondrá de gorra, camisola, pantalón y medias manteniendo la uniformidad según lo indica la **regla de béisbol 1.11**.

El uniforme de cada jugador, mánager, coach, debe tener números diferentes atrás de su camisola, si se usan dos uniformes para jugar los números serán los mismo en ambos uniformes.

NOTA: En caso de que dos jugadores tuvieran el mismo número en su camisola en el momento que el umpire lo detecte o sea notificado por el cuerpo técnico del equipo contrario deberá corregirse al menos colocándole cinta tipo “tape” o con marcador para diferenciar a cada uno.

SANCION: En caso de que el equipo infractor se niegue a corregir:

- a) Si al finalizar el encuentro lo ganan, perderán el partido y otorgarán el triunfo al equipo contrario.
- b) Si al finalizar el encuentro lo pierden, se suspenderá al mánager por un juego y ninguno de los jugadores podrá ver acción en los próximos encuentros sino hasta que se corrija la infracción.

ARTÍCULO 8.10 DURACIÓN DE LOS JUEGOS.- Los juegos de las diferentes categorías señaladas a continuación tendrán una duración de acuerdo a la siguiente tabla:

CATEGORIA	DURACION	ENTRADAS EXTRAS
PRE-INICIACIÓN	4 ENTRADAS	NO HAY
INICIACIÓN	6 ENTRADAS	NO HAY
PRE-INFANTIL	7 ENTRADAS	DOS
INFANTIL	7 ENTRADAS	DOS
PRE-JUNIOR	7 ENTRADAS	DOS
JUNIOR	9 ENTRADAS	SIN LIMITE

DOBLES JUEGOS

CATEGORÍA	DURACION
PRE-INICIACION	4 ENTRADAS
INICIACIÓN	6 ETRADAS
PRE-INFANTIL	7 ENTRADAS
INFANTIL	7 ENTRADAS
PRE-JUNIOR	7 ENTRADAS
JUNIOR	7 ENTRADAS

NOTA I: Cuando un equipo celebre un doble juego en el mismo día, estos juegos deberán realizarse a SIETE ENTRADAS aunque el equipo rival celebre un solo juego ese día.

NOTA II: El segundo juego del día comenzará TREINTA MINUTOS DESPUÉS de haber concluido el primer juego.

ARTICULO 8.11 DE LOS DESEMPATES EN JUEGOS: Si al concluir el número de entradas establecidas, el juego estuviera empatado, se jugarán entradas extras de acuerdo a la **tabla del artículo 8.10**.

En base a la regla de **IBAF**, en juego de 7 entradas, se abrirá la octava entrada, y en juego de 9 entradas, se abrirá la décima entrada, con el bateador que se quedó en turno, y se colocarán los dos últimos bateadores de la entrada anterior como corredores, uno en primera, y el otro en segunda base **SIN OUT**.

Lo anterior se aplicará durante todo el torneo y hasta las semifinales, **a excepción de la serie final por el campeonato** donde se continuará con el sistema **IBAF** hasta obtener al campeón (sin límite de entradas extras).

Ejemplo: Si el último bateador fue el sexto bat, se abrirá la primer entrada extra bateando el séptimo bat, y el sexto bat se colocará como corredor en primera base, y el quinto bat como corredor en segunda base.

NOTA I: Los equipos pueden hacer cambio de bateadores o corredores, conforme a la **regla de béisbol 3.08**. Si hay una violación a lo anterior se aplicará lo siguiente:

SANCION: Las carreras que anoten con esta violación NO contarán pero se tendrá que hacer protesta durante o al final de la entrada, notificando al umpire de dicha decisión.

Si en el cambio de ofensiva a defensiva se permite al equipo infractor realizar un lanzamiento a un bateador la protesta no vale. **Regla de béisbol 4.19**.

NOTA II: Al concluir el número de entradas incluyendo las dos entradas extras (**IBAF**), o el tiempo establecido y de igual forma para los juegos con entradas extra sin límite, si por alguna razón (lluvia, fenómeno natural, etc.) el juego se mantiene empatado se aplicarán estos **CRITERIOS DE DESEMPATE** (no aplica en play off):

- I. Se dará como ganador al equipo que haya dejado más corredores en base en el juego.
- II. Se dará como ganador al equipo que haya realizado más ponches en el juego.
- III. Se dará como ganador al equipo que haya conectado más hits.
- IV. Se resolverá mediante volado.

Estos mismos conceptos se aplicarán, en el caso que el juego sea legal y el mismo quede empatado por ocurrir un fenómeno natural lluvia, obscuridad, temblor, etc. Y el umpire de por terminado el juego.

Si el juego no es legal y dicho encuentro es necesario para definir posición en la tabla para play off, la mesa directiva determinará la hora y fecha de la reprogramación del juego en las mismas condiciones en que estaba al momento de la suspensión, aplicando solamente el reglamento del catcheo y pitcheo en cuanto descansos.

ARTÍCULO 8.12 JUEGO LEGAL.- Los juegos se consideran legales, cuando se hayan efectuado las siguientes entradas en cada categoría:

CATEGORÍA	JUEGO LEGAL EN LA ENTRADA
PRE-INICIACION	TRES
INICIACIÓN	CUATRO
PRE-INFANTIL	CUATRO
INFANTIL	CUATRO
PRE-JUNIOR	CUATRO
JUNIOR	CINCO

ARTÍCULO 8.13 KNOCK OUT.- En los juegos considerados como reglamentarios por la realización de las entradas mínimas exigidas se aplicará knock out con diez carreras o más de ventaja.

ARTÍCULO 8.14 SUPER KNOCK OUT.- Se aplicará con quince carreras o más de ventaja de acuerdo con la siguiente tabla:

CATEGORÍA	KNOCKOUT (No de entrada)	SUPER KNOCK OUT (No de entrada)
PRE-INICIACION	No hay	No hay
INICIACIÓN	4ta	3ra
PRE-INFANTIL	4ta	3ra
INFANTIL	4ta	3ra
PRE-JUNIOR	4ta	3ra
JUNIOR	7MA (en 9 entradas) 5TA (en 7 entradas)	5ta (en 7 entradas) 4ta (en 5 entradas)

NOTA: El knock out y super knock out **SÍ aplica** en las semifinales y final.

