FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BEISBOL

(FEVEBEISBOL)

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS 2025 2029

- Caracas, 1 de julio de 2025 -

PROYECTO FINAL

ÍNDICE

CAPÍTULO I – DISPOSICIONES GENERALES 1
CAPÍTULO II – AFILIACIÓN E INSCRIPCIÓN 2
CAPÍTULO III – REGISTRO DEPORTIVO (FICHAJE) 4
CAPÍTULO IV – CATEGORÍAS Y CAMPEONATOS 8
CAPÍTULO V – LOS EQUIPOS 17
CAPÍTULO VI – JUGADORES 21
CAPÍTULO VII – PADRES Y REPRESENTANTES 27
CAPÍTULO VIII – PERSONAL TÉCNICO DE LOS EQUIPOS 28
CAPÍTULO IX – PERSONAL OFICIAL DE LOS CAMPEONATOS NACIONALES 33
CAPÍTULO X – REUNIÓN TÉCNICA 37
CAPÍTULO XI – LOS JUEGOS 38
CAPÍTULO XII – AGILIZACIÓN DE LOS JUEGOS 46
CAPÍTULO XIII – DESEMPATES 50
CAPÍTULO XIV – LOS BATEADORES 59
CAPÍTULO XV – LANZADORES Y RECEPTORES 62
CAPÍTULO XVI – CATEGORÍAS CON NORMAS ESPECIALES 67
CATEGORÍA PRE-BEISBOL (SUB-4) 67
CATEGORÍA INICIACIÓN (SUB-6) 75
CATEGORÍA FORMACIÓN (SUB-8) 83
CATEGORÍA INFANTIL "A" (SUB-10) 86
BASEBALL5 87
CAPÍTULO XVII – UNIFORMES DE JUEGO 90
CAPÍTULO XVIII – ÚTILES DE JUEGO 93
CAPÍTULO XIX – LOS ESTADIOS 98
CAPÍTULO XX – PROTOCOLO ANTES DEL JUEGO 103
CAPÍTULO XXI – PREMIACIÓN 105
CAPÍTULO XXII – PROTESTAS Y APELACIONES 109
CAPÍTULO XXIII – NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y SANCIONES 112
CAPÍTULO XXIV – RANKING NACIONAL 119
CAPÍTULO XXV – DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS Y TRANSITORIAS 122
CAPÍTULO XXVI – DISPOSICIONES FINALES 123
ANEXOS 124

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CAPÍTULO I – DISPOSICIONES GENERALES

1.01 El Comité Ejecutivo de la **FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BEISBOL (FEVEBEISBOL)**, en uso de las atribuciones conferidas por los estatutos de la entidad, establece el presente **REGLAMENTO DE COMPETENCIAS para el período 2025-2029**, el cual regirá los **campeonatos nacionales impulsados, organizados y avalados por FEVEBEISBOL**, siendo el mismo de obligatorio acatamiento por parte de todos los participantes.

El Reglamento Disciplinario y Código de Ética de FEVEBEISBOL, las Reglas Oficiales de la Confederación Mundial de Beisbol y Softbol (por sus siglas en inglés WBSC), las Reglas Oficiales de *Major League Baseball* (MLB), el Manual del Árbitro de *Minnor League Baseball* (MiLB), las resoluciones y/o acuerdos alcanzados por el Comité Ejecutivo, la Comisión de Reglas y Reglamentos, la Comisión de Decisiones Técnicas y/o la Asamblea General, serán aplicables durante el desarrollo de los eventos.

Las entidades afiliadas a FEVEBEISBOL por situaciones deportivas, técnicas, organizativas, logísticas y/o administrativas, podrán establecer condiciones especiales para regular sus respectivos campeonatos, teniendo la obligación de notificarlo y enviar copia escrita o digital al organismo jerárquico superior.

1.02 Para cualquier controversia técnica se establece la siguiente jerarquía de las normas:

1.- Condiciones Especiales de Competencias.
2.- Reglamento de Competencias de FEVEBEISBOL.
3.- Reglas Oficiales de la Confederación Mundial de Beisbol y Softbol (WBSC).
4.- Reglas Oficiales de *Major League Baseball* (MLB).
5.- Manual del Árbitro de *Minnor League Baseball* (MiLB).
6.- Resoluciones del Comité de Reglas y Reglamentos.
7.- Resoluciones de la Comisión de Decisiones Técnicas de FEVEBEISBOL.
8.- Resoluciones de Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.
9.- Reglas de terreno.

1.03 Los jugadores, jugadoras, padres, representantes legales, mánagers, técnicos *(coaches)*, entrenadores, comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, recopiladores y demás afiliados están obligados a cumplir y hacer cumplir el presente **REGLAMENTO DE COMPETENCIAS**, las reglas oficiales, las disposiciones, resoluciones, condiciones, decretos, providencias y otras normas legales, técnicas, organizativas, operativas y administrativas emanadas de las autoridades y entes rectores del deporte nacional en general y del beisbol, según lo determina la Ley Orgánica del Deporte, la Actividad Física y la Educación Física y su Reglamento No. 1 y las disposiciones y regulaciones nacionales e internacionales de las organizaciones que controlan, organizan y dirigen el juego de beisbol en el ámbito nacional e internacional.

1.04 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL cuando sea necesario podrá elaborar manuales, condiciones y normas, organizativas, operativas y/o reglamentarias para los campeonatos nacionales y/o cualquier otro evento o situación.

1.05 En este Reglamento de Competencias todo lo escrito que se refiere al género masculino es igualmente aplicable al género femenino, o viceversa.

CAPÍTULO II – AFILIACIÓN E INSCRIPCIÓN

2.01 Para la afiliación al organismo o entidad jerárquica regional superior, el club o liga deberá estar debidamente inscrito en el Registro Nacional de Entidades Deportivas.

La asociación en cumplimiento de la Ley Orgánica del Deporte, Actividad Física y Educación Física y su Reglamento No. 1, deberá procesar la afiliación de un club o una liga que así lo solicite y cuente con el certificado de inscripción en el Registro Nacional de Entidades Deportivas, o esté en trámite de obtenerlo. El club o liga que solicite la afiliación a una asociación debe aceptar tácitamente las disposiciones estatutarias, reglamentarias, técnicas, administrativas, organizativas y competitivas de la asociación como organización de carácter privado con autonomía funcional y de la Federación Venezolana de Beisbol (FEVEBEISBOL) como ente rector nacional del juego de beisbol.

NOTA: Es obligatorio que la afiliación de un club o una liga sea autorizada por la Junta Directiva de la entidad donde solicita su afiliación, con el reconocimiento posterior de la Asamblea de Delegados.

2.02 Los equipos que participen en cualquier competencia deberán estar constituidos por el número de jugadores, técnicos y delegados específicos para cada categoría según las edades y elegibilidad de cada uno de ellos y deben estar inscritos y registrados en el **SISTEMA DE FICHAJES Y REGISTROS DE FEVEBEISBOL.** Además deberán cumplir con los requisitos organizativos, administrativos y técnicos que establezca el organismo o entidad organizadora del evento.

2.03 Las asociaciones, ligas y/o clubes interesados en participar en los campeonatos nacionales promovidos y avalados por FEVEBEISBOL deben cumplir lo siguiente:

- Estar inscritos en el Registro Nacional de Entidades Deportivas.

- Las asociaciones para participar en los campeonatos nacionales selectivos de cualquier categoría deben **obligatoriamente realizar previamente su campeonato estatal de acuerdo con las normas de FEVEBEISBOL**. **El campeonato estatal debe concluir por lo menos sesenta (60) días antes del inicio del campeonato nacional**.

  NOTA 1: Este requisito no será exigido para participar en los campeonatos nacionales de las categorías Pre-Beisbol (Sub-4), Femenino Infantil (10 a 14 años), Femenino Juvenil (15 a 20 años) y Femenino Adultas (19 a 49 años),

  NOTA 2: Para las categorías Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años), Magíster (Mayores de 60 años) las asociaciones podrán organizar un campeonato estatal único que aglutine las tres categorías.

- Para la inclusión de jugadores de otras organizaciones las asociaciones deben realizar **obligatoriamente el respectivo campeonato interinstitucional**, o en su defecto propiciar la participación de selecciones de ligas o equipos en sus respectivos campeonatos estatales.

- Para la participación en los campeonatos nacionales de clubes de cualquier categoría las asociaciones obligatoriamente deben realizar el respectivo campeonato estatal de clubes,

PROYECTO FINAL

no estará permitido que participen equipos por invitación o por escogencia. **El Campeonato Estatal de clubes debe finalizar por lo menos sesenta (60) días antes del inicio del campeonato nacional.**

- Efectuar su preinscripción en los términos, condiciones y lapsos establecidos en este reglamento y de acuerdo con las pautas que indique el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.

- Registrar con por lo menos **quince (15) días de anticipación** al inicio del campeonato nacional *el roster* (nómina) definitivo de su delegación en el **Sistema de Fichajes y Registros de FEVEBEISBOL**.

  SANCIÓN: El incumplimiento de presentar en la fecha límite el roster, enviarlo incompleto o en un formato diferente al determinado por FEVEBEISBOL será sancionado con la pérdida de la condición de *home-club* (equipo local) en todos los juegos del campeonato nacional.

  Los directivos de las asociaciones que de forma reiterada incumplan esta norma podrán ser sancionados de acuerdo con lo dispuesto en el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL.

  NOTA: En caso de ser necesario se permitirá remplazar un máximo de cinco (5) jugadores en el roster final, para hacer efectivo algún cambio la asociación deberá informar vía escrita al Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL de los mismos con por lo menos con veinticuatro (24) horas antes de realizarse la Reunión Técnica (Congresillo Técnico).

  En caso de un cambio no ser notificado vía escrita o fuera del lapso establecido el mismo no será aprobado.

- No estar inhabilitadas para participar en el evento.

- Honrar en su totalidad los compromisos económicos con respecto a la cuota de inscripción y garantía de participación. Los montos y procedimiento de pago serán establecidos por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.

- Estar solventes con el pago de multas recibidas en campeonatos nacionales previos.

  NOTA: En ninguna circunstancia se permitirá la participación de un equipo que no cumpla antes del inicio de un campeonato con la totalidad del pago de sus compromisos económicos.

PROYECTO FINAL

CAPÍTULO III – REGISTRO DEPORTIVO (FICHAJE)

3.01 La estructura humana de la FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BEISBOL está integrada por jugadores, mánagers, técnicos *(coaches)*, entrenadores, directivos, delegados, comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, recopiladores, oficiales de Baseball5, personal administrativo y operativo, padres, representantes y voluntarios.

3.02 Todos los jugadores, mánagers, técnicos *(coaches)*, entrenadores, directivos, delegados, comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, recopiladores y oficiales de Baseball5 deben estar registrados en el **SISTEMA DE FICHAJES Y REGISTROS DE FEVEBEISBOL**.

NOTA 1: Será responsabilidad de cada asociación afiliada cumplir con lo indicado en esta norma, quedando facultadas para establecer protocolos, obligaciones y responsabilidades a sus clubes y ligas afiliadas para el cabal cumplimiento del registro antes indicado y de la reglamentación que establezca FEVEBEISBOL para tal fin.

NOTA 2: El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL podrá establecer sanciones y/o multas a los dirigentes y/o entidades que obvien o incumplan con el registro de sus afiliados.

3.03 Para participar en cualquier campeonato organizado por FEVEBEISBOL y/o alguna entidad afiliada (liga o asociación), todos los jugadores, mánagers, técnicos *(coachs)*, entrenadores, delegados y directivos deben estar debidamente inscritos en el **SISTEMA DE FICHAJES Y REGISTROS DE FEVEBEISBOL**.

Por ningún concepto, razón o circunstancia se deberá permitir la actuación de un jugador, mánager, técnico *(coach)*, entrenador y/o delegado sin estar registrado (fichado), incluso siendo acordado por los equipos participantes y autoridades de una competencia oficial.

Se considera que la participación de un jugador, mánager, técnico *(coach)*, entrenador o delegado que no cumpla con este requisito será razón para considerarse ilegal, dará derecho a los demás equipos a formalizar una protesta y podrán ser sancionados quienes permitan tal ilegalidad.

3.04 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL establecerá las pautas para el control y revisión de los documentos requeridos para el proceso de fichaje, en especial los que permiten determinar la veracidad de la edad suministrada por los jugadores. FEVEBEISBOL tendrá la facultad de revisar e investigar cualquier presunta irregularidad o ilegalidad.

3.05 La fecha límite para la inscripción de jugadores en el **SISTEMA DE FICHAJES Y REGISTROS DE FEVEBEISBOL** para participar en los campeonatos nacionales en cada ciclo competitivo será el **treinta de abril (30) de abril de cada año**.

Los jugadores registrados después de la fecha antes mencionada no podrán participar en ningún campeonato nacional de ese año, por lo cual se sugiere a las asociaciones realizar sus campeonatos estatales en el primer cuatrimestre de cada año.

NOTA 1: Para las categorías Pre-Beisbol (Sub-4), Iniciación (Sub-6), Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años), Magíster (Mayores de 60 años), Femenino Infantil (10 a 14 años), Femenino Juvenil (15 a 20 años), Femenino Adultas (19 a 49 años), Baseball5-

PROYECTO FINAL - PROYECTO

Juvenil (15 a 18 años) y Baseball5-Adultos (19 a 39 años), el registro de los jugadores deberá realizarse por lo menos sesenta (60) días antes del inicio del campeonato nacional.

3.06 FEVEBEISBOL establecerá en reglamentación específica los requisitos y regulaciones para desarrollar y cumplir con el proceso de fichaje **-inscripción en el SISTEMA DE FICHAJES Y REGISTROS DE FEVEBEISBOL-**, además de todo lo concerniente para emitir las acreditaciones, cartas de solvencia, pases y transferencias de los jugadores, técnicos, directivos, comisionados técnicos, árbitros y anotadores oficiales, recopiladores y oficiales de Baseball5, las cuales deben ser de obligatorio cumplimiento por parte de las entidades afiliadas.

3.07 Cuando un jugador es registrado por un club, se entiende que acepta sus términos y condiciones de afiliación, por ende, tiene el compromiso de permanecer en el mismo por lo menos durante un (1) año de competencias o ciclo competitivo. El jugador además será reserva de la liga y asociación a la cual se encuentre afiliado el referido club.

El año de competencia o ciclo competitivo finaliza luego de efectuarse el campeonato nacional que por su edad le corresponde participar al jugador.

El **compromiso de permanencia** terminará antes del tiempo señalado en esta norma, en los siguientes casos:

a) Si el club se disgrega.

b) Si el jugador asciende de categoría por razones de edad y el club no desarrolla la categoría que le corresponde.

c) Si el club permanece inactivo por un campeonato organizado por la liga a la cual está afiliado el equipo.

3.08 Cuando un jugador (o su representante legal) desee le sea concedido **el pase a otro club de la misma liga**, deberá solicitar por escrito al club **en un plazo no mayor a treinta (30) días continuos luego de finalizado el campeonato**, **evento o torneo para el cual fue registrado e inscrito por el club,** una carta de solvencia que indique no poseer ningún tipo de deuda o compromiso con el mismo.

Cuando el jugador (o su representante legal) desee registrarse **en un club de otra liga**, deberá solicitar además por escrito y en el mismo lapso, una carta de solvencia expedida por la liga a la cual se encuentra afiliado el club que lo registró.

El club y la liga tendrán un lapso no mayor a quince (15) días continuos para dar respuesta por escrito a la solicitud del jugador. **En caso del club o la liga no emitir respuesta oficial en el lapso establecido, el jugador quedará libre para actuar con el club y liga de su preferencia.**

NOTA 1: Los clubes y ligas están obligados a solicitar la respectiva carta de solvencia a todos los jugadores que soliciten afiliarse a ellos.

NOTA 2: Si un club o liga se negara a conceder la carta de solvencia a un jugador alegando deudas económicas, este solo podrá exigir el pago de un máximo de hasta tres (3) mensualidades o cuotas, siempre y cuando estas hayan sido aceptadas por el jugador o por su representante

PROYECTO FINAL - PROYECT

legal al momento de la inscripción o afiliación. En todo caso el jugador deberá devolver al equipo y/o liga las prendas y útiles facilitados por la respectiva entidad para la práctica deportiva.

NOTA 3: Un jugador no podrá participar con dos (2) o más equipos, federados o no federados, en el mismo ciclo competitivo o año de competencias, aun cuando solicité su respectivo pase y el mismo le sea concedido. Obligatoriamente deberá esperar que finalice el campeonato para el cual fue inscrito y concluya el año de competencias para hacer efectivo el pase o cambio de club o liga.

3.09 Cuando un jugador (o su representante legal) desee le sea concedida **la transferencia a otra asociación**, deberá hacer la solicitud por escrito ante la asociación a la cual desea afiliarse, anexando a la solicitud las cartas de solvencia expedidas por el club, liga y asociación con la cual estaba registrado previamente.

Una vez recibida la comunicación la asociación dispondrá de un lapso no mayor a quince (15) días continuos para tramitar y solicitar la misma ante FEVEBEISBOL.

FEVEBEISBOL en un lapso no mayor a treinta (30) días continuos deberá informar a la asociación solicitante, si procede o no la solicitud de transferencia.

NOTA 1: **Los pases o transferencias de jugadores de una asociación a otra, deberán tramitarse antes del primero (1) de diciembre de cada año.**

Se sugiere revisar lo indicado en la norma 6.03 de este Reglamento de Competencias.

NOTA 2: Para una jugadora (género femenino) cambiar de una asociación a otra deberá cumplir taxativamente con lo indicado en esta norma, es decir, deberá solicitar (o su representante legal) por escrito su interés de afiliarse a una nueva asociación y anexar la respectiva carta de solvencia, una vez recibida la solicitud la nueva asociación deberá tramitar la transferencia ante FEVEBEISBOL.

NOTA 3: En ninguna circunstancia le será permitido a una asociación inscribir para un campeonato nacional de beisbol masculino, femenino o de Baseball5, un jugador o jugadora que participó en un campeonato nacional con otra asociación en uno de los dos (2) años o ciclos competitivos anteriores. Esta restricción estará vigente aun cuando el jugador o jugadora sea inscrito para una categoría, rama o modalidad diferente a la cual participó.

NOTA 4: Cuando un jugador o jugadora (o su representante legal) solicite una transferencia de asociación deberá indicar las razones por la cual la solicita, por ejemplo, por cambiar su lugar de residencia, para ingresar a una organización con fines de preparación para obtener un contrato para el beisbol profesional, por razones de estudio, etc.

En la solicitud además deberá indicar el nombre del club y/o liga al cual desea afiliarse.

En caso de ser aprobada la transferencia de asociación, un jugador para poder participar en un campeonato nacional deberá participar activamente en los campeonatos municipales y estatales programados por la asociación que lo recibe y cumplir con lo dispuesto en la **norma 6.01**.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

NOTA 5: El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL podrá establecer pautas o procedimientos adicionales para la solicitud de pases o transferencias de los jugadores, técnicos y/o clubes.

3.10 FEVEBEISBOL establecerá un programa de certificación, actualización y clasificación de carácter obligatorio para todos los entrenadores, comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, recopiladores y oficiales de Baseball5 que presten servicios y/o funciones en los campeonatos, eventos y/o torneos oficiales o amistosos impulsados por FEVEBEISBOL, o alguna asociación, liga o club afiliado.

3.11 Los comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, recopiladores y oficiales de Baseball5 para poder actuar en un campeonato municipal, estatal y/o nacional deben estar **obligatoriamente** certificados por el colegio o coordinación respectiva y estar inscritos en el **SISTEMA DE FICHAJES Y REGISTROS DE FEVEBEISBOL**.

El procedimiento, pautas y requisitos para la certificación y registro serán establecidas por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL y la coordinación respectiva.

Un campeonato no tendrá ninguna validez técnica, organizativa o administrativa de realizarse con comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, recopiladores y/u oficiales de Baseball5 que no estén certificados y registrados en el referido sistema.

NOTA: La inscripción de los comisionados técnicos, árbitros y anotadores oficiales en el **SISTEMA DE FICHAJES Y REGISTROS DE FEVEBEISBOL** será realizado exclusivamente por la coordinación respectiva.

3.12 Un comisionado técnico, árbitro, anotador oficial y/u oficial de Baseball5 puede pertenecer a organizaciones o agrupaciones locales, regionales o nacionales privadas, pero su proceso de fichaje debe ser individual al igual que sus responsabilidades.

3.13 FEVEBEISBOL impulsará la creación de colegios municipales, estatales, regionales y nacionales para agrupar a los comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales y oficiales de Baseball5 con la intención de impulsar la formación, desarrollo y actualización de los colegiados.

3.14 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL con el apoyo de las coordinaciones respectivas, establecerá lo concerniente a las obligaciones, compromisos y remuneración del personal oficial (comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, recopiladores y oficiales de Baseball5) que labore en los campeonatos nacionales de acuerdo con su rol, perfil y clasificación.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CAPÍTULO IV – CATEGORÍAS Y CAMPEONATOS

4.01 La **FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BEISBOL** establece para el desarrollo del beisbol en la República Bolivariana de Venezuela las siguientes categorías por edades y género:

PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES -Masculino y Femenino-		**PARA ADULTOS -Masculino-**	
CATEGORÍAS	**AÑOS**	**CATEGORÍAS**	**AÑOS**
Pre-Beisbol (Sub-4)	3-4	Sub-23	19 a 23
Iniciación (Sub-6)	5-6	Sénior (Adultos)	19 a 39
Formación (Sub-8)	7-8	Máster	40 a 49
Infantil "A" (Sub-10)	9-10	Súper Máster	50 a 59
Sub-11	11	Magíster	+ 60
Infantil "AA" (Sub-12)	11-12	**FEMENINO**	
Juvenil "A" (Sub-14)	13-14	Infantil (Sub-14)	10 a 14
Sub-15	15	Juvenil	15 a 20
Juvenil "AA" (Sub-16)	15-16	Sub-25	20 a 25
Juvenil "AAA" (Sub-18)	17-18	Adultas	19 a 49
MIXTO			
Baseball5 – Infantil	12-13-14	Beisbol Electrónico *(E-Baseball / E-Sports)*	10 a 14
Baseball5– Juvenil	15 a 18		15 a 18
Baseball5 – Adultos	18 a 39		18 a 35

NOTA 1: La edad (años) de los jugadores será determinada por su año de nacimiento, sin valorar el día ni mes de nacimiento. **Será responsabilidad de los directivos de la entidad organizadora de un evento verificar la edad de los jugadores**, se sugiere revisar las **normas 6.04, 6.05, 6.06, 6.07 y 7.05 de este Reglamento de Competencias.**

NOTA 2: FEVEBEISBOL con la intención de garantizar el derecho a la práctica deportiva podrá efectuar eventos en otras categorías o rango de edades, así como también podrá autorizar a las entidades afiliadas a crear ligas y/o competencias con edades agrupadas o diferentes a las antes mencionadas.

NOTA 3: El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL de acuerdo con las características y desarrollo de cada categoría, determinará anualmente la modalidad y rango de edades en las cuales se realizarán los campeonatos nacionales (selectivo, de clubes y/o ligas).

NOTA 4: En los campeonatos donde participen en forma conjunta adultos(as) y niños, niñas y adolescentes, los padres y/o representantes legales deben obligatoriamente firmar una autorización que les permita participar.

