

REGLAMENTO
DEPORTIVO
DE LIGA OLMECA

DECLARACIÓN DE PRINCIPIOS

El objetivo principal de los fundadores de **Liga Olmeca**, plasmado en nuestros estatutos, es el de la práctica del béisbol y softbol infantil y juvenil, buscando la integración familiar alrededor de nuestro deporte.

Como padres y madres de familia debemos ser el mejor ejemplo para nuestros hijos, teniendo la obligación de formarlos como hombres y mujeres de bien, inculcándoles entre otras cosas:

- *El creer en Dios.*
- *El amar a la Patria.*
- *El respetar a las instituciones.*
- *El amor, cariño y respeto a sus mayores, compañeros, semejantes y, lo más importante, a ellos mismos.*
- *El tener espíritu de lucha y competitividad ante la adversidad.*
- *El ser honorable ante cualquier circunstancia.*
- *El tener sentido de la justicia.*
- *El tener el concepto de la lealtad y la amistad.*
- *El ser humilde pero respetable.*
- *El tener el sentido de la responsabilidad.*
- *El tener el sentido de la superación.*
- *El tener el sentido del esfuerzo.*
- *El tener el sentido de la cortesía.*
- *El tener amor al deporte.*
- *El amor, cariño y respeto para la Liga, el uniforme y sus colores.*

JURAMENTO DEPORTIVO

Creo en Dios,

Amo a mi Patria,

Respetaré sus Leyes,

Jugaré limpio,

Me esforzaré por ganar,

Pero gane o pierda,

Siempre haré lo mejor que pueda.

HIMNO OLMECA

Letra y Música de Rodolfo Vera

**Olmeca soy y triunfar es mi meta
sin descansar debemos entrenar
y defender de nuestra Liga Olmeca
su famoso pendón, que no tiene rival.**

**Saber luchar con anhelo ferviente
en victorias o derrotas con honor
y con el cuerpo y la mente consciente
ser un orgullo de nuestra nación.**

**Olmeca, Olmeca
eres La Liga que triunfó en Béisbol
Olmeca, Olmeca
tus colores he de defender.**

**Por eso siempre diremos
con entusiasmo y afán de jugar
Olmeca, Olmeca
es nuestra meta siempre poder triunfar.**

INDICE

INTRODUCCION.....	6
1.0. DE LA LIGA.....	7
2.0. DE LA COORDINACION DEPORTIVA.....	8
3.0. DE LAS DIVISIONES.....	15
4.0. DE LOS EQUIPOS.....	17
5.0. DE LOS JUGADORES.....	19
6.0. DE LOS CAMPOS DE JUEGO.....	21
7.0. DEL EQUIPO DE JUEGO.....	25
8.0. DE LAS REGLAS DE JUEGO PARA BÉISBOL.....	28
9.0. DE LAS REGLAS DE LANZAMIENTO Y CACHEO PARA BÉISBOL.....	37
10.0. DE LAS REGLAS DE JUEGO PARA SOFTBOL.....	42
11.0. DE LAS REGLAS DE LANZAMIENTO Y CACHEO PARA SOFTBOL.....	51
12.0. DE LA DURACION DE LOS JUEGOS.....	55
13.0. DE LOS REFUERZOS Y FORFITS.....	59
14.0. DEL AMPAYEO Y DEL COLEGIO DE AMPAYEO.....	62
15.0. DE LA ANOTACION.....	64
16.0. DE LA COORDINACION DE SELECCIONES.....	66
17.0. DE LAS PROTESTAS.....	70
18.0. DE LOS PREMIOS Y ESTÍMULOS.....	72
19.0. DE LAS SANCIONES.....	78
20.0. DE LAS SITUACIONES NO PREVISTAS.....	82

INTRODUCCIÓN

LIGA OLMECA, A.C. que en lo sucesivo se denominará "**la Liga**", tiene como su objetivo principal la enseñanza y práctica del béisbol y del softbol, considerados como medios para desarrollar en la familia las virtudes de la disciplina, integración, respeto a los demás y amor a una causa justa.

La Liga considera que con la inscripción misma de sus asociados, éstos se obligan a dar tiempo, esfuerzo y conocimientos en la medida de sus posibilidades para lograr el mejor desarrollo deportivo de los jugadores. El pago de la cuota anual de participación no exime a los asociados de tal obligación, antes bien, constituye la aceptación tácita, por parte del socio, de la mencionada consideración de la Liga.

Con el fin de alcanzar los objetivos expresados, los asociados de la Liga aceptan el presente Reglamento Deportivo.

NOTA : Las reglas de carácter general establecidas en este Reglamento Deportivo serán aplicadas tanto a los jugadores de béisbol como a las jugadoras de softbol.

1.0. DE LA LIGA

1.1. La liga es autónoma en su régimen interno y operará con sus propios estatutos y reglamentos.

1.2. La Liga contratará cada año un seguro contra accidentes para proteger a todos los jugadores que participen en equipos Olmecas debidamente autorizados por el Consejo Directivo, tanto en actividades internas como en aquellas que autorice el Consejo Directivo y que se realicen afuera de las instalaciones de la Liga.

1.3. La Liga proporcionará los campos de juego en buen estado, debidamente podados, pintados y con todas sus colchonetas, placa de pitcheo y de "home", y los cuales estarán bajo la supervisión del Jefe de Campo.

1.4. La Liga proporcionará los útiles de juego necesarios tales como cascos protectores e implementos del receptor (peto, casco, careta y espinilleras), así como dos (2) pelotas nuevas de béisbol o una (1) pelota nueva de softbol, dependiendo del caso, para cada juego de la PreTemporada y de la Temporada Formal. Éstas serán recogidas por el ampayer principal, al término de los juegos y entregadas a la Vicepresidencia Deportiva.

1.5. La Liga contará con un local y equipo necesario para proporcionar primeros auxilios con el objeto de atender a todos los asociados que así lo requieran, tanto en días de entrenamiento como en días de juego. Dichos servicios serán proporcionados por la Coordinación de Servicios Médicos y por sus ayudantes debidamente calificados, los cuales dependerán del Consejo Directivo.

1.6. La Liga proporcionará en cada juego servicios de preparación de anotación, compilación y pizarra.

2.0. DE LA COORDINACIÓN DEPORTIVA

2. 1. El Vicepresidente Deportivo es la máxima autoridad deportiva de la Liga y será designado por el Presidente del Consejo Directivo. El Presidente del Consejo Directivo tendrá la facultad de nombrar a un solo Vicepresidente Deportivo o a tres, uno para cada una de las áreas deportivas de la Liga (Área Juvenil, Área Infantil y Área de Softbol Femenil). En este último caso, los Vicepresidentes Deportivos asumirán las funciones descritas en este Reglamento Deportivo para sus respectivas áreas y actuarán coordinadamente para llevar a buen término el Programa Deportivo aprobado por el Consejo Directivo de la Liga.

El (Los) Vicepresidente(s) Deportivo(s) será(n) auxiliado(s) en sus funciones por la Coordinación Deportiva, la cual estará integrada como sigue:

2. 1. 1. **El (Los) Vicepresidente(s) Deportivo(s)** quien(es) la presidirá(n).

2.1.2. Tres Coordinadores de Área:

- a) **Coordinador del Área Infantil** o de enseñanza básica, comprendiendo las divisiones de Pre-Escuelita a Infantil, edades liga de 4 a 12 años.
- b) **Coordinador del Área Juvenil** o de especialización, comprendiendo las divisiones de Pre-Junior a Juvenil, edades liga de 13 a 18 años.
- c) **Coordinador del Área de Softbol Femenil**, comprendiendo las divisiones de Escuelita a Juvenil, edades liga de 4 a 20 años.

Estos Coordinadores de Área supervisarán, administrarán y vigilarán (en sus respectivas áreas) el desarrollo del Programa Deportivo aprobado por el Consejo Directivo y suplirán al Vicepresidente Deportivo si éste se ausenta.

Los Coordinadores de Área sólo existirán en caso de haber un solo Vicepresidente Deportivo. Si hubieran tres Vicepresidentes Deportivos no se nombrarán Coordinadores de Área, esto es con el objetivo de no complicar el funcionamiento de la Coordinación Deportiva creando puestos innecesarios.

2.1.3. Los **Jefes de División**.

2.1.4. El **Director del Colegio de Ampayeo**.

2.1.5. Tres **Coordinadores de Selecciones**.

La Coordinación Deportiva se reunirá los domingos segundo y cuarto de cada mes o cuando la convoque el(los) Vicepresidente(s) Deportivo(s). La reunión correspondiente al cuarto domingo de cada mes será abierta a los asociados de la Liga, quienes podrán plantear asuntos relacionados con el desenvolvimiento deportivo de la institución.

A las reuniones de la Coordinación Deportiva asistirán los representantes de la Liga ante otras autoridades u organizaciones deportivas similares con las que se mantengan relaciones con el fin de que estos informen de todos los asuntos de interés para la Liga.

2.2. Son facultades y obligaciones del(los) **Vicepresidente(s) Deportivo(s)** las siguientes:

2.2.1. Ejecutar y vigilar el cumplimiento del presente Reglamento Deportivo.

2.2.2. Designar y remover, previa aprobación del Consejo Directivo de la Liga, a los integrantes de la Coordinación Deportiva, a los *managers* de los equipos tanto del torneo interno como de selecciones y a los entrenadores.

2.2.3. Proponer al Consejo Directivo el calendario de juegos de la Liga por división y el horario de entrenamientos, así como a los entrenadores por campo.

2.2.4. Participar en la selección de los jugadores, en la formación de equipos o selecciones representativas de la Liga y en los cambios de jugadores entre equipos, en los términos del presente Reglamento Deportivo.

2.2.5. Designar a *managers*, ayudantes y representantes de los equipos, tanto para el torneo interno como para las selecciones, teniendo en cuenta sus conocimientos de béisbol y/o softbol, así como su buena conducta dentro de la Liga y su disposición.

2.2.6. Coordinar con el Director del Colegio de Ampayeo la designación de los ampayers por campo y rotación de los mismos y con el Jefe de Anotación y Compilación, haciendo las observaciones pertinentes para su buen desempeño

2.2.7 Presidir la Comisión Disciplinaria en los términos del capítulo 19.0.

2.2.8 Coordinar las funciones deportivas con otras actividades de la Liga.

2.2.9 Proponer reformas al presente Reglamento Deportivo.

2.2.10 Resolver las propuestas de juego conjuntamente conjuntamente con los

Coordinadores de Área, Jefes de División y Director del Colegio de Ampayeo.

2.2.11. No podrá ser designado *manager* o ayudante de ningún equipo durante el torneo Interno ni tampoco de ningún combinado o selección.

2.3 Son facultades y obligaciones del ***Coordinador de Área*** las siguientes:

2.3. 1. Ejecutar y vigilar el cumplimiento del presente Reglamento Deportivo así como de las disposiciones emanadas de la Coordinación Deportiva.

2.3.2. Proponer a la consideración del Vicepresidente Deportivo los nombramientos de los jefes de división, *managers* y ayudantes.

2.3.3. Proponer la remoción de los jefes de división, *managers* y ayudantes que no cumplan con los Estatutos, Reglamento Interior, Reglamento Deportivo de la Liga, así como con las disposiciones de la Coordinación Deportiva.

2.3.4. Participar en la selección de los jugadores para la formación de equipos o selecciones representativas de la Liga y en los cambios de jugadores entre equipos en los términos del presente

2.3.5. En forma conjunta con el Vicepresidente Deportivo, proponer al Consejo Directivo el nombramiento y/o la remoción de los entrenadores profesionales y establecer con ellos los programas de trabajo generales para sus campos y vigilar que dichos programas se cumplan.

2.3.6. Integrar la Comisión Disciplinaria en los términos del capítulo 19.0.

2.3.7. Formular los calendarios de juego de acuerdo con el Vicepresidente Deportivo. Entre ambos deberán cuidar que no se programen juegos dobles a un equipo en un mismo día.

2.3.8. Integrar a los equipos de acuerdo con el Vicepresidente Deportivo, jefes de división y *managers* conforme a los métodos aprobados en este Reglamento.

2.3.9. Vigilar que los juegos en sus divisiones se desarrollen normalmente y no intervenir en decisiones de apreciación en materia de ampayeo.

2.3.10. En forma conjunta con el Vicepresidente Deportivo, jefes de división y Director del Colegio de Ampayeo, resolver las protestas de los juegos.

2.3.11. Informar oportunamente de las designaciones, cambios, altas y bajas de *managers*, ayudantes y jugadores.

2.3.12. Vigilar que los *managers*, ya sea directamente o a través de los jefes de división, convoquen por lo menos una vez al mes a una junta de padres de los jugadores de cada equipo.

2.3.13. Las demás que disponga este Reglamento Deportivo.

2.4. Son facultades y obligaciones de los ***Jefes de División*** las siguientes:

2.4.1. Ejecutar y vigilar el cumplimiento del presente Reglamento Deportivo así como las disposiciones emanadas de la Coordinación Deportiva.

2.4.2. Proponer a la consideración del Coordinador de Área correspondiente los nombramientos de *managers* y ayudantes.

2.4.3. Proponer la remoción de los *managers* y ayudantes que no cumplan con los Estatutos, Reglamento Deportivo y disposiciones de la Coordinación Deportiva.

2.4.4. Participar en la selección de los jugadores para la formación de equipos o selecciones representativas de la Liga y en los cambios de jugadores entre equipos en los términos del presente Reglamento Deportivo.

2.4.5. Vigilar que se cumplan los programas de entrenamiento de su división, informando al Coordinador de Área correspondiente de cualquier desviación sobre los mismos.

2.4.6. Vigilar el rendimiento deportivo de los Jugadores y de los equipos proponiendo a la Coordinación Deportiva los cambios necesarios para lograr un torneo más nivelado.

2.4.7. Vigilar que los derechos de los jugadores se respeten, sobre todo en materia de tiempo de juego efectivo, según lo establece el presente Reglamento Deportivo.

2.4.8. Vigilar la disciplina de *managers*, ayudantes, jugadores y tribuna, informando por escrito a la Comisión Disciplinaria cualquier falta que se cometa para solicitar la sanción correspondiente.

2.4.9. Informar oportunamente a los asociados activos involucrados de las designaciones, cambios, altas o bajas de *managers*, ayudantes y jugadores.

2.4.10. Tomar conocimiento y comunicar de las sanciones impuestas a los asociados activos y a los jugadores por la Comisión Disciplinaria y por las demás autoridades de la Liga y vigilar su cumplimiento.

2.4.11. Las demás que disponga este Reglamento Deportivo.

2.5. Para la designación de los **Managers**, se establecen las siguientes disposiciones:

2.5.1. Se designarán entre los socios activos de la Liga que, a juicio de la Coordinación Deportiva, reúnan conocimientos suficientes y adecuados de béisbol. A falta de ellos, se designarán de entre jugadores o exjugadores de la Liga con las mismas características.

2.5.2. No podrán ser considerados para *managers* o ayudantes en juegos del torneo interno ninguno de los miembros de la Coordinación Deportiva.

2.5.3. Podrán ser considerados para *managers* o ayudantes en selecciones representativas de la Liga todos los miembros del Consejo Directivo a excepción del Presidente y del Vicepresidente Deportivo.

2.5.4. No serán considerados para *managers* o ayudantes en el Torneo Interno o de selecciones representativas de la Liga aquellos socios activos que se encuentren cumpliendo una sanción impuesta por la Comisión Disciplinaria u otra autoridad de la Liga.

2.6. Son facultades y obligaciones de los **Managers** las siguientes:

2.6.1. Instruir a los jugadores en el conocimiento y práctica del juego, auxiliándose de sus ayudantes y de los entrenadores profesionales, si los hubiera.

2.6.2. Asistir con su equipo a los entrenamientos semanales.

2.6.3. Observar una conducta ejemplar dentro y fuera del terreno de juego.

2.6.4. Proponer un máximo de dos ayudantes para todas las funciones deportivas y administrativas del equipo, salvo en la División de Pre-Escuelita, en donde se podrán nombrar un máximo de tres ayudantes.

2.6.5. Proponer al encargado de anotación ("*Business Manager*" desde la tribuna) de cada partido (hojas de control de *Pitcheo*, "*Score* ", etc.) y al encargado de actividades sociales del equipo.

2.6.6. Informar por escrito al jefe de división de estos nombramientos, especificando claramente quienes de ellos actuarán como primer y segundo ayudantes, así como de los cambios y sustituciones que se hagan.

2.6.7. Promover una junta mensual con los padres de los jugadores para intercambiar ideas y comentarios con el objeto de fortalecer las relaciones entre todos los miembros del equipo.

2.6.8. Coadyuvar en todo lo dispuesto por el Consejo Directivo, el Comité de Damas, la Coordinación Deportiva y la Comisión Disciplinaria.

2.6.9. Devolver los implementos de juego que al principio de la temporada le proporcione la Liga, los cuales deberá reponer en caso de pérdida.

2.6.10. En todos los juegos del torneo interno el *Manager* y sus Ayudantes (*Coaches*) deberán vestir totalmente de blanco o con el uniforme de su equipo y con gorra de su equipo o de la Liga, pudiendo usar chamarra Olmeca o blanca. De no ser así, no podrán salir en ningún momento de su caseta.

2.6. 11. No podrán polemizar con el público durante la celebración de los juegos en que intervenga con su equipo, ni salir del campo sin causa justificada y sin permiso del ampayer antes del término del juego.

2.6.12. Apelar las decisiones de los ampayers que contravengan una regla, pero nunca apelar las decisiones de apreciación, teniendo prohibido reclamar al ampayer el conteo de bolas y strikes, el medio "*swing*" y el "*balk*". El *manager* o ayudante que desobedezca esta disposición será amonestado verbalmente en la primera ocasión que lo haga en un juego y expulsado del campo si reincide.