ARTÍCULO 8.15 LÍMITE MÁXIMO DE LANZAMIENTOS.- Los pitchers de las siguientes categorías se ajustarán a la siguiente reglamentación. Estarán limitados a un máximo de LANZAMIENTOS de acuerdo a la siguiente tabla, así como sus descansos correspondientes:

CATEGORÍA	No DE LANZAMIENTOS	DÍAS DE DESCANSO
INICIACIÓN (7-8 AÑOS)	Hasta veinte (20) De veintiuno (21) a (35) treinta y cinco De treinta y seis (36) a (50) a cincuenta	Puede lanzar al día siguiente Descansa 1 día calendario Descansa 2 días calendario
PRE- INFANTIL (9-10 AÑOS)	Hasta veinte (20) De veintiuno (21) a (40) cuarenta De cuarenta y uno (41) a (60) sesenta	Puede lanzar al día siguiente Descansa 1 día calendario Descansa 2 días calendario
INFANTIL 1-12 AÑOS)	Hasta veinticinco (25) De veinte seis (26) a (50) cincuenta De cincuenta y uno (51) a (70) setenta	Puede lanzar al día siguiente Descansa 1 día calendario Descansa 2 días calendario
PRE-JUNIOR (13-14 AÑOS)	Hasta treinta (30) De treinta y uno (31) a (55) cincuenta y cinco De cincuenta y seis (56) a (80) ochenta	Puede lanzar al día siguiente Descansa 1 día calendario Descansa 2 días calendario
JUNIOR (15-16 AÑOS)	Hasta treinta (30) De treinta y uno (31) a (50) cincuenta De cincuenta y uno (51) a (75) setenta y cinco De setenta y seis (76) a (90) noventa	Puede lanzar al día siguiente Descansa 1 día calendario Descansa 2 días calendario Descansa 3 días de calendario

NOTA I: El pitcher que llegue a su límite de lanzamientos permitidos, podrá finalizar al bateador en turno, pero no podrá enfrentar a otro bateador no importa el episodio (entrada) donde se presente la situación. Al terminar su número máximo de lanzamientos saldrá del juego y ya no podrá batear.

NOTA II.- Los pitchers que estén aptos para lanzar dos días consecutivos o dos juegos consecutivos y así lo hagan, se les sumarán los lanzamientos del día anterior o del juego anterior aplicándosele los descansos según corresponda a los lanzamientos acumulados efectuados.

NOTA III.- En las categorías donde hay límites máximos de lanzamientos los lanzadores NO PUEDEN actuar tres días o tres juegos consecutivos.

Con solo un lanzamiento, certifica su participación en un juego o que aparezca en el orden al bat al inicio del juego como lanzador y que por alguna situación no participe en el juego.

NOTA IV.- Cuando en el mismo día los equipos efectúen un doble juego, a los pitchers se les aplicará lo especificado en la **NOTA II** de este artículo. Al terminar sus lanzamientos máximos, saldrá del juego y ya no podrá batear.

NOTA V: En un mismo juego los pitchers **NO** pueden actuar como cáschers o viceversa pero pueden actuar en otra posición.

NOTA VI.-Un pitcher no podrá actuar como cáschers en sus días de descanso como pitcher y para el caso inverso tiene que mediar un día de descanso como cáscher.

NOTA VII.- En todas las categorías (siempre y cuando haya corredor o corredores en base) la base por bolas intencional se efectuará lanzando los cuatro lanzamientos y los cuatro entran en contabilidad de sus lanzamientos permitidos para las categorías que aplique.

Para la base por bolas intencional sin corredor o corredores en base, el pitcher debera efectuar los cuatro lanzamientos. Con la finalidad de que tanto el Pitcher como el catcher aprendan a realizar los movimientos.

NOTA VIII.- El conteo de los lanzamientos los llevarán un encargado de cada equipo, a quien el mánager o coach le indique al umpire. Al finalizar cada tercio de entrada o cuando el pitcher sea retirado de la loma de lanzar el umpire comparará con ambos contadores y en caso de no coincidir se tomará el número más bajo.

Si los conteos no coinciden en dos ocasiones ambos contadores se sentarán juntos detrás de home para que no haya más confusiones.

ARTÍCULO 8.16 LÍMITE DE LANZAMIENTOS PARA CAMBIO DE POSICIÓN.- Los pitchers podrán cambiar de posición (excepto la de cátcher) de acuerdo a la siguiente tabla que establece el límite de lanzamientos para cambio de posición por categoría:

CATEGORÍA	LÍMITE DE LANZAMIENTOS PARA CAMBIO DE POSICIÓN
PRE-INICIACION	NO APLICA
INICIACIÓN	Hasta 49 lanzamientos
PRE-INFANTIL	Hasta 59 lanzamientos
INFANTIL	Hasta 55 lanzamientos
PRE-JUNIOR	Hasta 60 lanzamientos
JUNIOR	Hasta 70 lanzamientos

ARTÍCULO 8.17.- Los pitchers que sean retirados de la placa de lanzar y permanezcan en el juego en otra posición, NO podrán volver a lanzar en ese mismo juego.

ARTÍCULO 8.18 BATEADORES GOLPEADOS.- Los pitchers que golpeen dos veces al mismo bateador en un juego, tres bateadores en una misma entrada, o cinco bateadores en el juego, serán sustituidos inmediatamente debiendo salir del juego.

ARTÍCULO 8.19.- Los cátchers no podrán actuar en esa posición tres días consecutivos o tres juegos consecutivos.

Después de jugar dos días o dos juegos como cátcher deberá descansar un día **calendario completo** de descanso como cátcher o como pítcher, pero podrá jugar en otra posición.

SANCIÓN:

- a) Al equipo infractor ganador pérdida del partido otorgando el triunfo al equipo contrario.

- b) Al equipo infractor perdedor suspensión del mánager por un juego.

ARTÍCULO 8.20.- Los cátchers que sean retirados de esa posición y permanezcan en el juego en otra posición **sí podrán volver a la posición de cátcher en el mismo juego.**

ARTÍCULO 8.21.- AGILIZACIÓN DEL PARTIDO.- La necesidad de agilizar los partidos deberá ser siempre enfatizada por los umpires y mánagers, las siguientes reglas deben de ser constantemente reforzadas a fin de que los juegos se desarrollen rápidamente:

- a) Se debe aplicar la regla de los 12 segundos para el lanzador.
- b) El bateador deberá permanecer en su caja de bateo a menos que pida “tiempo” y el umpire crea que el pedido es razonable. Solo en este caso el umpire concederá tiempo.
- c) Se autorizarán al pitcher inicialista ocho lanzamientos de calentamiento en la primera entrada, así como a los relevistas aun así provengan de otra posición en el terreno de juego.