4.02 En las categorías desde Pre-Beisbol (Sub-4) hasta Juvenil "AAA" (Sub-18) en los eventos no concentrados podrán participar niños y adolescentes de diferentes géneros (masculino y

femenino) en un mismo equipo. Pero en los campeonatos que por razones logísticas los equipos deban pernoctar en una sede, las niñas y adolescentes de género femenino podrán participar únicamente cuando los padres y/o representantes se hagan responsables de sus representadas en lo referente al hospedaje y alimentación.

4.03 A los efectos de la realización de los campeonatos se establecen los siguientes eventos:

- Campeonatos municipales o de ligas.
- Campeonatos estatales (interligas, de clubes).
- Campeonatos nacionales.
  - Selectivos (selecciones de las asociaciones)
  - De ligas
  - De clubes
- Campeonatos interinstitucionales.
- Ligas nacionales.

4.04 Los **Campeonatos Municipales** son aquellos eventos organizados por las ligas afiliadas, deberán efectuarse con una participación mínima de tres (3) equipos por categoría y cada uno realizará por lo menos ocho (8) juegos. Los torneos de las ligas serán supervisados y avalados por la asociación respectiva.

4.05 Los **Campeonatos Estatales** son organizados por las asociaciones y en ellos participan los talentos más destacados de la entidad, pueden realizarse en diversas modalidades y formatos (interligas, de clubes, selectivos, masivos) de acuerdo con las características y condiciones de la entidad.

4.06 Los **Campeonatos Nacionales** son eventos organizados directamente por FEVEBEISBOL, se clasifican en tres formatos:

- **Selectivos:** son competencias donde participan selecciones representativas de los estados y el Distrito Capital, las cuales son conformadas por las asociaciones.

  En los campeonatos nacionales selectivos podrán participar jugadores afiliados a la Corporación Criollitos de Venezuela, a las Pequeñas Ligas de Beisbol de Venezuela y cualquier otra organización local, regional o nacional, siempre y cuando el jugador(a) participe oficialmente en los campeonatos municipales y/o estatales de la entidad y se realice un evento interinstitucional regional.

- **De ligas:** son eventos donde compiten representaciones de las ligas afiliadas a FEVEBEISBOL a través de cada asociación. Para participar en un campeonato nacional de ligas la entidad (asociación) deberá realizar obligatoriamente un torneo de ligas (estatal) y cumplir con los requisitos y procedimiento de inscripción que establezca el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.

- **De clubes:** son torneos donde participan equipos afiliados a FEVEBEISBOL a través de cada asociación. Para competir en un campeonato nacional de clubes la entidad

PROYECTO FINAL - PROYECTO

(asociación) deberá realizar obligatoriamente un campeonato estatal de clubes, además de cumplir con los requisitos y procedimiento de inscripción determinados por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.

NOTA 1: **Los campeonatos nacionales de ligas y clubes están reservados EXCLUSIVAMENTE para los jugadores de los equipos y ligas afiladas a FEVEBEISBOL a través de la respectiva asociación.**

NOTA 2: Los campeonatos nacionales, de cualquier formato o modalidad, para ser convalidados deben tener una participación mínima de cinco (5) entidades.

4.07 Los **Campeonatos Interinstitucionales** son intercambios de alta competencia entre las organizaciones asociadas a FEVEBEISBOL, con el fin de efectuar evaluaciones técnicas para la escogencia de las selecciones nacionales. Cuando los hubiere serán coordinados y dirigidos por FEVEBEISBOL.

Las asociaciones con el propósito de constituir su selección estatal con jugadores de organizaciones asociadas deben realizar obligatoriamente campeonatos interinstitucionales de carácter regional.

NOTA: FEVEBEISBOL podrá crear campeonatos interinstitucionales para los institutos educativos, escuelas, liceos, universidades, academias militares, academias de ligas y equipos profesionales, entidades e instituciones indigenistas, penitenciarias, educativas, culturales, sociales, gubernamentales, nacionales y extranjeras.

4.08 Las **Ligas Nacionales** serán organizaciones de beisbol a nivel nacional las cuales se conformarán en edades especiales con características de rendimiento, estas ligas serán pueden ser de ambos géneros (masculino y femenino) pero no mixtas. Serán regionalizadas por zonas o sectores de competencias según las áreas geográficas.

Las ligas nacionales deben obligatoriamente estar afiliadas y bajo los auspicios, organización, dirección y supervisión de FEVEBEISBOL, inscritas en el Registro Nacional de Entidades Deportivas y cumplir con las disposiciones de la Ley Orgánica del Deporte, la Actividad Física y la Educación Física y su Reglamento No. 1.

4.09 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL aprobará la programación anual de campeonatos, nacionales y ligas nacionales. Igualmente organizará los campeonatos o torneos nacionales e internacionales que considere pertinente para el desarrollo del beisbol y/o la conformación de los seleccionados que representarán al país en eventos internacionales.

4.10 FEVEBEISBOL podrá conceder a las distintas asociaciones la organización de los campeonatos nacionales, actuando éstas directamente o nombrando un comité organizador de las mismas el cual atenderá y cumplirá las directrices de la Federación Venezolana de Beisbol. Las obligaciones de las asociaciones o estos comités serán especificadas por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.

FEVEBEISBOL puede efectuar un campeonato nacional en una entidad federal sin la cooperación de la asociación respectiva cuando tenga problemas de legalidad, no esté oficialmente constituida o desista de participar en la organización del evento. De igual forma

PROYECTO FINAL

se podrá realizar un campeonato sin el nombramiento de un comité organizador local, sino con la cooperación del voluntariado necesario de la comunidad deportiva local.

Cuando una asociación adquiere directa o a través de los comités organizadores la sede de un campeonato o evento nacional es responsable solidaria de la conclusión del evento y de las situaciones económicas y financieras.

4.11 La Federación Venezolana de Beisbol es la única responsable de todo campeonato nacional y cualquier tipo de negociación, patrocinio, aportes o pagos de cuotas de inscripción, afiliación, mantenimiento, funcionamiento o participación será exclusivamente a nombre de FEVEBEISBOL.

NOTA: Ninguna autoridad local, regional o nacional podrá convenir técnica, administrativa, operativa u organizativamente algún campeonato nacional, sin la autorización previa y por escrito del Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL. De contravenir esta norma los responsables serán sancionados deportivamente y demandados legalmente.

4.12 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL previo análisis de costos, situación país, compromisos internacionales, aspectos logísticos y factibilidad, establecerá y determinará el sistema de competencia para cada categoría y campeonato nacional.

Los campeonatos nacionales podrán efectuarse con la totalidad de las entidades afiliadas o mediante eventos zonales donde clasifiquen al campeonato nacional los equipos más destacados de cada zona.

NOTA 1: El número de grupos y su conformación, los equipos clasificados y las rondas de competencia, estarán determinados con base a lo establecido en el Manual de Sistemas de Competencias.

NOTA 2: Cuando se realicen campeonatos zonales clasificatorios el número de equipos clasificados por cada región será determinado por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL, para ello se tomarán en consideración los aspectos logísticos, económicos, organizativos y deportivos de cada zona y de la sede de la fase final (nacional).

4.13 Los equipos participantes en los campeonatos nacionales deben costear sus gastos de alojamiento, alimentación, transporte extraurbano, uniformes y útiles de juego, además de honrar los compromisos económicos con respecto a la cuota de inscripción y garantía.

NOTA 1: La asociación sede de un campeonato nacional (o el Comité Organizador) debe gestionar y ubicar alternativas económicas, cercanas a los sitios de competencia y de buena calidad para el hospedaje de las delegaciones; de igual forma deberá gestionar opciones para la adquisición y/o preparación de los alimentos de cada delegación.

Las propuestas de la asociación sede (o del Comité Organizador) con respecto al alojamiento pueden ser hoteles, posadas y/o villas deportivas, por su parte el servicio de alimentación se puede realizar a través de restaurantes, comedores deportivos y/o cooperativas.

NOTA 2: La información de los proveedores o alternativas de alojamiento y alimentación debe ser remitida a los equipos participantes en un campeonato nacional con por lo menos sesenta (60) días de antelación al inicio del campeonato nacional.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

4.14 La asociación sede de un campeonato nacional (o el Comité Organizador) tendrá la obligación de ofrecer y proporcionar de forma gratuita lo concerniente a la hidratación y el servicio de transportación interna de las delegaciones y oficiales.

El transporte interno de las delegaciones debe ser garantizado desde el sitio de alojamiento hasta los estadios de competencia y viceversa y estará reservado exclusivamente para los integrantes de la delegación oficial (jugadores, personal técnico y delegado).

NOTA 1: Las unidades de transporte deben tener las condiciones idóneas para el traslado de cada delegación, con capacidad para por lo menos treinta (30) personas sentadas.

NOTA 2: Cuando un equipo elija una opción diferente a las alternativas de alojamiento propuestas por la asociación sede (o el Comité Organizador), será responsable de su transportación interna a menos que el lugar seleccionado se encuentre en la misma área o zona de las alternativas sugeridas por la entidad sede.

NOTA 3: No se permitirá el traslado del personal oficial (árbitros, anotadores oficiales, comisionados técnicos, oficiales de Baseball5) en vehículos de algún técnico y/o directivo de una delegación que participe en el evento, ni tampoco en un vehículo donde se traslade simultáneamente a una delegación.

NOTA 4: En la reunión técnica la asociación sede (o el Comité Organizador) deberá informar la forma y procedimiento en la cual brindará el servicio de hidratación, sin embargo, queda establecido que cada equipo participante deberá disponer de un termo o envase propio.

4.15 Los campeonatos nacionales se realizarán en una ciudad sede principal y de ser necesario en varias ciudades subsedes adyacentes del mismo municipio o estado, sin embargo, entre las ciudades sedes no podrá existir una distancia mayor a veinte (20) kilómetros.

NOTA: Cuando un campeonato nacional se realice en dos o más ciudades, el comité organizador tendrá la completa y total responsabilidad de proporcionar y cubrir los gastos que origine el traslado de las delegaciones y oficiales participantes de una ciudad a otra.

4.16 Para los campeonatos nacionales es indispensable contar en los estadios de juegos con el personal, insumos e implementos necesarios para brindar asistencia médica y atención de primeros auxilios a todos los participantes. También se deberá tener información de los centros de salud más cercanos a cada sitio de competencia para ser utilizados en caso de presentarse alguna emergencia o situación que lo amerite.

De igual forma debe contarse con el personal necesario para garantizar la integridad y seguridad de los participantes y asistentes al evento. La presencia de personal y representantes de los cuerpos de seguridad es necesaria en los estadios de juego y en los lugares donde se alojen las delegaciones.

La asociación sede de un campeonato nacional (o el Comité Organizador) deberá realizar las gestiones, solicitudes y contactos necesarios con los organismos y autoridades correspondientes para contar con la asistencia de personal médico y seguridad requerido.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

NOTA: La ausencia de personal médico y/o de seguridad en un estadio no será motivo para la suspensión de un juego, pero deben agotarse los esfuerzos para contar con los servicios de tales profesionales.

4.17 Con la intención de acelerar los juegos es recomendable proveer a los equipos de su respectivo recoge bates, el cual debe estar ubicado en el *dugout* y será considerado personal autorizado de acuerdo con lo dispuesto en este reglamento y las reglas oficiales.

Igualmente se designarán personas para recoger las pelotas, ya que son propiedad de FEVEBEISBOL y ningún espectador tiene el derecho de apropiarse de las mismas.

NOTA: Los recoge bates deberán recibir información adecuada sobre sus funciones y responsabilidades, deben permanecer o estar cerca del *dugout*, ser mayores de catorce (14) años de edad, vestir uniformes y usar cascos de protección con doble orejera.

4.18 En cada campeonato nacional se establecerá una programación de juegos, la cual será presentada por el Director del Campeonato en la Reunión Técnica (Congresillo Técnico) del evento.

La programación o calendario de juegos es la asignación diaria y continua de los juegos a efectuarse en el campeonato dentro de un horario preestablecido.

Para elaborar el calendario de juegos se deberán atender las pautas establecidas en el Manual de Sistemas de Competencias, observando solo las consideraciones que presente el equipo sede en lo que respecta a horario y lugares (instalaciones) de competencias.

Para la justicia y la equidad en la elaboración del calendario se debe garantizar la distribución alterna de los horarios para los equipos (colocarlos en horarios diversos) y alternar los juegos como visitantes y locales. Estos factores son de suma importancia técnica y estratégica para los equipos, porque de no aplicarse en forma equitativa, equilibrando y alternando a los participantes, crea la impresión de existir privilegios para unos equipos en detrimento de otros.

NOTA 1: La asignación de los equipos visitadores y locales se ajustará a lo establecido en el Manual de Sistemas de Competencias, por lo tanto, cuando la cantidad de juegos que deban realizar los equipos sea impar, los equipos mejor ubicados en el *ranking* de la categoría tendrán una oportunidad adicional de tener la condición de equipo local *(home-club)*.

NOTA 2: La asignación de equipos locales *(home-club)* para los juegos de cuartos de final, semifinal y final corresponderá al equipo que tenga el mayor *average* de juegos ganados-perdidos, en caso de existir un empate se aplicarán los criterios expuestos en este reglamento.

NOTA 3: Cuando las circunstancias lo exijan, especialmente en situaciones climatológicas o económicas, el Director del Campeonato podrá cambiar los horarios de juego e incluso reprogramar hasta doble juegos a los equipos en un mismo día o incluir una doble programación diaria a equipos que tengan juegos suspendidos (iniciados o no iniciados).

En cualquiera de los casos, el Director del Campeonato tendrá la decisión final de aprobar o no estos cambios y los equipos involucrados la obligación de acatarlos. La incomparecencia

PROYECTO FINAL - PROYECTO

de uno o los dos equipos que le programen un doble juego significa la confiscación de este para el equipo o equipos ausentes.

4.19 Después de aprobado el calendario de juegos, el mismo no puede ser modificado y todos los encuentros deberán jugarse en las fechas y horas señaladas para ellos, excepto que se susciten casos de fuerza mayor.

NOTA: Se sugiere que todos los delegados firmen la aprobación del calendario oficial y sus posibles modificaciones.

4.20 Las entidades afiliadas a FEVEBEISBOL podrán realizar campeonatos amistosos de carácter municipal, regional y/o nacional en pro del desarrollo del beisbol en sus regiones, o con la intención de conformar y preparar sus respectivos seleccionados.

Los eventos amistosos con participación de equipos o clubes de diferentes ligas de una misma entidad federal deberán ser notificados ante la asociación respectiva e incluso los intercambios con otras organizaciones no federadas, pero afiliadas o asociadas. En cualquier caso, los clubes deben tener el permiso de la respectiva liga y/o asociación.

Los torneos donde participen equipos o ligas de dos o más entidades federales deberán ser notificados a FEVEBEISBOL. Los equipos, clubes o ligas deben tener la autorización de la asociación respectiva.

En los casos de ligas u organizaciones no federadas, pero afiliadas y/o asociadas, las invitaciones deben ser a través del mismo mecanismo, pero con el aval federado y la responsabilidad de las organizaciones que invitan. En los casos de organizaciones no afiliadas ni asociadas, FEVEBEISBOL no otorgará el aval para la participación.

NOTA 1: Cualquier evento no autorizado o avalado por FEVEBEISBOL no tendrá ninguna validez técnica, organizativa o administrativa por lo tanto es a cuenta y riesgo de cada organización participante. Participar en un evento no autorizado o avalado por FEVEBEISBOL podrá generar sanciones a los equipos, jugadores, técnicos, delegados y directivos que en ellos participen.

NOTA 2: Las solicitudes de permiso para eventos amistosos deben ser consignadas por escrito, suscritas por el representante legal del club, liga o asociación y tramitadas con una antelación de por lo menos treinta (30) días antes de su realización. Si es un equipo o club el solicitante debe tener el aval de la liga y la asociación a la cual esté afiliado, o de la asociación si se tratara de alguna liga.

4.21 Las entidades afiliadas y asociadas a FEVEBEISBOL podrán organizar campeonatos amistosos de carácter internacional, para ello deberán contar con el aval y autorización de FEVEBEISBOL y del Instituto Nacional de Deportes (I.N.D.).

Todas las delegaciones invitadas (equipos, clubes, ligas, organizaciones) deben traer el aval de su respectiva Federación Nacional, la cual debe estar afiliada a la Confederación Mundial de Beisbol y Softbol (WBSC).

Este procedimiento también se exigirá para las asociaciones, ligas, clubes, equipos y organizaciones invitadas a participar en eventos en el exterior, tanto amistosos como

oficiales, quienes además deben asumir las responsabilidades de los compromisos económicos de sus delegaciones.

NOTA: FEVEBEISBOL en ningún caso tendrá responsabilidad o compromisos (económicos, financieros, organizativos, logísticos) con los equipos invitados por las entidades afiliadas y/o asociadas, ni tampoco tramitará pasaportes ni visas de cortesía.

4.22 Las entidades afiliadas y asociadas a FEVEBEISBOL que asuman la organización de un campeonato amistoso internacional, deberá establecer en la solicitud escrita ante FEVEBEISBOL el compromiso y la responsabilidad sobre la estadía integral del equipo o equipos invitados.

NOTA 1: Las solicitudes de permiso para intercambios internacionales deben ser gestionadas por escrito y suscritas por el representante legal del club, liga o asociación. Además, si es un equipo o club el solicitante debe tener el aval de la liga y la asociación a la cual esté afiliado, o de la asociación si se tratara de alguna liga.

NOTA 2: Las solicitudes de permiso para intercambios internacionales deben ser tramitados ante FEVEBEISBOL con por lo menos ciento veinte (120) días de antelación a su realización.

4.23 Todos los afiliados y asociados a FEVEBEISBOL para organizar, competir y/o participar en un evento de carácter internacional deberán observar lo siguiente:

Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física

*"**Artículo 29.** - Son competencias del Instituto Nacional de Deportes:*

10. Autorizar la representación oficial de la República en competencias internacionales.

12. Brindar autorización para la realización de eventos deportivos de carácter internacional cuya sede se ubique en el territorio nacional.

***Artículo 49.** Son atribuciones de las federaciones deportivas nacionales:*

7. Reconocer y proclamar a los y las integrantes de las selecciones deportivas nacionales, según sus disciplinas."

Estatuto de la Confederación Mundial de Beisbol y Softbol (WBSC)

*"**Artículo 19 Competición Internacional y los Atletas***

***19.2** - Los Miembros de pleno derecho de la WBSC son las únicas autoridades de cada país que seleccionan su Equipo Nacional y tienen el derecho exclusivo de representar el nombre del país o territorio, bandera y colores."*

Reglamento sobre sanciones de eventos de la WBSC

*"**Artículo 5 – Falsa representación y fraude:** cuando un equipo no es el Equipo Nacional que actúa bajo la autoridad de la respectiva Federación Nacional y/o Comité Olímpico Nacional - y/o cuando una competición no ha sido debidamente*

PROYECTO FINAL

sancionada por la WBSC - los colores y el estilo del uniforme de dicho equipo que compite en un torneo internacional no deben ser iguales ni similares al uniforme de cualquier Equipo Nacional del Miembro de la WBSC. La bandera nacional del país de esa Federación Nacional no debe aparecer en el uniforme y dicho equipo no debe ser promocionado / posicionado como un equipo que represente a un país o nación en ningún medio de comunicación (radiodifusión, sitio web, redes sociales, publicaciones impresas, etc.).”

*“**Artículo 20** Una Federación Nacional no está autorizada a permitir que un equipo que compite en un torneo internacional utilice atuendo de juego, uniforme o camiseta ("uniforme") a menos que cumpla con la siguiente política.*

***20.1** Cuando el equipo no es el equipo nacional, los colores y el estilo del uniforme del equipo que compite en un torneo internacional no deben ser iguales ni similares al uniforme del equipo nacional senior o al uniforme del equipo nacional juvenil de esa Federación Nacional.*

***20.2** Es responsabilidad de la Federación Nacional asesorar a las organizaciones de béisbol/softbol/Baseball5 sobre los colores y el estilo de la selección nacional y de los uniformes del equipo nacional de esa Federación Nacional y acordar con la organización de béisbol/softbol/Baseball5 correspondiente los colores y el estilo del uniforme para una equipo que compite en un torneo internacional que cumpla con esta política.*

***20.5** El nombre del país de esa Federación Nacional no debe aparecer solo en el uniforme y debe ir acompañado de una de las palabras "Región", "Regional" o cualquier otra palabra como pueda acordarse entre las organizaciones de béisbol/softbol/Baseball5 y la WBSC.”*

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CAPÍTULO V – LOS EQUIPOS

5.01 Los equipos se constituyen en la base fundamental y sustentable de la organización y estructura piramidal de la Federación Venezolana de Beisbol, por lo tanto, son el eje y célula primaria del sistema de afiliación de entidades.

5.02 Todo equipo que desee participar en un campeonato o torneo oficial de ligas o asociaciones, debe constituirse con jugadores de acuerdo con la edad establecida para la categoría, los cuales deben estar inscritos en el Sistema de Fichaje y Registros de FEVEBEISBOL. Además el club debe contar con el certificado de inscripción en el Registro Nacional de Entidades Deportivas, o estar en trámite de obtenerlo.

5.03 Los equipos interesados en participar en los campeonatos nacionales promovidos y organizados por FEVEBEISBOL deben constituirse de la siguiente manera:

<table>
<tr><th rowspan="2">CATEGORÍAS</th><th colspan="4">-CANTIDAD MÁXIMA-</th></tr>
<tr><th>JUGADORES</th><th>TÉCNICOS</th><th>DELEGADOS</th><th>TOTAL</th></tr>
<tr><td>Pre-Beisbol (Sub-4)</td><td>15</td><td>4</td><td>2</td><td>21</td></tr>
<tr><td>Iniciación (Sub-6)</td><td>15</td><td>4</td><td>2</td><td>21</td></tr>
<tr><td>Formación (Sub-8)</td><td rowspan="14">20</td><td rowspan="14">4</td><td rowspan="14">1</td><td rowspan="14">25</td></tr>
<tr><td>Infantil “A” (Sub-10)</td></tr>
<tr><td>Sub-11</td></tr>
<tr><td>Infantil “AA” (Sub-12)</td></tr>
<tr><td>Juvenil “A” (Sub-14)</td></tr>
<tr><td>Sub-15</td></tr>
<tr><td>Juvenil “AA” (Sub-16)</td></tr>
<tr><td>Juvenil “AAA” (Sub-18)</td></tr>
<tr><td>Femenino-Infantil (10 a 14 años)</td></tr>
<tr><td>Femenino-Juvenil (15 a 20 años)</td></tr>
<tr><td>Femenino-Adultas (19 a 49 años)</td></tr>
<tr><td>Sub-23 (19 a 23 años)</td></tr>
<tr><td>Adultos (19 a 39 años)</td></tr>
<tr><td>Máster (+40 años)</td><td colspan="2" rowspan="3">En estas categorías los equipos podrán inscribir un máximo de 26 personas, los cuales podrán tener doble función de técnico-jugador.</td><td rowspan="3">1</td><td rowspan="3">27</td></tr>
<tr><td>Súper Máster (+50 años)</td></tr>
<tr><td>Magíster (+60 años)</td></tr>
<tr><td>Baseball5</td><td>8</td><td>1</td><td>1</td><td>10</td></tr>
</table>

NOTA 1: En los campeonatos nacionales los equipos **no podrán constituirse por ninguna razón con un número mayor de jugadores, técnicos y delegados al establecido**.

NOTA 2: Cualquiera sea la razón en los campeonatos nacionales **ningún equipo podrá constituirse con menos de doce (12) jugadores elegibles** (no aplica en la modalidad de Baseball5).