2.6.13. Respetar el derecho de tiempo de juego efectivo de cada jugador según lo estipula este Reglamento Deportivo para cada división.

2.6.14. Permanecer dentro de la caseta cuando su equipo esté a la defensiva, correspondiendo la caseta de tercera base para el equipo visitante y la de primera base para el equipo local. Podrá salir a uno de los cajones de coucheo cuando su equipo esté al bat: y deberá vigilar que todos los implementos de juego (cascos, bats, arreos, etc.) se mantengan dentro de la caseta o en los lugares destinados para ellos.

2.6.15. Solicitar permiso al ampayer más cercano para dirigirse a cualquier jugador en el campo de juego. Observará las limitaciones que señala el presente Reglamento Deportivo.

2.6.16. Informar al ampayer de que se va a cometer alguna violación a las reglas de juego o a este Reglamento sin esperar a que se cometa para luego protestar.

2.6.17. Asistir a los eventos que organice la Coordinación Deportiva (reunión deportiva mensual, conferencias, clínicas, proyecciones, etc.). Cuando sea procedente, promover la asistencia a dichos eventos de los jugadores de su equipo y de los padres de los mismos.

2.6.18. Las demás que disponga este Reglamento.

2.6.19. Un *manager* sólo podrá serlo de un sólo equipo de la Liga en una misma temporada y no podrá ser ayudante de ningún otro equipo.

Excepción: Se permitirá que un *manager* de un equipo de béisbol sea ayudante de un equipo de softbol y que un *manager* de un equipo de softbol sea ayudante de un equipo de béisbol.

2.7. Son facultades y obligaciones del **Ayudante (Coach)** las siguientes:

2.7.1. Ser auxiliar del *manager* y en su ausencia, el primer ayudante lo sustituye en todas sus funciones.

2.7.2. Apoyar al *manager* de su equipo en todas las disposiciones que a dicha persona correspondan.

2.7.3. En todas las divisiones, habrá un máximo de dos (2) ayudantes, exceptuando la división de Pre-Escuelita, en donde el máximo podrá ser de tres (3).

2.7.4. Un ayudante sólo podrá serlo de un sólo equipo de la Liga en misma temporada y no podrá ser *manager* de ningún otro equipo.

Excepción: Se permitirá que un ayudante de un equipo de béisbol *manager* de un equipo de softbol y que un ayudante de un equipo de softbol sea *manager* de un equipo de béisbol.

3.0. DE LAS DIVISIONES

3. 1. La Liga organizará a los hijos o pupilos de los asociados de acuerdo a su edad liga, la cual será la que señale la Asociación a la que pertenezca Liga Olmeca, en las divisiones siguientes: (Se señalan los rangos de edades de cada división, aunque éstas podrán variarse JU-CV1,1 autorización de la Vicepresidencia Deportiva).

DIVISIONES

DIVISIÓN	SUB-DIVISIÓN	EDADES
PRE-ESCUELITA	"B"	4 - 6 AÑOS
PRE-ESCUELITA	"A"	5 - 6 AÑOS
ESCUELITA	"A" Y "B"	7 - 8 AÑOS
PRE - INFANTIL	"A" Y "B"	9 - 10 AÑOS
INFANTIL	"A" Y "B"	11 - 12 AÑOS
PRE - JUNIOR	"A" Y "B"	13 - 14 AÑOS
JUVENIL	"A" Y "B"	15 - 16 AÑOS
JUNIOR	"A" Y "B"	17 - 18 AÑOS
SOFTBOL ESCUELITA	ÚNICA	4 - 6 AÑOS
SOFTBOL PRE - INFANTIL	ÚNICA	7 - 9 AÑOS
SOFTBOL INFANTIL	ÚNICA	10 - 12 AÑOS
SOFTBOL JUVENIL MENOR	ÚNICA	13 - 15 AÑOS
SOFTBOL JUVENIL	ÚNICA	16 - 20 AÑOS

Las edades anteriores se adecuarán para los diferentes torneos en los que participe la Liga.

3.2. La Coordinación Deportiva, tomando en cuenta las aptitudes físico-atléticas y calidad de juego de cada jugador, lo clasificará en la Subdivisión "A" o "B", según las pruebas de campo.

3.3. En las Divisiones Pre-Junior, Junior, Juvenil y Softbol Juvenil sólo se admitirán

jugadores de nuevo ingreso previa aprobación de la Coordinación Deportiva y cumpliendo los siguientes requisitos:

- Aplicar a los aspirantes pruebas de campo.
- Aplicar un examen de coordinación motora gruesa.
- Firmar los padres del interesado, bajo protesta de decir verdad, declaración de que *su hijo(a)* no padece enfermedad alguna que ponga en riesgo la integridad del jugador o la salud de sus compañeros al practicar el béisbol o el softbol.

3.4. Una sub-división estará formada por cuatro equipos en la Sub-División "A" como máximo y hasta seis equipos en la Sub-División "B", dependiendo de la disponibilidad de horarios en los campos y de la población de jugadores.

4.0. DE LOS EQUIPOS

4.1. Se integrará cada equipo con doce (12) jugadores como máximo y nueve (9) como mínimo en todas las divisiones de la Liga.

4.2. Se deberá equilibrar la fuerza deportiva de los equipos tomando en cuenta el número de jugadores repetidores en la sub-división, la edad de los mismos y su nivel de juego.

4.3. Los equipos, tanto de softbol como de béisbol, se formarán de acuerdo al sistema conocido con el nombre de "Draft". Este sistema valora y califica a cada jugador por sus antecedentes deportivos, así como por los resultados de las pruebas de campo.

4.3.1. El "Draft" se realizará con la asistencia del Vicepresidente Deportivo quién tendrá voto de calidad en caso de empate, de los coordinadores de área y de los jefes de división que correspondan, así como con la presencia de los candidatos a dirigir a cada uno de los equipos. En el proceso debe lograrse que la fuerza deportiva de los equipos quede equilibrada y una vez que queden integrados los mismos, se asignarán por sorteo a los respectivos *managers*. Adicionalmente se deberán sortear los nombres de los equipos.

4.3.2. Una vez asignados los equipos, en caso de que el hijo o el pupilo del *manager* quedase en otro equipo, se cambiará por otro jugador de su nivel según haya sido clasificado.

4.3.3. Los hermanos que militen en una misma sub-división del Área Infantil (edades de 4 a 12 años) deberán ser asignados al mismo equipo, debiendo hacerse el intercambio por jugadores de su mismo nivel según hayan sido clasificados. Para el Área Juvenil (edades de 13 a 18 años) no rige esta regla y será decisión de la Coordinación Deportiva el incluir o no a hermanos en un mismo equipo, con la autorización previa de los padres o tutores.

4.3.4. Para mantener equilibrada la fuerza deportiva de los equipos, será facultad de la Coordinación Deportiva realizar cambios de jugadores en el momento que lo juzgue conveniente dentro de la Pre-Temporada y la primera vuelta formal. Sin embargo, una vez iniciada la Segunda Vuelta Formal sólo se harán cambios por causas de fuerza mayor.

4.3.5. Ningún jugador deberá ser cambiado de equipo más de una vez, salvo circunstancias

muy especiales que deberán ser aprobadas por la Vicepresidencia Deportiva

4.3.6. Ningún equipo podrá estar integrado por más de tres jugadores hijos de miembros del Consejo Directivo.

5.0. DE LOS JUGADORES

5.1. Son elegibles para jugar en la división que les corresponda, de acuerdo al inciso 3. 1, aquellos jugadores que hayan cubierto todos los requisitos de inscripción que fijan los Estatutos, Reglamento Interior y el Reglamento Deportivo de la Liga.

5.2. Cada año, acompañando su solicitud de ingreso, cada jugador(a) deberá presentar una carta de su médico autorizándolo(a) para la práctica de este deporte, firmada por su médico personal incluyendo los datos que señale el Coordinador de los Servicios Médicos.

5.3. No podrán participar los jugadores que se encuentren en alguno de los supuestos siguientes:

5.3.1. Los jugadores que se encuentren cumpliendo algún castigo impuesto por la Comisión Disciplinaria u otra autoridad de La Liga.

5.3.2. Los jugadores cuyos padres no hayan cumplido con sus obligaciones para con la Liga (pago de cuotas, guardias, etc.). Antes de hacer efectiva esta suspensión y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento Interior, el Vicepresidente Administrativo notificará a los asociados remisos a fin de que se pongan al corriente en sus obligaciones, enviándole copia al Vicepresidente Deportivo para efectos de la suspensión.

NOTA: Podrán participar en los juegos del Torneo Interno de la Liga jugadores aún no inscritos a modo de prueba con el objeto de poder observar su nivel de juego, previa autorización de la Coordinación Deportiva. Dicha prueba no podrá extenderse a más de dos (2) juegos.

5.4. Los jugadores serán clasificados según los criterios definidos para la formación de equipos establecidos en el capítulo 4.0.

5.5. Ningún jugador podrá ser asignado simultáneamente a más de un equipo dentro del Torneo Interno de la Liga.

5.6, Los jugadores acatarán las disposiciones reglamentarias de juego y observarán buena conducta dentro y fuera del terreno de juego.

5.7. La asistencia a los juegos y entrenamientos será puntual, con la ropa y equipo de juego apropiados.

5.8. Un jugador que se lesione o esté indispuerto podrá ser sustituido en todas las divisiones y en todo momento, ajustándose a lo dispuesto en los artículos 8.2.6. y 10.2.6.

5.9. Los jugadores que por alguna razón hayan salido del juego deberán permanecer dentro de la caseta hasta el término del juego, salvo en alguno de los casos siguientes:

- Expulsión.
- Recomendación médica.
- Autorización del *manager*.

6.0. DE LOS CAMPOS DE JUEGO

6.1. El uso de los campos de juego de la Liga estará dedicado exclusivamente a la práctica del béisbol y del softbol, así como a las sesiones de entrenamiento relacionadas con estos deportes. Debido a lo anterior, se prohíbe la práctica de otros deportes que puedan deteriorar el estado del césped de los campos, tales como el fútbol soccer o americano. Las personas que violen esta disposición serán amonestadas la primera vez y remitidas a la Comisión Disciplinaria en la siguiente ocasión.

6.2. La distancia entre las bases deberá ser conforme al cuadro siguiente:

DISTANCIA ENTRE BASES

DIVISIÓN	METROS	PIES
PRE-ESCUELITA: A Y B	12.19	40
ESCUELITA: A Y B	15.24	50
PRE - INFANTIL: A Y B	18.29	60
INFANTIL: A Y B	21.34	60
PRE - JUNIOR: A Y B	23.16	76
JUNIOR: A Y B	27.43	90
JUVENIL: A Y B	27.43	90
SOFTBOL ESCUELITA	12.19	40
SOFTBOL PRE - INFANTIL	15.24	50
SOFTBOL INFANTIL	16.76	55
SOFTBOL JUVENIL MENOR	18.29	60
SOFTBOL JUVENIL	18.29	60

6.3. La distancia entre el vértice trasero del plato y la parte frontal de la placa del lanzador deberá ser conforme al cuadro siguiente:

DISTANCIA DE PITCHEO

DIVISIÓN	METROS	PIES
PRE-ESCUELITA: A Y B	10.67	35
ESCUELITA: A Y B	12.19	40
PRE - INFANTIL: A Y B	12.8	42
INFANTIL: A Y B	14.63	48
PRE - JUNIOR: A Y B	16.46	54
JUNIOR: A Y B	18.29	60
JUVENIL: A Y B	18.29	60
SOFTBOL PRE - INFANTIL	10.67	35
SOFTBOL INFANTIL	10.67	35
SOFTBOL JUVENIL MENOR	12.19	40
SOFTBOL JUVENIL	12.19	40

6.4. El terreno legal de juego es el incluido dentro de las líneas de foul de primera y tercera bases. La barda de cuadrangulares tendrá una altura mínima de 1.83 metros (6 pies) y estará a una distancia mínima de plato según la tabla siguiente:

DISTANCIA DEL PLATO A LA BARDA

DISTANCIAS DIVISIÓN	MÍNIMA		MÁXIMA	
	METROS	PIES	METROS	PIES
PRE-ESCUELITA: A Y B	30.48	100	35.05	115
ESCUELITA: A Y B	35.05	115	45.72	150
PRE - INFANTIL: A Y B	45.72	150	60.96	200
INFANTIL: A Y B	53.34	175	68.58	225
PRE - JUNIOR: A Y B	68.58	225	83.82	275
JUNIOR: A Y B	82.82	275	99.06	325
JUVENIL: A Y B	82.82	275	99.06	325
SOFTBOL ESCUELITA	30.48	100	35.05	115
SOFTBOL PRE - INFANTIL	35.05	115	45.72	150
SOFTBOL INFANTIL	45.72	150	60.96	200
SOFTBOL JUVENIL MENOR	53.34	175	68.58	225
SOFTBOL JUVENIL	68.58	225	83.82	275

6.5. El montículo del lanzador estará levantado por un talud gradual a una altura según la tabla siguiente. La elevación del montículo en campos que comparten dos divisiones deberá ser la menor según la siguiente tabla:

ALTURA DEL MONTÍCULO

DIVISIÓN	CM.	PULGADAS
PRE – ESCUELITA A PRE - JUNIOR	15.24	6.0
JUNIOR A JUVENIL	25.40	10.0

6.5. 1. En el softbol, la placa de lanzamiento está al mismo nivel del plato.

6.6. En todas las divisiones, el plato tendrá 43.18 cm.(17") de ancho en la arista frontal al montículo y de ésta 43.18 cm.(17") al vértice posterior; las aristas laterales serán de 21.59 cm.(8.5").

6.7. La placa del lanzador, de todas las divisiones, será rectangular de 10.16 x 45.72 cm.(4x18") y de 5.715 cm.(2 1/4") de espesor.

6.8. Las bases de todas las divisiones (almohadillas o colchonetas) serán cuadradas de 35.56 cm.(14") por lado y de 5.715 cm.(2 1/4") de espesor.

6.9. Las cajas de los *managers* y ayudantes para todas las divisiones serán rectangulares de 1.22 x 2.44 metros (4 x 8 pies), debiendo estar retiradas 1.83 metros (6 pies) de la línea de foul.

6.10. La caja del bateador será rectangular de 1.83 x 1.22 metros (6 x 4 pies) su línea interior será paralela al plato y separada de éste 15.24 cm. (6"). Esta línea se extenderá 91 cm. (3 pies) hacia adelante y hacia atrás del punto de incidencia entre el plato y la línea de foul. Esto se aplica para todas las divisiones.

6.11. La caja del receptor se extenderá hacia atrás del vértice posterior del plato 2.44 metros (8 pies) y un ancho de 1.09 metros (43") equidistante del centro del plato en todas

las divisiones.

6.12. Deberá haber una línea limitante a lo largo de la línea de foul de primera base, empezando a la mitad de la distancia entre el plato y la base y extendiéndose 91 cm. (3 pies) atrás de ésta. Esta línea deberá ser paralela a la línea de foul y separada de ella hacia afuera 91 cm. (3 pies), esto para todas las divisiones.

6.13. Todas las líneas deberán marcarse claramente, utilizando para ello yeso o cal y deberán ser de 5.08 cm.(2 pulgadas) de ancho.

6.14. La distancia recomendada entre el plato y el backstop es según la tabla siguiente:

DISTANCIA DEL PLATO AL BACKSTOP

DIVISIÓN	METROS	PIES
PRE – ESCUELITA A PRE - JUNIOR	6.10	20
JUNIOR A JUVENIL	18.29	60
SOFTBOL ESCUELITA A JUVENIL	6.10	20

6.15. Todos los campos tendrán dos casetas o bancas; una por primera base que será la del equipo local y una por tercera base que será para el equipo visitante.

6.16. Todos los campos tendrán balizas para marcar las líneas de foul, las cuales servirán para auxiliar a los ampayers en el señalamiento de los batazos elevados que ocurran por esa zona.

7.0. DEL EQUIPO DE JUEGO

7.1. Las pelotas de béisbol y de softbol que se utilicen serán las que autorice el Consejo Directivo de Liga Olmeca, manteniendo las dimensiones reglamentarias para cada división.

7.2. El bat podrá ser de aluminio o de magnesio y sus medidas se conformarán, según la categoría del jugador, de acuerdo a la tabla siguiente:

MEDIDAS MÁXIMAS DEL BAT (en pulgadas)

DIVISIÓN	DIAMETRO MÁXIMO	LARGO MÁXIMO
PRE-ESCUELITA	2 1/4"	27"
ESCUELITA	2 1/4"	28"
PRE - INFANTIL	2 3/4"	30"
INFANTIL	2 3/4"	32"
PRE - JUNIOR	2 3/4"	33"
JUNIOR Y JUVENIL	2 3/4"	35"
SOFTBOL PRE - ESCUELITA	2 1/4"	27"
SOFTBOL PRE - INFANTIL	2 1/4"	28"
SOFTBOL INFANTIL	2 1/4"	30"
SOFTBOL JUVENIL MENOR	2 1/4"	34"
SOFTBOL JUVENIL	2 1/4"	34"

7.2.1. Al jugador que utilice un bat cuyas dimensiones sobrepasen las medidas máximas permitidas para su división, se le sancionará decretándole out por regla, anulándose todas las jugadas producidas por efecto del uso del bat ilegal y retirando dicho bat del campo de juego.

7.3. Para poder participar en los juegos, los jugadores deberán vestir el uniforme completo, el cual se compone de gorra de béisbol, camisola, pantalones, medias y zapatos reglamentarios, ya que de otra manera, no podrán alinear con su equipo, Si por ese motivo,

el equipo no se encontrase completo, perderá el juego por forfit.

7.3.1. En cuanto la Liga haga entrega de los uniformes oficiales de la temporada, los jugadores deberán utilizarlo en forma completa, ya que de otra manera no podrán participar en los juegos.