En todas las entradas subsecuentes se permitirán solo cinco lanzamientos de calentamiento al pitcher, el umpire deberá de asegurarse que se hagan sin demora.

Los equipos deben ser instruidos para que tengan un cátcher preparado para calentar el pitcher tan pronto la entrada sea completada.

- d) Cuando un bateador conecta *home run*, ningún miembro de su equipo podrá tocarlo a excepción del mánager y coach que se encuentran en el cajón de coach, sino hasta después de que pise el home, de no hacerlo se amonestará al mánager y en caso de reincidencia causará expulsión.
- e) Solo un jugador de cuadro a la vez podrá ir al montículo a hablar con el pitcher y solo se permitirá una visita de estas por entrada.

El cátcher no se considera jugador de cuadro, pero sube a la loma a hablar con su pitcher en dos ocasiones. Sí se le considerará como jugador de cuadro, **regla de béisbol 2.40 del infield fly y en las reglas del béisbol 6.05 (g) concesión de bases.**

ARTÍCULO 8.22 VISITA A LOS PITCHERS.-

Una visita libre es aquella en la cual el pitcher no es retirado del montículo.

Los mánager o coaches de un equipo podrán visitar para conferenciar hasta el número de visitas libres indicadas en la siguiente tabla al (los) pitcher (es) durante el transcurso de juego.

Cada vez que un pitcher es retirado del juego no se cuenta como visita libre pero SI cuenta como visita libre si el pitcher es removido a otra posición.

CATEGORÍA	No DE VISITAS LIBRES DURANTE EL JUEGO	VISITAS LIBRES POR ENTRADAS EXTRAS
PRE-INICIACION	NO HAY	NO HAY
INICIACIÓN	CUATRO	Una visita por 2 entradas
PRE-INFANTIL	CUATRO	Una visita por 2 entradas
INFANTIL	TRES	Una visita por 2 entradas
PRE-JUNIOR	TRES	Una visita por 2 entradas
JUNIOR	TRES	Una visita por 3 entradas

Una segunda visita al mismo pitcher en la misma entrada causará la inmediata salida del pitcher del juego **regla de béisbol 8.06. Excepción: ver categoría INICIACIÓN.**

Una vez agotadas sus visitas libres, cada vez que el mánager o coach entre a visitar al pitcher en turno, este tendrá que sustituirlo debiendo salir del juego y no podrá cambiarlo a otra posición incluyendo si lo hace desde el dog out o sin cruzar la línea de *fair*, o si va hablar con el umpire. **Excepción. Ver categoría INICIACIÓN.**

Si se comete una violación a este artículo, pasando al pitcher a otra posición a la defensiva en vez de sacarlo del juego y dicha situación pasa desapercibida, en el momento que descubra la acción, el pitcher que pasó a jugar a otra posición a la defensiva saldrá del juego y no habrá sanción alguna, a menos que, habiendo sido advertido el mánager infractor por el umpire que el movimiento no es correcto, y el mánager persista en hacer el cambio equivocado, esto será motivo de FOR FEIT. **Regla de béisbol 4.15 (e).**

NOTA I: En la **regla de béisbol 8.06** que nos habla de las visitas al montículo del mánager o coach. Cuando un mánager entra al montículo para hablar con su pitcher y enseguida también entra el coach o viceversa; solo uno podrá ingresar al campo de juego, pero si los dos ingresan para hablar con el lanzador no se considerará como dos visitas en la entrada (uno de ellos deberá regresar al dog out).

De ocurrir esta situación en la primera visita de la entrada, el mánager será expulsado y el pitcher podrá continuar lanzando.

De ocurrir esta situación en la segunda visita de la entrada al mismo pitcher, el mánager será expulsado y el pitcher deberá salir del juego.

ARTÍCULO 8.23 REUNIONES OFENSIVAS.- A los mánager o coaches de base de cada equipo. Se le permitirán las “reuniones ofensivas” por juego indicadas en la siguiente tabla.

* Se cargará como reunión ofensiva cada vez que un mánager o coach demore el partido para hablar con un jugador de la ofensiva, sea bateador o corredor.

CATEGORÍA	No DE REUNIONES OFENSIVAS DURANTE EL JUEGO	REUNIONES OFENSIVAS POR ENTRADAS EXTRAS
PRE-INICIACION	TRES	UNA POR ENTRADA
INICIACIÓN	TRES	UNA POR ENTRADA
PRE-INFANTIL	TRES	UNA POR ENTRADA
INFANTIL	TRES	UNA POR ENTRADA
PRE-JUNIOR	TRES	UNA POR ENTRADA
JUNIOR	TRES	UNA POR ENTRADA

EXCEPCIÓN: No se considerará reunión ofensiva, si la defensiva conversa sobre la estrategia del juego durante una demora de la cual no fueron causantes (ejemplo: visita al montículo, lesión, cambio de jugador, etc.) tampoco contará como reunión ofensiva si el lanzador está al bat y se embasa, se pide “tiempo” para ponerse la chamarra y el mánager a la ofensiva va a hablar con su bateador o corredor, siempre y cuando no cause más demora.

SANCION: Si existe una violación a este artículo el mánager resultará amonestado y si esto ocurre otra vez será expulsado.

ARTÍCULO 8.24 PROTESTAS DE JUEGO.- Las protestas hechas por un mánager o delegado sobre una sospecha de aplicación inadecuada o de mala interpretación de las reglas oficiales de béisbol o de los artículos de este reglamento deberán ser hechas al umpire principal de acuerdo a la **regla de béisbol 4.19**.

La protesta no será reconocida a menos que los umpires sean notificado en el momento que la jugada protestada ocurrió, antes de un lanzamiento, jugada o intento de jugada.

Cuando se presente esta protesta, el umpire principal deberá informar al mánager del equipo oponente del contenido de la misma.

La protesta será sometida mediante un formulario escrito con las indicaciones del número de reglas de béisbol o artículos de este reglamento involucrados, y acompañada de un depósito de **\$500.00 (quinientos pesos 00/100 m.n.)** en efectivo, el cual deberá ser entregado al umpire y éste a su vez lo reportará a la liga en la próxima asamblea.

La mesa directiva después de analizar la protesta, tendrá la facultad de dar una solución durante las próximas 12:00 horas después de recibir la protesta por escrito y el efectivo correspondiente.