NOTA 3: En los campeonatos nacionales las personas que asuman la función de **técnicos *(coaches)* deben ser adultos (mayores de 18 años) y los equipos deben inscribir una cantidad mínima** de acuerdo con la siguiente tabla:

CATEGORÍAS	TÉCNICOS
Pre-Beisbol (Sub-4) e Iniciación (Sub-6)	3
Formación (Sub-8) hasta Juvenil "AAA" (Sub-18)	2
Femenino en todas sus categorías (Infantil, Juvenil, Sub-25 y Adultas)	
Sub-23, Sénior (Adultos), Máster, Súper Máster, Magíster y Baseball5	1

NOTA 3: En los campeonatos nacionales los mánagers deben ser de nacionalidad venezolana.

NOTA 4: Las asociaciones y ligas afiliadas, previo análisis y bajo justificaciones deportivas, organizativas y/o administrativas, pueden establecer en sus condiciones internas la participación de equipos en sus respectivos torneos con una cantidad diferente de jugadores y/o técnicos a las mencionadas en esta norma.

NOTA 5: En los campeonatos nacionales de las categorías **Pre-Beisbol (Sub-4), Iniciación (Sub-6), Formación (Sub-8) y de Baseball5**, los delegados pueden tener doble-función y desempeñarse como técnico previo cumplimiento de lo previsto en las normas **3.10, 17.01, 17.02** y **17.03**.

NOTA 6: En los campeonatos nacionales de las categorías **Pre-Beisbol (Sub-4) e Iniciación (Sub-6)**, los equipos pueden tener la figura de un delegado suplente quien obligatoriamente deberá de ser de género femenino y deberá permanecer en todo momento en el *dugout*.

NOTA 7: Para los campeonatos nacionales de **beisbol femenino, Infantil (10 a 14 años), Juvenil (15 a 20 años), Sub-25 (20 a 25 años) y Adultas (19 a 49 años)**, los equipos deben **obligatoriamente inscribir por lo menos un técnico *(coach)* de género femenino.**

NOTA 8: Para los campeonatos nacionales de las categorías **Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años) y Magíster (Mayores de 60 años)** los equipos pueden inscribir un mánager, técnico y/o delegado con una edad menor a la establecida para los jugadores, sin embargo, se entiende que solo podrán desempeñarse en el rol o función asignada y en ninguna circunstancia podrán actuar como jugador.

NOTA 9: Para los campeonatos nacionales los equipos de Baseball5 deben conformarse de acuerdo con lo dispuesto en este reglamento **(ver norma 16.57)**.

5.04 Para los **campeonatos nacionales selectivos** -de cualquier categoría- las asociaciones **pueden inscribir solamente un seleccionado**.

En los **campeonatos nacionales de ligas y clubes** cada asociación puede inscribir únicamente un representante en cada campeonato nacional, excepto las asociaciones sedes

las cuales para facilitar el proceso organizativo y logístico de un campeonato pueden inscribir hasta dos (2) equipos.

NOTA: En los campeonatos estatales quedará a criterio de la entidad organizadora permitir la participación de dos (2) o más equipos de una misma liga o club.

5.05 Todos los integrantes de las selecciones o equipos participantes en los campeonatos nacionales se comprometen a cumplir y hacer cumplir las reglamentaciones del evento. La disciplina del equipo debe estar enmarcada dentro de una conducta digna, ejemplar y correcta, afianzada en valores morales y éticos, demostrando espíritu deportivo, responsabilidad, lealtad y apego al **"Juego Limpio"**.

5.06 Una vez establecidos los sistemas de juego, el calendario de juegos y las obligaciones económicas para un campeonato (municipal, estatal y nacional), se entiende contraída la obligación de participar por parte de los equipos inscritos.

5.07 Ningún equipo podrá retirarse de la competencia antes de la conclusión de su participación oficial sin la autorización de FEVEBEISBOL o de la Comisión de Decisiones Técnicas y previa comprobación de los alegatos presentados para tal decisión. En los casos de desobediencia a esta disposición la entidad quedará automáticamente inhabilitada de participar en la competencia del año siguiente en la misma categoría.

5.08 La deserción de un equipo cuando los sistemas de competencias y calendarios hayan sido aprobados en la Reunión Técnica (Congresillo Técnico), conlleva a sanciones individuales y/o colectivas (suspensiones, inhabilitaciones, multas), además del pago que ocasiona dicha deserción a los organizadores y a la propia FEVEBEISBOL.

5.09 Si un equipo clasificado para una competencia o etapa, renuncia a participar en la misma o es expulsado, el derecho de participación corresponderá:

- Al equipo que le sigue en el orden descendente.
- Al equipo o a los equipos descendidos, según el orden de la clasificación final.
- Al resto de los equipos y de haber más aspirantes que plazas libres se procedería a disputar las eliminatorias necesarias.

NOTA 1: Todo equipo que se retire o sea expulsado de un campeonato pasará automáticamente al último lugar de la clasificación en el *ranking* de la categoría.

NOTA 2: Cuando un equipo se retire o sea sancionado con su expulsión de una competencia y por tal causa no se realice algún encuentro, el mismo se le concederá como victoria al rival. En caso de haber efectuado algún juego se mantendrá el resultado final del mismo, con la excepción de que deba confiscarse por alguna violación a este reglamento o las reglas oficiales.

NOTA 3: En ningún caso se aplicará la expulsión de un equipo sin la elaboración del respectivo expediente donde se determinen los culpables de infracciones, faltas o actitudes antideportivas, quienes serán sancionados en primera instancia, no obstante, la medida sancionatoria puede ser extensible al equipo en general.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

5.10 Los equipos se hacen responsables por la actuación irregular de sus integrantes y deberán acatar las sanciones y resoluciones emanadas por la Junta Directiva de la entidad, el Consejo de Honor y/o la Comisión de Decisiones Técnicas.

Los espectadores y aficionados, incluyendo los representantes de jugadoras menores de dieciocho (18) años, se consideran integrantes de los equipos para los efectos de este artículo.

Los equipos quedan propensos a ser sancionados por la actitud y acciones de sus representantes, técnicos (mánager, *coaches*), directivos y/o jugadores que sean ofensivas contra directivos y autoridades de FEVEBEISBOL, asociaciones, ligas y/o clubes, los comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, recopiladores, oficiales de Baseball5 e integrantes de otros equipos.

NOTA: Se sugiere revisar el **CAPÍTULO XXIII – NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y SANCIONES**

PROYECTO FINAL - PROYECT

CAPÍTULO VI – JUGADORES

6.01 Los jugadores se clasificarán por categorías en atención a las edades establecidas en este reglamento, además para poder actuar en cualquier evento organizado por la Federación Venezolana de Beisbol o por una entidad afiliada deberán estar inscritos en el Sistema de Fichajes y Registros de FEVEBEISBOL, ser de nacionalidad venezolana (por nacimiento o naturalización) o extranjeros con visa de residente.

Para que un jugador actúe en un campeonato nacional avalado por FEVEBEISBOL deberá participar obligatoriamente en los campeonatos municipales y estatales programados por las ligas y asociaciones, lo cual deja constancia de su formación y afiliación de origen.

NOTA 1: Los jugadores niños, niñas y adolescentes (menores de edad) deben estar autorizados a participar en un campeonato nacional por sus padres y/o representantes legales, por lo cual el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL cuando lo considere pertinente podrá solicitar autorización suscrita por estos en los formatos establecidos para tal fin.

NOTA 2: Para participar en los campeonatos nacionales de niños, niñas y adolescentes los jugadores deben **presentar obligatoriamente una constancia o informe médico de salud** donde conste que está apto para realizar actividades físicas y/o deportivas. Se sugiere a los clubes y ligas solicitar dicha constancia a sus afiliados al inicio de cada ciclo competitivo.

El incumplimiento de presentar la constancia médica será sancionado con la pérdida de la condición de *home-club* (equipo local) en todos los juegos del campeonato nacional.

Los directivos de las asociaciones que reiteradamente incumplan este requisito podrán ser sancionados de acuerdo con lo dispuesto en el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL.

NOTA 3: Los jugadores afiliados o con participación en torneos de organizaciones asociadas como la Corporación Criollitos de Venezuela y/o las Pequeñas Ligas de Beisbol de Venezuela, podrán participar en los campeonatos nacionales selectivos únicamente representando a la entidad (asociación) en la cual se desarrolló el evento municipal o estatal donde compitió el club al cual se encuentra afiliado y previo cumplimiento de los requisitos establecidos en el presente Reglamento de Competencias **(ver normas 2.03, 4.06 y 6.01).**

6.02 Todo jugador inscrito en un equipo es su miembro afiliado, por lo tanto, en ninguna circunstancia puede pertenecer a otra organización deportiva que practique el beisbol interna o externa de FEVEBEISBOL, bien sea en un torneo oficial o amistoso.

Ningún jugador puede optar a participar en dos o más clubes, en dos o más ligas, en dos o más asociaciones u organizaciones afiliadas o asociadas al mismo tiempo o durante el mismo ciclo de competencias, indistintamente que uno de los torneos sea de una categoría, rama o modalidad diferente o catalogado como amistoso. En estos casos tendrá orden prioritario la entidad que haya inscrito con antelación al jugador en el Sistema de Fichajes y Registros de FEVEBEISBOL.

Los jugadores son inscritos para actuar en un equipo, una liga y una asociación anualmente (ciclo competitivo), por lo tanto, quedan sin compromisos después de cumplir con las obligaciones estatutarias y reglamentarias contraídas. Para cumplir compromisos con otros

PROYECTO FINAL

equipos, organizaciones y/o asociaciones deben acatar las exigencias organizativas y administrativas que establezca el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL y lo indicado en este Reglamento de Competencias.

NOTA: La liga, equipo, asociación, directivo (de asociación, liga, club), entrenador y/o autoridad deportiva, que utilice sus influencias para atraer a jugadores de otros equipos, ligas, asociaciones u organizaciones, podrá ser expulsado del beisbol federado y en el caso de tratarse de una entidad sus directivos inhabilitados. En todo caso será el Consejo de Honor de FEVEBEISBOL quien conozca el caso e imponga las sanciones correspondientes, esta decisión deberá ser acatada por todas las organizaciones afiliadas a FEVEBEISBOL.

6.03 Todo jugador participante en competencias oficiales de FEVEBEISBOL debe estar afiliado y registrado en el Sistema de Fichajes y Registros de FEVEBEISBOL por la asociación que lo inscribe, o en todo caso poseer la transferencia de la asociación de la entidad federal de donde es originario.

Todo jugador que por alguna situación este inscrito en dos o más estados podrá representar solamente a uno de ellos. Sin embargo, después de haber representado a un estado en cualquier campeonato, torneo o evento oficial reconocido por FEVEBEISBOL no podrá representar a otro estado o región hasta tanto no presente solicitud de transferencia debidamente justificada y aprobada el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.

En todos los casos no tratados expresamente en este reglamento, en particular en aquellos en que un jugador tenga la posibilidad de representar a un estado del que no sea nativo o de elegir al estado que prefiere representar, el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL podrá tomar todas las decisiones de carácter general o individual y en particular, formular exigencias específicas relativas a la afiliación, el domicilio, la residencia y compromisos estudiantiles del jugador, además de la duración de los plazos de espera.

NOTA: Si ocurriera una violación de elegibilidad y se prueba que un jugador no es elegible antes del comienzo de cualquier evento, el mismo será eliminado automáticamente del *roster* de su equipo y no le será permitido participar en el mismo. La Comisión de Decisiones Técnicas de la competencia notificará al Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL para que tome las medidas correspondientes.

6.04 A los efectos de la participación de los jugadores en los campeonatos organizados por FEVEBEISBOL y sus entidades afiliadas se establece que la edad de un jugador se considera en función del año calendario, es decir, el año en que nació sin importar el mes y día.

La edad de los jugadores será determinada por la fecha real de su nacimiento, no teniendo ninguna validez los documentos que hayan sido forjados o mal elaborados. A tales efectos, los jugadores al momento de ficharse deberán presentar los documentos legales según las leyes de identificación y los documentos que exige y establece FEVEBEISBOL.

Ningún jugador, cualquiera sea la razón, podrá participar en un campeonato de una categoría inferior a la establecida por su edad.

NOTA 1: En los campeonatos nacionales se exigirá a **los jugadores mayores de nueve (9) años** presentar la **cédula de identidad original**. Se sugiere revisar lo señalado en la Ley Orgánica de Identificación (Art. 6°,7°,17° Gaceta Oficial número 6.155 del 19/11/2014).

PROYECTO FINAL - PROYECT

NOTA 2: En los campeonatos nacionales **los jugadores menores de nueve (9) años** deben presentar el **acta de nacimiento original**. Se sugiere revisar lo establecido en la Ley Orgánica de Registro Civil (Gaceta Oficial número 39.264 del 15/09/2009)

NOTA 3: Los documentos de identidad (original de la cédula de identidad y/o acta de nacimiento) deben ser presentados obligatoriamente en la Reunión Técnica **(ver norma 10.01)**.

NOTA 4: La falta de cualquier documentación o dudas en los documentos presentados dará como resultado la inhabilitación del jugador hasta tanto no se verifique y en caso de actuar será por cuenta, riesgo y responsabilidad del delegado del equipo bajo las premisas ya establecidas.

6.05 Si un jugador presenta un desenvolvimiento excepcional y/o por su físico aparenta una edad superior a la presentada en la categoría que participa, un delegado de equipo podrá solicitar ante la Comisión de Decisiones Técnicas la verificación de los documentos del jugador.

La verificación debe efectuarse en presencia de un representante de la entidad organizadora, quien en caso de dudas o falta de alguna de las documentaciones exigidas deberá abrir las averiguaciones del caso hasta su definitiva y total decisión.

Si una vez realizada la revisión persisten las dudas con respecto a la edad del jugador, el delegado protestante podrá solicitar que el jugador sea sometido de forma expedita a una prueba radiológica en la muñeca o cualquier otra prueba de identificación científica con el objeto de verificar la edad real.

Para llevar a cabo cualquier prueba será obligatorio contar previamente con el permiso de los padres o representante legal del jugador, en caso de no otorgarse la autorización el jugador será excluido de la competencia hasta tanto se realice la prueba.

6.06 El equipo que protesta la elegibilidad de un jugador deberá formalizarla por escrito en el tiempo establecido por la Comisión de Decisiones Técnicas y acompañarla con pruebas válidas y fehacientes. Además el protestante o apelante debe cubrir todos los gastos que ocasione cualquier investigación o examen médico al respecto, pero en caso de ser cierta la protesta los gastos serán pagados por la parte infractora.

6.07 La actuación de un jugador inelegible o con edad superior a la establecida en cada categoría, será sancionada con la confiscación de los juegos en donde haya actuado.

Cuando la ilegalidad del jugador se descubre previo al inicio o durante la competencia se aplicarán los correctivos y sanciones previstas en este reglamento y el equipo podrá seguir participando en el campeonato. Cuando la infracción sea detectada luego de concluido el torneo se procederá a la anulación de las posiciones y títulos logrados por el equipo infractor.

En cualquier caso, la infracción será comunicada por la Comisión de Decisiones Técnicas de la competencia al Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL o de la entidad organizadora del campeonato (asociación o liga), a fin de iniciar el proceso sancionatorio en contra de quienes permitieron y avalaron la inscripción del jugador de forma fraudulenta. Los responsables serán automáticamente inhabilitados no pudiendo actuar en ningún evento oficial desarrollado por FEVEBEISBOL y/o sus entidades afiliadas, debiendo esperar el

PROYECTO FINAL - PROYECT

pronunciamiento sancionatorio definitivo por parte del Consejo de Honor de FEVEBEISBOL o de la entidad donde se cometió la infracción.

NOTA 1: En los juegos realizados que son confiscados, todas las actuaciones de los jugadores legales le serán computadas para su récord personal (**ver norma 21.01, nota 3**).

NOTA 2: Un equipo puede ser penalizado por una violación de elegibilidad solo si el jugador ilegal participó realmente en algún juego de acuerdo con lo previsto en las **Reglas Oficiales WBSC | 19.3 Juego jugado.**

NOTA 3: La responsabilidad de dirigentes y técnicos será determinada por el Consejo de Honor o el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL o de la entidad donde se cometió la infracción.

NOTA 4: Si un jugador ha venido actuando en campeonatos y eventos anteriores con documentos ilegales y la infracción es detectada, al delegado y entrenador inicial se le abrirá un proceso investigativo.

6.08 En el caso de los jugadores menores de edad que por su calidad técnica y competitiva sea necesario formarle un sentido de superación, es indispensable la autorización de los padres o representantes legales en la cual aceptan bajo su responsabilidad el acceso de su representado a la **categoría inmediata superior**.

Las asociaciones y ligas podrán establecer en sus condiciones pautas que permitan o no, la participación de jugadores en dos categorías simultáneamente en un campeonato.

NOTA: Cuando un jugador es convocado para participar en selecciones o preselecciones municipales, estatales, nacionales y/o internacionales para coadyuvar en la preparación de los seleccionados se podrá permitir su participación dentro de un mismo equipo o contra un equipo de edad y categoría superior.

6.09 Los jugadores profesionales, con contrato vigente o no, pueden participar en los campeonatos nacionales siempre y cuando cumplan con lo dispuesto en la **norma 6.01**, es decir, haber participado en los campeonatos municipales y estatales programados en la entidad que pretenden representar.

6.10 Los jugadores que sean excluidos del *roster* por cualquier circunstancia antes de iniciar un evento podrán ser sustituidos, sin embargo, luego de iniciado un campeonato nacional no se permitirá bajo ninguna causa la sustitución de jugadores. El jugador sustituto deberá cumplir con los requisitos y procedimientos establecidos en este reglamento.

6.11 En los campeonatos nacionales no se exigirá una participación mínima de los jugadores, sin embargo, se recomienda que en las categorías hasta Infantil "AA" (Sub-12) participen como mínimo en el veinte por ciento (20%) de los *innings* jugados a la defensa por su equipo y además tengan por lo menos un (1) turno oficial por cada juego efectuado por su equipo.

NOTA: Las asociaciones y ligas podrán establecer en sus condiciones internas pautas que propicien la participación de los jugadores.

6.12 Los jugadores no podrán en ningún momento y lugar consumir bebidas alcohólicas o sustancias psicotrópicas, ni cometer hechos contrarios a la moral y las buenas costumbres.

SANCIÓN: **Para jugadores menores de 18 años:** En concordancia con lo establecido en la Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente, la Ley Aprobatoria de la Convención Sobre los Derechos del Niño, las normas establecidas por el Consejo Nacional de Derechos del Niño y del Adolescente, la Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física, el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL y este reglamento.

Para jugadores de 18 o más años: La Comisión de Decisiones Técnicas notificará al equipo respectivo de la falta cometida por el jugador y aplicará lo previsto en el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL y este reglamento.

6.13 Cuando un jugador sea expulsado de un encuentro será suspendido automáticamente para el próximo juego de su equipo. El Comité de Decisiones Técnicas una vez analizado el informe de los árbitros y valorados los causales que incidieron en la expulsión podrá aumentar la sanción de acuerdo con lo señalado en este Reglamento de Competencias y el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL.

Las categorías Pre-Beisbol (Sub-4), Iniciación (Sub-6) y Formación (Sub-8) son eminentemente formativas y educativas, por lo cual, si un jugador presenta una actitud no acorde con la ética deportiva será amonestado por los señores árbitros, quienes deben hacer las recomendaciones y correcciones pertinentes al jugador en presencia del mánager del equipo. Si persiste la situación los árbitros deben advertir al mánager del equipo y de continuar pueden ordenar la sustitución del jugador.

NOTA 1: Los árbitros cuando requieran expulsar un jugador en las categorías Infantil "A" (Sub-10), Sub-11 e Infantil "AA" (Sub-12), deberán notificar al mánager del equipo la situación y exigir la sustitución del infractor evitando realizar la mecánica de expulsión.

NOTA 2: El jugador suspendido no podrá participar, ni tener ningún tipo de injerencia con el desarrollo de los juegos de su equipo mientras se encuentre sancionado. El jugador suspendido, en caso de asistir a las instalaciones, no podrá estar en el *dugout* de su equipo y deberá permanecer en el área que le indique la Comisión de Decisiones Técnicas.

NOTA 3: Los árbitros deben obligatoriamente y en un lapso no mayor a seis (6) horas luego de finalizado el encuentro, presentar el informe respectivo donde detallen y expliquen la falta cometida por el jugador. La Comisión de Decisiones Técnicas previa solicitud de los árbitros podrá conceder un plazo mayor para la presentación del informe, pero no podrá exceder de un lapso mayor a doce (12) horas luego de concluido el juego.

NOTA 4: Si un jugador que está suspendido actúa en un encuentro de su equipo la sanción será duplicada, además el juego será confiscado a favor del equipo contrario. En cualquier situación el jugador suspendido no podrá actuar hasta cumplir con la sanción impuesta.

NOTA 5: Si un jugador es expulsado en una segunda ocasión en el transcurso de un campeonato, automáticamente será suspendido por tres (3) juegos. Una tercera expulsión será causal para una suspensión por diez (10) encuentros.

NOTA 6: En los casos que el jugador expulsado desempeñe otro rol en el equipo (técnico y/o delegado) estará igualmente inhabilitado de participar mientras cumple la sanción.

NOTA 7: Cuando un jugador sea expulsado en un campeonato nacional y no pueda cumplir la sanción establecida debido a que finalizaron los juegos de su equipo, la misma será aplicada en el

próximo campeonato nacional donde sea inscrito independientemente si la función cambia, por ejemplo, de jugador a técnico *(coach)*, o de jugador a delegado.

NOTA 8: La Comisión de Decisiones Técnicas al finalizar el evento deberá presentar un informe ante el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL con copia a todas las asociaciones afiliadas, donde se indiquen las expulsiones y las sanciones aplicadas durante un campeonato nacional.

6.14 Todos los jugadores (incluidos niños, niñas y adolescentes) estarán sujetos a los controles y protocolos antidopaje que establezca FEVEBEISBOL atendiendo los lineamientos y recomendaciones de la **COMISIÓN NACIONAL ANTIDOPAJE Y SUSTANCIAS NOCIVAS A LA SALUD (CONAD-VEN)**.

NOTA 1: Se sugiere revisar la **GACETA OFICIAL No. 42.731 – NORMAS ANTIDOPAJE DE LA COMISIÓN NACIONAL ANTIDOPAJE Y SUSTANCIAS NOCIVAS A LA SALUD (CONAD-VEN)** publicada en fecha 9 de octubre de 2023.

NOTA 2: Para más información con respecto a las funciones, normas, guías, actividades y protocolos de la **COMISIÓN NACIONAL ANTIDOPAJE Y SUSTANCIAS NOCIVAS A LA SALUD (CONAD-VEN)** se sugiere visitar el sitio Web: **https://conadvenezuela.org/**

NOTA 3: Se sugiere visitar el sitio Web de la Confederación Mundial de Beisbol y Softbol (WBSC por sus siglas en inglés) en la cual se puede encontrar información relevante en contra del dopaje **https://www.wbsc.org/es/organisation/integrity-unit/anti-doping**.

PROYECTO FINAL

CAPÍTULO VII – PADRES Y REPRESENTANTES

7.01 Todo jugador o jugadora menor de dieciocho (18) años debe tener la autorización de sus padres o representantes para actuar en el beisbol federado, bien sea en equipos mixtos o solos de género masculino o femenino.

En la autorización irá implícito el reconocimiento por parte de los padres y representantes del trabajo de formación y desarrollo del jugador por parte de las entidades deportivas, además se exceptuará a FEVEBEISBOL de responsabilidades por cualquier evento o situación sobrevenida que resulten en accidentes o lesiones por inacción o negligencia del jugador o de terceros, incluyendo acciones incidentales en un juego de beisbol.