7.4. Es obligatorio que los jugadores usen zapatos con tacos de hule en todas las divisiones, excepto en las Divisiones Junior y Juvenil, en las cuales los jugadores podrán usar zapatos con ganchos o protectores metálicos si así lo desean. Durante los juegos, los ampayers deberán inspeccionar a los jugadores cuando lo juzguen conveniente, evitando que participen en caso de que no los traigan los zapatos de acuerdo a lo antes citado. Esta disposición rige también para los entrenamientos, en cuyo caso serán los entrenadores junto con los *managers* o ayudantes los responsables de inspeccionar a los jugadores.

7.5. En todas las divisiones, tanto los bateadores como los corredores en base y los ayudantes no adultos usarán en todo momento casco protector de orejera doble.

7.6. Todos los jugadores de béisbol usarán soporte atlético provisto de protector tipo **concha** y los receptores usarán además de lo anterior espinilleras, peto, careta, **casco** y guante especial (mascota) para dicha posición, salvo en Pre-Escuelita y en Softbol Escuelita en donde podrán utilizar el guante de jugador de cuadro. En cuanto al protector tipo **concha**, los ampayers deberán inspeccionar a los jugadores cuando lo juzguen conveniente, evitando que participen en los juegos en caso de que no lo traigan. Esta disposición rige también para entrenamientos, en cuyo caso serán los entrenadores junto con los *managers* o ayudantes los responsables de inspeccionar a los jugadores.

7.7. Únicamente se usará guante especial en las posiciones de receptor (mascota) y primera base (newman o manilla). Dichos guantes especiales no podrán usarse en otras posiciones.

7.8. El guante del lanzador no podrá ser de colores varios o llamativos, ni blanco o gris; no tendrá material extraño alguno de color diferente al del guante. Además, todo lanzador

deberá usar sudadera de mangas color diferente al color blanco o de cualquier color claro que pudiera confundir al bateador con el color de la pelota. No podrá usar pulseras, guanteletas, reloj, aretes, cadenas o cualquier otro objeto que pudiese distraer al bateador.

7.9. Ningún jugador podrá utilizar joyas, relojes u objeto alguno que a juicio del ampayer resulte peligroso para el mismo jugador o para sus compañeros.

7.10. El equipo de juego que no esté en uso deberá de colocarse dentro de la caseta o en la batera de cada campo.

7. 11. Las pelotas que proporcione la Liga para los juegos de la PreTemporada y de la Temporada Formal se regresarán a la Vicepresidencia Deportiva para ser utilizadas en los entrenamientos de los equipos.

7.11.1. En el caso de un cuadrangular, el ampayer podrá autorizar que se obsequie la pelota al bateador que lo conectó, previa reposición de la misma por parte de su *manager*.

7.11.2. Si por causa de fuerza mayor fueran necesarias más pelotas para continuar el Juego, éstas deberán ser proporcionadas por el equipo que actúe como local. Las pelotas que debe proporcionar el equipo local se podrán adquirir en la Liga a través de la Vicepresidencia Administrativa y/o la Vicepresidencia Deportiva.

7.11.2. 1. Si el equipo que actúa como local no logra proveer el número de pelotas necesarias para continuar y concluir el juego perderá por forfit.

8.0. DE LAS REGLAS DE JUEGO PARA EL BÉISBOL

8. 1. El juego se desarrollará de acuerdo con las siguientes reglas. Lo no previsto en el presente Reglamento Deportivo se regirá por las reglas vigentes de las asociaciones a las cuales pertenezca Liga Olmeca o por la reglamentación de béisbol profesional vigente.

8.2. Las reglas de carácter general y aplicables a todas las divisiones, son las siguientes:

8.2.1. Salvo sanciones u otra causa justificada debidamente documentada, cada jugador deberá participar semanalmente como mínimo en juego y medio, calculando el medio juego en entradas de juego o tiempo, lo que suceda primero a indicación del anotador. Asimismo, cada jugador deberá jugar un partido completo participando durante el 100% del tiempo de uno de los 2 juegos jugados semanalmente; es decir, el juego y medio de cada jugador no podrá ser acumulado con la suma de dos fracciones de juego. La violación a esta regla será motivo de forfit automático marcado por el anotador aunque no exista protesta.

8.2.2. No más de tres (3) jugadores podrán conferenciar en el terreno de juego.

8.2.3. Los *managers* o ayudantes no podrán tocar a ningún corredor para detenerlo o hacer que corra a otra base. Cuando el *ampayer* considere que el contacto fue intencional, declarará out al corredor sin perjuicio para los demás corredores. Si considera que el contacto fue accidental, el corredor quedará "*safe* " y el *manager* o ayudante será amonestado.

8.2.4. Cuando un jugador que esté en la banca no juegue por indisposición física o por sanción disciplinaria, el *manager* o ayudante deberá asentar por escrito, en la tarjeta del "*line-up*", la situación particular antes del juego. De no hacerse así, se procederá como si se hubiese infringido el inciso 8.2.1. del presente Reglamento. Asimismo, el *manager* deberá asentar en la tarjeta del "*line-up*" aquellos jugadores de su equipo que estén ausentes.

8.2.5. Cuando se hagan cambios atendiendo al tiempo transcurrido, estos se harán exactamente a la mitad del tiempo que fue programado para el juego, a indicación del anotador, aunque para ello sea necesario interrumpir momentáneamente el juego. Si alguno de los *managers* no cumple con los cambios, el juego lo perderá su equipo por forfit. Los *managers* deberán cumplir con los cambios aun en el caso de que el anotador o el *ampayer* omitan hacer el anuncio de dichos cambios, el no efectuar los cambios en cualquier caso

será motivo de forfit.

8.2.6. Si algún jugador resultara lesionado o imposibilitado para continuar en un juego, certificado lo anterior por el responsable asignado por la Coordinación de Servicios Médicos, podrá ser sustituido por un compañero, no importando que los cambios se hayan efectuado.

8.2.6. 1. En el caso de que la lesión o imposibilidad ocurriera cuando el equipo estuviera participando con nueve jugadores, perderá el juego por forfit.

8.2.7. La entrega de los "*line-ups*" al anotador oficial deberá hacerse 15 minutos antes de cada uno de los partidos. En los juegos programados a las 8:00 horas, la hora máxima de entrega será hasta las 7:55 horas en el entendido de que si ambos equipos entregan sus respectivos "*line-ups*" antes de la hora límite (entre las 7:45 y las 7.55 horas), el anotador oficial deberá dar un tiempo de 15 minutos para que los jugadores completen su calentamiento, así como anunciar la hora de inicio a los ampayers y a los equipos. El incumplimiento de este inciso será motivo de forfit, en caso de que ninguno de los dos equipos cumpliera con la entrega de los "*line-ups*" se aplicará el inciso 13.4.

8.2.7. 1. En caso de no completarse un equipo 15 minutos antes del juego. El *manager* del equipo podrá entregar su "*line-up*" con el nombre de 7 jugadores del equipo como mínimo y completarlo con 2 refuerzos (de acuerdo a los términos del inciso 13. 1. de este Reglamento Deportivo) con la palabra "**Refuerzo**" junto al nombre del jugador, indicando la posición que ocupará en el campo cada refuerzo.

8.2.7.2. Si un jugador llega tarde una vez que su *manager* entregó la tarjeta del "*line-up*" al anotador, no podrá participar salvo en el caso de lesión o indisposición física de un compañero de equipo, certificada por el responsable asignado por la Coordinación de Servicios Médicos. No podrá participar en el juego para sustituir a un jugador expulsado. El *manager* del jugador que llega tarde está obligado a reportar la llegada de su jugador de inmediato al ampayer, al anotador y al *manager* del equipo contrario. De no ser así, no podrá utilizarlo en los casos de lesión o indisposición física mencionados. Si el jugador que llega tarde es utilizado por el *manager*, violando las disposiciones anteriormente mencionadas, el juego se perderá por forfit.

8.2.7.3. Después de haberse entregado el "*line-up*" al anotador oficial, si uno o más

integrantes de los equipos llegan al campo antes de haberse iniciado el Juramento Deportivo del juego, dicho(s) jugador(es) podrá(n) participar en el juego de acuerdo con la siguiente reglamentación:

a) Si el "*line-up*" entregado incluye uno o más refuerzos, se podrá(n) sustituir al(los) refuerzo(s) en la(s) misma(s) posición(es) y orden al bat del(los) refuerzo(s), a excepción de los juegos programados a las 8:00 horas, en los que sólo podrá(n) sustituir al(los) refuerzo(s) en la segunda mitad del juego, o sea, a la hora de los cambios.

b) Si el "*line-up*" entregado no incluye ningún refuerzo, sólo podrá(n) jugar a la defensiva en la segunda mitad del juego, o sea, sólo podrán ingresar al campo hasta la hora de los cambios. Si dicho "*line-up*" sólo contiene nueve(9) bateadores, uno de los jugadores que llegó antes de haberse iniciado el Juramento Deportivo podrá ser incluido como Bateador Agregado y deberá ser colocado como décimo en el orden al bat.

Todo lo anterior deberá ser hecho previa notificación (antes del primer lanzamiento del juego) al anotador oficial, al *umpire* y al *manager* del equipo contrario.

Si uno o más jugadores llega(n) después de haberse iniciado el Juramento Deportivo, no podrán participar en el juego salvo en el caso de lesión o indisposición física de un compañero de equipo, tal y como lo establece el inciso 8.2.7.2.

8.2.7.4. Si un refuerzo tiene que abandonar el juego antes de su terminación, por una causa que no sea lesión o indisposición física certificada por el responsable asignado por la Coordinación de Servicios Médicos de la Liga, sólo podrá ser sustituido por otro refuerzo. El incumplimiento de este inciso será motivo de forfit.

8.2.7.5. Si un refuerzo es expulsado no podrá ser sustituido ni por jugadores de banca ni por ningún otro refuerzo.

8.2.8. Los *managers* o ayudantes en ningún momento del juego ordenarán en voz alta a sus jugadores que en su turno al bat no le tiren a la bola, ni reclamarán o harán obvio que le tiraron a una bola mala. Las únicas observaciones en voz alta permitidas son las de ánimo, apoyo y estímulo. El *manager* o ayudante que infrinja esta regla se hará acreedor a una amonestación la primera vez y a ser expulsado del partido en caso de reincidencia.

8.2.9. Toda táctica dilatoria ordenada y ejecutada por un *manager* o ayudante o ejecutada por algún jugador, será motivo de amonestación al *manager* o ayudante por parte del ampayer. En caso de reincidencia, el *manager* será expulsado y sancionado con cuatro (4) partidos de suspensión.

La amonestación o suspensión deberá ser anotada en la cédula del ampayer debidamente firmada por él.

8.2.10. El *manager* o el ayudante del equipo que esté a la ofensiva sólo podrá pedir tiempo una sola vez por entrada para conferenciar con el bateador en **turno**. La violación a esta regla motivará el out automático del bateador que se encuentre en ese momento en la caja de bateo.

8.2.11. Ningún *manager*, ayudante o jugador podrá dirigirse a la tribuna para polemizar o discutir durante el juego. La violación a esta regla será sancionada por el ampayer con amonestación en primera vez y expulsión del partido en caso de reincidencia.

8.2.12. Ningún *manager*, ayudante o jugador podrá decir palabra o frase alguna que sea ofensiva para un jugador, *manager* o ayudante del equipo propio, del equipo contrario o de la tribuna. La violación a esta regla será sancionada por el ampayer con la expulsión del infractor.

8.2.13. Ningún *manager*, ayudante, jugador o espectador podrá manifestar violenta desaprobación de una decisión del ampayer. El infractor se hará acreedor a una amonestación la primera vez y a ser expulsado en caso de reincidencia.

8.2.14. Los espectadores deben animar a su equipo en todo momento, limitar sus porras a los descansos entre entradas. El dirigirse a los *managers*, ayudantes, jugadores o ampayers con palabras o frases ofensivas será motivo de expulsión del infractor de la tribuna. El ampayer podrá suspender el partido en tanto permanezcan en la tribuna los infractores a esta disposición. Si no puede localizar al infractor o infractores, notificará al Jefe de División la amonestación para la tribuna y en caso de reincidencia, suspenderá el partido. El Jefe de División podrá auxiliar al ampayer para identificar a los infractores de tribuna haciendo que la expulsión recaiga sobre ellos, protegiendo la convivencia del resto de los espectadores.

8.2.15. El Ampayer Principal es el único juez competente para decidir si un juego debe ser

suspendido, pospuesto, reanudado o dado por terminado debido a mal tiempo o mala condición del campo. La Coordinación Deportiva programará el día y la hora en que deberán jugarse los partidos pospuestos sin haber llegado a ser juego legal según el inciso 12. 1.

8.2.16. Cualquier expulsión del partido decretada por el ampayer deberá ser obedecida de inmediato. Si el expulsado no abandona el terreno de juego o en su caso la tribuna, dentro del siguiente minuto a partir de haber sido expulsado, estará sujeto a una sanción mayor por parte de la Comisión Disciplinaria. La desobediencia deberá ser anotada en la cédula del ampayer debidamente firmada por él.

8.2.17. En todas las divisiones se aplicará la reglamentación del Bateador Agregado. La aplicación de esta regla no es opcional, siempre y cuando se presenten al juego el suficiente número de jugadores para poder cumplir con este requisito.

8.2.17. 1. Diez (10) jugadores quedarán incluidos en el "*line-up*" como bateadores, del uno al diez, indicándose claramente en la tarjeta del "*line-up*" cual de ellos está como Bateador Agregado.

8.2.17.2. El Bateador Agregado podrá ocupar cualquier lugar en el "*line-up*"

8.2.17.3. Sólo nueve (9) jugadores estarán al campo en las posiciones tradicionales. El Bateador Agregado banqueará al campo en la primera mitad de los juegos, y en el momento de los cambios deberá entrar al campo.

8.2.17.3. 1. Para propósitos de computar el tiempo de juego efectivo de cada jugador, se considerará como descanso el tiempo que juegue como Bateador Agregado.

8.2.17.4. Todos los jugadores deberán participar cuando menos su tiempo efectivo de juego al campo y el resto del tiempo podrán hacerlo como Bateador Agregado.

8.2.17.5. En los cambios, el jugador que pase a ser el Bateador Agregado conservará el lugar que le fue asignado en el "*line-up*" inicial y el Bateador Agregado original que pasa al campo también conservará su lugar en el "*line-up*"; es decir, el turno que ocupan los jugadores en cuestión en el "*line-up*" inicial no se modificará y sólo se intercambiará la posición al campo.

8.2.17.6. Si un equipo con diez (10) jugadores sufre la expulsión o lesión de un jugador durante el partido, el "*line-up*" se modificará a nueve (9) jugadores y el turno al bat de

cada uno se recorrerá progresivamente. Ejemplo: Si el jugador expulsado es el quinto bat, el sexto pasa a ser el quinto, el séptimo al sexto y así sucesivamente, hasta el décimo, que pasa a ser el noveno jugador en el "*line-up*". En el caso de que el jugador expulsado o lesionado se encuentre en base, deberá ser sustituido por el jugador inmediato anterior que no se encuentre en base. Dicho jugador sólo lo sustituirá para correr las bases durante esa media entrada.

8.2.17.7. En las sub-divisiones que se integren con equipos de once (11) o doce (12) jugadores habrá un sólo Bateador Agregado y la reglamentación será la misma.

8.2.17.8. Un equipo que presente cuando menos nueve (9) jugadores participará con este número de acuerdo a la reglamentación respectiva, sin derecho a refuerzos.

8.3. Las variantes aplicables a la **División Pre-Escuelita** son:

8.3.1. Cada equipo podrá jugar a la defensiva con un máximo de diez (10) jugadores.

8.3.2. La duración de una entrada es de tres (3) outs o nueve (9) bateadores, lo que ocurra primero.

8.3.3. Todos los jugadores que integran el equipo quedarán incluidos en el "*line-up*". En caso de que haya bateado el noveno jugador, en la siguiente entrada se iniciará con el décimo jugador del "*line-up*" hasta un total de nueve (9) bateadores y así sucesivamente.

8.3.4. Por lo que respecta al noveno bateador (último) de cada entrada, éste se sujetará a lo siguiente:

8.3.4.1. Estará a riesgo de su habilidad hasta hacerle out forzado a él o a cualquier otro corredor embasado o hasta pisar el plato o la base inmediata que anteceda al corredor más adelantado.

8.3.4.2. Se deberá entender que el noveno bateador cargará con dos outs (2) antes de batear, aún cuando en esa entrada no se haya realizado ningún out.

8.3.4.3. El *manager* del equipo al bat deberá avisar al *umpayer* y al *manager* del equipo al campo, antes de lanzar la primera bola, que el bateador en turno es el noveno (último). De no ser así, el bateador será declarado out por regla, terminando con ello la entrada o el turno al bat del equipo.

8.3.5. En esta división, el corredor que es golpeado por una bola bateada no es out. En este

caso, todos los corredores avanzarán una base y la bola quedará muerta.

8.3.5. 1. En el momento en que un jugador sea golpeado con la pelota, bat o sufra un golpe por cualquier causa, se declarará "bola muerta" para prestarle atención. En caso de que esto sucediera cuando se trate del último bateador, la entrada se dará por terminada, contando únicamente las carreras anotadas hasta antes del golpe.

8.3.5.2. Si el golpe se produce como resultado del batazo del noveno bateador, si el jugador golpeado es un jugador de cuadro se considerará hit sencillo; si es jardinero se considerará doble y los corredores avanzarán las bases correspondientes, dándose por terminada la entrada, contando las carreras así anotadas.

8.3.6. Estando al campo un equipo, el *manager* y hasta dos ayudantes podrán estar sobre la línea de foul para dar indicaciones a su equipo. En la Pre-Temporada, dichas personas podrán estar dentro del campo.