Toda protesta será aceptada si es interpuesta antes de que el umpire o umpires den por terminado el juego (a excepción de las que se legalicen con el siguiente lanzamiento o jugada).}

De no realizarse la protesta durante el juego, ninguna protesta será aceptada. Si la jugada a protestar es con la que se termina el juego, dicha protesta deberá notificarse a los umpires antes de que estos abandonen el terreno de juego.

*La mesa directiva de la liga está facultada para aplicar cualquier sanción de acuerdo a la gravedad de la violación del equipo infractor.

ARTÍCULO 8.25 JUEGOS SUSPENDIDOS.-Los juegos suspendidos o no iniciados por causa de fuerza mayor, serán reprogramados por el coordinador deportivo en fechas posteriores siempre y cuando sean necesarios para la mejor posición en el standing general y que sea para pase al play off.

- a) Los partidos suspendidos que no sean legales se reanudarán en la misma situación que prevalecía al momento de la suspensión. **Regla de béisbol 4.12 (a) (7-8-9).**
- b) Los juegos que ya sean legales, y que sean suspendidos, el equipo que lleve la delantera en el marcador será el ganador del encuentro.
Pero si el partido se encuentra empatado se decidirá el ganador con los criterios de desempate **ARTÍCULO 8.11 NOTA II.**
- c) En los juegos de play off no aplica esta regla, el partido suspendido se reanudará lo más pronto posible o al día siguiente en la misma situación que prevalecía hasta concluir el encuentro (partido completo).

ARTÍCULO 8.26 FORFEITS.- A cualquier equipo que pierda por forfeit un juego legal o no, se le cargarán las carreras admitidas durante el juego más las carreras por forfeit según la categoría que se esté jugando (una carrera por entrada).

Y al equipo ganador por forfeit se le cargarán solamente las admitidas.

NOTA I: Será forfeit si el mánager hace tácticas dilatorias o se rehúsa a jugar retirando a sus jugadores del terreno de juego ante cualquier situación ocurrida durante el juego.

NOTA II: Si un mánager o coach presenta en el line up a un jugador que esté expulsado y es detectado en el momento de la revisión con el umpire, éste último le pedirá que corrija su alineación y que coloque a otro jugador en su lugar, si se rehúsa a hacerlo perderá por forfeit administrativo.

Si el jugador expulsado que aparece en el line up es detectado ya iniciado el juego, éste deberá salir del juego y se expulsará al mánager, si no tiene sustitutos se le aplicará el forfeit.

ARTÍCULO 8.27.- Las personas que cometan fraude o engaño en el béisbol en cualquier categoría están sujetas a las sanciones previstas y de ser necesario denuncias ante las autoridades competentes para la aplicación de sanciones en las leyes del estado y del país.

ARTÍCULO 8.28 EXPULSIONES.- Toda expulsión en un juego tanto del cuerpo técnico o jugador, implicará la suspensión para actuar en el siguiente juego.

En caso de que cualquier participante esté involucrado con cualquier clase de conducta que requiera una sanción más fuerte como una acometida sobre cualquier umpire, cuerpo técnico, jugador o padre de familia de su equipo o equipo contrario que la simple expulsión del juego, se citará ante la mesa directiva y se presentarán los argumentos contra él.

La mesa directiva de la liga podrá imponer al participante cualquier suspensión que crea propia y conveniente, después de escuchar y analizar el informe verbal y por escrito del afectado.

ARTÍCULO 8.29 EMPATES EN JORNADAS REGULARES Y CLASIFICACIÓN.

NOTA: Estos mismos criterios se aplicarán para play off.

Se deberán determinar como sigue:

Cuando dos equipos quedan empatados en juegos ganados y perdidos.

1. Al equipo que gane el (los) juego (s) entre los equipos involucrados se le debe otorgar la posición más alta (DOMINIO).
2. En caso de tener el mismo número de juegos ganados y perdidos entre ellos se determinará al mejor posicionado con menos carreras recibidas entre ellos.
3. Si aun así persiste el empate el mejor posicionado en el standing será quien haya otorgado más ponches entre los equipos involucrados.
4. Se determinará mediante volado.

En los casos de **TRIPLE EMPATE** se aplicará lo siguiente:

PRIMER CASO

- a) Cuando los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos y uno de ellos gana a los otros dos, este último ocupará la posición más alta, y en los dos equipos restantes se aplicará el DOMINIO.(párrafo anterior)
- b) Cuando tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos pero dos equipos le ganaron al tercero, este último ocupará la posición más baja de los tres y los otros dos deciden por dominio la mejor posición en el standing.

SEGUNDO CASO

En el triple empate, los tres equipos se ganaron entre sí (ganados y perdidos). Pasa a ocupar la posición más alta el equipo con menos carreras recibidas (solo entre ellos) y si hubiera otro lugar se decide POR DOMINIO ENTRE LOS EQUIPOS RESTANTES.

TERCER CASO

En otro triple empate: dos equipos tienen igual número de carreras admitidas, el tercer equipo tiene más carreras recibidas, este equipo sale de la lucha por un lugar. De los otros dos, ocupa la posición más alta el que haya ganado el juego entre ellos (dominio).

CASO ÚNICO

Triple empate con igual número de carreras admitidas, cabe recordar que solo se toman en cuenta las carreras en los juegos entre los equipos involucrados y conforme al reglamento se otorga la posición más alta al equipo con menor número de ponches recibidos entre los equipos involucrados y si hubiera otro lugar se determinará por DOMINIO entre los equipos restantes, si dos equipos empatan en ponches recibidos el tercero sale de la competencia y por dominio ocupará la posición más alta.

CUÁDRUPLE Y QUÍNTUPLE EMPATE

EXCEPCIÓN: En caso de un cuádruple o quíntuple empate se hará lo siguiente: Se clasificarán a los equipos de menor a mayor número de carreras recibidas entre los equipos empatados, de acuerdo a este orden se tomarán los lugares necesarios para la clasificación.

ARTÍCULO 8.30 DE LOS PREMIOS.- Se otorgará premio por equipo a los tres primeros lugares de cada categoría (medallas y trofeo), también se premiarán a los mejores jugadores de la temporada (jugadas sobresalientes, bateo, fildeo, pitcheo).

CAPITULO IX

PARTICULARIDADES DE LAS CATEGORÍAS INICIACIÓN (7-8 AÑOS) Y PRE INFANTIL (9-10 AÑOS)

DE LOS JUEGOS

ARTÍCULO 9.1 Los juegos de estas categorías tendrán una duración de:

INICIACIÓN: Seis entradas (6).

PRE-INFANTIL: Siete entradas (7).