FEVEBEISBOL solicitará a los clubes, ligas y asociaciones afiliadas, la autorización de los representantes legales en donde se comprometa y autoriza la participación de sus representados en los campeonatos municipales, estatales, nacionales y/o internacionales para los cuales sean seleccionados, sin menoscabo de cualquier compromiso similar acordados con entidades o representantes del beisbol profesional nacional o internacional.

7.02 Cuando un padre o representante legal autoriza a su representado a jugar beisbol bajo las reglamentaciones de FEVEBEISBOL, está aceptando conocer y acatar el presente Reglamento de Competencias y respetar todo lo dispuesto en sus normas. Igual procedimiento será aplicado para el jugador con mayoría de edad donde él directamente acepta las normas de participación.

De igual forma el padre o representante legal de todo jugador o jugadora menor a los dieciocho (18) años de edad, se compromete a cumplir y hacer cumplir todas las reglas, condiciones, resoluciones y demás normas administrativas, organizativas y técnicas aprobadas por la Asamblea General y/o el Comité Ejecutivo de la Federación Venezolana de Beisbol.

7.03 Los padres y/o representantes legales deben respetar en todo momento a los entrenadores, técnicos, comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, recopiladores, oficiales de Baseball5, dirigentes y demás personal que integran las diferentes entidades y organizaciones afiliadas o asociadas. Los padres y/o representantes legales podrán ser sancionados por sus actuaciones.

7.04 Las controversias con los padres y representantes legales deberán ser dilucidadas dentro de las disposiciones de justicia, equidad, ética y disciplina aprobadas por FEVEBEISBOL y sus entidades afiliadas en los ámbitos locales (ligas y equipos), regionales (asociaciones) o nacionales (federativos) del beisbol. Todo sin menoscabar los derechos y deberes de los niños, niñas y adolescentes establecidos en la Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente y con el propósito de coadyuvar en la formación y protección del desarrollo físico y mental del representado.

7.05 Los padres y/o representantes son garantes y corresponsables de la presentación de los documentos exigidos para verificar la legalidad y edad de los jugadores menores de dieciocho (18) años. Además son los únicos que pueden autorizar que se realice a su representado una prueba de identificación científica con el propósito de verificar su edad real.

PROYECTO FINAL - BORRADOR

CAPÍTULO VIII – PERSONAL TÉCNICO DE LOS EQUIPOS

8.01 Los técnicos (mánagers, *coaches* o entrenadores) para poder participar en un campeonato nacional deben estar debidamente inscritos en el Sistema de Fichajes y Registros de FEVEBEISBOL. De igual forma están obligados a participar en las reuniones, charlas, talleres y/o cursos de actualización y mejoramiento profesional que se programen, pudiendo no ser aceptada su inscripción o prohibir su participación de no asistir a tales actividades o no haber aprobado, de ser el caso, las evaluaciones correspondientes.

8.02 Todo técnico perteneciente a un equipo es su miembro afiliado, por lo tanto, en ninguna circunstancia ninguno de sus miembros puede pertenecer como técnico a otra organización deportiva que practique el beisbol interna o externa de FEVEBEISBOL.

Ningún técnico puede optar a participar en dos o más clubes, en dos o más ligas, en dos o más asociaciones u organizaciones afiliadas o asociadas al mismo tiempo o durante el mismo ciclo de competencias, indistintamente que uno de los torneos sea de una categoría, rama o modalidad diferente o catalogado como amistoso. En estos casos tendrá orden prioritario la entidad que haya inscrito con antelación al jugador en el Sistema de Fichajes y Registros de FEVEBEISBOL.

Los técnicos son inscritos para actuar en un equipo, una liga y una asociación anualmente (ciclo competitivo), por lo tanto, quedan libres después de cumplir con las obligaciones estatutarias y reglamentarias contraídas. Para cumplir compromisos inmediatos con otros equipos, organizaciones y/o asociaciones deben acatar las exigencias organizativas y administrativas que establezca el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.

8.03 El personal técnico de los equipos tendrá roles y funciones específicas de acuerdo con lo establecido en las Reglas Oficiales de la Confederación Mundial de Beisbol y Softbol (WBSC) y de este Reglamento de Competencias.

- **Mánager:** es la persona designada para dirigir las acciones del equipo dentro y fuera del campo de juego y será corresponsable de la conducta de su equipo, el respeto hacia los oficiales de juego (comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales y oficiales de Baseball5) y todos los participantes en el evento.

  El mánager **será la única persona autorizada para protestar o discutir una decisión de los árbitros** con respecto a una jugada en la que considere se ha infringido o aplicado incorrectamente una regla, una norma de este reglamento o una condición o resolución de la Comisión de Decisiones Técnicas y/o del Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.

  De acuerdo con lo señalado en las **Reglas Oficiales WBSC | 14.2.1**, las decisiones de juicio de los árbitros *(fair* o *foul*, bola o *strike*, *safe* o *out)* no son objeto de protesta.

- **Técnicos (*coaches*):** Los técnicos o *coaches* son nombrados para asistir al mánager en las responsabilidades técnicas del equipo durante un juego y la competencia, tanto dentro como fuera del terreno de juego.

  Los técnicos deben coadyuvar en el cumplimiento de las reglas y este reglamento, demostrando respeto a todos los oficiales y participantes en el evento.

En ningún momento se permitirá a un técnico *(coach)* protestar, discutir o cuestionar una decisión de los árbitros o de algún oficial, por tal motivo ningún técnico puede abandonar su posición en las cajas de *coaches*, el *dugout* o área de *bullpen* para protestar una jugada o decisión de los árbitros o algún oficial.

NOTA 1: Si un mánager ha sido expulsado o abandona el campo de juego, designará a un *coach* o jugador (en la categorías de adultos) como su sustituto, el cual tendrá las mismas responsabilidades y obligaciones.

Si el mánager no designa o se niega a designar a su sustituto antes de abandonar el terreno de juego, el árbitro principal designará a un miembro del equipo como mánager sustituto.

NOTA 2: Se sugiere revisar lo señalado en las **Reglas Oficiales WBSC | 4.2 Mánager en el campo y 4.3 *Coaches***.

8.04 Los juegos solo se podrán iniciar o continuar con la participación mínima de los técnicos establecidos en la **norma 5.03 – Nota 3** del presente reglamento.

NOTA 1: En caso de no presentarse para el inicio de un encuentro el número de técnicos requeridos, el equipo infractor será sancionado con la confiscación del juego. Los árbitros deberán conceder un plazo máximo de treinta (30) minutos para aplicar dicha sanción.

NOTA 2: Las asociaciones y ligas afiliadas podrán establecer una cantidad diferente de técnicos para iniciar o continuar los juegos en sus campeonatos.

8.05 En los campeonatos nacionales los equipos **no podrán tener un número mayor de técnicos a los establecidos en este reglamento**.

Los árbitros deben ser garantes de esta condición y solicitar que los técnicos adicionales según esta norma abandonen inmediatamente el *dugout*, de negarse deberán notificar al comisionado técnico y otorgar un tiempo no mayor a cinco (5) minutos para cumplir esta disposición, de no acatarse deberán confiscar el encuentro.

SANCIÓN: Cuando un equipo de forma reiterativa intente quebrantar lo previsto con respecto al número máximo de técnicos en el *dugout* será sancionado de la siguiente forma:

Primera vez: Luego de retirar del *dugout* a los técnicos adicionales la Comisión de Decisiones Técnicas amonestará al equipo infractor por la falta cometida.

Segunda vez y sucesivas: Retiro del *dugout* de los técnicos adicionales y expulsión del mánager del equipo infractor. Por este tipo de expulsión no se aplicará la suspensión indicada en la **norma 8.06**.

8.06 Cuando un técnico sea expulsado de un encuentro será suspendido automáticamente para los próximos tres (3) juegos de su equipo. El Comité de Decisiones Técnicas una vez analizado el informe de los árbitros y valorados los causales que incidieron en la expulsión podrá aumentar la sanción de acuerdo con lo señalado en este Reglamento de Competencias y el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL.

PROYECTO FINAL

NOTA 1: El técnico suspendido no podrá participar, ni tener ningún tipo de injerencia con el desarrollo de los juegos de su equipo mientras se encuentre sancionado. El técnico suspendido, en caso de asistir a las instalaciones, no podrá estar en el *dugout* de su equipo y deberá permanecer en el área que le indique la Comisión de Decisiones Técnicas.

NOTA 2: Los árbitros deben obligatoriamente y en un lapso no mayor a seis (6) horas luego de finalizado el encuentro, presentar el informe respectivo donde detallen y expliquen la falta cometida por el técnico. La Comisión de Decisiones Técnicas previa solicitud de los árbitros podrá conceder un plazo mayor para la presentación del informe, pero no podrá exceder de un lapso mayor a doce (12) horas luego de concluido el juego.

NOTA 3: Si un técnico que está suspendido actúa en un encuentro de su equipo la sanción será duplicada y además el juego será confiscado a favor del equipo contrario. En cualquier situación el técnico suspendido no podrá actuar hasta cumplir con la sanción impuesta.

NOTA 4: Si un técnico es expulsado en una segunda ocasión en el transcurso de un campeonato, automáticamente será suspendido por seis (6) juegos. Una tercera expulsión será causal para una suspensión por doce (12) encuentros.

NOTA 5: En los casos que el técnico expulsado desempeñe otro rol en el equipo (jugador y/o delegado) estará igualmente inhabilitado de participar mientras cumple la sanción.

NOTA 6: Cuando un técnico sea expulsado en un campeonato nacional y no pueda cumplir la sanción establecida debido a que finalizaron los juegos de su equipo, la misma será aplicada en el próximo campeonato nacional donde sea inscrito independientemente si la función cambia, por ejemplo, de técnico *(coach)* a jugador, de técnico *(coach)* a delegado.

NOTA 7: La Comisión de Decisiones Técnicas al finalizar el evento deberá presentar un informe ante el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL con copia a todas las asociaciones afiliadas, donde se indiquen las expulsiones y las sanciones aplicadas durante un campeonato nacional.

8.07 El mánager, o el técnico a quien este designe, tendrá la obligación de anunciar todos los cambios o sustituciones oportunamente y de acuerdo con lo señalado en las **Reglas Oficiales WBSC | 7.6 – Sustituciones.**

NOTA 1: En caso de producirse un cambio no anunciado, el anotador oficial deberá actuar con base a lo señalado en las **Reglas Oficiales WBSC | 7.6.7 – Sustituciones**.

NOTA 2: En las categorías Formación (Sub-8), Infantil "A" (Sub-10), Sub-11, Infantil "AA" (Sub-12) y Femenino Infantil (10 a 14 años) la sustitución de los lanzadores no procederá hasta que el mánager anuncie la sustitución.

NOTA 3: No se aceptarán protestas por cambios de jugadores no anunciados, pero el mánager que durante un juego reiteradamente no anuncie los cambios, por omisión o intencionalmente, será amonestado por la Comisión de Decisiones Técnicas. De presentarse la situación en otro juego podrá ser sancionado de acuerdo con el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL.

8.08 Los técnicos de los equipos no podrán en ningún momento y lugar donde se desarrollen actividades oficiales consumir bebidas alcohólicas con alguna prenda del uniforme de juego, entendiéndose como ello lo referente a gorra, camisa o franela y pantalón.

SANCIÓN: **Primera vez:** La Comisión de Decisiones Técnicas amonestará al técnico y notificará al equipo respectivo de la falta cometida para que se tomen los correctivos pertinentes.

Segunda vez y sucesivas: Expulsión del evento del técnico infractor.

8.09 El delegado tendrá la función de representar a su equipo ante FEVEBEISBOL, el comité organizador y el personal oficial (comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales y oficiales de Baseball5) de un evento, además será el responsable de la actuación y disciplina de su delegación durante todo el campeonato, tanto dentro como fuera del campo de juego.

El delegado será garante y corresponsable del respeto de su delegación e integrantes hacia el personal oficial y todos los participantes en el campeonato.

NOTA: Debido a la importancia y responsabilidades que debe ejercer y cumplir un delegado, para los campeonatos nacionales (selectivos, de ligas y/o de clubes) **el delegado de cada equipo deberá ser obligatoriamente integrante -principal o suplente- del Comité Ejecutivo, del Consejo de Honor y/o del Consejo Contralor de la asociación que representa**.

En el supuesto que una persona inscrita como delegado no sea directivo de la asociación, o miembro del Consejo de Honor o del Consejo Contralor, no podrá ejercer la representación legal del equipo, por lo cual se perderá el derecho de participar en la reunión técnica, ratificar una protesta y permanecer en el *dugout* durante el desarrollo de los juegos de su equipo.

8.10 En los campeonatos nacionales el delegado de un equipo podrá permanecer en el *dugout,* pero en ninguna circunstancia podrá estar uniformado de forma similar a los técnicos del equipo.

El delegado no podrá ingresar al terreno de juego, ni tampoco participar en los entrenamientos de su equipo antes del inicio del encuentro, excepto que cumpla con lo establecido en la norma **5.03, nota 5**. En caso de requerir entrar al campo de juego para atender alguna situación deberá solicitar autorización al árbitro principal y esperar que le sea concedida.

El delegado de un equipo no está facultado para realizar en ningún momento protesta alguna a los comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales y/u oficiales de Baseball5, en caso de hacerlo será expulsado inmediatamente del juego y **quedará inhabilitado para seguir prestando funciones en el evento**.

NOTA 1: El delegado inhabilitado no podrá tener ningún tipo de injerencia con el desarrollo de los juegos de su equipo, por lo cual se perderá el derecho de ratificar alguna protesta. En caso de asistir a las instalaciones, no podrá estar en el *dugout* de su equipo y deberá permanecer en el área que le indique la Comisión de Decisiones Técnicas.

NOTA 2: Los árbitros deben obligatoriamente y en un lapso no mayor a seis (6) horas luego de finalizado el encuentro, presentar el informe respectivo donde detallen y expliquen la falta cometida por el técnico. La Comisión de Decisiones Técnicas previa solicitud de los árbitros podrá conceder un plazo mayor para la presentación del informe, pero no podrá exceder de un lapso mayor a doce (12) horas luego de concluido el juego.

PROYECTO FINAL

8.11 En el caso de un equipo contar con personal extra (médico, seguridad, periodista, *trainer*), el mismo no podrá permanecer en el *dugout* y solo le será permitida la entrada al terreno de juego cuando sea necesaria su presencia y la misma sea autorizada por los señores árbitros.

NOTA: El personal extra deberá tener la credencial o aval que justifique sus funciones y deberá permanecer en un área delimitada previo al inicio del torneo.

8.12 Será estricta responsabilidad del personal técnico de los equipos (delegado, mánager y *coaches*) el comportamiento de las barras, en caso de observarse una actitud irregular muy acentuada y reiterativa los árbitros y el comisionado técnico deberán tomar las medidas que consideren necesarias para garantizar el feliz término del encuentro.

Al apreciarse comportamientos agresivos y alterados, los árbitros o el comisionado técnico deben acudir inmediatamente al mánager y delegado correspondiente para corregir la situación. De mantenerse la condición podrán solicitar el desalojo de las tribunas y/o instalaciones de los involucrados, permitiéndole hasta cinco (5) minutos para retirarse de las mismas.

En caso de no corregirse la situación se procederá a suspender el juego, quedando a criterio de la Comisión de Decisiones Técnicas la continuación, reprogramación o confiscación del encuentro.

8.13 El mánager, técnico *(coach)*, entrenador, delegado (principal o suplente) y/o directivo que impida o rehúse la continuación de un encuentro será expulsado del campeonato e inhabilitado por un (1) año, no pudiendo actuar en ninguna competencia oficial de FEVEBEISBOL y/o de sus entidades afiliadas.

NOTA: Este criterio será aplicado si la acción la comete un jugador, árbitro, anotador oficial, oficial de Baseball5, padre o representante.

8.14 De acuerdo con lo indicado en los estatutos de FEVEBEISBOL con respecto a la dualidad de funciones de los directivos de las asociaciones, ligas y clubes se establece lo siguiente:

- Los directivos de un club pueden actuar como técnicos en los equipos de su organización, en los eventos estatales, en los campeonatos nacionales de FEVEBEISBOL y en eventos internacionales.

- Los directivos de las ligas pueden participar como técnicos en los campeonatos estatales de su entidad, en los campeonatos nacionales de FEVEBEISBOL y en eventos internacionales, sin embargo, no pueden actuar como técnicos con ningún club de su liga u otra entidad, a menos que sean autorizados por la Asamblea de Delegados de la liga y la decisión esté asentada en las condiciones internas del respectivo campeonato.

- Los directivos de las asociaciones pueden desempeñarse como técnicos en eventos nacionales en representación de su entidad federal o en eventos internacionales en representación del país, pero no pueden fungir como técnicos de clubes ni ligas.

NOTA: **Los directivos de las asociaciones podrán participar como técnico hasta un máximo de tres (3) campeonatos nacionales durante un año de competencias o ciclo competitivo.**

PROYECTO FINAL - PROYECT

CAPÍTULO IX – PERSONAL OFICIAL DE LOS CAMPEONATOS NACIONALES

9.01 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL para cada campeonato nacional designará el siguiente personal:

- Director del Campeonato.
- Director Técnico
- Comisión de Decisiones Técnicas.
- Comité de Apelaciones.
- Directores de los árbitros, de los anotadores oficiales y de los oficiales de Baseball5.
- Árbitros, anotadores oficiales, recopilador y/u Oficiales de Baseball5.

9.02 **El Director del Campeonato** será la máxima autoridad del evento, tendrá la responsabilidad de supervisar y coordinar al personal oficial designado y será el representante de FEVEBEISBOL ante el Comité Organizador y equipos participantes, además tendrá las siguientes atribuciones:

1.- Supervisar la organización del evento.

2.- Presidir la Reunión Técnica y todos los actos protocolares del evento (en ausencia del presidente de FEVEBEISBOL).

3.- Presidir el Comité de Apelaciones

4.- Solicitar los informes que considere pertinente, antes y durante el campeonato.

5.- Resolver todas las situaciones sometidas a su consideración.

6.- Destituir a miembros de la Comisión de Decisiones Técnicas, árbitros, anotadores oficiales, recopilador y/u oficiales de Baseball5.

7.- Considerar la modificación del calendario de juegos original del torneo cuando así lo considere necesario.

8.- Supervisar la revisión de los *rosters* presentados por los equipos en la Reunión Técnica (Congresillo Técnico).

9.03 **La Comisión de Decisiones Técnicas** tendrá la supervisión y control del campeonato, será garante de hacer cumplir y respetar las reglas oficiales, el presente reglamento y cualquier norma, condición y/o resolución que se establezca, además tendrá la responsabilidad de prevenir toda circunstancia y aspectos que atenten contra el éxito del torneo y la integridad del juego, debiendo actuar con imparcialidad, ética, transparencia y honestidad dentro y fuera del campo de juego y con total apego a las normas y regulaciones deportivas, en especial las que rigen el beisbol.

La Comisión de Decisiones Técnicas será dirigida y coordinada por el **Director Técnico**.

La Comisión de Decisiones Técnicas contará tendrá las siguientes atribuciones:

1.- Hacer cumplir el presente Reglamento de Competencias y las Reglas Oficiales.

2.- Supervisar el desarrollo de los juegos.

3.- Aprobar la designación del personal oficial requerido para cada juego.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

4.- Evaluar el desempeño de los árbitros, anotadores oficiales, recopilador y oficiales de Baseball5.

5.- Conocer y decidir sobre las protestas que le sean presentadas.

6.- Inspeccionar los campos de juego y con el apoyo del personal de árbitros establecer las condiciones o reglas de terreno correspondientes.

7.- Verificar la elegibilidad de los jugadores de acuerdo con la información presentada por los equipos ante el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL y ratificada en la Reunión Técnica (Congresillo Técnico).

NOTA 1: Cada encuentro deberá estar supervisado por al menos un integrante de la Comisión de Decisiones Técnicas, el cual será denominado **Comisionado Técnico** y deberá regirse por las disposiciones, pautas y guías establecidas por FEVEBEISBOL.

El **Director Técnico** será el encargado de asignar los comisionados técnicos.

NOTA 2: Los comisionados técnicos tendrán la obligación de presentarse al estadio con una antelación de por lo menos noventa (90) minutos.

NOTA 3: Los comisionados técnicos prestarán funciones en un área reservada con buena visibilidad, seguridad y de fácil acceso al campo de juego.

9.04 **El Comité de Apelaciones** será conformado por tres (3) personas y actuará en cualquiera de los casos que requieran de apelaciones por violaciones a este reglamento, las reglas oficiales, sistemas de juego, calendario de competencias, actitudes antideportivas y/o por cualquier decisión de la Comisión de Decisiones Técnicas.

Los equipos para ratificar protestas, solicitar reconsideraciones y/o efectuar apelaciones deberán seguir el procedimiento establecido en este reglamento.

El Comité de Apelaciones será presidido por el Director del Campeonato.

9.05 **Los Directores de Árbitros, Anotadores Oficiales y Oficiales de Baseball5**, tendrán la responsabilidad de la designación del personal requerido para cada juego. Los coordinadores deberán remitir ante la Comisión de Decisiones Técnicas las respectivas asignaciones para que éstos realicen las observaciones pertinentes y otorguen el visto bueno a las mismas.

NOTA 1: Las asignaciones deberán ser enviadas a la Comisión de Decisiones Técnicas, vía correo electrónico, con por lo menos una antelación de dieciocho (18) horas antes del inicio de la jornada respectiva.

NOTA 2: Los árbitros, anotadores oficiales y oficiales de Baseball5 deberán ser notificados de su designación por lo menos doce (12) horas antes del inicio del encuentro donde participarán.

NOTA 3: Los árbitros, anotadores oficiales y oficiales de Baseball5 tendrán la obligación de presentarse al estadio con una antelación de por lo menos una hora.

NOTA 4: El director de los anotadores oficiales será el responsable de realizar las estadísticas del campeonato (recopilador).

PROYECTO FINAL - PROYECTO

9.06 **Los Árbitros** constituyen la máxima y única autoridad para dirigir los juegos de beisbol de acuerdo con lo determinado en las **Reglas Oficiales WBSC | 14 – El *Umpire***; como representantes de la Federación Venezolana de Beisbol los jugadores, mánager, técnicos *(coaches)*, entrenadores, delegados y directivos deben acatar sus decisiones y respetarlos en el ejercicio de su cargo y están obligados en apoyarles, ampararles y protegerles en todo momento para garantizar la independencia de su actuación en el campo y su integridad personal dentro y fuera del mismo.

Los equipos a través de su mánager tienen el derecho de formular protestas basadas en violaciones a las reglas oficiales y reglamentos vigentes establecidos por FEVEBEISBOL. Las protestas deben realizarse de forma respetuosa y acatando lo señalado en las reglas oficiales y este reglamento.

Las actuaciones, comportamiento y proceder de los árbitros deberán regirse y estar acorde con las pautas y manuales de FEVEBEISBOL.

NOTA 1: En todos los juegos prestarán servicio por lo menos dos (2) árbitros.

NOTA 2: Cuando por fuerzas mayores se presente un solo árbitro al campo de juego, este tendrá plena autoridad según lo establecido en las **Reglas Oficiales WBSC | 14 – El *Umpire***.

NOTA 3: En los campeonatos nacionales se procurará que un árbitro no trabaje en un juego como árbitro principal cuando este jugando la entidad de la cual es oriundo o representa.