8.3.7. Los corredores no podrán despegar de sus bases hasta que el bateador haga contacto con la pelota. En caso de violación, se aplicará la misma reglamentación descrita en el inciso 8.4.1.3.

8.3.8. Si en una jugada el corredor ha avanzado legalmente la mitad o más de la distancia entre las bases, el *umpayer* le concederá la base inmediata siguiente.

8.3.9. Las jugadas de "Robo de Base" y "Toque de Bola" no se permiten en esta división.

8.3.10. La Regla del Infield fly" no se aplica en esta división.

8.4. Las variantes aplicables a las **Divisiones Escuelita, Pre-Infantil e Infantil** son las siguientes:

8.4.1. Cuando un lanzador está haciendo contacto con su placa, posesionado de la pelota y el receptor listo en su caja, los corredores no podrán despegar de sus bases hasta que la pelota haya sido lanzada y llegue al plato. La violación de esta regla por alguno de los corredores afectará a todos los demás corredores de las maneras siguientes:

8.4.1.1. Cuando un corredor sale de una almohadilla antes de que el lanzamiento haya llegado al plato y el bateador no le pega, el corredor puede seguir. Si se hace una jugada con él y resulta out, éste prevalece. Si llega quieto ("*safe*") a la siguiente almohadilla, será regresado a la base que ocupaba antes de que fuese hecho el lanzamiento.

8.4.1.2. Cuando un corredor sale antes de que el lanzamiento llegue al plato y el bateador conecta la pelota, al corredor o corredores se les permitirá continuar. Si se hace alguna jugada y alguno de ellos resulta out, éste prevalece. En ningún caso el bateador podrá avanzar más allá de la primera en un sencillo o error, de la segunda en un doble o de la tercera en un triple. El Ampayer Principal determinará a cuantas bases equivale el batazo.

8.4.1.3. Cuando algún corredor sale de su almohadilla antes de que el lanzamiento llegue al plato y el bateador "toca" o batea una bola dentro del cuadro (infield), ninguna carrera podrá ser anotada. Si había casa llena y el bateador llega a primera, cada corredor deberá avanzar sólo una base, excepto el corredor que ocupaba la tercera, el cual sólo será removido de su base, pero sin anotar carrera. Excepción: Si al terminar la jugada hay una base desocupada, se aplicarán los incisos 8.4.1.1. y 8.4.1.2.

Ejemplos:

- 1) Corredor en primera sale antes, el bateador llega quieto a primera: el corredor va a segunda.
- 2) Corredor en segunda sale antes, el bateador llega quieto a primera: el corredor regresa a segunda.
- 3) Corredor en tercera sale antes, el bateador llega quieto a primera: el corredor regresa a tercera.
- 4) Corredor en primera sale antes, el bateador conecta un limpio doble: el corredor va a la tercera.
- 5) Corredor en segunda sale antes, el bateador conecta limpio doble: el corredor va únicamente a tercera.
- 6) Corredor en tercera sale antes, el bateador conecta un limpio doble el corredor debe regresar a tercera.
- 7) Todos los corredores que se encuentran embasados podrán anotar cuando el bateador conecte un triple o un cuadrangular.
- 8) Corredores en la primera y segunda, uno de ellos sale antes, el bateador conecta la bola y llega quieto a primera: los corredores van a segunda y tercera.
- 9) Corredores en la primera y segunda, uno de ellos sale antes, el bateador conecta un limpio doble: el corredor que estaba en segunda anota y el de primera va a tercera.

10) Corredores en la primera y tercera, uno de los dos sale antes, el bateador llega quieto a la primera: el corredor que estaba en la primera va a la segunda, y el de la tercera permanecerá en esta almohadilla.

11) Corredores en primera y tercera, uno de los dos sale antes, el bateador conecta un limpio doble: el corredor de primera va a tercera y el de la tercera anota.

12) Corredores en segunda y tercera, uno de los dos sale antes, el bateador llega quieto a primera: ninguno de los corredores avanza.

13) Corredores en segunda y tercera, uno de los dos sale antes, el bateador conecta un limpio doble: el corredor de tercera anota y el de segunda va a la tercera solamente.

14) Corredores en segunda y tercera, uno de los dos sale antes, el bateador conecta un cuadrangular: todos anotan.

15) Casa llena, uno de los corredores sale antes, el bateador conecta un limpio doble: los corredores de segunda y tercera anotan y el de primera va a tercera.

16) Casa llena, uno de los corredores sale antes, el bateador conecta un limpio triple o cuadrangular: todos los corredores anotan.

17) Casa llena, uno de los corredores sale antes y el bateador llega quieto a la primera, ya sea con toque o batazo dentro del cuadro: todos los corredores avanzan una base, excepto el que estaba en tercera, el cual será eliminado (no contándose carrera ni *out*). Si en la jugada se hace *out* en cualquier base que no sea en el plato y queda por tanto una almohadilla libre, los corredores regresan a las bases en orden secuencial hasta volver a llenar las bases.

18) Casa llena, cualquiera de los corredores sale antes, el bateador recibe base por bolas o es golpeado por un lanzamiento: todos los corredores tienen derecho a avanzar y la carrera cuenta. NOTA: Cuando uno de los ampayers descubra que un corredor de base sale antes de lo permitido, deberá levantar la mano inmediatamente para indicar violación a la regla.

8.4.2. La zona de *strike* es de la altura de los hombros a la parte baja de la rodilla y del ancho del plato.

9.0. DE LAS REGLAS DE LANZAMIENTO Y CACHEO PARA EL BÉISBOL

9.1. Las reglas de lanzamiento y cacheo de carácter general y aplicables a todas las divisiones son las siguientes:

9.1.1. Cualquiera de los jugadores de un equipo es elegible para lanzar.

9.1.2. Al principio de un juego o cuando entre a relevar un lanzador, le estará permitido hacer diez (10) lanzamientos de calentamiento. Al iniciar una entrada se le permitirán cinco (5) lanzamientos de calentamiento.

9.1.2.1. Cualquier lanzador relevista que suba al montículo después de la primera entrada, deberá haber realizado un calentamiento previo desde el "*bullpen*". Si dicho lanzador anteriormente se encontraba ocupando una posición defensiva, su calentamiento deberá realizarlo durante el(los) turno(s) al bat de su equipo, previo a su actuación como relevista.

9.1.3. Un lanzamiento a un bateador se considerará como si hubiese lanzado un tercio de entrada.

9.1.4. Si un lanzador es removido del montículo durante un juego no podrá regresar a lanzar en el mismo juego. Si el receptor durante un juego es removido de la receptoría, podrá volver a ocupar dicha posición en el mismo juego, siempre y cuando aun se encuentre en la alineación defensiva de su equipo.

9.1.4.1. Un juego suspendido que se complete en fecha posterior, para efectos del presente Reglamento Deportivo, se considerará como el mismo juego.

9.1.4.2. Un juego reprogramado se considerará como si se hubiera jugado en la fecha originalmente programado para efecto de la elegibilidad de lanzadores y receptores, así como para efectos de medir el tiempo efectivo de juego de cada jugador (ver inciso 8.2. 1).

9.1.5. Ningún lanzador podrá volver a lanzar a menos de que hayan transcurrido un mínimo de cuarenta (40) horas de descanso entre los dos juegos lanzados. Este tiempo se computará a partir de la hora oficial de inicio del juego en cuestión.

9.1.6. Un lanzador no podrá ocupar la receptoría a menos que haya transcurrido un mínimo de cuarenta (40) horas a partir de la hora programada de inicio del juego en el cual ocupó la posición, de lanzador. Un receptor sólo podrá actuar como lanzador de relevo, siempre y cuando haya transcurrido un mínimo de veintitrés (23) horas a partir de la hora programada de inicio del juego en el cual ocupó la posición de receptor.

9.1.7. El receptor podrá ocupar dicha posición durante todo el juego incluyendo extrainnings.

9.1.8. En el Área Infantil, durante el Torneo Interno, los lanzadores no podrán lanzar más *outs* ni realizar más lanzamientos, lo que ocurra primero, que los estipulados en la siguiente tabla:

OUTS / LANZAMIENTOS POR LANZADOR

DIVISIÓN	PRE - TEMPORADA		PRIMERA VUELTA		SEGUNDA VUELTA	
	OUTS	LANZAMIENTOS	OUTS	LANZAMIENTOS	OUTS	LANZAMIENTOS
ESCUELITA	9	50	9	60	LIBRE	70
PRE-INFANTIL	9	60	9	70	LIBRE	80
INFANTIL	9	70	18	80	LIBRE	90

9.1.8.1. En el Area Juvenil, durante el Torneo Interno, los lanzadores no podrán lanzar más *outs* ni enfrentarse a más bateadores, lo que ocurra primero, que los estipulados en la siguiente tabla:

OUTS / BATEADORES POR LANZADOR

DIVISIÓN	PRE - TEMPORADA		PRIMERA VUELTA		SEGUNDA VUELTA	
	OUTS	BATEADORES	OUTS	BATEADORES	OUTS	BATEADORES
PREJUNIOR	9	16	18	20	21	LIBRE
JUNIOR	9	16	21	22	21	LIBRE
JUVENIL	9	16	21	22	21	LIBRE

NOTA: En el caso de que el lanzador se encuentre lanzando un juego sin hit y sin carrera y así lo constate el anotador, podrá continuar lanzando para intentar lograr un juego sin hit ni carrera, pero deberá ser removido en cuanto le anoten una carrera, ya sea limpia o sucia o cuando le conecten un hit.

9.1.9. La violación de las reglas de lanzamiento y cacheo mencionadas en los incisos 9.1.5 al 9.1.8 por parte de un equipo redundará en la pérdida del juego por forfit, de manera automática aunque no exista protesta.

9.1.9.1. Para efectos de la aplicación de las reglas de lanzamiento y cacheo se establece que el hacer un sólo lanzamiento a un bateador se considerará como si le hubiera lanzado al bateador completo.

9.1.10. Los lanzadores que golpeen a tres (3) bateadores en una misma entrada o a cuatro (4) en un mismo juego o dos (2) veces al mismo bateador en un juego o a dos (2) bateadores seguidos, deberán ser sustituidos automáticamente.

9.1.11. Un lanzador nunca deberá dirigir la pelota intencionalmente al cuerpo de un bateador. Si, a juicio del ampayer, dicha violación ocurre, el ampayer amonestará al lanzador y advertirá al *manager* del equipo a la defensiva que otro lanzamiento como tal significará la expulsión inmediata del lanzador. Si dicho lanzamiento se repite durante el partido, el ampayer expulsará al lanzador del juego. Si el bateador es golpeado por un lanzamiento que, a juicio del ampayer, fue intencional, el lanzador será expulsado inmediatamente del juego.

9.1.12. El *manager* o ayudante, cuando su equipo esté al campo, podrá salir de su caseta al terreno de juego para conferenciar con sus jugadores una sola vez por entrada. A la segunda salida en la misma entrada deberá sustituirse al lanzador. Las únicas excepciones a esta regla son:

- Si un jugador se lastima o se enferma durante el juego.
- Si el equipo contrario o el ampayer piden tiempo.

9.1.13. En las Divisiones Infantiles (Escuelita a Infantil), está prohibida la base por bolas de manera intencional.

9.1.14. En las Divisiones Infantiles (Escuelita y Pre-Infantil) el lanzador no podrá utilizar lanzamientos de curva. Si a juicio del ampayer el lanzamiento es curva, contará como bola dicho lanzamiento independientemente de si el bateador hace o no el "*swing*" o conecte de "*foul*". Si el lanzamiento en curva es conectado hacia terreno de "*fair*" prevalecerá el resultado de la jugada. En cualquiera de estos casos, el lanzador será amonestado y en caso de reincidencia será removido del montículo.

9.1.15. Un lanzador no deberá:

- Llevar alguna de sus manos al contacto de su boca o labios mientras se encuentra dentro del círculo que circunda la placa de pitcheo. Excepción: Si ambos *managers* se ponen de acuerdo antes de comenzar el partido, Jugando en clima frío, el ampayer podrá permitir a los lanzadores soplar en su mano de lanzar.
- Aplicar una sustancia extraña de cualquier clase a la pelota.

- Expectorar (escupir) sobre la pelota, sobre cualquier mano o sobre el guante.
- Deformar o estropear la pelota en cualquier forma.
- Lanzar lo que se conoce como "bola brillante", "bola ensalivada", "bola enlodada" o "bola lijada".

El lanzador, por supuesto, podrá frotar la bola entre sus manos desnudas. Por violación a las anteriores reglas, el ampayer deberá cantar "bola" al lanzamiento, amonestar al lanzador y anunciar el motivo de la acción. Si la violación es repetida por el mismo lanzador en el mismo juego, éste deberá ser expulsado por el ampayer.

9.1.16. Un lanzador no deberá demorar intencionalmente el juego al enviar la pelota a otros jugadores que no sean el receptor cuando un bateador esté en posición, a menos que exista el intento de retirar a un corredor. Si después de haber recibido una amonestación del ampayer dicha acción dilatoria se repite, el lanzador deberá ser removido del montículo.

9.1.17. En todas las divisiones, a menos que se especifique lo contrario, el receptor podrá ocupar su posición todo el juego, salvo lo dispuesto en los incisos 9.1.6 y 9.1.7.

9.2. Las variantes aplicables a la **División Pre-Escuelita** son las siguientes:

9.2.1. Sólo podrá lanzar un adulto que sea padre o tutor de algún jugador que integre el equipo que está bateando o un entrenador de la división.

9.2.2. El lanzamiento deberá ser por arriba del brazo, parado o hincado, desde la placa o detrás de ella, sin salirse del círculo de lanzamiento, el cual deberá tener un diámetro de dos metros.

9.2.3. El adulto que esté de lanzador no podrá intervenir en ninguna jugada que no sea la de su función o para declarar bola muerta cuando la pelota haya sido lanzada por algún jugador contrario hacia el lanzador, con lo cual se detiene el juego. El ampayer, a su criterio, deberá aplicar esta regla durante el desarrollo del juego.

9.2.4. Cada bateador tendrá la oportunidad de hasta cuatro (4) *strikes* abanicados y los tres (3) primeros faules cuentan como *strikes*. A cada bateador se le harán un máximo de diez (10) lanzamientos siendo *out* automático en caso de que no conecte con la bola al término de los mismos. Solamente durante la Pre-Temporada, se le colocará al bateador una "te" de bateo después del quinto lanzamiento sin importar el número de *strikes* abanicados. Lo

anterior es con el fin de que el jugador aprenda a conectar con la pelota y el equipo al campo se habitúe al fildeo.

9.2.5. En los equipos, el primera base, el receptor y el jugador en la posición de lanzador, no podrán volver a ocupar ninguna de estas posiciones a menos de que hayan transcurrido un mínimo de cuarenta (40) horas de descanso. Conforme al inciso número 9.2. 1. el lanzador sólo ocupa la posición a la defensiva y no lanza, ya que en esta división es un adulto el que funge como lanzador.

9.2.6. En esta división no existe el "*pass ball*" ni el "*wild pitch*". Un adulto del equipo al campo deberá colocarse atrás del receptor, con el único propósito de agilizar el juego, más no podrá intervenir en ninguna jugada.

9.2.7. En esta división no existe la jugada de "base por golpe". En este caso, el partido se suspenderá para atender al jugador, después de lo cual éste continuará bateando. Si a juicio de su *manager*, el bateador no estuviese en condiciones de continuar bateando, será declarado *out* por regla.

9.3. Las variantes aplicables a las **Divisiones Escuelita, Pre-Infantil e Infantil** son las siguientes:

9.3. 1. El lanzador debe asumir una posición de frente al bateador, con su pie pivote en contacto con la placa de lanzamiento. No hay revirada.

9.3.2. El receptor no tiene necesariamente que atrapar el tercer *strike* para que el ampayer declare *out* al bateador en turno. Sin embargo, lo atrape o no, la bola estará en juego y los corredores podrán avanzar a su propio riesgo: 9.1.3. Solamente se aplicará la Regla de Engaño ("*balk*") para el *pitcher*, cuando éste interrumpa su movimiento de "*wind-up*" y no lance la pelota al "*home*", y en el caso del *catcher*, cuando éste salga de su posición anticipadamente durante los lanzamientos de una base intencional.

10.0. DE LAS REGLAS DE JUEGO PARA EL SOFTBOL

10.1. El juego se desarrollará de acuerdo a esta reglamentación. Lo no previsto en el presente Reglamento Deportivo se regirá por las reglas vigentes de las asociaciones a las que pertenezca Liga Olmeca o por las reglas de la Federación Internacional de Softbol.

10.2. Las reglas de carácter general y aplicables a todas las divisiones son las siguientes:

10.2.1. Salvo sanciones u otra causa justificada debidamente documentada, cada jugadora deberá participar semanalmente como mínimo en juego y medio, calculando el medio juego en entradas de juego o en tiempo, lo que suceda primero, a indicación del anotador. Asimismo, cada jugadora deberá cumplir un juego completo jugando durante el 100% del tiempo de uno de los dos juegos jugados semanalmente; es decir, el juego y medio de cada jugadora no podrá ser acumulado con la suma de dos fracciones de juego. La violación de esta regla será motivo de forfit automático marcado por el anotador aunque no exista protesta.

10.2.2. No más de tres (3) jugadoras podrán conferenciar en el terreno de juego.

10.2.3. Los *managers* o ayudantes no podrán tocar a ninguna corredora para detenerla o hacer que corra a otra base. Cuando el *umpayer* considere que el contacto fue intencional, declarará out a la corredora sin perjuicio a las demás corredoras, Si considera que el contacto fue accidental, la corredora quedará "*safe* " y el *manager* será amonestado.

10.2.4. Cuando una jugadora que esté en la banca no juegue por indisposición física o por sanción disciplinaria, el *manager* o ayudante deberá asentar por escrito, en la tarjeta del "*line-up* ", la situación particular antes del juego. De no hacerse así, se procederá como si se hubiese infringido el inciso 10.2. 1. del presente Reglamento. Asimismo, el *manager* deberá asentar en la tarjeta del "*line-up*" aquellos jugadores de su equipo que estén ausentes.