ARTÍCULO 9.2 Los lanzamientos o movimientos ilegales de los pitchers y cátchers no se considerarán “**balk**” debiendo los umpires hacer las sugerencias necesarias a los infractores.

ARTÍCULO 9.3 En estas categorías los pitchers no podrán lanzar curvas, las que hicieren se les marcará “bolas” aun siendo “strikes” o “fouls”.

Si un batazo se produce en el lanzamiento de curva y el bateador, al igual que los corredores en base logran avanzar cuando menos una base sin ser puestos out deberá aceptarse el batazo.

Si una jugada sigue a la violación marcada por el umpire, el mánager a la ofensiva puede notificar al umpire principal que él escoge y acepta la jugada, **tal elección deberá hacerse inmediatamente después que la jugada haya terminado y antes del siguiente lanzamiento.**

Ejemplo: Corredor en tercera base menos de dos outs, el lanzador efectúa un lanzamiento ilegal, el bateador conecta una rola a segunda base y es puesto out en la primera base, en la misma jugada el corredor de tercera anota una carrera. Es elección del mánager a la ofensiva aceptar la jugada o pedir al umpire cuente la bola del lanzamiento ilegal y que el corredor regrese a tercera base.

ARTÍCULO 9.4.- Para la categoría **INICIACIÓN** los mánagers o coaches, tendrán 4 visitas libres por juego, a partir de la quinta visita libre se debe sacar al pitcher del juego.

En una misma entrada el mánager o coach entra a visitarlo libremente con su pitcher en dos ocasiones lo podrá remover de posición y continuar en el juego, pero si lo hace en tres ocasiones causará que el pitcher salga del juego.

ARTÍCULO 9.5 (BIS).- Para la categoría **PRE-INFANTIL** los mánagers o coaches, tendrán 3 visitas libres por juego, a partir de la cuarta visita libre se debe sacar al pitcher del juego.

En una misma entrada el mánager o coach entra a visitarlo libremente con su pitcher en dos ocasiones lo podrá remover de posición y continuar en el juego.

NOTA I: Si se comete una violación al artículo 9.4 y 9.5 (bis) pasando al pitcher a otra posición de la defensiva, en vez de sacarlo del juego y pasa la violación desapercibida, en el momento en que se descubra la violación, el pitcher que pasó a jugar otra posición a la defensiva, saldrá del juego y NO habrá sanción,

Pero habiendo sido advertido el infractor por el umpire principal que el movimiento no es correcto y el mánager persista en hacer el cambio equivocado, esto será motivo de forfeit.
Regla de béisbol 4.14 (e).

ARTÍCULO 9.6 En estas categorías los corredores de tercera base **PODRÁN ANOTAR CARRERAS CON BATAZOS**, hay **pisa y corre** o producto de una jugada forzada, o situación que lo obligue a avanzar (golpeado, base por bolas o por interferencia en las bases llenas) o con un tiro de algún jugador a cualquier base que no sea atrapado y rebase la línea del infield dentro del terreno de juego o se interne por fuera de las líneas de fair, pero rebase las líneas específicamente para ello.

Si la pelota NO rebasa la línea del infield se regresará a la tercera base al jugador si es que llegó safe a home, pero si en la jugada lo hacen out el out se mantendrá.

EXCEPCIÓN: CATEGORÍA PRE-INFANTIL.- Corredor en primera y tercera bases, el corredor de primera sale hacia la segunda base, el receptor tira a segunda, lo cual aprovecha el corredor de tercera para anotar.

En esta jugada solo podrá anotar el corredor de tercera si el tiro del receptor no es atrapado y además la pelota se va al jardín, o bien si en el tiro a segunda el jugador corredor en esa base es puesto out como jugada forzada.

ARTÍCULO 9.7.- En la categoría **INICIACIÓN** no se permitirá el robo de base ni la jugada del squeeze play, se permite el toque de bola para avanzar a los corredores de primera a segunda y de segunda a tercera base siempre y cuando no haya corredor en tercera.

En ambas categorías, con corredor en tercera base el bateador puede cuadrarse o fintar el toque de bola, pero si la toca ya sea fair o foul, él será out y los corredores regresarán a sus bases.

Si el corredor de tercera base realiza el robo de home y llega safe, se regresará a la tercera base, pero si en la jugada fuese puesto out, el out se mantiene y la bola queda muerta.

ARTÍCULO 9.8 Los corredores podrán despegarse de la base hasta que el pitcher suelte la bola en su lanzamiento oficial.

SANCIÓN: El corredor que se despegue de la almohadilla antes de que el pitcher suelte la bola a juicio del umpire, será declarado out automático.

Si más de un corredor cometiese dicha violación del reglamento en el mismo lanzamiento, se penalizará solo al más adelantado y la bola quedará muerta.

ARTÍCULO 9.9.- En la categoría **INICIACIÓN** en ninguna de las tres bases los corredores podrán avanzar con wild pitch o pass ball.

ARTÍCULO 9.10 (BIS).- En la categoría **PRE-INFANTIL** los corredores podrán avanzar con robo de base, en wild pitch o pass ball hasta tercera, excepto a home.

Si cualquier jugador tira a cualquiera de las bases **aplica el artículo 9.6** siempre y cuando rebase la línea del infield.

ARTÍCULO 9.11.- Todos los jugadores que se ponchen serán declarados out aunque el catcher no retenga la pelota.

CAPITULO X

LOS PLAY OFF

ARTÍCULO 10.1.- Antes del inicio de los play off la mesa directiva convocará a una junta técnica con los managers y coaches de cada una de las categorías, con el objeto de unificar criterios en la realización de estos juegos.

ARTÍCULO 10.2.- Para determinar posiciones en el standing general y pasar a play off se determinará lo siguiente:

- a) En cada categoría calificarán 4 o 6 primeros lugares dependiendo del número de equipos inscritos en cada categoría no debiendo dejar fuera al 50% o más del total de los equipos, y los criterios siguientes en caso de terminar empatados en el standing general (ver **NOTA-ARTÍCULO 8.29 empates en jornadas regulares y de clasificación pág. 23**).
- b) Las series de play off se jugarán **a ganar DOS de TRES JUEGOS**, el primero se jugará el sábado y el segundo el día domingo, en caso de ser necesario un tercer partido se jugará treinta (30) minutos después de haber concluido el segundo partido.
- c) Los equipos ya definidos que pasen a play off, **en la categoría donde sean 4 equipos**, se enfrentarán en la primera eliminatoria el primer lugar contra el cuarto lugar; y el segundo lugar contra el tercero, los ganadores jugarán la serie final por el campeonato; y los equipos perdedores jugarán por el tercer lugar a un solo juego.
- d) **En las categorías donde sean 6 equipos que pasen a play off**, la primer eliminatoria de acuerdo al standing general será el primero contra el sexto lugar, el segundo lugar contra el quinto, y el tercero contra el cuarto lugar, pasan los tres ganadores más el mejor perdedor. En la serie segunda eliminatoria (semifinal) jugarán el primer lugar contra el cuarto y el segundo contra el tercer lugar. Los ganadores jugarán la serie final por el campeonato; y los equipos perdedores jugarán por el tercer lugar a un solo juego.