9.07 **El Anotador Oficial** cuidará y llevará la anotación del juego de acuerdo con su apreciación y con base a lo establecido en las **Reglas Oficiales WBSC | 15 – Anotador Oficial**; como representante de la Federación Venezolana de Beisbol los jugadores, mánager, técnicos *(coaches)*, entrenadores, delegados y directivos deben acatar sus decisiones y respetarlos en el ejercicio de su cargo.

El Recopilador Oficial será el responsable de elaborar las estadísticas de un torneo y deberá realizar los reportes respectivos de acuerdo con lo indicado en las **Reglas Oficiales WBSC | 19 – Estadísticas y 19.6 – Promedios** y este Reglamento de Competencias **(Ver Capítulo XXI – Premiación)**.

Los anotadores y el recopilador oficial igualmente deben acatar, cumplir y respetar las disposiciones establecidas por FEVEBEISBOL.

9.08 **Los Oficiales de Baseball5** tienen la responsabilidad y autoridad de supervisar y dirigir los juegos de Baseball5, por lo cual los jugadores, mánagers, técnicos, delegados y directivos deben aceptar sus decisiones y respetarlos en el ejercicio de su cargo.

En los juegos de Baseball5 se asignarán por los menos tres (3) oficiales de juego (oficial principal ubicado en el *home plate*, oficial de base y oficial de mesa).

9.09 Los comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales y oficiales de Baseball5 para poder prestar funciones en los campeonatos nacionales deben estar inscritos en el Sistema de Fichajes y Registros de FEVEBEISBOL y certificados por la coordinación respectiva; además deben participar y aprobar los cursos y/o talleres de actualización y mejoramiento profesional que se impartirán antes del inicio de cada campeonato.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

NOTA: En aquellas entidades donde no exista o no sea suficiente la cantidad de personal certificado por las respectivas coordinaciones, se designará el personal foráneo necesario para el desarrollo de los encuentros. FEVEBEISBOL conjuntamente con la asociación sede costeará los gastos de manutención (transporte, alimentación, hospedaje y honorarios) del personal asignado.

9.10 Los árbitros, anotadores oficiales y oficiales de Baseball5 quedan obligados a presentar los informes de los juegos en donde hayan actuado. El representante de la Comisión de Decisiones Técnicas designado para cada encuentro será el responsable de solicitar tales informes, pudiendo ser amonestado y/o sancionado quien no cumpliere con esta disposición en el término señalado en este reglamento.

NOTA: El informe de los árbitros será responsabilidad del jefe de grupo presentarlo en el formato y lapso establecido en este reglamento y las pautas que establezca FEVEBEISBOL.

9.11 Los árbitros y/u oficiales de Baseball5 antes del inicio del encuentro deberán conjuntamente con los técnicos de los equipos recordar las condiciones de terreno y solicitar la presentación de las respectivas alineaciones *(line-up)*.

Los árbitros y/u oficiales de Baseball5 deberán conceder hasta cinco (5) minutos a los equipos para la presentación de las alineaciones de acuerdo con lo dispuesto en la **norma 11.17**.

Cuando un equipo rehúse a entregar el *line-up* teniendo el número de jugadores requeridos para iniciar el encuentro, el árbitro principal deberá esperar por este lapso para sancionar al equipo infractor con la expulsión del mánager, de mantenerse la demora o un equipo tener menos de los jugadores requeridos se aplicará lo establecido en este reglamento.

NOTA: Los árbitros, anotadores oficiales y oficiales de Baseball5 deberán tomar en consideración lo señalado con respecto al protocolo o ceremonia a realizar antes del inicio de un encuentro.

9.12 Los oficiales participantes en un campeonato nacional (director del torneo, comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales y oficiales de Baseball5), deben prestar sus funciones apegados a las normas técnicas, organizativas y éticas establecidas por FEVEBEISBOL.

Los comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales y oficiales de Baseball5 podrán ser sancionados de acuerdo con sus actuaciones. Para la aplicación de las sanciones se seguirá el procedimiento disciplinario establecido por FEVEBEISBOL y la coordinación respectiva.

PROYECTO FINAL

CAPÍTULO X – REUNIÓN TÉCNICA

10.01 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL determinará, el lugar, la fecha y hora de la Reunión Técnica (o Congresillo Técnico) la cual se realizará antes de iniciar el campeonato nacional y se tratará todo lo relacionado con el evento. Será presidido por el director del campeonato quien estará acompañado por el director técnico, comisionados técnicos y los coordinadores de árbitros, anotadores oficiales y si fuera el caso de los oficiales de Baseball5.

A la reunión técnica deben asistir el delegado y mánager de cada equipo participante, directivos de la asociación sede y si lo hubiere representantes del Comité Organizador.

Todos los participantes deberán acatar lo dispuesto en el manual de protocolo para el desarrollo y organización de la Reunión Técnica.

En la Reunión Técnica se tratará sobre lo siguiente:

- Información general sobre la competencia.
- Aspectos logísticos tales como alimentación, alojamiento y transportación interna.
- Relación entre el personal oficial, los técnicos de los equipos y delegados.
- Comunicación entre la Comisión de Decisiones Técnicas y los equipos participantes.
- Reglas, condiciones del campeonato y del terreno de juego.
- Manejo y agilización de los juegos.
- Entrenamientos de los equipos durante la competencia.
- Protocolo para las protestas y apelaciones.
- Procedimientos sobre las expulsiones y sanciones.
- Información sobre la ronda clasificatoria o preliminar.
- Información sobre la etapa *post* clasificatoria (cuartos de final, semifinal y final).
- Presentación, revisión y aprobación del *roster* y documentos de identidad de los equipos participantes.
- Entrega del soporte de pago de la cuota de inscripción y garantía (si aplica).
- Revisión de los bates de los equipos (si aplica).

NOTA 1: En la Reunión Técnica cada equipo debe hacer entrega de forma impresa del *roster* de todos sus integrantes con su respectivo número de uniforme, en caso de utilizar dos (2) uniformes debe aclarar cuál usará en su condición de visitante y cuál como *home-club* (local). Cuando un equipo no presente su nómina será sancionado de acuerdo con lo indicado en el reglamento dispuesto para tal fin.

NOTA 2: En ningún caso los números de los uniformes pueden cambiarse sin la previa notificación a la Comisión de Decisiones Técnicas. De presentarse un cambio de números que no sea anunciado el equipo infractor será sancionado **(ver norma 17.02)**.

NOTA 3: Los equipos obligatoriamente deben presentar los documentos de identidad de todos sus jugadores **(ver notas 1 y 2 de la norma 6.04)**, en ninguna circunstancia se aceptará la entrega de documentos en fecha posterior a la Reunión Técnica.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CAPÍTULO XI – LOS JUEGOS

11.01 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL a través del Director del Campeonato tendrá la potestad de elaborar y/o modificar el calendario de juegos de acuerdo con lo establecido en la **norma 4.18**, siendo el mismo de obligatorio cumplimiento.

NOTA 1: Cuando sea necesario a un equipo de cualquier categoría se le podrán fijar dos (2) juegos en un mismo día, tales encuentros se jugarán sin modificación con relación al número de entradas reglamentarias previstas en este reglamento (**ver norma 11.03**).

NOTA 2: En ningún momento y por ningún motivo se podrán programar más de dos (2) juegos a un equipo en un mismo día.

11.02 Un juego reglamentario consta de las entradas establecidas para cada categoría a menos que se prolongue por estar empatado, o terminado por los árbitros por alguna de las siguientes razones:

1.- El equipo local (*Home Club*) no necesite consumir su mitad de la última entrada reglamentaria, o solamente una fracción o parte de ella.

2.- Por la ventaja de carreras de uno de los equipos.

3.- Por la limitación de hora para abrir entradas en juegos nocturnos.

11.03 Los juegos de los campeonatos nacionales tendrán las siguientes regulaciones:

LIMITES DE JUEGOS	Pre-Beisbol (Sub-4) Iniciación (Sub-6)	Formación (Sub-8) Femenino Infantil	Otras Categorías
Entradas Reglamentarias	5	6	7
Entradas Legales	3	4	4
Hora Límite	7:00 p.m.		10:00 p.m.

NOTA 1: En todos los juegos de los campeonatos nacionales debe definirse el ganador, por lo cual no hay límite de entradas extras.

NOTA 2: En los siguientes casos se podrá jugar después de la hora límite establecida:

- ✓ En los juegos donde se dispute el campeón de un evento.
- ✓ Cuando no exista fecha libre para continuar en una fecha posterior un juego que alcanza y supera la hora límite.
- ✓ Por una situación de emergencia acontecida por razones técnicas, económicas, logísticas o climatológicas que obligue a iniciar o continuar un juego luego de la hora límite.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

NOTA 3: Toda entrada que se inicie antes de la hora límite deberá cerrarse cualquiera sea la categoría, excepto que exista la posibilidad de continuarlo en fecha posterior lo cual será dictaminado por la Comisión de Decisiones Técnicas.

NOTA 4: Los juegos de los campeonatos municipales y estatales estarán regulados por el número de entradas y horas límites que determinen las ligas y las asociaciones.

NOTA 5: En los campeonatos nacionales los juegos no tendrán límite de tiempo. Sin embargo, se sugiere que los encuentros de los campeonatos municipales y estatales no excedan de tres (3) horas de juego. La entidad organizadora y los equipos participantes establecerán los límites de tiempo que consideren necesarios.

11.04 Un juego podrá ser suspendido por alguna de las siguientes causas:

a) Un toque de queda impuesto por las autoridades correspondientes.

b) El tiempo límite establecido en este reglamento **(ver norma 11.03)**.

c) Falta de alumbrado del campo de juego, mal funcionamiento de este o por causa de alguna normativa legal no se pueda utilizar.

d) Por un error involuntario, negligencia o falla de un operador de un dispositivo o equipo (mecánico, electrónico, digital) del campo de juego o de las instalaciones que a juicio de los árbitros impida el normal desarrollo o continuación del juego.

e) El estado del tiempo (lluvia, nubosidad, temperatura, viento).

f) Situaciones excepcionales que impidan la continuación del juego o el normal desarrollo de este, por ejemplo: inseguridad en las instalaciones por exaltación de los aficionados, catástrofe natural.

NOTA 1: En los campeonatos nacionales los árbitros y el comisionado técnico deben esperar por lo menos treinta (30) minutos y no más de noventa (90 minutos), para decidir sobre el inicio, continuación o suspensión de un encuentro. En cualquier circunstancia antes de anunciar la suspensión de un encuentro se agotarán los esfuerzos para finalizarlo.

NOTA 2: En caso de suspenderse un juego y sea posible arreglar el terreno para continuar la jornada los demás encuentros se jugarán en el orden programado. Cuando la situación se presente en una jornada final o definitoria, se realizarán los juegos más importantes o necesarios para la clasificación o definir el campeonato.

NOTA 3: Complementa esta norma lo señalado en las **Reglas Oficiales WBSC | 7.8 – Juego interrumpido (suspendidos, pospuestos y empatados)**, siempre que no contradiga lo indicado en este reglamento de competencias.

11.05 Los juegos suspendidos que no sean reglamentarios (“legales”), se reanudarán en el punto exacto de la suspensión, es decir, cuando se realice la reprogramación el marcador y las alineaciones de ambos equipos será exactamente la misma que mantenían al momento de la suspensión.

PROYECTO FINAL

Al reprogramarse un juego cualquier jugador puede ser reemplazado por otro jugador presente al momento de la reanudación. Un jugador sustituido en la fecha original del encuentro no puede ser incluido en el juego.

11.06 Los juegos suspendidos deberán ser reprogramados, incluso en el mismo día de la suspensión, quedando a discreción del Director del Campeonato y de la Comisión de Decisiones Técnicas tal resolución. En caso de que el resultado del juego suspendido no sea necesario para determinar la clasificación de uno o varios equipos, quedará a criterio del Director del Campeonato su reprogramación.

11.07 Cuando en un juego reglamentario **el equipo visitante anota una o más carreras para empatar o tomar la delantera y el equipo local no cierra la entrada por causa de algún fenómeno natural,** será un juego suspendido y se reanudará en el punto exacto de la suspensión en fecha que determine la comisión técnica.

11.08 **En la ronda clasificatoria** de cualquier campeonato nacional cuando un juego reglamentario ("legal") **iniciado en horario diurno sea suspendido por falta o falla del alumbrado eléctrico** y un equipo se encuentre con ventaja en el marcador será declarado ganador. **Excepto que el equipo visitante anote una o más carreras para empatar o tomar la delantera y el equipo local no pueda cerrar la entrada**, en cuyo caso será un juego suspendido y se reanudará en el punto exacto de la suspensión.

NOTA: **En los campeonatos nacionales en los juegos de las rondas de cuartos de final, semifinal y/o final** cuando un juego sea suspendido por falta o falla de alumbrado eléctrico deberá reprogramarse y continuarse en el punto exacto de la suspensión.

11.09 En caso de no reprogramarse un **juego no reglamentario** las estadísticas individuales y colectivas serán válidas y computadas **(ver norma 21.01, nota 3).**

11.10 En caso de no ser posible reprogramar los juegos necesarios para concluir un campeonato nacional, se determinarán las posiciones finales de acuerdo con el promedio de juegos ganados-perdidos, de haber empate se resolverá siguiendo las pautas de desempate establecidas en este reglamento **(ver norma 13.01)**.

11.11 Si al concluir las entradas establecidas para un juego y el mismo está igualado, se aplicará lo indicado en las **Reglas Oficiales WBSC | A1.4.2. – Reglas para entradas extras** hasta determinar un equipo ganador. Dicha regla establece el siguiente procedimiento:

- ✓ Los equipos comenzarán cada entrada extra con corredores en primera y segunda base y ningún *out*. Estos corredores serán obligatoriamente los que anteceden al bateador que le corresponde el turno al bate.

  EJEMPLO: Le corresponde batear al jugador ubicado en el quinto **(5°)** lugar del orden de bateo, el jugador situado en el cuatro **(4°)** lugar correrá en la primera almohadilla y el jugador colocado en el tercer **(3°)** turno correrá en la segunda base.

- ✓ Con la única excepción del inicio con corredores en 1B y 2B y ningún *out*, todas las demás reglas oficiales y normas señaladas en este reglamento quedarán efectivas y vigentes durante las entradas extras.

PROYECTO FINAL

NOTA 1: Esta regla se aplicará en todos los juegos de cualquier campeonato nacional.

NOTA 2: Los equipos deben estar atentos a su orden de bateo y serán responsables de emplear a los corredores correctos cuando se aplique la regla para entradas extras. En caso de alguna duda podrán solicitar información al comisionado técnico.

NOTA 3: El comisionado técnico será el único oficial autorizado para ofrecer alguna aclaratoria solicitada por los equipos con relación a la ubicación de los corredores. El comisionado técnico antes de ofrecer alguna respuesta deberá consultar con el anotador oficial.

NOTA 4: Cuando se produzca una infracción a lo señalado en la regla para entradas extras y no se ubique correctamente a un corredor o ambos, el equipo contrario podrá realizar una protesta de acuerdo con lo dispuesto en las Reglas Oficiales WBSC y este reglamento.

SANCIÓN: De presentarse una infracción con respecto a la ubicación de un corredor o corredores se actuará de la siguiente manera:

- La sanción será aplicable cuando todos los jugadores defensivos hayan tomado sus posiciones y el árbitro principal diga *"play"*.
- El corredor colocado de forma errónea será declarado *out*.
- De colocarse los dos corredores de forma errada, será declarado *out* el corredor más avanzado (el de la segunda base) y luego se ubicará en la primera base el corredor correspondiente.

NOTA 5: **Cuando se detecte la falta luego que el bateador se convierta en corredor o es puesto *out***, el equipo a la defensa podrá protestar antes de realizarse un lanzamiento al próximo bateador, o antes de cualquier jugada o intento de jugada.

El batazo será anulado así como cualquier avance de los corredores, se aplicará la sanción y el bateador continuará en turno. El lanzamiento será nulo pero se computará a la cuenta del lanzador como resguardo de su salud de acuerdo con lo establecido en la **norma 15.01**.

NOTA 6: Si un corredor avanza por una base robada, *balk*, *wild pitch* o pasbol y luego el equipo contrario protesta, dichos avances serán anulados y se aplicará la sanción establecida. De producirse un lanzamiento será anulado pero se sumará a la cuenta del lanzador como protección de su salud (ver **norma 15.01**).

NOTA 7: El comisionado técnico, aun cuando no exista protesta del equipo a la defensiva y **antes que el bateador se convierta en corredor o sea eliminado,** tendrá la responsabilidad de corregir cualquier infracción y solicitar a los árbitros aplicar la sanción establecida.

En ningún caso se aceptará protesta alguna si un comisionado técnico no se percata de la infracción, sin embargo, este será sancionado de acuerdo con lo indicado en la **norma 9.12.**

11.12 En los campeonatos nacionales los juegos reglamentarios que por alguna circunstancia concluyan empatados no serán reprogramados, para determinar el equipo ganador del juego serán comparadas las estadísticas colectivas decretando como vencedor al equipo que tenga

mejor *average* de bateo, promedio de fildeo y efectividad de los lanzadores (al menos dos de los tres renglones).

De persistir el empate se resolverá comparando las siguientes actuaciones colectivas:

1.- Mejor porcentaje de embasado.

2.- Menos carreras limpias permitidas.

3.- Menos errores defensivos cometidos.

4.- Menos corredores dejados en base.

5.- Por un sorteo.

11.13 En los campeonatos nacionales cuando en un juego exista una abultada diferencia de carreras se aplicará lo siguiente:

- El equipo que obtenga **una ventaja igual o superior a diez (10) carreras** será declarado ganador del juego después que **el equipo en desventaja haya consumido cuatro (4) entradas ofensivas.** Esta norma no será aplicada en las categorías Pre-Beisbol (Sub-4) e Iniciación (Sub-6).

- Si un equipo obtiene **una ventaja igual o superior a quince (15) carreras** el juego finalizará cuando se produzca la carrera de la diferencia y **el equipo en desventaja haya consumido tres (3) entradas ofensivas.** Esta norma no será aplicada en las categorías Pre-Beisbol (Sub-4) e Iniciación (Sub-6).

- En los campeonatos nacionales de las categorías **Pre-Beisbol (Sub-4) e Iniciación (Sub-6)**, si un equipo obtiene una ventaja igual o superior a quince (15) carreras el juego finalizará cuando todos los jugadores del equipo en desventaja hayan consumido por los menos un turno oficial.

NOTA 1: **En los casos antes mencionados el juego finalizará al momento de alcanzarse la diferencia, si el equipo en desventaja es el local *(home club)* no será necesario cerrar la entrada donde se logra la ventaja establecida.**

NOTA 2: En cualquiera de los casos sólo se aceptarán las carreras necesarias para completar la ventaja. Ver **Reglas Oficiales WBSC | 16.4 – Juegos terminados por *hit*.**

EJEMPLO: Quinta entrada, tres (3) corredores en base, el marcador del encuentro es 9 a 0 a favor del equipo local, se produce un batazo hacia el *outfield* avanzando hasta el *home plate* todos los corredores en base. Solamente se aceptará la carrera del corredor de la tercera base quedando el juego con el resultado de 10 a 0.

NOTA 3: Las asociaciones y ligas afiliadas podrán establecer en sus campeonatos pautas diferentes a las establecidas en esta norma.

11.14 Los equipos están obligados a presentarse al estadio en la fecha y hora programada, so pena de ser sancionados con la confiscación del juego **(aplicación de un *forfeit*)**, debiendo esperarse por lo menos **treinta (30) minutos para imponer dicha sanción**.

En cualquier caso, el comisionado técnico deberá informar oportunamente de la situación al Director del Campeonato, quien deberá establecer comunicación con el delegado del equipo faltante para conocer las razones de su demora y valorar si es necesario y factible extender el lapso de espera.

El Director del Campeonato luego de evaluar el informe de la Comisión de Decisiones Técnicas determinará las sanciones por la no comparecencia del equipo, pudiendo establecer una multa para los infractores o la expulsión del campeonato. Este mismo criterio se aplicará a los equipos que continuamente arriben a las instalaciones con retraso.

NOTA 1: Debido a posibles contratiempos e infortunios que puedan presentarse en el arribo de un equipo y un juego no pueda efectuarse, la sanción (*forfeit*) deberá ser ratificada por el Director del Campeonato.

NOTA 2: Los juegos no realizados por un equipo expulsado o retirado serán computados a favor de los equipos contrarios. Los responsables de la expulsión de un equipo motivada por un *forfeit* quedan sujetos a una posible sanción.

NOTA 3: Si ambos equipos no estuviesen completos para el inicio del juego, el árbitro principal concederá el tiempo previsto en este reglamento y deberá seguir el procedimiento antes señalado.

NOTA 4: En los campeonatos municipales y estatales, las ligas y asociaciones deben establecer la sanción que estimen pertinente para los equipos que incurran en un *forfeit*.

NOTA 5: Cuando un equipo arribe al campo de juego con retraso de acuerdo con la hora programada para el inicio, el comisionado técnico le concederá hasta un máximo de veinte (20) minutos para realizar sus actividades de calentamiento.

11.15 Por imperativo de respeto a la pureza del juego de beisbol y la consideración a los principios del **"Juego Limpio"**, queda prohibido a los equipos ceder directa o indirectamente un juego al contrario, estipular entre los dos contendientes un resultado de compromiso o que otro equipo o persona realice gestiones que obedezcan al propósito de conseguir una finalidad semejante, ya sean en interés propio, o en el de terceros.

SANCIÓN: Ambos equipos serán expulsados de la competencia y los responsables serán sancionados con lo previsto en el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL.

NOTA: En caso de que la captación para cometer la infracción se hiciera con uno o varios de los jugadores de un equipo, sin conocimiento del resto de los integrantes, estos quedarán exentos de responsabilidad y las sanciones serán aplicadas directamente a los jugadores involucrados.

11.16 Las **Reglas Oficiales WBSC | 10.6 Jugada forzada – Regla de barridas (Barridas en base intentando un doble *play*) y 12.8 – Regla de choques** no estarán en vigencia porque no se disponen de las herramientas tecnológicas necesarias para verificar y corroborar las acciones indicadas en tales reglas. Sin embargo, el personal de árbitros estará facultado para sancionar cualquier acción violenta o antideportiva que a su juicio se suscite durante un encuentro.

PROYECTO FINAL - PROYECT

11.17 En los campeonatos nacionales los equipos deben entregar al comisionado técnico su alineación (*line-up*) por lo menos sesenta (60) minutos antes del horario previsto para el comienzo del juego. Esta alineación tendrá carácter oficial por lo cual debe atenderse y elaborarse de manera correcta.

La alineación debe indicar el orden al bate, primer nombre y apellido, número de uniforme y posición defensiva de los jugadores titulares, además deberá señalarse el número de camiseta, el primer nombre y apellido de los jugadores suplentes. La alineación debe ser elaborada en letra legible y estar firmada por el mánager del equipo.

Cada equipo deberá entregar al comisionado técnico un original y cuatro (4) copias similares de su alineación, la cuales en la reunión previa al inicio del juego se distribuirán de la siguiente forma:

Original: Árbitro principal

Copias: Equipo presentante
Equipo contrario
Anotador oficial
Comisionado técnico

El comisionado técnico y los árbitros deberán confirmar que las copias son idénticas y en caso de existir algún error corregir la falta.

NOTA 1: Para los eventos de Baseball5 los equipos deberán utilizar obligatoriamente el formato específico de la modalidad y presentarlo por triplicado.