10.2.5 Cuando se hagan cambios atendiendo al tiempo transcurrido, estos se harán exactamente a la mitad del tiempo que fue programado para el juego, a indicación del anotador y del *umpayer*, aunque para ello sea necesario interrumpir momentáneamente el juego. Si alguno de los *managers* no cumple con los cambios, el juego lo perderá su equipo por forfit. Los *managers* deberán cumplir con los cambios aun en el caso de que el anotador

o el ampayer omitan hacer el anuncio de dichos cambios, el no efectuar los cambios en cualquier caso será motivo de forfit.

10.2.6 Si alguna jugadora resultara lesionada o imposibilitada para continuar en un juego, certificado lo anterior por el responsable asignado por la Coordinación de Servicios Médicos, podrá ser sustituida por una compañera, no importando que los cambios se hayan efectuado.

10.2.6.1 En el caso de que la lesión o imposibilidad ocurriera cuando el equipo estuviera participando con nueve jugadoras, perderá el juego por forfit. 10.2.7. La entrega de los "*line-ups*" al anotador oficial deberá hacerse 15 minutos antes de cada uno de los partidos. En los juegos programados a las 8:00 horas, la hora máxima de entrega será hasta las 7:55 horas en el entendido de que si ambos equipos entregan sus respectivos "*line-ups*" antes de la hora límite (entre las 7:45 y las 7.55 horas), el anotador oficial deberá dar un tiempo de 15 minutos para que las jugadoras completen su calentamiento, así como anunciar la hora de inicio a los ampayers y a los equipos. El incumplimiento de este inciso será motivo de forfit.

10.2.7. 1. En caso de no completarse un equipo 15 minutos antes del juego. el *manager* del equipo podrá entregar su "*line-up*" con el nombre de 7 jugadoras del equipo como mínimo y completarlo con 2 refuerzos (de acuerdo a los términos del inciso 13.1. de este Reglamento Deportivo) con la palabra "Refuerzo" junto al nombre de la jugadora, indicando la posición que ocupará en el campo cada refuerzo.

10.2.7.2. Si una jugadora llega tarde una vez que su *manager* entregó la tarjeta del "*line-up*" al anotador, no podrá participar salvo en caso de lesión o indisposición física de una compañera de equipo, certificada por el responsable asignado por la Coordinación de Servicios Médicos. No podrá participar en el juego para sustituir a una jugadora expulsada. El *manager* de la jugadora que llega tarde está obligado a reportar de inmediato la llegada de dicha jugadora al ampayer, al anotador y al *manager* del equipo contrario. De no ser así, no podrá utilizarla en los casos de lesión o indisposición física mencionados. Si la jugadora que llega tarde es utilizada por el *manager*, violando las disposiciones anteriormente mencionadas, el juego se perderá por forfit.

10.2.7.3. Después de haberse entregado el "*line-up*" al anotador oficial, si una o más

integrantes de los equipos llegan al campo antes de, haberse iniciado el Juramento Deportivo del juego, dicha(s) jugadora(s) podrá(n) participar en el juego de acuerdo con la siguiente reglamentación:

- a) Si el "*line-up*" entregado incluye **Refuerzo(s)**, se podrá(n) sustituir a **la(s) Refuerzo(s)** en la(s) misma(s) posición(es) y orden al bat de la(s) **Refuerzo(s)**, a excepción de los juegos programados a las 8:00 horas, en los que sólo podrá(n) sustituir a **la(s) Refuerzo(s)** en la segunda mitad del juego, o sea, a la hora de los cambios.
- b) Si el "*line-up*" entregado no incluye ningún **Refuerzo**, sólo podrá(n) jugar a la defensiva en la segunda mitad del juego, o sea, sólo podrán ingresar al campo hasta la hora de los cambios. Si dicho "*line-up*" sólo contiene nueve (9) bateadoras, una de las jugadoras que llegó antes de haberse iniciado el Juramento Deportivo podrá ser incluida como Bateadora Agregada y deberá ser colocada como décima en el orden al bat.

Todo lo anterior deberá ser hecho previa notificación (antes del primer lanzamiento del juego) al anotador oficial, al *umpire* y al *manager* del equipo contrario.

Si una o más jugadoras llega(n) después de haberse iniciado el Juramento Deportivo, no podrán participar en el juego salvo en el caso de lesión o indisposición física de una compañera de equipo, tal y como lo establece el inciso 8.2.7.2.

10.2.7.4. Si una refuerzo tiene que abandonar el juego antes de su terminación, por una causa que no sea lesión o indisposición física certificada por el responsable asignado por la Coordinación de Servicios Médicos de la Liga, sólo podrá ser sustituida por otra refuerzo. El incumplimiento de este inciso será motivo de forfit.

10.2.7.5. Si una refuerzo es expulsada no podrá ser sustituida ni por jugadoras de banca ni por ninguna otra refuerzo.

10.2.8. Los *managers* o ayudantes en ningún momento del juego ordenarán, en voz alta a sus jugadoras, que en su turno al bat no le tiren a la bola, ni reclamarán o harán obvio que le tiraron a una bola mala. Las únicas observaciones en voz alta permitidas son las de ánimo, apoyo y estímulo. La sanción por no respetar esta

regla será de amonestación en primera vez y expulsión del partido en caso de reincidencia.

10.2.9. Toda táctica dilatoria ordenada y ejecutada por un *manager* o ayudante o ejecutada por alguna jugadora, será motivo de amonestación al *manager* o ayudante por parte del ampayer. En caso de reincidencia, el *manager* será expulsado y sancionado con cuatro (4) partidos de suspensión. La amonestación o suspensión deberá ser anotada en la cédula del ampayer debidamente firmada por él.

10.2.10. El *manager* o ayudante del equipo que esté a la ofensiva solo podrá pedir tiempo una sola vez por entrada para conferenciar con la bateadora en turno. La violación a esta regla motivará el out automático de la bateadora que se encuentre en ese momento en la caja de bateo.

10.2.11. Ningún *manager*, ayudante o jugadora podrá dirigirse a la tribuna para polemizar o discutir durante el juego. La violación a esta regla será sancionada por el ampayer con amonestación en primera vez y expulsión del partido en caso de reincidencia.

10.2.12. Ningún *manager*, ayudante, o jugadora podrá decir palabra o frase alguna que sea ofensiva para una jugadora, *manager* o ayudante del equipo propio, del equipo contrario o de la tribuna. La violación a esta regla será sancionada por el ampayer con la expulsión del infractor.

10.2.13. Ningún *manager*, ayudante, jugadora o espectador podrá manifestar violenta desaprobación de una decisión del ampayer. El infractor se hará acreedor a una amonestación la primera vez y a ser expulsado en caso de reincidencia.

10.2.14. Los espectadores deben animar a su equipo en todo momento, limitar sus porras a los descansos entre entradas. El dirigirse a los *managers*, ayudantes, jugadoras o ampayers con palabras o frases ofensivas será motivo de expulsión del infractor de la tribuna. El ampayer podrá suspender el partido en tanto no se retiren de la tribuna los infractores. Si no puede determinar al infractor o infractores, notificará al Jefe de División la amonestación para la tribuna y en caso de reincidencia, suspenderá el partido. El Jefe de División podrá auxiliar al ampayer para identificar a los infractores de tribuna, haciendo que la expulsión recaiga sobre ellos, protegiendo la convivencia del resto de los espectadores.

10.2.15. El Ampayer Principal es el único juez competente para decidir si un juego debe ser suspendido, pospuesto, reanudado o dado por terminado debido al mal tiempo o mala

condición del campo. La Coordinación Deportiva programará el día y la hora en que deberá jugarse un partido pospuesto sin haber llegado a ser juego legal, según el inciso 12.1

10.2.16. Cualquier expulsión del partido decretada por el ampayer deberá ser obedecida de inmediato. Si el(la) expulsado(a) no abandona el terreno de juego, o en su caso la tribuna, dentro del siguiente minuto a partir de haber sido expulsado(a), estará sujeto(a) a una sanción mayor por parte de la Comisión Disciplinaria. La desobediencia deberá ser anotada en la cédula del ampayer la cual deberá estar firmada por él.

10.3. En las Divisiones Infantil, Juvenil Menor y Juvenil se aplicará la reglamentación de la Bateadora Agregada. La aplicación de esta regla no es opcional, siempre y cuando se presenten al juego el suficiente número de jugadoras para poder cumplir con este requisito.

10.3.1. La Bateadora Agregada banqueará al campo en la primera mitad de los juegos y en el momento de los cambios deberá entrar al campo.

10.3.2. En las Divisiones Infantil y Juvenil Menor deberán batear once (11) jugadoras y en la División Juvenil deberán hacerlo diez (10).

10.3.3. La Bateadora Agregada en las Divisiones Infantil, Juvenil Menor y Juvenil podrá ocupar cualquier posición en el "*line-up*" y se deberá indicar claramente en la tarjeta del "*line-up*" cual de las jugadoras ha sido designada como tal.

10.3.4. Para propósitos de computar el tiempo de juego efectivo de cada jugadora, se considerará como descanso el tiempo que juegue como Bateadora Agregada.

10.3.5. Todas las jugadoras deberán participar cuando menos su tiempo efectivo de juego al campo y el resto del tiempo podrán hacerlo como Bateadora Agregada.

10.3.6. En los cambios, la jugadora que pase a ser la Bateadora Agregada conservará el lugar que le fue asignado en el "*line-up*" inicial y la Bateadora Agregada original que pasa al campo también conservará su lugar en el "*line-up*"; es decir, el turno que ocupan las jugadoras en cuestión en el "*line-up*" inicial no se modificará y sólo se intercambiarán la posición al campo.

10.3.7. En las sub-divisiones que se integren con equipos de once (11) o doce (12) jugadoras habrá una sola Bateadora Agregada y la reglamentación será la misma.

10.4. Si un equipo con diez (10) jugadoras sufre la expulsión o lesión de una jugadora durante el partido, el "line-up" se modificará a nueve (9) jugadoras y el turno al bat de cada una se recorrerá progresivamente. Ejemplo: Si la jugadora expulsada es la quinta en el orden al bat, la sexta pasa a ser la quinta, la séptima pasa a ser la sexta y así sucesivamente, hasta la décima, que pasa a ser la novena jugadora en el "line-up ". En el caso de que la jugadora expulsada o lesionada se encuentre en base, deberá ser sustituida por la jugadora inmediata anterior que no se encuentre en base. Dicha jugadora sólo la sustituirá para correr las bases durante esa media entrada.

10.5. Un equipo de la División Juvenil, Juvenil Menor e Infantil que presente cuando menos nueve (9) jugadoras participará con este número de acuerdo a la reglamentación respectiva, sin derecho a refuerzos.

10.6. En las Divisiones Infantil y Juvenil Menor estarán al campo diez (10) jugadoras ya que en estas divisiones se debe utilizar la posición de Jardinero en Corto (Short Fielder), siempre y cuando se presenten al juego las jugadoras suficientes para poder cumplir con este requisito.

10.7. En las Divisiones Juvenil, Juvenil Menor e Infantil las corredoras no podrán despegar de la almohadilla antes de que la lanzadora suelte la bola. La sanción por violar esta regla será poner out a la corredora y la bola será declarada muerta por el ampayer.

10.8. En las Divisiones Juvenil, Juvenil Menor e Infantil cuando la bateadora reciba base por bolas tomará la primera base y se quedará quieta hasta que la lanzadora asuma la posesión de la pelota. Sin embargo, si la corredora continúa hacia la segunda base y se la roba, esta jugada será válida. Si la corredora se dirige hacia la segunda base, pero regresa a la primera, será declarada out en forma automática por el ampayer.

10.9. Las variantes aplicables a las **Divisiones Escuetita y Pre-Infantil** son las siguientes:

10.9. 1. Cada equipo jugará a la defensiva con un máximo de once (11) jugadoras y se le

dará oportunidad a todas ellas de ocupar todas las posiciones. Solamente en la vuelta final el Torneo Interno, según las aptitudes de las jugadoras, se les designará una posición.

10.9.2. Todas las jugadoras que componen un equipo quedarán incluidas en el "*line-up*". En caso de que haya bateado la novena jugadora, en la siguiente entrada se iniciará con la décima, seguida por la undécima y la duodécima, así sucesivamente hasta completar nueve (9) bateadoras.

10.9.3. Cuando una corredora sale de una almohadilla antes de que el lanzamiento haya llegado a la bateadora y ésta no le pega, aquella puede seguir. Si se hace una jugada con ella y resulta out, éste prevalece. Si llega quieta ("safe ") a la siguiente almohadilla, será regresada a la base que ocupaba antes de que fuese hecho el lanzamiento.

10.9.4. Cuando una corredora sale antes de que el lanzamiento haya llegado a la bateadora y ésta conecta la pelota, a la corredora o corredoras se les permitirá continuar. Si se hace alguna jugada y alguna de ellas resulta out, éste prevalece. En ningún caso la bateadora podrá avanzar más allá de la primera en un sencillo o error, de la segunda en un doble o de la tercera en un triple. El Ampayer Principal determinará a cuantas bases equivale el batazo.

10.9.5. Cuando alguna corredora sale de su almohadilla antes de que el lanzamiento llegue a la bateadora y ésta "toca" o batea una bola dentro del cuadro (infield), ninguna carrera podrá ser anotada. Si había casa llena y la bateadora llega a primera, cada corredora deberá avanzar sólo una base, excepto la corredora que ocupaba la tercera, la cual sólo será removida de su base, pero sin anotar carrera. Excepción: Si al terminar la jugada hay una base desocupada, se aplicarán los incisos 10.9.3 y 10.9.4. Ejemplos:

- 1) Corredora en primera sale antes, la bateadora llega quieta a primera: la corredora va a segunda.
- 2) Corredora en segunda sale antes, la bateadora llega quieta a primera: la corredora regresa a segunda.
- 3) Corredora en tercera sale antes, la bateadora llega quieta a primera: la corredora regresa a tercera.
- 4) Corredora en primera sale antes, la bateadora conecta un limpio doble: la corredora va a la tercera.
- 5) Corredora en segunda sale antes, la bateadora conecta limpio doble: la corredora va

únicamente a tercera.

6) Corredora en tercera sale antes, la bateadora conecta un limpio doble: la corredora debe regresar a tercera.

7) Todas las corredoras que se encuentran embasadas podrán anotar cuando la bateadora conecte un triple o un cuadrangular.

8) Corredoras en la primera y segunda, una de ellas sale antes, la bateadora conecta la bola y llega quieta a primera: las corredoras van a segunda y tercera.

9) Corredoras en la primera y segunda, una de ellas sale antes, la bateadora conecta un limpio doble: la corredora que estaba en segunda anota y la de primera va a tercera,

10) Corredoras en la primera y tercera, una de las dos sale antes, la bateadora llega quieta a la primera: la corredora que estaba en la primera va a la segunda y la de la tercera permanecerá en esta almohadilla.

11) Corredoras en primera y tercera, una de las dos sale antes, la bateadora conecta un limpio doble: la corredora de primera va a tercera y la de la tercera anota.

12) Corredoras en segunda y tercera, una de las dos sale antes, la bateadora llega quieta a primera: ninguna de las corredoras avanza.

13) Corredoras en segunda y tercera, una de las dos sale antes, la bateadora conecta un limpio doble: la corredora de tercera anota y la de segunda va a la tercera solamente.

14) Corredoras en segunda y tercera, una de las dos sale antes, la bateadora conecta un cuadrangular: todas anotan.

15) Casa llena, una de las corredoras sale antes, la bateadora conecta un limpio doble: las corredoras de segunda y tercera anotan y la de primera va a tercera.

16) Casa llena, una de las corredoras sale antes, la bateadora conecta un limpio triple o cuadrangular: todas las corredoras anotan.

17) Casa llena, una de las corredoras sale antes y la bateadora llega quieta a la primera, ya sea con toque o batazo dentro de] cuadro: todas las corredoras avanzan una base, excepto la que estaba en tercera, la cual será eliminada (no contándose carrera ni out). Si en la jugada se hace out en cualquier base que no sea en el plato y queda por tanto una almohadilla libre, las corredoras regresan a las bases en orden secuencial hasta volver a llenar las bases.

18) Casa llena, cualquiera de las corredoras sale antes, la bateadora recibe base por bolas o

es golpeada por un lanzamiento: todas las corredoras tienen derecho a avanzar y la carrera cuenta.

NOTA: Cuando uno de los umpayers descubra que una corredora de base sale antes de lo permitido, deberá levantar la mano inmediatamente para indicar violación a la regla.

11.0. DE LAS REGLAS DE LANZAMIENTO Y DE CACHEO DEL SOFTBOL:

11.1. Las reglas de lanzamiento y cacheo de carácter general y aplicables a todas las divisiones son las siguientes:

11.1.1. Cualquiera de las jugadoras de un equipo es elegible para lanzar.

11.1.2. Al principio de un juego o cuando entre a relevar una lanzadora, le estará permitido hacer diez (10) lanzamientos de calentamiento. Al iniciar una entrada se le permitirán cinco (5) lanzamientos de calentamiento.

11.1.3. Un lanzamiento a una bateadora se considerará como si hubiese lanzado un tercio de entrada.

11.1.4. Si una lanzadora es removida del montículo durante un juego no podrá regresar a lanzar en el mismo juego. Lo mismo deberá aplicarse a la receptora.

11.1.4.1. Un juego suspendido que se complete en fecha posterior, para efectos del presente Reglamento Deportivo, se considerará como el mismo juego.

11.1.4.2. Un juego reprogramado se considerará como si se hubiera jugado en la fecha originalmente programado para efecto de la elegibilidad de lanzadoras y receptoras, así como para efectos de medir el tiempo efectivo de juego de cada jugadora. (ver inciso 10.2.1).