NOTA: El equipo que haya perdido su primer serie de play off y que se encuentre posicionado para pasar como mejor perdedor no deberá haber perdido ningún partido por forfeit ya que de manera automática quedará fuera de la competición.

- e) En las series de play off los equipos mejor posicionados en el standing general jugarán como visitante el primer juego, el segundo partido como local, y de ser necesario lo volverán a hacer en el tercer partido.
- f) En la serie final por el campeonato se utilizará la alternancia de la localía, es decir, los equipos mejor clasificados en el standing jugarán de local el primer juego de la serie, y el tercero partido de ser necesario de igual manera.
- g) Las series finales se llevarán a cabo en los campos de la Liga Monte Albán o en su defecto en la academia de béisbol Alfredo Harp Helú.

ARTÍCULO 10.3.- Los equipos que pasen a play off **NO DEBERÁN TENER ADEUDOS** ante la tesorería de la liga, adeudos económicos por ningún concepto.

La tesorería expedirá comprobante de no adeudo a los equipos participantes, caso contrario podrá perder el o los juegos de la serie de play off.

ARTÍCULO 10.4.- Los equipos que vayan a jugar play off **deberán pagar una fianza de \$500.00 (quinientos pesos 00/100 m.n.)** para garantizar su participación, mismos que serán devueltos una vez que hayan cumplido con su participación.

Los equipos que en señal de protesta se retiren del terreno de juego, serán sancionados con:

- a) La eliminación de los play off
- b) Expulsión del mánager por 6 juegos.
- c) Pérdida de la fianza, la cual pasará a ser parte de la liga.

CAPITULO XI

LOS UMPIRES

ARTÍCULO 11.1.- Los umpires que sancionen los encuentros, deberán hacer respetar las reglas del béisbol, estatutos, reglamento de la liga, y acuerdos de asamblea, y deberán cumplir con los siguientes perfiles:

- I. Ser mayor de 16 años, sexo masculino o femenino.
- II. Deberá conocer, entender, y aplicar el reglamento de la liga, de la femebe y del béisbol.
- III. Debe entender que un partido de béisbol tiene horario de inicio pero no límite de tiempo y que por consiguiente deberá tener disponibilidad en sus horarios.
- IV. Percibirá un sueldo que se le acordará conjuntamente con los delegados en asamblea.

ARTÍCULO 11.2- Con la finalidad de imponer respeto y autoridad en el terreno de juego, los umpires deberán presentarse debidamente uniformados con careta, peto, contador, brocha, lapicero y libreta de anotaciones, y desempeñarse con actitudes razonadas, buen comportamiento y respeto a los jugadores, mánager y público en general, y en el transcurso de los juegos cuidará de encontrarse en posición adecuada para ver claramente el desarrollo de cada jugada, el desacato a estas disposiciones será sancionada.

ARTÍCULO 11.3.- Para el adecuado cumplimiento de sus funciones, el umpire deberá seguir básicamente lo siguiente:

- a) Presentarse hasta 5 minutos antes al terreno de juego previo al inicio del mismo.
- b) Conocer las reglas de cada una de las categorías.
- c) Cuidar que se ejecuten estrictamente las reglas del béisbol.
- d) Supervisar que las líneas del terreno de juego estén bien pintadas o delimitadas con cal, y que las condiciones del terreno de juego sean óptimas para el desarrollo del mismo.
- e) Recibir y revisar las pelotas de juego de cada equipo y corroborar que estén nuevas y selladas por la liga.
- f) Examinar adecuadamente las credenciales de los jugadores que verán participación en el juego.
- g) Declarar el forfait cuando el reglamento lo indique.
- h) Declarar juego suspendido o terminado cuando a su criterio no existan garantías o seguridad en el terreno de juego y/o en las tribunas.
- i) Deberá al término de los encuentros el resultado de sus marcadores finales, y si es necesario entregar a la liga un reporte del juego, ya sea por alguna protesta, expulsión o en su defecto por la trascendencia de alguna jugada o jugador (home run, grand slam, ciclo, triple play, juego sin hit, juego perfecto, etc).
- j) Si por ausencia del umpire designado, los mánagers de los equipos contendientes acuerdan habilitar a otra persona capacitada para esta actividad, la mesa directiva aceptará el resultado del encuentro, el cual deberá considerarse juego legal, sea partido local o foráneo.

CAPITULO XII LOS DELEGADOS

ARTÍCULO 12.1.- Los delegados y subdelegados de equipos podrán ser padres de familia, tutores, entrenadores, mánager, coach, personas mayores de 18 años que designen los equipos que participen en la liga, debiendo ser personas de pleno conocimiento de béisbol e intereses por este deporte, con solvencia moral, disciplina y comportamiento deportivo, y cumplir con los requisitos siguientes:

- a. Entregar al inicio del torneo oficio firmado por los padres de familia del equipo que van a representar, con los nombres del delegado y subdelegado, domicilio, número de teléfono para su localización en caso de emergencia o notificación de la liga.

- b. Los delegados registrados solo podrán representar a un equipo (no importando la categoría en que participe)
- c. Asistir a las asambleas que convoque la liga, en pleno uso de sus facultades y guardarán el debido respeto y comportamiento en el desarrollo de las asambleas.
- d. Es obligación de los delegados dar a conocer los acuerdos y programación de sus juegos a mánager, jugadores y padres de familia del equipo al que representan.
- e. Es obligación del delegado o subdelegado comprar la pelota o pelotas de juego en asambleas, ya que no hacerlo podrán perder por forfait o pagar una multa de \$500.00 (QUINIENTOS PESOS 00/100 M.N.) que exhibirán y entregarán al umpire al inicio de su juego para que éste sea válido.
- f. Para dar agilidad al curso de las asambleas, cuando asistan el delegado y subdelegado a la misma, sólo uno de ellos (delegado) tendrá voz y voto en cualquier decisión o acuerdo a que se llegue, en caso de no acatar lo estipulado, la mesa directiva tendrá la facultad de sancionar al infractor.
- g. Los delegados o subdelegados de equipos deberán asistir a todas las asambleas hasta que concluya el torneo en todas sus categorías, incluyendo el play off, de lo contrario podrán ser sancionados conforme lo determine la mesa directiva.
- h. A consideración de la mesa directiva y de la asamblea, se autorizará la participación de la misma a terceras personas, quienes podrán exponer su asunto de manera personal y al final (mesa directiva y asamblea) se tome la decisión que corresponda.