NOTA 2: La reunión previa al juego se efectuará alrededor del *home*, en esta oportunidad los mánagers de cada equipo intercambiarán las alineaciones previamente revisadas y aprobadas por el comisionado técnico. Se sugiere ver las **Reglas Oficiales WBSC | 5.3 – Reunión previa al juego** y **5.5 – Intercambio de *line ups* (ordenes al bate)**

NOTA 3: Una lesión o situación sobrevenida será el único motivo para realizar un cambio en la alineación, la cual deberá ser aprobada **obligatoriamente** por el comisionado técnico.

SANCIÓN: En caso de un equipo realizar una sustitución de un jugador o jugadores sin la debida aprobación se tratará como un jugador sustituido de acuerdo con las **Reglas Oficiales WBSC | 7.6.10 – Sustituciones y 6.22 – Jugador Inelegible.**

NOTA 4: Todos los jugadores legalmente inscritos y señalados en el *roster* de cada equipo se consideran suplentes (reservas) y podrán actuar en cualquier juego.

En caso de incorporarse en un encuentro un jugador suplente (reserva) que no ha sido indicado en la alineación oficial, el mánager del equipo infractor será amonestado de forma verbal por el comisionado técnico.

En ningún caso se aceptarán protestas por la inclusión de jugadores que no hayan sido señalados como reserva en la alineación oficial.

NOTA 5: Se sugiere revisar lo indicado en la **norma 9.11**.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

11.18 En los campeonatos nacionales los equipos deben anunciar el nombre, apellido y la mano de lanzar de su lanzador abridor (derecho o zurdo). Esta información debe ser proporcionada a la Comisión de Decisiones Técnicas en el lapso que se informe en la Reunión Técnica.

SANCIÓN: No se permitirá el cambio del lanzador abridor anunciado sin la aprobación del comisionado técnico, en caso de producirse una sustitución del lanzador abridor sin la debida aprobación se tratará como un jugador sustituido de acuerdo con las **Reglas Oficiales WBSC | 7.6.10 – Sustituciones y 6.22 – Jugador Inelegible.**

11.19 Los equipos cuando estén a la defensa podrán aplicar formaciones especiales *(shift)*, estrategia que consiste en ubicar o mover de sus posiciones tradicionales a los jugadores a la defensiva. Sin embargo, está estrategia no será aplicable en las categorías Pre-Beisbol (Sub-4) e Iniciación (Sub-6),

11.20 Cuando existan las posibilidades logísticas los equipos podrán realizar prácticas defensivas y de bateo antes del inicio de cada juego. Para realizar las prácticas los encargados del terreno deben haber realizado las labores de mantenimiento y acondicionamiento requeridas y los equipos arribar al estadio con suficiente antelación a la hora fijada para el inicio del juego.

El comisionado técnico deberá supervisar y coordinar el desarrollo de tales entrenamientos, los cuales se regirán por el siguiente cronograma:

- ✓ Veinticinco (25) minutos para práctica de bateo del equipo local
- ✓ Veinticinco (25) minutos para práctica de bateo del equipo visitador.
- ✓ Diez (10) minutos para práctica del *infield-outfield* del equipo local.
- ✓ Diez (10) minutos para práctica del *infield-outfield* del equipo visitador.

NOTA 1: Si los equipos o uno de ellos arriban al estadio sin la suficiente antelación, no podrán hacer uso del derecho a las prácticas según el cronograma antes señalado. Bajo ninguna razón se aplazará el inicio de un encuentro por facilitar la práctica de un equipo.

NOTA 2: Un equipo podrá realizar las prácticas en menos tiempo, no significando esto que el otro equipo podrá practicar por un período más largo.

NOTA 3: Los equipos no podrá realizar ningún tipo de actividad o quedarse cerca de la zona de bateo hasta que el otro equipo no finalice su práctica. Los equipos deben hacer el calentamiento en la zona más lejana del *outfield* (derecho o izquierdo) debiendo tener la previsión necesaria para proteger a sus jugadores de los batazos durante la práctica de bateo.

NOTA 4: Se agotarán los esfuerzos para brindar las facilidades e implementos necesarios (protectores, *batting-tee*, mallas, etc.*)* para el correcto y expedito desarrollo de las prácticas de bateo. Se entiende que las pelotas, bates y demás útiles de juego a emplear será responsabilidad de cada equipo.

NOTA 5: En ninguna circunstancia se permitirán entrenamientos o prácticas defensivas en el descanso entre *innings*.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CAPÍTULO XII – AGILIZACIÓN DE LOS JUEGOS

12.01 Con el propósito de agilizar los encuentros se establece lo siguiente:

1. Durante el transcurso de un juego se permitirán tres (3) reuniones o conferencias defensivas de los técnicos con los lanzadores (conferencias acumuladas). Cuando en una conferencia se sustituye al lanzador esta no será computada al equipo**, pero si continúa en el juego como lanzador o en otra posición defensiva será contada como una conferencia y será cargada al equipo**.

Después de acumularse tres (3) conferencias en un juego, es decir a partir de la cuarta y subsiguientes, cada vez que se realice una conferencia deberá ser sustituido el lanzador automáticamente, pero podrá continuar jugando en otra posición excepto la receptoría en las categorías mencionadas en la **norma 15.11**.

NOTA 1: De haber entradas extras se permitirá una conferencia defensiva por cada *inning* incluso cuando el equipo no haya consumido la totalidad de conferencias defensivas establecidas, es decir, las conferencias no utilizadas no son acumulables.

NOTA 2: Cuando se sustituya un lanzador en el descanso entre *innings* y pase a ocupar otra posición defensiva, el movimiento no será considerado como una conferencia a los efectos de la presente norma.

NOTA 3: En todas las categorías las conferencias con los lanzadores estarán limitadas a un máximo de treinta (30) segundos. El tiempo iniciará cuando el mánager o *coach* cruce la línea de *foul* en su camino hacia el montículo.

NOTA 4: Si el mánager o un técnico del equipo a la defensa solicita tiempo para conversar con un jugador, o mantiene una conversación con un jugador luego de una conferencia con el lanzador que a juicio de los árbitros demore el reinicio del juego se considerará una conferencia defensiva.

SANCIÓN: Cuando se produzca una violación a lo señalado en esta norma (no sea cambiado el lanzador después de agotadas las conferencias) y posteriormente el equipo contrario, el comisionado técnico, los árbitros y/o el anotador oficial se percaten de la infracción, se procederá a la sustitución inmediata del lanzador y el mánager del equipo infractor será expulsado del juego. Por este tipo de expulsión no se aplicará la suspensión indicada en la **norma 8.06**.

2. Cuando se realicen dos (2) conferencias en una entrada con el mismo lanzador este deberá ser sustituido de inmediato, pero podrá ocupar otra posición excepto la receptoría en las categorías referidas en la **norma 15.11**.

3. A los equipos se les permitirá un máximo de tres (3) reuniones o conferencias ofensivas durante un juego, entendiendo que una reunión ofensiva será cuando el juego sea detenido para hablar con el bateador en turno, el bateador prevenido, con un corredor o con un *coach* de base. De haber entradas extras se permitirá una reunión en cada entrada adicional.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

NOTA 1: En todas las categorías las conferencias ofensivas estarán limitadas a un máximo de treinta (30) segundos.

NOTA 2: De haber entradas extras se permitirá una conferencia ofensiva por cada *inning* incluso cuando el equipo no haya consumido la totalidad de conferencias ofensivas antes señaladas, es decir, las conferencias no utilizadas no son acumulables.

4. Cuando un equipo solicite una conferencia (defensiva u ofensiva), el equipo contario podrá utilizar el tiempo para reunirse y conversar con sus jugadores, sin embargo, deberá cesar inmediatamente su reunión una vez el equipo solicitante culmine su conferencia.

SANCIÓN: Cuando un equipo de forma deliberada y reiterativa se extienda más allá del tiempo establecido para una conferencia, el mánager del equipo infractor será expulsado del encuentro. Por este tipo de expulsión no se aplicará la suspensión indicada en la **norma 8.06**.

5. Los receptores sólo podrán conferenciar una vez con el lanzador en cada *inning*, una segunda conferencia en la misma entrada deberá ser sancionada como una conferencia defensiva.

NOTA 1: Los árbitros una vez se realice la primera conferencia entre receptor y lanzador deben alertar al equipo a la defensa (mánager y receptor) que una segunda reunión será computada como una conferencia acumulada. En caso de no recibir el recordatorio por parte de los árbitros, el equipo a la defensa no estará exento de cumplir con lo establecido en la norma, es decir, en cada *inning* será permitida una sola conferencia del receptor con el lanzador.

NOTA 2: El árbitro principal si aprecia que puede existir un "cruce de señas" entre el receptor y el lanzador, puede permitir una breve visita del receptor al montículo y no computará la misma como una segunda conferencia.

6. Solamente un jugador de cuadro (*infielder*) puede ir al montículo del lanzador, esto se permitirá solo una vez por entrada.

7. Cuando no exista corredor en base, se exigirá al lanzador que realice su lanzamiento al bateador en un plazo no mayor a veinte (20) segundos. Por su parte el bateador tendrá diez (10) segundos para entrar en la caja de bateo. (**ver Reglas Oficiales WBSC | 13.5 – Reloj de lanzamiento)**.

SANCIÓN: En cada oportunidad que el lanzador no cumpla con esta disposición el árbitro deberá cantar "bola" a favor del bateador, si el infractor es el bateador será sancionado con un *strike*.

8. Cuando los equipos alternen su posición en el campo de juego, de la ofensiva a la defensiva y viceversa, deben entrar y salir del campo de juego en un máximo de ciento veinte (120) segundos. El control del tiempo iniciará una vez se realice el tercer *out*.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

Cuando el árbitro considere que el retraso sobre esta disposición corresponde al equipo a la defensiva concederá una bola al primer bateador de la entrada, pero cuando es el equipo a la ofensiva quien genera la demora le cantará un *strike*. Se sugiere consultar lo señalado en las **Reglas Oficiales WBSC | C4 – Reloj entre entradas.**

9. Los lanzadores al ocupar su posición al comienzo de cada entrada o cuando deban relevar a otro lanzador, podrán realizar hasta cinco (5) lanzamientos de calentamiento los cuales no deberán consumir más de ciento veinte (120) segundos. Estos lanzamientos deben efectuarse con el receptor titular del equipo, excepto que haya sido el último *out* de la entrada o haya quedado como corredor en base.

El árbitro principal no debe permitir la violación de este artículo y al cumplirse el tiempo previsto deberá reanudar el encuentro.

10. El receptor titular debe ingresar al cajón para recibir por lo menos los dos últimos envíos de calentamiento de entre *innings* del lanzador.

11. Los árbitros deben agilizar la entrada y salida de los jugadores en los entre *innings*, aplicando lo señalado en las Reglas Oficiales de la WBSC y en el Manual del Árbitro de *Minnor League Baseball*.

12. Después de cada *out* está permitido "correr" la pelota en el cuadro interior de la forma más expedita posible. En caso de un retardo notorio los árbitros podrán determinarlo como infracción a esta disposición y amonestarán de forma verbal al causante, de reiterarse la situación podrán expulsar del juego al infractor.

13. En todas las categorías los bateadores deben ocupar su posición con prontitud y no podrán abandonar su ubicación en el cajón de bateo, pudiendo solo sacar un pie de este entre lanzamientos para observar las indicaciones del *coach* de base, a menos que solicite tiempo y el árbitro se lo conceda. En caso contrario el árbitro deberá advertir al bateador que no puede abandonar su posición y que de reiterarse la situación le puede llamar un *strike*.

Si el bateador se retira de la caja de bateo o rehúsa ocupar su posición causando una demora innecesaria en el juego, el árbitro le cantará un *strike* quedando la bola muerta y ningún corredor puede avanzar. Si el bateador continúa fuera del cajón y sigue retrasando el juego, el árbitro deberá llamar *strikes* adicionales sin que el lanzador realice algún lanzamiento, de llegar a tres (3) *strikes* será declarado *out*.

Los árbitros cuando lo consideren necesario podrán conceder "tiempo" al bateador para que salga momentáneamente de la caja del bateador sin que esto repercuta en una sanción.

NOTA 1: El manejo del cajón de los bateadores estará sujeto a lo establecido en las **Reglas Oficiales WBSC | 9.4 – La caja de bateador y 9.5 – Regla de la caja de bateador.** Queda entendido que esta regla se cumplirá taxativamente y será exigido que el cajón de bateo esté demarcado correctamente según lo indicado en las **Reglas Oficiales WBSC | 2.1.3 – El campo de juego y 2.6 – La caja del receptor, la caja de bateadores**.

PROYECTO FINAL

NOTA 2: Durante cada aparición al bate a un bateador se le permitirá solicitar "tiempo" solo una vez y el árbitro determinará si lo concede o no. Una vez que el árbitro le otorga "tiempo" al bateador, a este no se le permitirán más solicitudes de "tiempo" durante esa aparición en el plato.

Si el bateador solicita "tiempo" por segunda vez durante la misma aparición al bate y se sale de la caja de bateadores el árbitro llamará un *strike*.

En caso de que el bateador solicite "tiempo" más de una vez durante el mismo turno al bate pero permanece en la caja de bateadores, el árbitro negará la solicitud sin llamar *strike*.

NOTA 3: Cuando un bateador realice una acción que a juicio del árbitro principal la hace con la intención de fingir que abandona el cajón de bateadores y con ella obliga al lanzador a detener su movimiento, será amonestado y se reiniciará la acción. En caso de volver a presentarse la infracción por parte del bateador le será cantado un *strike*.

14. Cuando un bateador conecte un jonrón los jugadores y técnicos de su equipo no podrán tocarlo o felicitarle hasta después que haya cruzado el *home plate*. De no cumplirse esta norma después de una primera advertencia el mánager del equipo infractor será expulsado. Por este tipo de expulsión no se aplicará la suspensión indicada en la **norma 8.06**.

15. Donde exista pizarra los árbitros están en la obligación de corregir cualquier alteración del conteo de bolas, *strikes* y *outs* para evitar confusiones a los jugadores, técnicos y aficionados.

El anotador oficial deberá hacer lo propio con respecto a la información de las carreras, *hits* y otra información estadística que se muestre en la pizarra.

16. La funciones y uso del sonido interno se limitarán al anuncio de las alineaciones, los bateadores de turno, las sustituciones que se realicen durante un encuentro y cualquier otra información de carácter oficial, de patrocinio y/o publicidad. **En ninguna circunstancia se permitirá la narración de las acciones del juego**.

Los anuncios y musicalización a través del sonido interno deberán cesar antes del penúltimo envío de calentamiento del lanzador.

17. Bajo ningún concepto se permitirán mensajes con el propósito de excitar a los espectadores y/o favorecer a un equipo, de presentarse esta situación el comisionado técnico y los árbitros deberán detener el juego y hacer los llamados de atención correspondientes. En caso de presentarse una segunda violación a esta norma se procederá a suspender el juego, quedando a criterio de la Comisión de Decisiones Técnicas la continuación, reprogramación o confiscación del encuentro.

18. Las mascotas y/o fotógrafos que se encuentren dentro del campo de juego deberán antes de iniciar la entrada trasladarse con prontitud a los sitios o áreas permitidas o establecidos para sus labores

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CAPÍTULO XIII – DESEMPATES

13.01 Los equipos serán ubicados en la tabla de posiciones en atención al *average* o promedio de juegos ganados-perdidos que obtengan (de mayor a menor).

Los empates de equipos en la tabla de posiciones, es decir, que concluyan con el mismo *average* de juegos ganados-perdidos, se definirán de la siguiente manera y orden:

1° El **ganador absoluto** entre los equipos empatados, o sea, quien le haya ganado el juego a todos los demás empatados, o el equipo que más triunfos obtuvo en los juegos realizados entre los equipos empatados.

2° Por el mejor **BALANCE DE CALIDAD DE EQUIPO (BCE) de los juegos efectuados entre los equipos empatados,** el cual se obtendrá al:

A. Dividir el total de las carreras anotadas por un equipo entre el número de entradas ofensivas (las que bateó).

B. Dividir el total de las carreras permitidas por un equipo entre el número de entradas jugadas a la defensa (las que fildeó).

C. Restar los resultados obtenidos (A-B) y ordenar de mayor a menor.

El **BALANCE DE CALIDAD DE EQUIPO (BCE)** se obtiene al aplicar de forma total lo establecido en los literales A, B y C, por ninguna razón deben valorarse los resultados de forma separada, por ejemplo, comparar solamente las carreras anotadas.

Cuando una entrada no se complete (porque no sea necesario que el equipo local consuma su entrada ofensiva o el equipo visitador gane por superioridad de carreras), se computarán las entradas efectivamente jugadas tanto a la ofensiva como a la defensiva, contabilizando cada *out* de forma individual (0,33 para ⅓, 0,67 para ⅔).

Este criterio se aplicará en los juegos confiscados que hayan sido iniciados, sean reglamentarios (legales) o no y en los juegos de la categoría Iniciación (Sub-6).

3° Por el mejor **BALANCE DE CALIDAD DEL EQUIPO de todos los juegos efectuados** por los equipos empatados**.**

4° Por las actuaciones colectivas de los equipos avanzando el equipo que tenga mejor *average* de bateo, promedio de fildeo y efectividad de sus lanzadores (al menos dos de los tres renglones). Este sistema siempre se aplicará de forma total, es decir, **serán incluidos todos los juegos de todos los equipos involucrados en el empate**.

En este caso, si un equipo tiene predominio en por lo menos dos (2) renglones será quien avance a la siguiente fase. **De ser necesario determinar otro(s) equipo(s) a clasificar, se retornará al primer criterio de desempate (ganador absoluto)**.

5° Por la aplicación de las **carreras-*average* únicamente de los juegos efectuados entre los equipos empatados**, o sea, la suma de las carreras realizadas menos la suma de las carreras permitidas.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

6° Por la aplicación de las **carreras-*average* en todos los juegos** efectuados por cada equipo.

7° Por el mayor número de **carreras anotadas solamente de los juegos realizados entre los equipos empatados**.

8° Por el mayor número de **carreras anotadas en todos los juegos** realizados por cada equipo.

9° Por el menor número de **carreras permitidas en los juegos efectuados entre los equipos empatados**.

10° Por el menor número de **carreras permitidas en todos los juegos** hechos por cada equipo.

11° Por el menor número de **carreras limpias** permitidas **únicamente en los juegos** cumplidos por cada equipo.

12° Por el menor número de **carreras limpias** permitidas **en todos los juegos** cumplidos por cada equipo.

13° Por un sorteo.

NOTA 1: Este procedimiento se aplicará para definir los empates en cualquier posición, excepto para decidir el equipo campeón el cual siempre se resolverá con un juego(s).

NOTA 2: El sistema de desempate siempre se aplicará tomando en consideración los juegos de la serie, ronda o fase donde se produce el empate.

NOTA 3: Por las características y condiciones de la categoría **Pre-Beisbol (Sub-4)** los numerales 2°, 3°, 4°, 11° y 12° no estarán en vigencia para resolver los empates que se presenten.

NOTA 4: Por las normas y particularidades que rigen en la categoría **Iniciación (Sub-6)** no se aplicarán los numerales 4°, 11° y 12° para dilucidar algún empate.

NOTA 5: Las asociaciones y ligas afiliadas podrán establecer de acuerdo con sus características y necesidades sistemas de desempates diferentes en sus condiciones internas.

13.02 Para resolver un empate en los campeonatos nacionales se deberán tomar en consideración los siguientes aspectos:

- **Cuando se requiera clasificar un solo equipo:** Sin importar la cantidad de equipos empatados se determinará por el **ganador absoluto**, es decir, el equipo que más triunfos obtuvo en los juegos realizados entre los equipos empatados. De persistir el empate se calculará el **Balance de Calidad de Equipo**.

  EJEMPLO 1: En el "GRUPO U" hay que definir el **equipo que clasificará para la siguiente ronda** pero se encuentran empatados cuatro (4) equipos: Los Aluminios, Los Dorados, Los Metales y Los Plateados.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

GRUPO "U"				
Equipos	**JJ**	**JG**	**JP**	**AVE.**
Los Aluminios	5	3	2	.600
Los Dorados	5	3	2	.600
Los Metales	5	3	2	.600
Los Plateados	5	3	2	.600
Los Titanios	5	2	3	.400
Los Platinos	5	1	4	.200

Para resolver el empate se deben considerar los resultados de los juegos realizados entre los equipos empatados:

Juego #1: **Los Dorados**	**5** – Los Plateados	4	
Juego #2: **Los Metales**	**3** – Los Aluminios	2	
Juego #3: **Los Plateados**	**9** – Los Metales	5	
Juego #4: **Los Aluminios**	**3** – Los Dorados	0	
Juego #5: **Los Plateados**	**6** – Los Aluminios	1	
Juego #6: **Los Dorados**	**6** – Los Metales	5	

GRUPO "U"				
Equipos	**JJ**	**JG**	**JP**	**AVE.**
Los Dorados (C)	3	2	1	.667
Los Plateados	3	2	1	.667
Los Metales	3	1	2	.667
Los Aluminios	3	1	2	.667

- ✓ Los Dorados y Los Plateados **tienen más juegos ganados** que el resto de los equipos, pero Los Dorados será el equipo clasificado porque **ganó el juego entre ellos**.

EJEMPLO 2: En el "GRUPO V" se encuentran empatados los equipos Los Amarillos, Los Azules y Los Rojos, debe resolverse el empate y **solamente definir un equipo clasificado**. Visto que no existe un ganador absoluto se debe aplicar el **Balance de Calidad de Equipo** con los siguientes datos:

Juego #1: **Los Amarillos**	**5** – Los Azules	4	(6 ½ entadas)	
Juego #2: **Los Rojos**	**1** – Los Amarillos	0	(6 ½ entradas)	
Juego #3: **Los Azules**	**8** – Los Rojos	2	(6 ½ entradas)	

EQUIPO	CARRERAS ANOTADAS	ENTRADAS A LA OFENSIVA	MEDIA 1	CARRERAS PERMITIDAS	ENTRADAS EN DEFENSA	MEDIA 2	BCE
Los Azules	12	13	0,923	7	13	0,538	**0,384**
Amarillos	5	13	0,384	5	13	0,384	**0**
Los Rojos	3	13	0,230	8	13	0,615	**-0,384**

- ✓ Clasifica el equipo Los Azules porque tiene el **mayor Balance de Calidad de Equipo.**

EJEMPLO 3: En el "GRUPO W" hay que definir el **equipo que clasificará para la siguiente ronda** pero se encuentran empatados cinco (5) equipos: Los Aguamarinas, Los Fucsias, Los Lavandas, Los Morados y Los Mostazas.

GRUPO "W"				
Equipos	**JJ**	**JG**	**JP**	**AVE.**
Los Aguamarinas	5	3	2	.600
Los Fucsias	5	3	2	.600
Los Lavandas	5	3	2	.600
Los Morados	5	3	2	.600
Los Mostazas	5	3	2	.600
Los Ocres	5	0	5	.000

Para resolver el empate se consideran los resultados de los juegos realizados entre los equipos empatados:

Juego #1:	**Los Lavandas**	**5** – Los Mostazas	4
Juego #2:	**Los Fucsias**	**3** – Los Morados	2
Juego #3:	**Los Aguamarinas**	**1** – Los Lavandas	0
Juego #4:	**Los Morados**	**4** – Los Aguamarinas	3
Juego #5:	**Los Mostazas**	**9** – Los Fucsias	5
Juego #6:	**Los Morados**	**3** – Los Lavandas	0
Juego #7:	**Los Aguamarinas**	**8** – Los Mostazas	7
Juego #8:	**Los Mostazas**	**6** – Los Morados	1
Juego #9:	**Los Lavandas**	**5** – Los Fucsias	2
Juego #10:	**Los Fucsias**	**7** – Los Aguamarinas	6

GRUPO "W"				
Equipos	**JJ**	**JG**	**JP**	**AVE.**
Los Aguamarinas	4	2	2	.500
Los Fucsias	4	2	2	.500
Los Lavandas	4	2	2	.500
Los Morados	4	2	2	.500
Los Mostazas	4	2	2	.500

- ✓ Todos los equipos tienen el mismo average de juegos ganados-perdidos, por lo cual no existe un ganador absoluto y se debe determinar el equipo con el mayor **Balance de Calidad de Equipo**.