11.1.5. Ninguna lanzadora podrá volver a lanzar a menos de que hayan transcurrido un mínimo de cuarenta (40) horas de descanso entre los dos juegos lanzados. Este tiempo se compilará partir de la hora oficial de inicio del juego en cuestión.

11.1.6. Una lanzadora no podrá ocupar la receptoría, ni la receptora podrá lanzar a menos que haya transcurrido un mínimo de cuarenta (40) horas a, partir de la hora programada de inicio del juego anterior en el cual ocupó alguna de esas posiciones.

11.1.7. La receptora no podrá cachar en un juego un número mayor de entradas que las estipuladas para su división como duración máxima de un juego de acuerdo al inciso 12. 1.

11.1.8. Durante el Torneo Interno, las lanzadoras no podrán lanzar más outs ni enfrentarse a más bateadoras, lo que ocurra primero, que las estipuladas en la siguiente tabla:

OUTS / BATEADORAS POR LANZADORA

DIVISIÓN	PRE - TEMPORADA		PRIMERA VUELTA		SEGUNDA VUELTA	
	OUTS	BATEADORAS	OUTS	BATEADORAS	OUTS	BATEADORAS
INFANTIL	9	20	9	60	9	20
JUVENIL MENOR	9	20	9	70	12	LIBRE
JUVENIL	9	20	21	80	21	LIBRE

NOTA: En el caso de que la lanzadora se encuentre lanzando un juego sin hit y sin carrera y así lo constate el anotador, podrá continuar lanzando para intentar lograr un juego sin hit ni carrera, pero deberá ser removida en cuanto le anoten una carrera, ya sea limpia o sucia o cuando le conecten un hit.

11.1.9. La violación de las reglas de lanzamiento y cacheo indicadas en los incisos 11.1.5 al 11.1.8 por parte de un equipo redundará en la pérdida del juego por forfit.

11.1.9.1. Para efecto de la aplicación de las reglas de lanzamiento y cacheo se establece que un sólo lanzamiento a una bateadora se considera como si le hubiera lanzado a la bateadora completa.

11.1.10. Las lanzadoras que golpeen a tres (3) bateadoras en una misma entrada, cuatro (4) en un mismo juego, dos (2) bateadoras seguidas en una misma entrada o dos (2) veces a la misma bateadora en un mismo juego, deberán ser sustituidas automáticamente.

11.1.11. *El manager* o ayudante, cuando su equipo esté al campo, podrá salir de su caseta al terreno de juego para conferenciar con sus jugadoras una sola vez por entrada. A la segunda salida en la misma entrada deberá sustituirse a la lanzadora. Las únicas excepciones a estas reglas son:

- Si una lanzadora se lastima o se enferma durante el juego.
- Si el equipo contrario o el ampayer piden tiempo.

11.1.12. La lanzadora se situará en una posición con ambos pies firmemente en el suelo y con un pie o ambos pies en contacto con la placa de pitcheo. El pie de pivote de la lanzadora debe estar en contacto con la placa de pitcheo durante todo el lanzamiento, hasta que la bola salga de la mano. Un lanzamiento legal será una bola lanzada a la bateadora con un movimiento por debajo del brazo.

Preliminar al lanzamiento, la lanzadora debe llevar todo su cuerpo a una inmovilidad total y completa, con la bola sostenida en una o en ambas manos frente al cuerpo. La parte

delantera del cuerpo deberá estar de frente a la bateadora.

- Esta posición debe mantenerse por lo menos un segundo y no más de diez (10) segundos antes de comenzar el lanzamiento.
- La lanzadora no se considerará en posición de lanzar a menos que la receptora esté en posición de recibir el lanzamiento.

11.1.13. La lanzadora, en ningún momento durante el juego le será permitido usar cinta adhesiva u otras sustancias sobre la bola, la mano o los dedos de lanzar. Tampoco debe ninguna otra jugadora aplicar sustancias extrañas sobre la bola. Bajo la supervisión y control del ampayer, se puede usar resina en polvo para secarse las manos. La lanzadora no podrá usar bandas para el sudor, brazaletes u objetos de tipo similar sobre la muñeca o antebrazo de ninguno de sus brazos.

11.1.14. En las Divisiones Juvenil, Juvenil Menor e Infantil la receptora podrá ocupar su posición todo el juego, salvo lo dispuesto en los incisos 11.1.6 y 11.1.7.

11.1.15. Las variantes aplicables a las **Divisiones Escuelita y PreInfantil** son las siguientes:

11.1.15.1. Sólo podrá lanzar un adulto que sea padre o tutor de alguna jugadora que integre el equipo al orden al bat o un entrenador de la división.

11.1.15.2. El adulto que esté de lanzador no podrá intervenir en ninguna jugada que no sea la de su función o para declarar bola muerta cuando la pelota haya sido lanzada por alguna jugadora contraria, con lo cual se detiene el juego. El ampayer, a su criterio, deberá aplicar esta regla durante el desarrollo del juego.

11.1.15.3. Cada bateadora tendrá la oportunidad de hasta cuatro (4) *strikes* abanicados y los tres (3) primeros faules cuentan como *strikes*. A cada bateadora se le harán un máximo de diez (10) lanzamientos siendo *out* automático en caso de que no conecte con la bola al término de los mismos. Solamente durante la Pre-Temporada, se le colocará a la bateadora una "te" de bateo después del quinto lanzamiento sin importar el número de *strikes* abanicados. Lo anterior es con el fin de que la jugadora aprenda a conectar con la pelota y el equipo al campo se habitúe al fildeo.

11.1.15.4. En equipos con doce (12) jugadoras, la receptora solo podrá ocupar esa posición medio juego contado en entradas o tiempo, lo que ocurra primero.

11.1.15.5. únicamente en la **División Pre-Infantil**, las jugadoras podrán comenzar a lanzar a partir de la Segunda Vuelta Formal. En esta división, está prohibida la base por bolas de manera intencional.

11.1.15.6. En esta división está prohibido el robo de base.

11.1.16. Las variantes aplicables a la **División Infantil** son las siguientes: 11.1.16.1. La receptora no tiene necesariamente que atrapar el tercer *strike* para que el ampayer declare *out* a la bateadora en turno. Sin embargo, lo atrape o no, la bola estará en juego y las corredoras podrán avanzar a su propio riesgo.

11.1.16.2. En esta división, está prohibida la base por bolas de manera intencional.

11.1.16.3. Durante la Pre-Temporada, no se permitirá el robo de base.

12.0. DE LA DURACIÓN DE LOS JUEGOS

12.1. La duración máxima de los juegos por división, en número de entradas, deberá ajustarse a la siguiente tabla:

DIVISIÓN	DURACIÓN MÁXIMA	JUEGO LEGAL	EQUIPO LOCAL GANADO
PRE-ESCUELITA:	4	3	2 ½
ESCUELITA:	6	3	2 ½
PRE - INFANTIL:	6	3	2 ½
INFANTIL:	7	4	3 ½
PRE - JUNIOR:	7	4	3 ½
JUNIOR:	9	5	4 ½
JUVENIL:	9	5	4 ½
SOFTBOL ESCUELITA	4	3	2 ½
SOFTBOL PRE - INFANTIL	4	3	2 ½
SOFTBOL INFANTIL	6	3	2 ½
SOFTBOL JUVENIL MENOR	7	4	3 ½
SOFTBOL JUVENIL	7	4	3 ½

12. 1. 1. La duración máxima de los juegos en tiempo será de dos horas salvo lo dispuesto en el inciso 12.7. y el inciso 12.7. 1. o la propuesta (en tiempo o entradas) de la Coordinación Deportiva en turno, siempre y cuando se aumente el tiempo efectivo de juego. En ningún caso deberá acortarse la duración de los juegos.

12.1.2. Si al término del juego legal existe una diferencia en el marcador de diez (10) o más carreras, el juego se dará por terminado, salvo en las Divisiones Junior y Juvenil de béisbol, y Juvenil de softbol en donde la diferencia deberá ser de doce (12) o más carreras. El triunfo corresponderá al equipo que esté en ventaja.

12.2. Si al término de lo señalado en el inciso 12.1 como duración máxima del juego la anotación se encontrase empatada, se jugarán entradas extras hasta obtener un ganador o

hasta que el Ampayer Principal dé por terminado el juego debido a las condiciones climatológicas, otra causa de naturaleza análoga o por instrucciones del anotador por límite de tiempo.

12.3. Si un juego se suspende por cualquier razón sin haber llegado a ser legal, tal y como se describe en el inciso 12. 1, se considerará como juego suspendido y se reanudará en la fecha y hora en que lo programe la Coordinación Deportiva, tomando el escenario existente desde el momento exacto en que fue suspendido y utilizando el mismo personal.

12.4. Cuando un juego se suspenda antes de que se complete la primera entrada, se deberá repetir desde el inicio.

12.5. Todo juego iniciará a la hora y día estipulados en el calendario oficial de juego, **no habrá tiempo de tolerancia** con excepción de los juegos programados a las 8:00 horas, en los que de acuerdo a los incisos 8.2.7. y 10.2.7. el inicio de juego tendrá como hora límite las 8: 10 horas, en todos los casos se contempla un tiempo de calentamiento mínimo de 15 minutos. Ejemplos: a) Juego programado después de las 8:00 horas (10:00 hs., 10:20 hs., 12:00 hs., 12:40 hs, ... etc.), los "line-ups" deberán entregarse al anotador oficial 15 minutos antes de la hora programada (9:45 hs., 10:05 hs., 11:45 hs., 12:25 hs, ... etc.), en estos casos el juego inicia a la hora programada. b) Juego programado a las 8:00 horas, ambos equipos entregan sus "line-ups" a las 7:55 horas (hora límite), el juego inicia a las 8: 10 horas (hora límite). c) Juego programado a las 8:00 horas, ambos equipos entregan sus "line-ups" a las 7:50, el juego inicia a las 8:05 horas. Si pasado el tiempo fijado y de acuerdo a los incisos 8.2.7., 8.2.7.1., 8.2.7.2., 8.7.2.3., 10.2.7., 10.2.7A., 10.2.7.2. y 10.2.7.3., alguno de los equipos no estuviese completo perderá el juego por forfit.

12.5.1. De acuerdo a los incisos 8.2.7. y 10.2.7. en los cuales se especifica que los managers deberán entregar su tarjeta de "line-up" quince (15) minutos antes de la hora oficial programada de inicio del juego, se declarará el juego perdido por forfit en contra del equipo que no dé cumplimiento a estos incisos. En caso de que ninguno de los dos equipos se completara, se aplicará el inciso 13.4.

12.6. La hora oficial para efectos de inicio y terminación de los juegos será, sin discusión alguna, la que marque el reloj del anotador. El ampayer deberá sincronizar su reloj con el del anotador previo al inicio de cada juego. De este modo, conjuntamente el ampayer y el anotador podrán indicar el momento de efectuar los cambios de jugadores, así como el fin de cada juego.

12.7. Podrá abrirse entrada faltando quince (15) minutos para la hora límite en todas las divisiones de béisbol y softbol, a excepción de las Divisiones de Pre-Escuelita, Escuelita, Pre-Infantil "B", Softbol Escuelita y Softbol Pre-Infantil, en donde se abrirá entrada faltando veinte (20) minutos para la hora límite.

12.7.1. Salvo condiciones de falta de visibilidad, lluvia u otras de naturaleza análoga, toda entrada que se abra deberá cerrarse aunque se pase el juego de la hora límite. Si por este motivo los siguientes juegos se retrasan en sus horarios previstos, el Jefe de División, de común acuerdo con los *managers* y el Ampayer Principal, fijará la hora de terminación de dichos juegos.

12.8. En las Divisiones Infantiles (de Pre-Escuelita a Infantil de Béisbol y de Escuelita a Infantil de Softbol), todo juego se iniciará a una orden del Ampayer Principal, con el Juramento Deportivo, el cual deberá ser pronunciado en voz alta por los jugadores de ambos equipos, descubiertos y en actitud respetuosa los jugadores, *managers*, ayudantes, ampayers y tribuna en general. No se podrá iniciar ningún juego de estas divisiones si no se cumple con esta ceremonia.

12.8.1. El Juramento Deportivo es el siguiente: **"Creo en Dios, amo a mi Patria, respetaré sus leyes, jugaré limpio, me esforzaré por ganar, pero gane o pierda, siempre haré lo mejor que pueda"**.

12.9. Todo juego terminará con una porra para cada equipo y un saludo beisbolístico entre los equipos contendientes de todas las Divisiones Infantiles. En caso de no ser así, el ampayer solicitará que se reúnan los equipos contendientes y si alguno se negase, ya sea en forma individual o colectiva, el ampayer lo notificará directamente a la Vicepresidencia

Deportiva. Ésta, dependiendo de la naturaleza del caso, procederá a amonestar a los infractores, pudiendo llegar a la suspensión.

12.10. Cuando un partido sea cancelado, éste se deberá programar nuevamente para jugarse los días martes, miércoles o jueves de la semana hábil inmediata siguiente a la fecha en que originalmente estaba programado y se deberá realizar dentro de los horarios de entrenamiento.

13.0. DE LOS REFUERZOS Y DE LOS FORFITS

13. 1. Con el objeto de evitar hasta donde sea posible los forfits, se podrá reforzar a los equipos de acuerdo a la siguiente tabla:

DIVISIÓN	MÁXIMOS REFUERZOS PERMITIDOS
ESCUELITA "A"	2 refuerzos de ESCUELITA "A" y "B"
ESCUELITA "B"	2 refuerzos de ESCUELITA "B"
PRE – INFANTIL "A"	2 refuerzos de PRE – INFANTIL "B"
PRE – INFANTIL "B"	2 refuerzos de ESCUELITA "A" o PRE – INFANTIL "B"
INFANTIL "A"	2 refuerzos de INFANTIL "B"
INFANTIL "B"	2 refuerzos de PRE – INFANTIL "A" o INFANTIL "B"
PRE – JUNIOR "A"	2 refuerzos de PRE – JUNIOR "B"
PRE – JUNIOR "B"	2 refuerzos de PRE – INFANTIL "A" o PRE – JUNIOR "B"
JUNIOR "A"	2 refuerzos de JUNIOR "B"
JUNIOR "B"	2 refuerzos de PRE – JUNIOR "A" o JUNIOR "B"
JUVENIL "A"	2 refuerzos de JUVENIL "B"
JUVENIL "B"	2 refuerzos de JUNIOR "A" o JUVENIL "B"
SOFTBOL PRE - INFANTIL	2 refuerzos de SOFTBOL PRE - INFANTIL
SOFTBOL INFANTIL	2 refuerzos de SOFTBOL PRE - INFANTIL
SOFTBOL JUVENIL MENOR	2 refuerzos de SOFTBOL INFANTIL
SOFTBOL JUVENIL	2 refuerzos de SOFTBOL JUVENIL MENOR

13.1.1. En el caso de que en una división de béisbol exista solo una subdivisión, los equipos que conforman ésta podrán reforzarse únicamente con jugadores de la sub-división "A" inmediata inferior.

13.2. Ningún refuerzo podrá ocupar las posiciones de lanzador o de receptor en ninguna de las divisiones.

13.2.1. Los refuerzos sólo podrán ser sustituidos si se cumplen las condiciones establecidas

en los incisos 8.2.7.3., 8.2.7A., 10.2.7.3. y 10.2.7.4.

13.3. En las Divisiones de Pre-Escuelita y Softbol Escuelita no existen los forfits; todos los juegos deberán jugarse con el número de jugadores disponible y podrán reforzarse con jugadores de otros equipos de la misma División, incluyendo a jugadores del equipo contendiente como último recurso para balancear el número de jugadores si ambos managers lo consideran necesario.

13.4. Puede haber forfit para ambos equipos contendientes.

13.5. **Resumen de las causas de forfit para un equipo:**

13.5. 1. Si un equipo incluye dentro de su tarjeta de "line-up " a un jugador inelegible. Es jugador inelegible aquel que se encuentre en cualquiera de los casos siguientes:

- El no haber cubierto los requisitos de inscripción de acuerdo a lo dispuesto en el inciso 5.1.
- El no haber cumplido con las obligaciones para con la Liga de acuerdo a lo mencionado en el inciso 5.3.2.
- El encontrarse cumpliendo un castigo impuesto por las autoridades de la Liga de acuerdo a lo señalado en el inciso 5.3. 1.
- El llegar tarde a un partido de acuerdo a lo definido en los incisos 8.2.1 y 10.2.7, con las salvedades allí mencionadas.

13.5.2. Si un equipo no se completase con los jugadores necesarios al momento de la hora de inicio del juego (7.3 y 12.5), o durante el juego si quedase incompleto (8.2.7. y 10.2.7.).

13.5.3. Si el equipo que actúa como local no logra proveer el número de pelotas necesarias para continuar y concluir el juego (7.11.2.1).

13.5.4. Si un *manager* no cumple con los cambios de jugadores (8.2.1, 8.2.5, 10.2. 1. y 10.2.5).

13.5.5. Si un *manager* utiliza a un jugador que llegó tarde en forma llega] (8.2.7. y 10.2.7.).

13.5.6. Si un *manager* utiliza a un jugador de refuerzo en las posiciones de lanzador o de receptor (13.2).

13.5.7. Si un equipo incurre en violación de las reglas de lanzamiento y cacheo (9.1.5 a 9.1.8 y 11. 1. 5 a 11. 1.8).

13.6. Después de haberse decretado un forfit, el juego deberá llevarse a cabo hasta su terminación, sin importar las causas que hubieran propiciado el forfit.