ARTÍCULO 12.2.- Las asambleas extraordinarias podrán convocarse por escrito o vía telefónica, redes sociales o medios de comunicación locales, y éstas deberán hacerse con un mínimo de anticipación de 24 horas, si el asunto a tratar es de máxima prioridad que afecten los intereses de la liga; éstas podrán realizarse con la participación mínima del 50% de la totalidad de los delegados, y se llevarán a cabo de acuerdo a los siguientes incisos:

- a) Ser convocado por el presidente o secretario del comité directivo.
- b) Cuando no se haya podido realizar la asamblea ordinaria por falta de quórum legal.
- c) Por tratarse de asuntos de carácter especial y de suma importancia, que se presenten de manera imprevista y que requieran su inmediata atención.
- d) Los acuerdos en estas asambleas serán de carácter irrevocable, y deberán ser notificados por escrito a las personas interesadas, apegadas de acuerdo con los estatutos y reglamento de la liga.

CAPITULO XIII

LAS SANCIONES

ARTÍCULO 13.1 SANCIONES.- Las sanciones que podrán aplicarse de acuerdo a la gravedad de las faltas, pueden ser:

- a) Carta amonestación.
- b) Expulsión del terreno de juego.
- c) Perder un juego o juegos.
- d) Suspensión de temporal de un torneo.
- e) Suspensión de una selección o equipo.
- f) Sanción económica por desperfectos del o los campos de juego.
- g) Cubrir los costos de recuperación del agredido.
- h) Suspensión definitiva de la liga.

ARTÍCULO 13.2 AGRESIONES FÍSICAS.- Agresión física o mala intención de lastimarse entre jugadores, de acuerdo a la apreciación e informe del umpire, el jugador quedará suspendido hasta por 6 juegos, independientemente de que se la haga responsable de los costos de curación al agredido, mismos que serán cubiertos por el agresor, hasta la total recuperación e integración normal.

- a) Por agresión física al umpire, incluyendo pechazos, escupitajos, se suspenderá al mánager, coach, jugador, padre de familia o personas de la porra, 3 meses como mínimo dependiendo del grado de la agresión, o el tiempo que considere la mesa directiva de acuerdo a la gravedad del caso.
- b) Para el caso de agresión en una jugada y de acuerdo al reporte del umpire, la mesa directiva determinará lo procedente a la sanción a aplicar.
- c) Dentro de los campos, o fuera del terreno de juego, inclusive fuera de alguna unidad deportiva, ningún pelotero, mánager, coach, padre de familia o persona de la porra, podrá agredir a otro, o aun miembro del comité directivo, o de las comisiones de la liga, so pena de hacerse acreedor a la sanción que determine la mesa directiva.
- d) La persona sancionada tendrá el derecho de apelar su sanción, dentro de los 7 días posteriores a la fecha que la directiva emita su sanción con las pruebas que a su juicio procedan, turnándose a la comisión de honor y justicia para su revisión, la cual tendrá un plazo de 7 días siguientes para su rectificación o ratificación.

ARTÍCULO 13.3 AGRESIONES VERBALES.- En el terreno de juego el umpire deberá amonestarles por conducto del mánager o coach, y apercibirlos de que en caso de reincidir, serán expulsados del juego, o en su defecto suspender el juego, si el o los infractores reinciden el umpire los reportará para su castigo que podrán ser de hasta 6 juegos.

ARTÍCULO 13.4 EXPULSIONES.- Si algún mánager, coach, jugador, padre de familia o integrante de la porra de un equipo, sea expulsado por conducta antideportiva o por violencia física o verbal, y requiera de una sanción más grave que la expulsión del terreno de juego, se analizará previo reporte del umpire en la próxima asamblea ordinaria de la liga, y después de

escuchar a las partes involucradas o en su defecto, certificar su inasistencia, la directiva se abocará a investigar el caso, podrá imponer cualquier sanción que crea propia y conveniente.

Dicho veredicto podrá ser apelado por alguna de las partes, en un plazo de 48 horas ante la directiva y por escrito, y de no hacerlo en el tiempo establecido, ésta quedará firme.

ARTÍCULO 13.5 SANCIONES DE LAS ASAMBLEAS.- Los delegados se harán acreedores a las siguientes sanciones por infracciones cometidas en:

- a) En caso de presentarse en estado de ebriedad o bajo el influjo de algún estupefaciente, enervante o droga, se solicitará por medio del presidente que abandone la asamblea, y se le considerará como inasistencia a la misa, por lo que no se le venderá la pelota de juego.
- b) En caso de reincidencia se le dará de baja como delegado.
- c) Ningún delegado podrá agredir dentro de la asamblea a ningún miembro directivo, otro delegado, invitado o persona ajena que se encuentre de visita, ni física o verbalmente, haciéndose acreedor a quedar vetado de por vida como delegado de la liga.
- d) Tanto integrantes de la mesa directiva, como delegados y personas presentes tendrán **PROHIBIDO** pronunciar lenguaje o palabras obscenas, gritar o insistir en intervenir más de dos veces, para tratar un mismo asunto, caso contrario serán castigados.

ARTÍCULO 13.6 SANCIONES A UMPIRES.-Las sanciones a que se harán acreedores los umpires serán los siguientes:

- a) Quedará inhabilitado por dos juegos regulares a aquellos umpires que se presenten con aliento alcohólico, y solo se le pagará el 50% de su ampayeo por equipo.
- b) Aquellos umpires que tengan mas de dos reportes de máangers, jugadores o equipos **NO PODRÁN** fungir en los juegos de play off.

NOTA: En caso de reincidencia o no apego a este artículo, los representantes de los equipos contendientes en común acuerdo podrán nombrar a una persona externa pero calificada para que funja como umpire en su partido y éste a su vez será válido para la liga.