- **Cuando se deba resolver un empate para clasificar dos equipos y el empate se produce entre tres equipos**: De no haber un ganador absoluto el equipo que tenga el mayor **Balance de Calidad de Equipo** clasificará a la siguiente ronda, luego para resolver el segundo clasificado se aplicará el criterio del ganador absoluto.

  EJEMPLO 4: En el "GRUPO X" se encuentran empatados los equipos Los Blancos, Los Negros y Los Verdes, **debe resolverse el empate y clasificar dos (2) equipos**. Como no existe un ganador absoluto se debe aplicar el **Balance de Calidad de Equipo**:

Juego #1: **Los Verdes** **9** – Los Negros 2 (7 entadas)
Juego #2: **Los Blancos** **3** – Los Verdes 2 (7 entadas)
Juego #3: **Los Negros** **5** – Los Blancos 3 (7 entadas)

EQUIPO	CARRERAS ANOTADAS	ENTRADAS A LA OFENSIVA	MEDIA 1	CARRERAS PERMITIDAS	ENTRADAS EN DEFENSA	MEDIA 2	BCE
Los Verdes	11	14	0,785	5	14	0,357	**0,428**
Los Blancos	6	14	0,428	7	14	0,500	**-0,071**
Los Negros	7	14	0,500	12	14	0,857	**-0,357**

- ✓ Los Verdes clasifican ya que cuentan con el **mayor Balance de Calidad de Equipo.**
- ✓ El equipo Los Negros será el otro clasificado porque **ganó el juego contra Los Blancos**.

GRUPO "X"				
Equipos	**JJ**	**JG**	**JP**	**AVE.**
Los Verdes (C)	2	1	1	.500
Los Negros (C)	2	1	1	.500
Los Blancos	2	1	1	.500

- **Cuando se deba resolver un empate para clasificar dos equipos y el empate se presenta entre cuatro o más equipos**: Se deberá aplicar el criterio del **ganador absoluto**, es decir, determinar los equipos con más juegos ganados entre los empatados.

EJEMPLO 5: En el "GRUPO Y" hay que definir los **dos equipos clasificados del grupo**, pero se encuentran empatados cuatro (4) equipos: Los Grises, Los Marrones, Los Púrpura y Los Rosados.

GRUPO "Y"				
Equipos	**JJ**	**JG**	**JP**	**AVE.**
Los Grises	5	3	2	.600
Los Marrones	5	3	2	.600
Los Púrpuras	5	3	2	.600
Los Rosados	5	3	2	.600
Los Turquesas	5	2	3	.400
Los Beiges	5	1	4	.200

Para dilucidar el empate se deben considerar los resultados de los juegos efectuados entre los equipos empatados:

Juego #1: **Los Marrones** **3** – Los Grises 1
Juego #2: **Los Rosados** **9** – Los Púrpuras 0
Juego #3: **Los Grises** **4** – Los Rosados 3
Juego #4: **Los Púrpuras** **2** – Los Marrones 1
Juego #5: **Los Grises** **5** – Los Púrpuras 2
Juego #6: **Los Marrones** **7** – Los Rosados 6

GRUPO "Y"				
Equipos	**JJ**	**JG**	**JP**	**AVE.**
Los Marrones (C)	3	2	1	.667
Los Grises (C)	3	2	1	.667
Los Rosados	3	1	2	.667
Los Púrpuras	3	1	2	.667

- ✓ Los equipos Los Marrones y Los Grises clasifican a la siguiente ronda ya que **tienen más juegos ganados.**

- ✓ El equipo Los Marrones finalizará en el primer lugar del grupo debido a que **ganó el juego entre ellos**.

- **Cuando sea necesario decidir un empate para clasificar tres o más equipos:** Se deberá aplicar en primera instancia el criterio del **ganador absoluto** y determinar los equipos con más juegos ganados entre los empatados, de persistir el empate se calculará el **Balance de Calidad de Equipo**.

  EJEMPLO 6: En el "GRUPO Z" hay que definir los **cuatro equipos clasificados para la siguiente ronda**, pero se encuentran empatados cinco (5) equipos: Las Aceitunas, Las Ciruelas, Las Mentas, Las Naranjas y Las Fresas.

GRUPO "Z"				
Equipos	**JJ**	**JG**	**JP**	**AVE.**
Las Aceitunas	5	3	2	.600
Las Ciruelas	5	3	2	.600
Las Mentas	5	3	2	.600
Las Naranjas	5	3	2	.600
Las Fresas	5	3	2	.600
Las Mandarinas	5	0	5	.000

Para resolver el empate se consideran los resultados de los juegos realizados entre los equipos empatados:

Juego #1:	**Las Ciruelas**	**6** – Las Naranjas	4
Juego #2:	**Las Aceitunas**	**4** – Las Mentas	3
Juego #3:	**Las Fresas**	**2** – Las Ciruelas	1
Juego #4:	**Las Mentas**	**7** – Las Fresas	6
Juego #5:	**Las Naranjas**	**8** – Las Aceitunas	5
Juego #6:	**Las Mentas**	**5** – Las Ciruelas	2
Juego #7:	**Las Fresas**	**1** – Las Naranjas	0
Juego #8:	**Las Naranjas**	**9** – Las Mentas	7
Juego #9:	**Las Ciruelas**	**4** – Las Aceitunas	3
Juego #10:	**Las Aceitunas**	**6** – Las Fresas	5

PROYECTO FINAL

- ✓ Todos los equipos tienen el mismo average de juegos ganados-perdidos, por lo cual no existe un ganador absoluto y se debe calcular el **Balance de Calidad de Equipo**.

- ✓ En este ejemplo el equipo Las Fresas tiene el **mayor Balance de Calidad de Equipo** por lo cual clasifica a la siguiente fase.

GRUPO "Z"				
Equipos	**JJ**	**JG**	**JP**	**AVE.**
Las Fresas (C)	4	2	2	.500
Las Aceitunas	4	2	2	.500
Las Ciruelas	4	2	2	.500
Las Mentas	4	2	2	.500
Las Naranjas	4	2	2	.500

- ✓ Ahora el empate se presenta entre cuatro equipos: Las Aceitunas, Las Ciruelas, Las Mentas y Las Naranjas, por lo cual se deben considerar los resultados de los juegos realizados entre tales equipos:

Juego #1: **Las Ciruelas** **6** – Las Naranjas 4
Juego #2: **Las Aceitunas** **4** – Las Mentas 3
Juego #3: **Las Naranjas** **8** – Las Aceitunas 5
Juego #4: **Las Mentas** **5** – Las Ciruelas 2
Juego #5: **Las Naranjas** **9** – Las Mentas 7
Juego #6: **Las Ciruelas** **4** – Las Aceitunas 3

GRUPO "Z"				
Equipos	**JJ**	**JG**	**JP**	**AVE.**
Las Ciruelas (C)	3	2	1	.667
Las Naranjas (C)	3	2	1	.667
Las Aceitunas (C)	3	1	2	.667
Las Mentas	3	1	2	.667

- ✓ Los equipos Las Ciruelas y Las Naranjas **tienen más juegos ganados** que los otros equipos y clasifican a la siguiente ronda. Las Ciruelas ocuparán el segundo lugar del grupo porque **ganó el juego entre ellas**.

- ✓ Los equipos Las Aceitunas y Las Mentas tienen la misma cantidad de juegos ganados, pero el cuarto equipo clasificado serán Las Aceitunas porque **ganó el juego entre ellas**.

- ✓ Los equipos clasificados del "Grupo Z" son: Las Fresas, Las Ciruelas, Las Naranjas y Las Aceitunas.

13.03 En los **resultados de los juegos confiscados y/o resueltos por *forfeit* para efectos de aplicar las pautas de desempate** (Balance de Calidad de Equipo, promedio de carreras-*average*, carreras anotadas y carreras permitidas), se deberá valorar lo siguiente:

1) **Los juegos no iniciados** que resulten confiscados y/o decididos por *forfeit* se acreditarán con una **diferencia de carreras a favor del equipo ganador similar a las entradas *(innings)* reglamentarias de la categoría y valorando si el equipo ganador tiene la condición de visitador o local**.

Ejemplo – Categoría Iniciación (Sub-6): 5 carreras a favor del equipo ganador.

El equipo ganador tiene la condición de *home-club* por lo cual se deberá calcular el **BALANCE DE CALIDAD DEL EQUIPO** tomando en consideración lo siguiente:

EQUIPOS	CARRERAS ANOTADAS	ENTRADAS A LA OFENSIVA	CARRERAS PERMITIDAS	ENTRADAS EN DEFENSA
Ganador	5	4	0	5
Perdedor	0	5	5	4

2) **En los juegos iniciados** que sean confiscados **a favor del equipo que lleva la ventaja y la diferencia de carreras es mayor a lo indicado en el numeral anterior, se mantendrá el resultado original del juego**, incluso cuando el juego no sea reglamentario ("legal"), en caso contrario se acreditará el juego con una diferencia de carreras equivalente a las entradas reglamentarias de la categoría, **en cualquier caso se registrarán los *innings* ofensivos y defensivos jugados hasta el momento de la confiscación**.

Ejemplo – Categoría Infantil "A" (Sub-10): En el inicio de la quinta entrada sin *outs*, el equipo visitador está ganando el juego 10 carreras a 1, el equipo local comete una infracción y es sancionado con la confiscación del encuentro. El resultado final del juego será 10 a 1 a favor del equipo visitador, es decir, una diferencia de nueve carreras.

EQUIPOS	CARRERAS ANOTADAS	ENTRADAS A LA OFENSIVA	CARRERAS PERMITIDAS	ENTRADAS EN DEFENSA
Visitador	10	4	1	4
Local	1	4	10	4

Ejemplo – Categoría Juvenil "AAA" (Sub-18): En el cierre de la tercera entrada con un *out*, el equipo local está adelante en el marcador 8 carreras a 0, el equipo visitador incurre en una violación y es sancionado con la confiscación del encuentro. El resultado final del encuentro será 8 a 0 a favor del equipo local, es decir, una diferencia de ocho anotaciones.

EQUIPOS	CARRERAS ANOTADAS	ENTRADAS A LA OFENSIVA	CARRERAS PERMITIDAS	ENTRADAS EN DEFENSA
Visitador	0	3	8	2⅓ (2,33)
Local	8	2⅓ (2,33)	0	3

Ejemplo – Categoría Máster (mayores de 40 años): Al finalizar el cuarto *inning* el equipo visitador tiene una ventaja en el marcador de 2 carreras a 0, el equipo local quebranta una norma y es sancionado con la confiscación del juego. El resultado final

PROYECTO FINAL

del juego será 7 carreras a 0 a favor del equipo visitador, es decir, una diferencia de siete carreras.

EQUIPOS	CARRERAS ANOTADAS	ENTRADAS A LA OFENSIVA	CARRERAS PERMITIDAS	ENTRADAS EN DEFENSA
Visitador	7	4	0	4
Local	0	4	7	4

3) **Los juegos iniciados, reglamentarios o no,** que sean confiscados **a favor del equipo que está en desventaja** se acreditarán con **una diferencia de carreras similar a las entradas reglamentarias de la categoría y tomando en consideración si el equipo ganador tiene la condición de visitador o local**.

Ejemplo – Categoría Formación (Sub-8): En la apertura del segundo *inning* el marcador se encuentra igualado a cero carreras, el equipo local comete una falta y es sancionado con la confiscación del juego. El resultado final del encuentro será 6 carreras a 0 a favor del equipo visitador.

EQUIPOS	CARRERAS ANOTADAS	ENTRADAS A LA OFENSIVA	CARRERAS PERMITIDAS	ENTRADAS EN DEFENSA
Visitador	6	6	0	6
Local	0	6	6	6

Ejemplo – Categoría Infantil "AA" (Sub-12): En el cierre de la sexta entrada el equipo visitador se encuentra ganando el juego 5 carreras a 2, pero incumple una norma y es sancionado con la confiscación, por tal motivo resulta ganador del encuentro el equipo local con un resultado de 7 carreras a 0 a su favor.

EQUIPOS	CARRERAS ANOTADAS	ENTRADAS A LA OFENSIVA	CARRERAS PERMITIDAS	ENTRADAS EN DEFENSA
Visitador	0	7	7	6
Local	7	6	0	7

PROYECTO FINAL

CAPÍTULO XIV – LOS BATEADORES

14.01 Se permitirá el uso del **BATEADOR DESIGNADO**, excepto en las categorías **Formación (Sub-8), Infantil "A" (Sub-10) y Femenino Infantil (10 a 14 años)**, su uso será opcional y estará regulado según las **Reglas Oficiales WBSC | 9.3 – Bateador designado.**

El **bateador designado** es un jugador escogido para batear por el lanzador abridor y por todos los lanzadores siguientes y debe ser seleccionado e incluido en la alineación antes del inicio del juego.

Un **lanzador abridor** puede ser considerado como **bateador designado por él mismo**, en ese caso el mánager del equipo deberá indicarlo en la alineación oficial (*line-up*) antes de comenzar el juego **(ver ejemplo)**. En esta situación el jugador será considerado como dos personas distintas para efectos de sustituciones (lanzador/bateador designado), por lo cual cuando un jugador alcance el máximo de lanzamientos permitidos para su categoría y deba ser sustituido como lanzador, podrá continuar en juego en la posición de bateador designado.

Ejemplo de alineación *(line-up)* con la figura de lanzador/bateador designado:

EQUIPO: VENEZUELA			
OB	**UNIF**	**NOMBRE Y APELLIDO**	**POS**
1	9	Antonio Delgado	RF
2	17	Evelio Pineda	3B
3	15	Javier León	CF
4	**6**	**Eduardo Izaguirre**	**P/BD**
5	24	Coromoto Peraza	1B
6	5	José Colmenarez	2B
7	8	Ángel Hernández	C
8	21	Luis Díaz	SS
9	45	Antonio Rosales	LF
--			

NOTA 1: El **bateador designado** señalado en el orden al bate inicial debe consumir por lo menos un turno al bate antes de ser sustituido, a menos que el equipo contrario cambie al lanzador, o que el jugador en el rol de bateador designado sufra una lesión, sea expulsado del juego o sufra una situación que le impida ejercer el derecho al bate; bajo este contexto deberá ser sustituido por el lanzador quien deberá batear por él y su equipo perderá la figura del bateador designado por el resto del juego.

NOTA 2: Los árbitros serán responsables por el correcto uso y aplicación de las pautas establecidas en las reglas oficiales. No serán considerados mal uso de la regla del bateador designado aquellos **errores obvios** corregidos por los árbitros antes y durante el juego.

NOTA 3: Si un mánager coloca diez (10) jugadores en la alineación oficial (*line-up*) de su equipo y omite identificar a uno de ellos como bateador designado**, dicha omisión debe considerarse como un error obvio que puede y debe ser corregido.**

Cuando se presente la referida omisión y un árbitro o cualquiera de los mánager se percata del error, los árbitros deberán resolver la situación de la siguiente forma:

A) ANTES DE COMENZAR EL JUEGO, es decir, antes de que el árbitro principal llame a *"play"*, se ordenará al mánager responsable de la omisión que identifique cuál de los jugadores, que no sea el lanzador, ocupará la posición de bateador designado.

B) LUEGO DE COMENZAR EL JUEGO, el árbitro principal deberá resolver la situación de la siguiente forma:

- Si el equipo ha salido al campo en defensa, el jugador que no ha asumido una posición en defensa será el bateador designado.
- Si el equipo aún no ha ocupado el campo a la defensa, el mánager de ese equipo deberá indicar que jugador será incluido como bateador designado.

  De acuerdo con lo señalado en esta **nota 3-b**, queda sin efecto lo indicado en las **Reglas Oficiales WBSC | 9.3.11 – El Bateador designado,** la intención es que el equipo a pesar de la omisión no pierda la figura de bateador designado.

NOTA 5: A tenor de lo indicado en esta norma y las notas previas, se recomienda consultar lo señalado en las **Reglas Oficiales WBSC**:

- **5.5 – Intercambio de *line ups* (órdenes al bate)**
- **9.8 – Bateando fuera de turno**

14.02 Con la intención de brindar mayor participación y desarrollo a los jugadores y jugadoras, en las categorías **Formación (Sub-8), Infantil "A" (Sub-10) y Femenino Infantil (10 a 14 años)**, los equipos podrán hacer uso de un **BATEADOR AGREGADO (ADICIONAL)**.

El **bateador agregado** será identificado en la alineación con las siglas **BA** y deberá cumplir con las siguientes condiciones:

- ✓ Deberá consumir al menos un (1) turno antes de ser sustituido.
- ✓ No podrá ser utilizado como corredor emergente en el mismo juego.
- ✓ Si un jugador es empleado como corredor emergente de un bateador agregado deberá igualmente cumplir con la condición de consumir por lo menos un turno, excepto que el juego concluya antes de que le corresponda ejercer el derecho al bate.
- ✓ No excluye al lanzador como bateador, es decir, ambos deben batear en el mismo juego.
- ✓ Podrá actuar a la defensiva **únicamente luego de que su equipo haya agotado sus reservas** y se presente una lesión comprobable en algún jugador que obligue a su sustitución. En caso de que al jugador sustituido le corresponda el turno al bate será declarado *out*.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

14.03 En los campeonatos nacionales un jugador no podrá ser utilizado como **bateador agregado** en dos (2) juegos consecutivos.

NOTA: El comisionado técnico **antes del inicio de un juego** informará a los equipos los jugadores inhabilitados para actuar en dicho compromiso como **bateador agregado**.

En ninguna circunstancia se aceptará una protesta en caso de que un comisionado técnico no informe, o lo haga y un equipo no preste atención a la información proporcionada.

14.04 Luego de un equipo entregar su alineación al comisionado técnico un jugador no podrá ser incluido en el *line-up* como **bateador agregado**. El olvido u omisión de un mánager no será pretexto para incluir un jugador como **bateador agregado.**

14.05 Los árbitros y el comisionado técnico deben exigir el cumplimiento de las normas establecidas con respecto al **bateador asignado.**

Antes del inicio del encuentro el comisionado técnico y los árbitros podrán realizar las observaciones correspondientes para corregir los errores obvios que sean detectados al intercambiarse las alineaciones, los cuales deben ser corregidos antes de dar inicio al juego.

EJEMPLO 1: Un mánager coloca diez (10) jugadores en la alineación (*line-up*) pero no identifica cuál jugador será el bateador agregado, por lo cual se debe solicitar al mánager que identifique al jugador que tendrá el rol de **bateador asignado.**

EJEMPLO 2: Un mánager coloca como **bateador asignado** un jugador que fue utilizado en ese rol en el juego anterior, por lo que se debe exigir la sustitución inmediata del jugador.

Cuando en el transcurso de un juego se detecte el mal uso del bateador agregado porque fue incluido como corredor emergente, entró a la defensa o se utilizó a un jugador inhabilitado porque fue utilizado en ese rol en el juego anterior, el comisionado técnico y los árbitros tendrán la potestad de corregir la situación aun cuando no exista protesta del equipo contrario.

Al detectarse la falla se notificará al mánager infractor de la situación y se le exigirá corregir inmediatamente la falta cometida.

NOTA: Durante el transcurso de un juego el personal oficial podrá aclarar cualquier duda con relación al **bateador agregado** que sea manifestada por el personal técnico de los equipos.

14.06 El mal uso del **bateador agregado** será sancionado con la suspensión por dos (2) encuentros del mánager infractor.

En caso de que ambos equipos incumplan con lo dispuesto para el uso del **bateador agregado**, ambos mánagers serán sancionados.

NOTA: De presentarse una omisión por parte del personal oficial que impida evitar el mal uso del bateador agregado, la misma no será excusa para obviar la aplicación de la sanción establecida.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CAPÍTULO XV – LANZADORES Y RECEPTORES

15.01 La actuación de los lanzadores en las categorías para niños y adolescentes estará regulada al siguiente número máximo de lanzamientos por juego **(día de competencia)**:

Formación (Sub-8)	Infantil "A" (Sub-10)	Sub-11 Infantil "AA" (Sub-12)
60	70	85

Juvenil "A" (Sub-14), Sub-15 y Femenino-Infantil (10 a 14 años)	Femenino-Juvenil (15 a 20 años) Juvenil "AA" (Sub-16) Juvenil "AAA" (Sub-18)
90	100

NOTA 1: El anotador oficial llevará el control de los lanzamientos y cuando finalice la actuación de un lanzador deberá asentar, sin enmienda, el total en la hoja de anotación oficial. En caso de alguna corrección en el número de lanzamientos el anotador oficial deberá remitir al comisionado técnico, en un lapso no mayor a una (1) hora luego de finalizado el encuentro, un informe indicando las razones de la rectificación.

NOTA 2: El mánager de cada equipo será responsable que sus lanzadores cumplan con esta regulación y deberá estar atento a sus actuaciones. Cuando así lo requiera podrá solicitar al anotador oficial y/o comisionado técnico la información respectiva.

NOTA 3: En los campeonatos nacionales el comisionado técnico **antes del inicio de un juego** informará a los equipos los lanzadores inhabilitados para actuar en dicho compromiso. De igual forma como un gesto de cortesía informará a los equipos cuando a un lanzador le resten diez (10) lanzamientos para cumplir con el máximo establecido.

En ninguna circunstancia se aceptará protesta alguna en caso de que un comisionado técnico no informe, o lo haga y un equipo no preste atención a la información proporcionada.

NOTA 4: El recopilador oficial en los reportes estadísticos diarios deberá incluir información sobre la cantidad de lanzamientos realizados por los lanzadores en las jornadas previas.

NOTA 5: En caso de participar un lanzador ambidiestro se computará la actuación realizada por cada uno de sus brazos de forma total, es decir, se tomarán en cuenta todos los lanzamientos realizados para determinar su actuación y posible descanso. Se sugiere consultar lo señalado en las **Reglas oficiales WBSC | 13.9 – Lanzadores ambidiestros**.

NOTA 6: Se exhorta a las ligas y asociaciones a establecer en sus condiciones internas normas que salvaguarden la salud de los lanzadores, por lo que deben regular su actuación máxima en un juego y además fijar un adecuado descanso (días y/o juegos) luego de una determinada actuación, bien sea de lanzamientos o entradas lanzadas.

NOTA 7: Al momento de concederse un boleto intencional el mánager lo indicará al árbitro principal, quien concederá de forma automática la primera base al bateador. Por esta acción no se acumulará ningún lanzamiento al total de cada lanzador, a menos que previamente haya realizado alguno.