14.0. DEL AMPAYEO Y DEL COLEGIO DE AMPAYEO

14.1 La Liga contará con un Colegio de Ampayeo que estará integrado de la siguiente forma: Un Director y un Secretario nombrados por la Vicepresidencia Deportiva que tendrán las siguientes funciones:

- Organizar cursos de capacitación para el Cuerpo de Ampayeo.
- Celebrar juntas quincenales obligatorias con el Cuerpo de Ampayeo. Programar la rotación de ampayers semanalmente en los distintos campos.
- Recibir y analizar los reportes, comentarios y sugerencias relacionados con la actuación de los ampayers.
- Amonestar o sancionar con juegos de suspensión a los ampayers cuando la situación así lo amerite.
- Proponer a la Vicepresidencia Deportiva la integración de la plantilla del Cuerpo de Ampayeo para la temporada.
- Recibir y analizar las cédulas generadas por los ampayers turnándolas, cuando el caso lo amerite, a la Comisión Disciplinaria.
- Entregar a la Vicepresidencia Deportiva un informe al terminar cada vuelta del Torneo Interno y un resumen final cuando concluya la Temporada.
- Proponer la designación de los ampayers de la Liga Olmeca que participen en Torneos Selectivos y Distritales.

•

14.2. El Director y el Secretario del Colegio de Ampayeo, así como los *managers*, ayudantes, jefes de división y demás miembros de la Coordinación Deportiva, deberán familiarizarse en forma amplia tanto con el Reglamento Deportivo de Liga Olmeca, como con los reglamentos de béisbol y de softbol respectivos.

14.3. Los ampayers son los representantes de la Liga, la cual los ha asignado para actuar en determinado juego y como tales, están autorizados para exigir que se cumplan todas las reglas de juego asentadas en este Reglamento Deportivo. Tienen la autoridad para ordenar a

un jugador, *manager*, ayudante o espectador hacer u omitir que se llaga cualquier acto que a su juicio sea necesario para dar fuerza y efecto a una o a todas estas reglas como aquí se prescriben. El Ampayer Principal tiene toda la autoridad para tomar decisiones sobre cualquier situación no cubierta específicamente en las reglas.

14.4. Ningún ampayer contratado por la Liga podrá actuar en juegos de la Pre-Temporada o del Torneo Formal cuando el juego se haya suspendido por forfit.

14.5. Cuando por circunstancias extraordinarias deban designarse ampayers no oficiales, estos podrán fungir como tales solamente con la aceptación de al menos un miembro del Colegio de Ampayeo.

14.6. No podrán actuar como ampayers el Presidente de la Liga, los miembros del Consejo Directivo, los integrantes de la Coordinación Deportiva o el Comisario.

14.7. El Director del Colegio de Ampayeo y el Secretario del mismo no podrán intervenir de ninguna forma en el desarrollo de los juegos, ni con acciones ni con comentarios. Deberán de permitir que sean los ampayers asignados al juego los que manejen los partidos libremente.

15. 0. DE LA ANOTACION

15. 1. La Liga nombrará a un Jefe de Anotadores que controlará la anotación de cada juego oficial e integrará la compilación, así como el marcaje en pizarras.

15.2. El Jefe de Anotadores será el encargado oficial de preparar las estadísticas y su obligación será mantener un registro acumulativo de todos los números de bateo, fildeo, pitcheo y catcheo por cada jugador que aparezca en un partido del torneo interior. El Compilador preparará un reporte semanal identificando a cada jugador por su nombre y apellido. Para cada sub-división deberá anexarse un listado conteniendo los nombres de los cinco mejores jugadores en cada una de las categorías para las cuales se tiene previsto otorgar Un premio individual, conforme a los criterios establecidos en el presente reglamento. Deberá entregar el reporte cada viernes en original para el Vicepresidente Deportivo, copia para el jefe de división correspondiente y tantas copias como equipos formen la sub~división, además de una copia para el archivo de la Liga.

15.3. La elegibilidad de lanzadores y receptores se basará en la anotación oficial.

15.4. Los juegos suspendidos, protestados o forfiteados deberán ser notificados a la Coordinación Deportiva por el Jefe de Anotadores para los efectos que procedan.

15.5. En caso de forfit y de acuerdo al inciso 13.6. el anotador oficial anotará y compilará todas las Jugadas del juego hasta su terminación, sin importar las causas que hubieran propiciado el forfit.

15.5. 1. Si el equipo favorecido con el forfit se encontrara arriba en el marcador cuando ocurrió el forfit, se considerará como pitcher ganador a quien corresponda, según el juicio del anotador y la labor desarrollada será compilada.

15.5.2. Si el equipo favorecido con el forfit se encontrara con el juego empatado o perdido cuando ocurrió el forfit, o si el forfit se decretó al iniciar el juego, no habrá pitcher ganador

ni perdedor, pero la labor desarrollada será compilada.

15.6. Los juegos empatados no se repetirán, calculándose el porcentaje al dividir los juegos ganados entre los juegos jugados, sin contar los juegos empatados.

15.7. Para poder designar a un lanzador abridor de un juego como ganador del mismo; al dejar de lanzar, su equipo deberá estar en ventaja en la anotación y ésta deberá prevalecer hasta el final del juego.

15.7.1. En las Divisiones Escuelita y Softbol Infantil, además de la ventaja en la anotación, deberá haber lanzado un mínimo de una entrada.

15.7.2. En las Divisiones Pre-Infantil e Infantil además de la ventaja en la anotación deberá haber lanzado un mínimo de dos entradas.

15.7.3. En las Divisiones Pre-Junior, Junior, Juvenil, Softbol Juvenil Menor y Softbol Juvenil, además de la ventaja en la anotación, deberá haber lanzado un mínimo de tres entradas.

15.8. Si el partido es suspendido, el anotador consignará la situación exacta en el momento en que ocurra la suspensión, incluyendo la anotación, el número de outs, la posición de todos los corredores y la cuenta de bolas y *strikes* del bateador. Si la Coordinación Deportiva ordena que el partido sea vuelto a jugar a partir del momento de la suspensión, será necesario que se reanude con la situación exacta que prevalecía antes de la suspensión.

16. 0. DE LA COORDINACIÓN DE SELECCIONES

16. 1 . La Vicepresidencia Deportiva nombrará a tres (3) Coordinadores de Selecciones: el primero para las Divisiones Infantiles (de Pre-Escuelita a Infantil), el segundo para las Divisiones Juveniles (de Pre-Junior a Juvenil) y el tercero se encargará del Softbol Femenil en todas sus divisiones.

16.1.1. Los Coordinadores de Selecciones desarrollarán sus funciones en base a las directrices señaladas por la Vicepresidencia Deportiva y coadyuvarán al cumplimiento del procedimiento para la integración de las selecciones que a continuación se establece:

16.2. Procedimiento para integración de selecciones:

16.2.1. Son elegibles para integrar las Selecciones o Pre-Selecciones Olmecas todos los jugadores inscritos y al corriente de sus cuotas ordinarias y extraordinarias en la Liga y que cumplan con los requisitos marcados en los Reglamentos y Acuerdos de la asociación en cuyo torneo se vaya a participar.

16.2.2. Serán inelegibles para integrar una Selección Olmeca aquellos jugadores que se encuentren en los siguientes supuestos:

- que hayan abandonado a un equipo durante el torneo regular.
- que hayan abandonado a una selección para la que fueron convocados.
- que se encuentren cumpliendo alguna sanción dictada por la Comisión Disciplinaria u otra autoridad de la Liga.

16.2.3. Todo jugador becado por la Liga que esté al corriente de sus obligaciones, estará obligado a participar en cualquier selección para la que haya sido convocado. De no cumplir con esta obligación, perderá el derecho a ser becado por los siguientes veinticuatro (24) meses, y además se le aplicará la cláusula de la “Pérdida de Elegibilidad” por el mismo periodo.

16.2.4. A la pérdida del derecho a ser elegible para integrar una Selección Olmeca por un plazo de dieciocho (18) meses se le conocerá como la cláusula de "Pérdida de Elegibilidad".

16.2.5. El jugador seleccionado que haya sido convocado para participar en una Selección Olmeca no podrá abandonarla, ya que de ser así, se le aplicará la cláusula de "Pérdida de Elegibilidad" a partir de la fecha en que terminó el torneo en el que participaba la selección que abandonó.

16.2.6. Si por causas de fuerza mayor el jugador se ve obligado a suspender su participación en una selección, deberá presentar a la Vicepresidencia Deportiva la documentación comprobatoria, quedando a juicio de dicha autoridad la aplicación de la cláusula de "Pérdida de Elegibilidad".

16.2.7. Todo jugador Olmeca debe considerar un honor el ser invitado a participar en una selección. Por lo tanto, al inscribirse en la Liga, acepta el compromiso de participar en una Selección Olmeca cuando le sea requerido. En caso de que el jugador decline dicha invitación, deberá dar aviso al Coordinador de Selecciones correspondiente acerca de su decisión con toda oportunidad y no podrá formar parte de otra selección que no sea de la Liga por ningún motivo. La violación a esta disposición resultará en la suspensión inmediata del jugador del Torneo Interno de la Liga por un periodo de veinticuatro (24) juegos, así como la aplicación de la cláusula de "Pérdida de Elegibilidad" a partir de la fecha del torneo en donde se incurrió en la falta.

16.2.8. La Coordinación Deportiva deberá convocar al número (de jugadores que se requieran, dependiendo de los requisitos de los torneos en donde se participará, para integrar las Pre-Selecciones Olmecas a partir del inicio de la Primera Vuelta Formal y se procurará destinar el día miércoles para los entrenamientos de las mismas.

16.2.9. El jugador que haya sido convocado a participar en alguna Selección Olmeca tendrá un plazo de tres días para declinar su participación en la misma. Luego de este plazo, si se negase a formar parte de ella o quedase fuera por indisciplina o falta de asistencia a los entrenamientos, se le aplicará la cláusula de la "Pérdida de Elegibilidad" a partir de la fecha en que terminó el torneo en que participó la selección que se negó a integrar.

16.2.10. A los *managers*, ayudantes o representantes de equipo que durante un torneo abandonen una selección sin causa justificada, se les aplicará la cláusula de "Pérdida de Elegibilidad" en los mismos términos que a los jugadores.

16.2.11. Los Coordinadores de Selecciones realizarán reuniones en cada división para

conformar las selecciones en las que agregarán su voto al del Coordinador de Área, al del Jefe de División y al de los *managers* correspondientes. A estas reuniones asistirá también el Vicepresidente Deportivo.

16.2.12. Antes de dar a conocer las selecciones definitivas, los participantes en la reunión se cerciorarán de que todas las posiciones están debidamente cubiertas y de que cada selección cuenta por lo menos con tres (3) receptores y seis (6) lanzadores.

16. 2.13. Los criterios que se utilizarán para la selección de jugadores ,son los siguientes:

- Porcentajes del Torneo Interno.
- Desempeño general en el juego.
- Conducta, disciplina y carácter.
- Informe analítico del entrenador responsable del campo en que entrenan los jugadores de la división correspondiente, resaltando el aprovechamiento de la instrucción impartida, conducta, disciplina y carácter.
- Necesidades de jugadores para ciertas posiciones dentro del equipo.

16.2.14. Una vez determinados los jugadores que en definitiva integrarán la Selección, se levantará un acta que firmarán los participantes, copia de la cual se entregará al Consejo Directivo de la Liga para su aprobación definitiva.

16.2.15. Los *managers* de las Selecciones Olmecas deberán ser elegidos de entre los asociados activos que se encuentren al corriente de sus obligaciones para con la Liga, que cuenten con un curriculum beisbolístico que muestre experiencia previa exitosa manejando equipos y que tengan cualidades de liderazgo. No podrán ser considerados como *managers* o ayudantes aquellas personas que, a juicio de la Coordinación Deportiva, hayan tenido importantes antecedentes negativos de comportamiento en la temporada actual o anterior. Los nombres de los candidatos a *managers* de las Selecciones Olmecas serán sometidos por la Coordinación Deportiva al Consejo Directivo de la Liga para su aprobación final. Una vez elegidos y ratificados los *managers* de las Selecciones Olmecas, estos propondrán a la Coordinación Deportiva a las personas que fungirán como sus ayudantes.

16.2.16. Los uniformes de selección serán con cargo a los seleccionados.

16.2.17. Todas las Selecciones Olmecas deberán vestir el mismo uniforme, el cual deberá llevar los tradicionales colores: blanco, negro y naranja. El Consejo Directivo en turno

deberá determinar el estilo de los uniformes de Selección Olmeca para esa temporada.

16.2.18. El vestir el uniforme de Selección Olmeca es un orgullo y una distinción para los jugadores. Por lo tanto, el uso de este uniforme estará limitado a juegos oficiales, quedando estrictamente prohibido vestirlo durante los entrenamientos o juegos del torneo interno. El incumplimiento de este inciso será sancionado por la Comisión Disciplinaria.

16.2.19. Cuando los torneos en donde participará la selección se celebren en la Liga, los padres de los jugadores seleccionados se obligan a cooperar con su trabajo y con su apoyo para el mejor desarrollo de los torneos en cuestión.

16.2.20. Las familias de los seleccionados se comprometen a recibir en su casa por lo menos a un jugador visitante, si ello fuera necesario.

16.2.21. Cuando las selecciones viajen, los gastos de transportación, alimentación y hospedaje correrán por cuenta de los padres de los jugadores.

16.2.22. La inscripción a los torneos y el costo de los entrenamientos de las selecciones correrán por cuenta de los padres de los jugadores, salvo decisión diferente emanada del Consejo Directivo.

16.2.23. Todo *manager* de una Selección Olmeca deberá llenar un reporte relativo al desempeño que tuvo la selección que dirigió después de cualquier torneo en el que hubiese participado. Dicho reporte se hará en base al formato que proporcione la Coordinación Deportiva en turno. Este deberá ser entregado a la Coordinación Deportiva en un plazo no mayor a 15 días después de terminada la actuación de la selección. Es muy importante que indique si hubo jugadores que hubiesen incurrido en faltas graves y sobre todo faltas al inciso 15.2.5. El no entregar este reporte o entregarlo con datos falsos u omisiones, redundará en la inhabilitación de dicha persona como *manager*, tanto para el Torneo Interno como para selecciones durante las dos siguientes temporadas.

16.2.24. Las sanciones económicas derivadas de faltas en que incurran las selecciones (forfits, protestas, etc.), serán cubiertas por los integrantes del equipo correspondiente.

17.0. DE LAS PROTESTAS

17.1. Sólo se tomará en cuenta la protesta que formule y que firme el *manager* de un equipo o de su primer ayudante en ausencia de dicho *manager*.

17.2. Una protesta sólo será tomada en cuenta cuando se base en la violación de una regla del juego o en el uso de un jugador no elegible.

17.3. El que se utilice a un jugador no elegible en un juego causará la pérdida de dicho juego por forfit, aún cuando no exista protesta.

17.4. La protesta deberá formularse en la siguiente forma:

17.4.1. El *manager* o ayudante del equipo que proteste deberá notificar al Ampayer Principal que su equipo continuará jugando "**bajo protesta**" antes de que se suscite alguna otra jugada.

17.4.1 El ampayer consultará con su compañero (si lo tiene) y si la jugada o decisión base de la protesta está en contra de las reglas, la revocará.

17.4.3. Si después de consultar con su compañero, el ampayer tiene la convicción de que su fallo está apegado a las reglas, hará el anuncio al anotador y al *manager* contrario de que el juego seguirá "**bajo protesta**". La omisión de tal anuncio no afectará la validez de la protesta. Sin embargo, el Director del Colegio de Ampayeo podrá amonestar o sancionar al ampayer que hubiese incurrido en tal omisión.

17.4.4. Si durante la notificación de la protesta, el *manager* o ayudante del equipo que proteste le falta al respeto al ampayer haciéndose acreedor a su expulsión, esta expulsión prevalecerá aún cuando la decisión finalmente fuese revocada.

17.4.5. Toda protesta deberá ser ratificada por escrito ante el jefe de división y/o el coordinador de área correspondiente en un término máximo de 24 horas y deberá ser entregada al anotador. El ampayer también la reportará al terminar el juego a las mismas autoridades deportivas.

17.4.5. 1. Al ratificar por escrito la protesta, se deberá incluir la mención del inciso sobre el cual se basa la misma y el *manager* o su ayudante depositará el equivalente a un salario mínimo diario del Distrito Federal multiplicado por una quincena, cantidad que le será devuelta si la protesta procede. Será facultad de la Vicepresidencia Deportiva el redondear dicha cantidad.

17.4.5.2. Si la protesta no procede, la cantidad depositada quedará en favor de la Liga.

17.4.5.3. También se tomará en cuenta cualquier protesta que sea presentada por escrito en los términos de los incisos 17.4.5. y 17.4.5. 1., aunque no se haya formulado dicha protesta durante el desarrollo del juego. 17.4.6. La Coordinación Deportiva deberá resolver cualquier protesta dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes a la fecha de recibida la misma, siendo las decisiones de dicho organismo inapelables.

18.0. DE LOS PREMIOS Y ESTÍMULOS

18. 1. Campeonato por Equipos

Se otorgarán premios a los integrantes de los equipos campeones de cada una de las dos vueltas formales incluidas dentro del programa deportivo aprobado y a los integrantes del equipo que resulte Campeón de Campeones, el cual se determinará en una serie de juegos de play-off.

18.1.1. Será campeón el equipo que gane dos de tres partidos entre el Campeón de la Primera Vuelta y el Campeón de la Segunda Vuelta.

18.1.2. En el caso de que un equipo termine campeón de las dos vueltas formales, automáticamente será el Campeón de Campeones.

18.1.3. En el caso de que al final de la Primera o de la Segunda Vuelta Formal existan dos o más equipos empatados en porcentaje en el primer lugar, se realizarán los juegos necesarios de desempate entre semana para determinar al Campeón de la Vuelta, sin interferir con los juegos previamente programados por la Liga.

18.1.3.1. En el caso de que sean dos los equipos que se encuentren empatados en el primer lugar, se deberá jugar un solo juego de desempate, determinando con un "volado" que equipo actuará como local.