CAPÍTULO XIV

DE LAS ASAMBLEAS

ARTÍCULO 14.1.- Las sesiones de asamblea general de delegados será de tipo ORDINARIA, cuando se efectúen periódicamente en un torneo y se sujetarán a lo establecido en los siguientes incisos:

- a) Las asambleas se realizarán los días lunes (semanal o quincenalmente), en el aula de medios de la ESCUELA SECUNDARIA TÉCNICA No 85, ubicada en la calle EMILIO CARRANZA NÚM. _____ COL. REFORMA, OAXACA, OAXACA, dando inicio a las 19:00 hrs. Y solo se suspenderá o cambiará de hora y lugar por acuerdo de la mesa directiva.
- b) Las asambleas serán válidas siempre y cuando asistan y se registren el 50% mas uno, de todos los delgados efectivos y acreditados, y sus acuerdos tendrán validez exactamente como se anuncien y serán observados por la totalidad de equipos que conformen la liga.
- c) Para el control de las asistencias, los delegados se anotarán en una lista con formato al inicio de cada asamblea.

CAPÍTULO XV

TRANSITORIOS

ARTÍCULO 14.1 El presente reglamento establece, reforma, adiciona y deroga diversas disposiciones de reglamentos anteriores, y entra en vigor el _____ de _____ del año 201__.

Los casos no previstos en el presente reglamento, serán resueltos por la mesa directiva en funciones.

COMITÉ DIRECTIVO

PRESIDENTE

VICEPRESIDENTE

L.E.F. EDWIN RIOS LÓPEZ

C. LAUREANO RAMIREZ

SECRETARIA

TESORERA

L.D. CAROLINA TORAL SANCHEZ

M.S.P. MARIA DEL PILAR NAVA RAMIREZ

COORDINADOR DEPORTIVO

COORDINADOR DE SELECCIONES

MTRO. TOMAS TOLEDO LAGUNAS

C. SALVADOR MALPICA

MEDIDAS DE CAMPOS	5-6 PRE-INICIACION	7-8 INICIACIÓN	9-10 PRE-INFANTIL	11-12 INFANTIL	13-14 PRE-JUNIOR	15-16 JUNIOR	JUVENIL 1a FUERZA MASTER
DISTANCIA ENTRE BASES	12 mts - 39'3"	15.24 mts - 50'	18.29 mts - 60'	21 mts - 70'	24 mts - 78' 9"	27.43 mts - 90'	
DISTANCIA DEL HOME AL PITCHER PLATE	10 mts - 32'8"	12.19 mts 40'	14.02 mts - 46'	14.45 mts - 47'5"	16.20 mts - 53'2"	18.44 mts - 60'6"	
DISTANCIA DEL HOME A LA SEGUNDA BASE	16.97 mts - 55'67"	21.55 mts - 70'9"	25.86 mts - 84'10"	29.70 mts - 97'5"	33.94 mts - 111'4"	38.79 mts - 127'3 3/8"	
DISTANCIA DEL HOME AL BACK STOP	5 mts - 16'4"	6 mts 19'8 1/4"	7.62 mts - 25'	7.62 mts - 25'	15 mts - 49'3"	18.29mts - 60"	
DISTANCIA AL CIRCULO DE ESPERA	5 mts - 16'4"	6 mts 19'8 1/4"	7.62 mts - 25'	7.62 mts - 25'	10.50 mts - 34'5"	13.71 mts - 37"	
LINEA DE TRES PIES	6 mts - 19'98"	7.62 mts - 25'	9.15 mts - 30'	10.50 mts - 35'	12 mts - 39'5"	11.27 mts - 45'	
DESITANCIA DEL HOME A LA CERCA DE LEFT Y DEL RIGHT FIELD	30.5 mts - 100'06"	40 mts - 131'	60 mts - 196'	70 mts - 230'	80 mts - 262'	99 mts - 325'	
DISTANCIA DEL HOME A LA CERCA DEL CENTER FIELD	35.5 mts - 116'46"	50 mts - 164'	65 mts - 213'	75 mts - 246'	90 mts - 262'	121.92 mts - 400'	
ALTURA DE LA LOMA DE LANZAR	No aplica	0.15 mts - 6"	0.18 mts 7"	0.20 mts - 8"	0.23 mts - 9"	0.25 mts - 10"	
MEDIA LUNA (RADIO)	12.8 mts - 42'	12.8 mts - 42'	19.20 mts 63'	22.55 mts - 74'	25.30 mts - 83'	28.95 mts - 95'	
DIAMATRO CIRCULO DEL PITCHER PLATE	2 mts - 6'56"	3.05 mts - 10"	3.65 mts - 12'	4.26 mts - 14'	4.87 mts - 16'	5.48 mts 18'	
DIAMETRO EN LAS BASES CON PASTO	2 mts - 6'56"	2.22 mts - 7'3 3/8"	2.66 mts - 8'8 5/8"	3.11 mts - 10'2 3/8"	3.55 mts - 11'7 5/8"	4.00 mts 13'1 3/8"	
ALTURA DE LA CERCA DEL OUTFIELD	1.50 mts 5'	1.50 mts - 5'	1.65 mts 5'5"	1.65 mts - 5'5"	1.85 mts - 6'	1.95 mts 6'5"	
CAJA DE BATEADOR	.91 mts x 1.82 mts - 3' x 6'				1.22 mts x 1.83 mts - 4' x 6'		
PLACA DE PITCHER	0.15 x 0.60 mts - 6" x 24"						
ALMOHADILLAS	0.38 x0.38 x0.127 mts - 15" x 15" x 5"						
HOME PLATE	Frente 17" 2 lados de 8 1/2 2 diagonales de 12" / Frente 0.43 mts 2 lados de 0.21 mts 2 diagonales de 0.30 mts						
CAJA DE COACH	1.21 mts x 2.43 mts - 4' x 8'				3 x 6 mts - 10' x 20'		
PELOTAS	Pelota Kenko Tipo "D"	Pelota Kenko Ball Tipo "C"			Peso: de 1.42 gr a 149gr de 5 a 5 1/4 onzas avordupois		De 9" a 9 1/4" de circunferencia
BATES ALUMINO/MADERA, GRAFITO, ETC.	28" (max) de largo 2 1/2 de diametro	29" (max) de largo 2 1/2 de diametro	31" (max) de largo 2 3/4 de diametro	32" (max) de largo 2 3/4 de diametro	33" (max) de largo 2 3/4 de diametro	35" (max) de largo 2 3/4 de diametro	
ZAPATOS	Zapatos de goma	Zapatos de goma				Zapatos de goma o espikes	