18.1.3.2. En el caso de que haya tres equipos empatados, se hará un sorteo para elegir un equipo "bye". Los otros dos jugarán un juego y el ganador se enfrentará al equipo "bye" siendo Campeón de la vuelta el que resulte vencedor.

18.1.3.3. En el caso de que haya cuatro equipos empatados, se hará un sorteo entre los mismos cuatro equipos para definir cuales se deberán enfrentar entre sí. Los ganadores jugarán un segundo partido y el triunfador será el Campeón de la Vuelta.

18.1.3.4. Las estadísticas acumuladas por los jugadores dentro de los juegos de desempate no tendrán validez para los premios individuales.

18.1.4. Una vez que se defina al equipo Campeón de la Segunda Vuelta, se efectuarán los partidos de Play-Off, enfrentándose el equipo Campeón de la Primera Vuelta con el equipo Campeón de la Segunda Vuelta a ganar 2 de 3 juegos para determinar al equipo Campeón

de Campeones.

18.1.5. Cuando al terminar la Primera Vuelta Formal se realicen cambios de jugadores dentro de una misma sub-división para mantener nivelados los equipos, todos aquellos jugadores que formaban parte del roster del equipo que resultó campeón jugarán con dicho equipo en los partidos de Play-Off programados después de terminar la Segunda Vuelta, quedando fuera del Play-Off aquellos jugadores que no formaron parte de dicho equipo al coronarse campeón.

18.1.6. Quedará sin efecto el punto anterior en los siguientes casos:

- Cuando el equipo en el que participó un jugador durante la Segunda Vuelta resulte campeón, ya que dicho jugador tendrá la misma oportunidad de competir por el título de Campeón de Campeones con el equipo en donde jugó la Segunda Vuelta.
- Cuando el jugador de una sub-división "B" sea promovido en forma definitiva a la sub-división "A" correspondiente, dicho jugador perderá la oportunidad de reforzar en los partidos de play-off al equipo de la sub-división "B" con el cual se coronó campeón, ya que en este caso, dicho jugador vendría a desbalancear deportivamente a los equipos en función de su nivel más elevado de juego.

18.1.7. En las Divisiones de Pre-Escuelita y Softbol Escuelita no existe campeonato por equipos ni campeones individuales ya que el principal objetivo en esta división es fomentar la afición por este deporte al tiempo que se enseñan sus fundamentos. Por tal motivo, al final de la temporada todos los jugadores de esta división recibirán el gafete de Campeón de Campeones.

18.2. Se otorgarán premios a los campeones individuales, considerando todos los juegos del Torneo Formal, en las siguientes especialidades:

18.2. 1. *Pitcher* Campeón en Ganados y Perdidos.

El campeón será el que mayor porcentaje obtenga al dividir el número de juegos ganados entre la suma de juegos ganados y perdidos.

Requisito: El o los lanzadores considerados deberán haber actuado en cuando menos el 65% de entradas del que mayor número de ellas tenga lanzadas. Si existiese un empate, se considerará consecutivamente, calculando hasta diez dígitos después del punto decimal y

hasta obtener un ganador: el mayor número de partidos ganados y el menor número de carreras limpias admitidas. Si aún persistiese el empate, los involucrados serán declarados campeones.

18.2.2. *Pitcher* Campeón en Carreras Limpias.

El campeón será el que menor promedio de carreras limpias obtenga al multiplicar el total de carreras limpias cargadas en contra del lanzador, multiplicado por el número de entradas que hacen un juego legal en su división (Inciso 12.1 del presente Reglamento Deportivo) y dividido el resultado anterior entre el número total de entradas que lanzó.

Requisito: El o los lanzadores considerados deberán haber actuado en cuando menos el 65% de entradas del que mayor número de ellas tenga lanzadas. Si existiese un empate, se considerará consecutivamente, calculando hasta diez dígitos después del punto decimal y hasta obtener un ganador: el mayor número de entradas lanzadas y el menor promedio de carreras limpias admitidas. Si aún persistiese el empate, los involucrados serán declarados campeones.

18.2.3. Mejor Lanzador Relevista.

El campeón será el que más puntos obtenga conforme a la siguiente fórmula:

1. Sumar un punto por cada juego relevado ganado.
2. Sumar un punto por cada juego salvado.
3. Restar un punto por cada juego relevado perdido.

Si existiese un empate, se considerará consecutivamente, calculando hasta diez dígitos después del punto decimal y hasta obtener un ganador: el menor promedio de carreras limpias admitidas, el mayor número de juegos salvados y el mayor número de entradas lanzadas. Si aún persistiese el empate, los involucrados serán declarados campeones.

18.2.4. *Pitcher* Campeón en Ponches.

El campeón será el que mayor número de ponches haya conseguido. En caso de empate, aquel que tenga menor número de entradas lanzadas será declarado campeón. Si persiste el empate, los involucrados serán declarados campeones.

18.2.5. Campeón Bateador.

El campeón será el que mayor porcentaje obtenga al dividir el total de hits entre el total de veces oficiales al bat.

Requisito: El o los bateadores considerados deberán tener cuando menos, el 65% del número de apariciones al bat que tenga el bateador con mayor número de veces. Si existiese un empate calculando hasta diez dígitos después del punto decimal, aquel que tenga mayor número de veces oficiales al bat será declarado campeón. De persistir el empate, se considerará el número de cuadrangulares, de triples y de dobles que cada jugador hubiese conectado. Si aún persistiese el empate, los involucrados serán declarados campeones. Un bateador que teniendo el mayor porcentaje de bateo no alcance el 65% de las apariciones requeridas, será declarado el campeón, cuando al total de sus apariciones se adicionen las veces que le faltaron para alcanzar el número de apariciones requeridas, consideradas éstas como turnos sin hit y aún así siga conservando el mayor porcentaje de bateo.

18.2.6. Campeón en Cuadrangulares. El campeón será el que mayor número de cuadrangulares haya conectado. En caso de empate, aquel que tenga menor número de veces oficiales al bat será declarado campeón. De persistir el empate, se considerará consecutivamente y hasta obtener un ganador el mayor número de triples, dobles y hits. Si aún persiste el empate, los involucrados serán declarados campeones.

18.2.7. Campeón en Carreras Producidas.

El campeón será el que mayor número de carreras producidas haya logrado. En caso de empate, aquel que tenga mayor porcentaje de bateo será declarado campeón. Si persiste el empate, los involucrados serán declarados campeones.

18.2.8. Campeón en Bases Robadas.

El campeón será el que mayor número de bases se haya robado. En caso de empate, se declarará campeón a aquel que haya conseguido las bases robadas en menos intentos de robo. Si aún así persistiese el empate, los involucrados serán declarados campeones.

18.2.9: *Catcher* Campeón.

Se determinarán los premios para los *catchers* de la siguiente manera:

18.2.9. 1. Para las Divisiones de Béisbol incluidas de Escuelita a PreJunior y para las Divisiones de Softbol incluidas de Pre-Infantil a Juvenil Menor, el *catcher* campeón de cada sub-división será el que obtenga el mayor porcentaje al dividir el total de corredores atrapados entre el total de "pass-balls" cometidos. Si existiese un empate calculando hasta diez dígitos después del punto decimal, será campeón el *catcher* que mayor número de

corredores haya atrapado robando. Si aún persistiese el empate, los involucrados serán declarados campeones.

18.2.9.2. Para las Divisiones de Béisbol Junior y Juvenil y para la División de Softbol Juvenil, el *catcher* campeón de cada sub-división será el que obtenga el mayor porcentaje de fildeo. Si existiese un empate calculando hasta diez dígitos después del punto decimal, será campeón el *catcher* que mayor número de corredores haya atrapado robando. Si aún persistiese el empate, los involucrados serán declarados campeones.

Requisito: El o los *catcher* considerados para este reconocimiento, deberán tener cuando menos el 65% de las entradas jugadas en esta posición del que mayor número de éstas tenga.

18.3. Como un reconocimiento especial a los jugadores, *managers*, ayudantes y representantes de equipo que logren un Campeonato Distrital y/o Nacional, individual y/o de equipo, se les premiará con el **Título de Guerrero OLMECA** y se les permitirá usar como distintivo una cabeza **OLMECA**.

18.3. 1. El distintivo será bordado, en color plateado para los Campeones Distritales y en color dorado para los Campeones Nacionales, ambos de un tamaño de 7.5 cm de diámetro como máximo.

18.3.2. Podrán usar tantos distintivos como campeonatos de este tipo hayan conseguido, pero en caso de haber ganado el Campeonato Nacional, el uso del distintivo dorado es supletorio al uso del plateado.

18.3.3. Dicho distintivo podrá ser usado en los uniformes del Torneo Interno y de Selección, en la manga izquierda de la camisola o de la chamarra.

18.3.4. El jugador que use alguno de estos distintivos en el Torneo Interno sin tener los méritos para ello, no podrá participar en el juego. Si por este motivo el equipo no se encontrase completo, perderá por forfit.

18.4. Con las cifras que cada año se tengan, se mantendrá actualizado el Libro de Récords Olmeca, debiéndose mencionar el caso de un nuevo récord. al momento de entregar el reconocimiento al jugador.

18.5. Los reconocimientos serán entregados a los jugadores por el Presidente de La Liga y

en su ausencia por el Vicepresidente Deportivo, en la Ceremonia de Premiación que deberá celebrarse al final del Torneo Interno.

19.0. DE LAS SANCIONES

19.1. Las sanciones a que se refiere este capítulo serán aplicadas a jugadores o a sus padres o tutores por faltas que cometan en contra del presente Reglamento Deportivo. Otro tipo de faltas serán sancionadas conforme a los Estatutos de la Liga.

19.2. La suspensión a un jugador, a sus padres o tutores o a sus hermanos debe considerarse directa y no implica la misma suspensión para ningún otro miembro de la familia, salvo en el caso en el cual alguno de los familiares del jugador se encuentre en la misma falla. Dicha situación ameritará un procedimiento independiente para cada miembro de la familia.

19.3. Las indisciplinas en entrenamientos o en la caseta serán sancionadas por el *manager*, en primera instancia, con una amonestación la primera vez, suspensión de medio juego la segunda vez y suspensión de dos juegos la tercera ocasión. Si las indisciplinas son recurrentes, el *manager* solicitará por escrito a la Coordinación Deportiva que el jugador sea enviado a "Bolsa de Jugadores".

19.4. Las faltas de asistencia no justificadas a los entrenamientos y juegos durante la temporada podrán ser sancionadas por el *manager* de acuerdo a la siguiente tabla:

INASISTENCIAS	SANCIÓN
PRIMERA VEZ	MEDIO JUEGO SIN JUGAR
SEGUNDA VEZ	UN JUEGO COMPLETO SIN JUGAR
TERCERA VEZ	JUEGO Y MEDIO SIN JUGAR
CUARTA VEZ	ENVÍO A "BOLSA DE JUGADORES"

19.4.1. En los tres primeros casos, el jugador sancionado deberá presentarse debidamente uniformado en la caseta, permaneciendo ahí todo el juego. De no ser así, no le será compilada la sanción y la falta se le tomará acumulada, aplicándose la nueva sanción a que se haga acreedor.

19.4.2. Un jugador remitido a "Bolsa de Jugadores" no podrá participar en ningún juego oficial durante los siguientes ocho juegos. Al final de este periodo de suspensión, podrá volver a participar en el torneo si es requerido por algún otro equipo. En ningún caso podrá volver al equipo que lo remitió a "Bolsa de Jugadores".

19.5. Toda sanción impuesta por el manager deberá ser aplicada en el juego inmediato siguiente después de que se dicte la suspensión y continuará de manera ininterrumpida hasta finalizar.

19.6. El *manager* deberá comunicar por escrito la sanción al Jefe de División y la hará extensiva al Coordinador del Área y al Vicepresidente Deportivo antes de iniciar el primer partido en el cual se aplicará la sanción.

19.7. Cuando un jugador, *manager* o ayudante o un espectador sea expulsado por un ampayer, esto implicará la suspensión en forma automática por dos juegos, efectivos a partir del siguiente juego oficialmente programado (si esto ocurriese al final de la Temporada, la suspensión será aplicada a partir del primer juego oficial de la siguiente Temporada). El ampayer deberá notificar de cualquier expulsión, a través de su cédula debidamente firmada, a la Vicepresidencia Deportiva. Cuando el expulsado sea un jugador, deberá cumplir su castigo permaneciendo en la caseta de su equipo debidamente uniformado. Cuando el expulsado sea un *manager* o ayudante, deberá permanecer durante la vigencia de su castigo fuera del terreno de juego y alejado de las tribunas. Cuando el expulsado sea un espectador, no podrá acudir a las instalaciones de la Liga durante la vigencia de su castigo.

19.8. La Comisión Disciplinaria es competente para conocer, y en su caso para sancionar, las indisciplinas de juego en las que incurran los *managers*, ayudantes, jugadores y espectadores y que le sean reportadas en la cédula del juego debidamente firmada por el Ampayer Principal, por el Jefe de División correspondiente o por un tercero que haya resultado afectado.

19.8.1. La Comisión Disciplinaria estará formada por el Vicepresidente Deportivo de las Divisiones Infantiles, Juveniles y de Softbol, correspondiente, quien la presidirá y tendrá voto de calidad en caso de empate, los Jefes de División del campo en donde ocurrió el incidente, el Director del Colegio de Ampayeo y el Comisario de la Asociación, en su calidad de representante de los Asociados.

19.8.2. La Comisión Disciplinaria deberá llamar a los involucrados y oír sus puntos de vista antes de emitir su fallo sobre la sanción correspondiente, teniendo siempre en cuenta los antecedentes disciplinarios de cada involucrado.

19.8.3. Las decisiones de la Comisión Disciplinada son inapelables.

19.9. La Comisión Disciplinaria aplicará el siguiente catálogo de sanciones:

19.9.1. Suspensión de dos juegos en forma automática a todo expulsado de un partido.

19.9.2. En caso de reincidencia o falta grave, suspensión de cinco juegos y la notificación de que no podrá integrar ninguna Selección Olmeca por el resto de la temporada.

19.9.3. En caso de una tercera expulsión, el jugador será enviado a "Bolsa de Jugadores" y tratándose de *managers* o ayudantes, estos serán removidos de su cargo en forma automática sin posibilidad alguna de continuar para esa temporada.

19.9.4. Cuando un jugador, *manager*, ayudante o un espectador sea amonestado por el ampayer, éste deberá reportar la falta al Colegio de ampayeo en la cédula del juego debidamente firmada. La acumulación de tres amonestaciones se considerará igual que si el infractor hubiera sido expulsado y se procederá a sancionarlo en los mismos términos que se establecen en los incisos: 19.9.1., 19.9.2. y 19.9.3.

19.10. Son causas especiales de sanciones por faltas que se cometan al presente Reglamento Deportivo dentro del campo y/o en tribunas, por parte de *managers*, ayudantes, jugadores y espectadores las siguientes:

19.10.1. El golpear o intentar golpear a un *manager*, ayudante, jugador, ampayer o espectador de cualquier división y por cualquiera que sea la causa, lo cual implicará la suspensión de hasta doce (12) meses de toda actividad deportiva dentro de la Liga.

19.10.1.1. Si para golpear, el agresor usó algún objeto además de sus manos, capaz de

ocasionar lesiones físicas graves, la suspensión será igualmente hasta de doce meses de toda actividad deportiva dentro de la Liga, pero además se presentará la solicitud de expulsión definitiva de la Liga en la Asamblea General siguiente a la fecha en que se cometa la falta.

19.10.2. Para un *manager*, jugador o ayudante, el insultar a un ampayer, el hacer mofa de sus decisiones o el incitar a la tribuna que proteste las decisiones, implicará la suspensión de hasta cuatro (4) partidos en la primera ocasión, hasta doce (12) partidos en la reincidencia dentro de la misma temporada y hasta doce (12) meses en la tercera ocasión dentro de la misma temporada.

19.11. Si un jugador, *manager* o ayudante arroja el casco protector, el bat o cualquier otro implemento de juego como muestra de disgusto o como desaprobación a una decisión del ampayer, deberá ser amonestado la primera vez, en caso de reincidencia dentro del mismo juego será expulsado de inmediato por el ampayer. Si el ampayer considera que la falta así lo amerita, será expulsado desde la primera vez.

19.11.1. Si como consecuencia de arrojar el bat, el casco protector o cualquier otro implemento de juego, éste resultara dañado, el infractor está obligado a reponer el valor del mismo en la cantidad que fije la Comisión Disciplinaria. Dicha cantidad será la que se considere necesaria para poder sustituir el bien dañado, en caso de negarse a hacerlo, el infractor será sancionado de acuerdo al fallo que la Comisión Disciplinaria juzgue conveniente.

19.12. Durante el tiempo de suspensión por causas especiales, el suspendido deberá cumplir puntualmente con sus cuotas ordinarias y extraordinarias sin asistir a las instalaciones de la Liga.

19.12.1. Su asistencia a las instalaciones de la Liga implicará la solicitud de expulsión definitiva de la Liga en la Asamblea General siguiente a la fecha en que se cometa la falta.

19.12.2. En caso de que el suspendido no cumpla con las cuotas ordinarias y extraordinarias, se atenderá a lo establecido en los Estatutos de la Liga.

20.0. DE LAS SITUACIONES NO PREVISTAS

Para la interpretación y cumplimiento del presente Reglamento, en los casos no previstos en él, los Vicepresidentes Deportivos y el Comisario de la Asociación, en su calidad de representante de los Asociados, en conjunto podrán fallar como juzguen conveniente previo análisis de la situación, contando cada uno de ellos con un voto. Esto significa que deberá haber consenso total para emitir fallos en asuntos de naturaleza deportiva. En caso contrario, el asunto deberá llevarse a la Asamblea de Asociados a la cual reconoce el presente Reglamento como el órgano máximo de la Liga.