15.02 Los lanzadores en los campeonatos nacionales deben cumplir con un descanso obligatorio según la cantidad de lanzamientos que realicen de acuerdo con la siguiente tabla:

	COLUMNA 1	**DESCANSO DIARIO OBLIGATORIO**	
	SIN DESCANSO	**1 DÍA**	**2 DÍAS**
Formación (Sub-8)	De 1 a 30	De 31 a 45	De 46 a 60
Infantil "A" (Sub-10)	De 1 a 40	De 41 a 55	De 56 a 70
Sub-11 Infantil "AA" (Sub-12)	De 1 a 40	De 41 a 65	De 66 a 80
Juvenil "A" (Sub-14) Sub-15	De 1 a 45	De 46 a 70	De 71 a 90
Juvenil "AA" (Sub-16) Juvenil "AAA" (Sub-18)	De 1 a 50	De 51 a 75	De 76 a 100
Femenino-Infantil (10 a 14 años)	De 1 a 55	De 56 a 75	De 76 a 90
Femenino-Juvenil (15 a 20 años)	De 1 a 65	De 66 a 85	De 86 a 100

NOTA 1: Los lanzadores que realicen el número de lanzamientos referidos en la **COLUMNA 1**, podrán lanzar como relevistas o abridores al siguiente día para completar el máximo de lanzamientos permitidos en su categoría y su descanso estará regulado por el total de lanzamientos que acumulen en ambas presentaciones.

NOTA 2: Los lanzadores que **acumulen en tres (3) días consecutivos menos de los lanzamientos señalados en la COLUMNA 1**, **deberán descansar obligatoriamente por un (1) día.**

NOTA 3: Si un lanzador alcanza el límite de lanzamientos permitidos mientras se enfrenta a un bateador podrá terminar de lanzarle, aunque supere la cuota de lanzamientos, pero deberá ser relevado al terminar de enfrentarlo (lo elimine o lo embase).

NOTA 4: Los lanzadores que alcancen el límite de lanzamientos permitidos deberán ser sustituidos de inmediato, pero podrán actuar en otra posición defensiva en el mismo juego excepto la receptoría en las categorías referidas en la **norma 15.11**.

NOTA 5: En el caso de un equipo tener doble juego en un mismo día un lanzador podrá completar, como abridor o relevista, los lanzamientos permitidos en los dos (2) juegos **siempre y cuando no supere en el primer juego el número de lanzamientos establecidos en la COLUMNA 1**.

NOTA 6: Cuando un lanzador debe cumplir con un descanso obligatorio, pero es utilizado como tal, su equipo será sancionado con lo dispuesto en este reglamento y deberá igualmente cumplir con el descanso establecido, para lo cual se tomará en consideración el último día que lanzó aun cuando tal actuación sea ilegal.

PROYECTO FINAL - PROYECT

15.03 Los lanzamientos en curva quedan prohibidos para los lanzadores de las categorías **Formación (Sub-8)** e **Infantil "A" (Sub-10)** los que se hicieren serán considerados como bolas incluso si son *foul*.

Si se produce un batazo con un lanzamiento en curva y el bateador y corredores de base logran avanzar una base sin ser puestos *out* deberá aceptarse tal batazo. Los árbitros deberán decretar oportunamente el lanzamiento en curva y hacer las indicaciones pedagógicas al infractor. Debe tratarse la situación como si fuera un *balk* (**ver Reglas Oficiales WBSC | 13.10 – *Balks***).

NOTA: A partir de la categoría Sub-11 se permiten los lanzamientos quebrados, sin embargo, se exhorta a los técnicos de los equipos a realizar recomendaciones a sus lanzadores para no usar en exceso tales lanzamientos. Es preciso recordar que la Confederación Mundial de Beisbol y Softbol (WBSC) a partir de los campeonatos mundiales Sub-12 permite todo tipo de lanzamientos.

15.04 En todas las categorías el primer lanzador relevo podrá estar en la alineación (jugando) o venir de la reserva.

15.05 Todo lanzador (abridor o relevo) deberá enfrentar a por lo menos un (1) bateador, hasta que dicho bateador sea eliminado o se convierta en corredor, o hasta que el equipo a la ofensiva sea retirado; a menos que el lanzador relevo sufra una lesión que a juicio del árbitro principal lo incapacite para seguir actuando como lanzador.

NOTA: Cuando un juego sea suspendido por alguna de las razones señaladas en la **norma 11.04** y por tal motivo el lanzador no elimine o embase al primer bateador al cual se enfrente, por su protección no estará obligado a continuar lanzando cuando el juego sea reprogramado en una fecha posterior o incluso el mismo día.

15.06 Las conferencias de los técnicos con los lanzadores estarán reglamentadas de acuerdo con lo dispuesto en la **norma 12.01**, además de lo estipulado en las **Reglas Oficiales WBSC | 13.11 – Sustitución del lanzador.**

15.07 Para las categorías Sub-23, Sénior (Adultos), Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años) y Magíster (Mayores de 60 años), los cambios de lanzadores estarán regulados de acuerdo con lo indicado en las **Reglas Oficiales WBSC | 13.11.5,** para las otras categorías los lanzadores que sean removidos como tal y continúen en el juego no podrán volver a lanzar en el mismo.

15.08 En las categorías Formación (Sub-8), Infantil "A" (Sub-10), Sub-11, Infantil "AA" (Sub-12) y Femenino-Infantil (10 a 14 años), queda sin efecto lo indicado en las **Reglas Oficiales WBSC 7.6.7.2**, por lo tanto, el jugador que se coloque en la tabla o goma de lanzadores *(pitcher's plate)* fingiendo o asumiendo la posición de lanzador no será penalizado de acuerdo con lo estipulado en las reglas oficiales con respecto a las sustituciones.

El jugador será orientado por los árbitros que no está permitida esa acción y deberá volver a su posición defensiva.

Si quien realiza el acto es el lanzador que finalizó en la entrada anterior, deberá lanzarle a un bateador hasta que consuma su turno (sea puesto *out* o se embase), a menos que haya

PROYECTO FINAL - PROYECTO

alcanzado el límite de lanzamientos permitidos para su categoría y por su protección no será obligado a lanzar, sin embargo, su equipo será sancionado con lo dispuesto en este reglamento.

Este mismo criterio se aplicará cuando un lanzador que ya alcanzó el límite de lanzamientos permitidos cruza la línea de *foul* con la intención de tomar su lugar en la goma del lanzador *(pitcher's plate)*.

Se sugiere consultar las **Reglas Oficiales WBSC | 13.11.6.**

15.09 Los lanzadores de **todas las categorías** que **golpeen a tres bateadores en una entrada o a cinco en un juego** deberán ser sustituidos de inmediato. En las categorías **Juvenil "A" (Sub-14), Sub-15, Juvenil "AA" (Sub-16), Juvenil "AAA" (Sub-18), Sub-23, Sénior (Adultos), Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años) y Magíster (Mayores de 60 años)** cuando un lanzador **golpee dos veces al mismo bateador** deberá ser cambiado inmediatamente.

NOTA 1: Los árbitros deben exigir la sustitución inmediata del lanzador infractor, el cual podrá continuar en el juego en otra posición, excepto la receptoría en las categorías referidas en la norma **15.11**.

NOTA 2: Los árbitros pueden expulsar a un lanzador cuando presuman mala intención en sus lanzamientos, además el infractor será sancionado con lo dispuesto en este reglamento.

SANCIÓN: Cuando se produzca una violación a lo señalado en esta norma, es decir, que no sea cambiado el lanzador, pero posteriormente el equipo contrario, el comisionado técnico, los árbitros, el anotador oficial y/o un integrante del equipo infractor se percaten de la violación, se procederá a la sustitución inmediata del lanzador y el mánager del equipo infractor será expulsado del juego. Por este tipo de expulsión no se aplicará la suspensión indicada en la **norma 8.06**.

15.10 En las categorías Formación (Sub-8), Infantil "A" (Sub-10), Sub-11, Infantil "AA" (Sub-12), Juvenil "A" (Sub-14), Sub-15, Juvenil "AA" (Sub-16), Juvenil "AAA" (Sub-18), Femenino-Infantil y Femenino-Juvenil, los lanzadores no podrán actuar como receptores en el mismo juego ni viceversa.

Para un lanzador poder actuar como receptor deberá descansar un (1) día, esta misma condición y descanso tendrá vigencia para que los receptores sean empleados como lanzadores.

NOTA: Cuando en un juego de las categorías antes mencionadas un receptor sea anunciado para ocupar la posición de lanzador o viceversa, los árbitros deben impedir el cambio aun cuando esta acción contradiga lo dispuesto en la norma **15.05** y las **Reglas Oficiales WBSC | 7.6.2 y 7.6.7 – Sustituciones.** Al finalizar el juego el equipo infractor será sancionado con lo dispuesto en este reglamento.

15.11 En las categorías Formación (Sub-8), Infantil "A" (Sub-10), Sub-11, Infantil "AA" (Sub-12) y Femenino-Infantil, los receptores solo podrán actuar en un juego (o día de competencia) el máximo de entradas reglamentarias establecidas para la categoría. De haber entradas extras deberá ser sustituido, pudiendo ocupar otra posición defensiva excepto la de lanzador.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

NOTA 1: En caso de realizarse un doble juego el mismo día, un jugador podrá actuar como receptor únicamente en un (1) encuentro. No obstante, sin un jugador en el primer juego actúa en un número de entradas inferior al establecido para la categoría podrá completar en el segundo encuentro el total de las entradas permitidas, debiendo ser sustituido de inmediato al completar el número *innings* establecidos.

EJEMPLO 1 - Categoría Formación (Sub-8): Un receptor actúa en el primer encuentro de un doble-juego por espacio de dos (2) entradas, en el siguiente juego podrá participar como receptor hasta un máximo de cuatro (4) *innings.*

EJEMPLO 2 - Categorías Infantil "A" (Sub-10), Infantil "AA" (Sub-12), Femenino-Infantil: Un receptor actúa en el primer encuentro de un doble-juego por espacio de cinco (5) entradas, en el siguiente juego podrá participar como receptor hasta un máximo de dos (2) *innings.*

NOTA 2: El límite de *innings* establecido para los receptores es por **día de competencia**, es decir, en caso de un juego ser suspendido y reprogramarse en una fecha posterior el receptor podrá actuar en la nueva fecha (día) hasta el máximo de las entradas reglamentarias de la categoría.

EJEMPLO: Un juego de la categoría Formación (Sub-8) inicia el día sábado, en esa oportunidad el receptor actúa por espacio de cuatro (4) *innings* pero el juego es suspendido por lluvia y es reprogramado para el día siguiente (domingo).

En la nueva fecha el juego culmina en ocho entradas (extra-*inning)* y el receptor actúa en los cuatro (4) *innings* jugados ese día.

Para efectos estadísticos el jugador actuó en ocho (8) *innings* durante el juego, sin embargo, no incumple la norma de protección establecida de jugar como receptor máximo seis (6) entradas un día de competencia.

NOTA 3: Cuando se produzca una violación a lo señalado en esta norma, es decir, que no sea cambiado el receptor luego de haber actuado en el número máximo de entradas permitidas, pero posteriormente el equipo contrario, el comisionado técnico, los árbitros, el anotador oficial y/o un integrante del equipo infractor se percaten de la violación, se procederá a la sustitución inmediata del receptor y el mánager del equipo infractor será sancionado con lo establecido en este reglamento.

NOTA 4: Para efectos de esta norma la sanción será aplicada cuando los jugadores defensivos hayan tomado sus posiciones, el árbitro principal diga *"play"* y el receptor no haya sido sustituido.

15.12 El mal uso de un **lanzador** será sancionado con la suspensión por dos (2) juegos al mánager infractor y además de la pérdida del juego si el equipo resulta ganador.

15.13 El uso indebido de un **receptor** será sancionado con la suspensión por dos (2) encuentros del mánager infractor.

PROYECTO FINAL

CAPÍTULO XVI – CATEGORÍAS CON NORMAS ESPECIALES

CATEGORÍA PRE-BEISBOL (SUB-4)

16.01 La categoría **PRE-BEISBOL (Sub-4)** es la primera categoría del sistema formativo de FEVEBEISBOL, sirve de base para la preparación, adiestramiento y enseñanzas de los fundamentos del juego de beisbol.

En esta categoría se predispone lo lúdico a lo competitivo su concepto es de recreación y participación y su principal objetivo es brindar a los jugadores conocimientos básicos del juego de beisbol.

Por tratarse de una categoría eminentemente formativa y educativa se debe reiterar en todo momento a los entrenadores que deben mantener un trato cordial y respetuoso con los jugadores, las instrucciones y recomendaciones deben ser precisas, pedagógicas y de forma amable (evitar gritos, regaños, ofensas).

Igualmente se debe recordar a los padres y representantes el mantener un comportamiento calmado, educado y amable durante el desarrollo de los juegos, aupar de forma comedida, evitar descalificaciones y críticas en contra de jugadores, entrenadores y/o personal oficial.

16.02 **Para los campeonatos nacionales es obligatorio que los equipos conformen su roster con quince (15) jugadores**.

SANCIÓN: Cuando un equipo no cumpla con esta norma, es decir, se presenta para un encuentro con catorce, (14), trece (13) o doce (12) jugadores, será sancionado con *out* en cada ocasión que le corresponda batear al jugador o jugadores ausentes.

NOTA 1: El mánager del equipo deberá establecer en la alineación oficial (*line-up*) el lugar en el orden de bateo de los jugadores no presentes.

NOTA 2: Las asociaciones y ligas afiliadas podrán establecer en sus condiciones internas normas que permitan el desarrollo de los encuentros de esta categoría con al menos nueve (9) jugadores, estableciendo además las posiciones defensivas que ocuparán.

NOTA 3: Cuando en el desarrollo de un campeonato nacional un jugador sufra una lesión física comprobable el equipo no será penalizado con lo indicado en esta norma.

16.03 La alineación oficial (*line-up*) deberá realizase y presentarse en el formato aprobado por FEVEBEISBOL, en el mismo se deberá establecer el orden de bateo, la ubicación defensiva de los jugadores y el orden de los jugadores que ocuparán la posición de receptor.

Los jugadores ubicados en el **cuadro interior (*infield*)** se identificarán con las abreviaturas **IF**, por su parte los jugadores en la **zona del *outfield*** se identificarán con las iniciales **OF** y el jugador asignado a la posición de receptor con una letra **R o C *(catcher)***.

NOTA: La zona o área del *outfield* se establecerá y demarcará de acuerdo con las medidas indicadas en la norma **19.07 – ESTADIOS – Categoría Pre-Beisbol (Sub-4).**

PROYECTO FINAL

16.04 La ofensiva del equipo estará compuesta por la **totalidad** de los jugadores legalmente inscritos, el mánager establecerá el orden al bate mediante la alineación oficial entregada al árbitro principal la cual en ninguna circunstancia podrá ser alterada. Si algún jugador no puede continuar a la ofensiva en cada oportunidad que le corresponda batear y no lo haga será declarado *out*.

NOTA 1: Cuando se presente una alteración en el orden de bateo, el comisionado técnico, los árbitros y/o el anotador oficial, aun cuando no exista protesta del equipo a la defensiva, tendrán la potestad de corregir la situación antes que el bateador sea eliminado o se convierta en corredor y hacer que consuma turno el jugador que le corresponde legalmente.

NOTA 2: Si el bateador ilegal consume el turno y posteriormente se realiza una protesta por el equipo a la defensa se aplicará lo establecido en las **Reglas Oficiales WBSC | 9.8 – Bateando fuera de turno**.

16.05 El bateador intentará batear la pelota colocada sobre un *batting-tee* o soporte de bateo, el cual estará situado a treinta (30) centímetros de distancia delante del home y en línea con el mismo y la segunda base. La pelota en el soporte estará colocada a una altura entre 65 y 130 centímetros.

El bateador debe batear la pelota sin golpear o derribar el soporte de bateo, si lo hace se le cantará *strike*, pero si aun golpeando el *batting-tee* lograr batear la pelota y es atrapada en el aire sin que rebote o caiga a la tierra, bien sea en terreno *fair* o *foul* será declarado *out*, incluso si con el batazo se produce un doble o triple *play* tales *outs* serán válidos.

Además de las reglamentaciones establecidas para los *outs*, se aplicará la eliminación del bateador cuando no conecte la pelota por territorio bueno en **tres (3) intentos**.

NOTA 1: En caso de ser necesario la entidad sede del campeonato nacional deberá garantizar y aportar el *batting-tee* o soporte de bateo para el desarrollo de cada juego.

NOTA 2: El árbitro principal tendrá la responsabilidad de retirar el *batting-tee* o soporte de bateo una vez que el bateador conecte la pelota.

16.06 Para el primer intento (*swing*) del bateador la pelota será colocada por un técnico del equipo a la ofensiva, quien además podrá ubicar al bateador y manifestarle algunas recomendaciones. **El técnico deberá realizar las indicaciones al bateador en un máximo de veinte (20) segundos.**

Para un segundo y tercer intento, la pelota será colocada por el árbitro principal, el técnico deberá aguardar en la zona delimitada para tal fin y no podrá realizar indicaciones al bateador, a los corredores u otro técnico, para realizar un ajuste o brindar alguna instrucción deberá solicitar tiempo y agotar una conferencia ofensiva.

NOTA: Cuando un técnico después del primer intento *(swing)* intente cambiar o cambie el bate o el casco al bateador de turno le será computada una conferencia ofensiva.

16.07 Frente al soporte de bateo y entre las líneas de tercera base y la primera base se delimitará un semicírculo a cinco (5) metros. **Cualquier pelota bateada que no supere totalmente la línea del semicírculo será decretada *foul*.**

PROYECTO FINAL

16.08 Cada *inning* constará de siete bateadores (7) para que el equipo a la ofensiva pase a la defensiva y viceversa.

16.09 Los corredores deben ocupar su posición en las bases de forma correcta, es decir, colocarse con su mirada hacia el bateador. Es práctica común de algunos entrenadores indicar a los jugadores que asuman la posición de corredor observando la zona del *outfield*, lo cual es incorrecto y colide con el espíritu y criterio formativo de la categoría.

En caso de presentarse esta situación los árbitros deberán realizar las correcciones pertinentes, de ser reiterativo, podrán expulsar del juego al mánager del equipo infractor.

16.10 Un corredor solamente podrá abrirse o abandonar su base cuando el bateador haya hecho contacto o golpeado la pelota.

En los casos que el corredor se abra de la base antes de que la pelota sea bateada se aplicará lo siguiente:

- El corredor infractor será declarado *out*, la pelota queda muerta y cualquier acción producto del batazo será nula.

- De abrirse simultáneamente dos (2) o más corredores, solamente será declarado *out* el corredor más avanzado (más cerca del *home plate*) y los demás regresan a su base original, es decir, la que ocupaban antes de la falta.

NOTA 1: Los corredores no podrán abrirse de la base una vez el técnico o el árbitro principal coloque la pelota sobre el *batting-tee* o el soporte de bateo.

NOTA 2: En cualquier caso, incluyendo cuando la infracción se produzca tomando turno el séptimo (7) bateador del *inning,* se aplicará la sanción antes señalada y el bateador continuará en turno, el *swing* será nulo y no se computará a su cuenta.

16.11 En la categoría **Pre-Beisbol (Sub-4)** los corredores solo podrán anotar con batazos y no podrán avanzar más de una base, a menos que sea por un jonrón o un doble concedido de acuerdo con las reglas oficiales. Cuando un corredor intente anotar en carrera por una acción distinta y es tocado por el jugador a la defensiva que tiene la pelota será declarado *out*.

Cuando un corredor que intenta anotar en carrera de forma ilegal queda a salvo será devuelto a la tercera base. El intento de avanzar no implica infracción.

NOTA 1: Los árbitros serán responsables de hacer cumplir esta normativa y deben estar atentos para que las anotaciones realmente se produzcan por un batazo y no por una jugada continua:

EJEMPLO: Corredor en tercera base el bateador conecta un *rolling* por el campo corto, después que el fildeador tira a primera base el corredor avanza hacia el *home*.

En esta acción de juego si el corredor llega a salvo al *home* será devuelto a tercera base (3B), pero si es decretado *out* se mantendrá la sentencia.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

NOTA 2: Cuando un corredor avance hasta el *home plate* producto de un batazo conectado por el séptimo bateador de la entrada dicha anotación será válida**,** aun cuando se realice un *out*, pero deben observarse las condiciones mencionadas en la norma **16.12** de este reglamento.

16.12 En la categoría **Pre-Beisbol (Sub-4)** los corredores **podrán anotar en carrera por un batazo en *fly* atrapado en la zona del *outfield***, es decir, hacer pisa y corre. Sin embargo, no está permitido que los corredores anoten en carrera con batazos en *fly* que sean atrapados en la zona del cuadro interior (*infield*), pero todos los *outs* que se originen por este batazo serán válidos.

NOTA 1: Cuando un fildeador atrape una pelota de *fly* en la zona del *infield* y posteriormente por su esfuerzo o por descuido salga del territorio permitido o de la zona del *infield*, no será penalizado y de haber corredores en base no podrán avanzar.

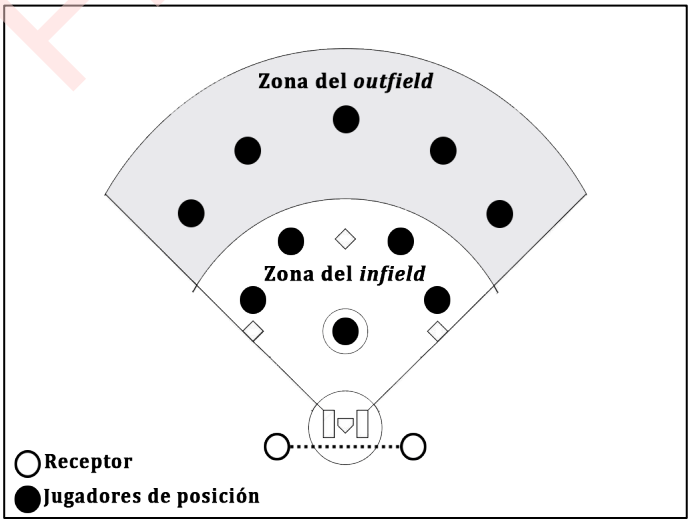
NOTA 2: Cuando un defensor capture una pelota de *fly* en la zona del *outfield* con corredor en la tercera base y luego por su esfuerzo o descuido salga del territorio permitido, los árbitros podrán concederle al corredor el avance al *home* si aprecian que tenía la intención de hacer pisa y corre.

16.13 Cuando un corredor no pueda continuar corriendo podrá ser sustituido por el último bateador que fue *out*. Esta sustitución no implica una alteración en el orden de bateo.

NOTA: Cuando un corredor al inicio de un juego (primer *inning*) no pueda continuar corriendo será sustituido por el jugador que ocupa el último turno al bate de la alineación.

16.14 Los jugadores a la defensiva serán once (11), ubicados cinco (5) en la zona o área del *outfield*, cinco (5) en el cuadro interior (lanzador, primera base, segunda base, tercera base y campo corto) y un receptor.

Los equipos deberán ubicar sus jugadores a la defensa de acuerdo con el siguiente diagrama (ubicación aproximada en cada zona o área de juego):



El jugador colocado en la posición del receptor deberá ser sustituido al finalizar cada entrada y podrá ocupar cualquier otra posición a la defensa en el *inning* siguiente, pero no podrá volver a ocupar la posición de receptor durante el resto del juego.

El comisionado técnico, los árbitros y el anotador oficial deben estar atentos para que se cumpla el cambio del jugador que ocupa la posición de receptor y exigirán que el cambio se realice en cada oportunidad que el mánager de un equipo olvide realizarlo.

SANCIÓN: Cuando un mánager olvide por segunda vez durante el mismo juego realizar la sustitución del jugador que ocupa la posición de receptor, estará automáticamente suspendido para el próximo encuentro de su equipo.

NOTA 1: El jugador que asuma la posición del receptor siempre se colocará al lado contrario del bateador en una zona previamente señalada y **deberá usar obligatoriamente casco y careta**, **casco-careta o casco con rejilla de protección.**

NOTA 2: Los jugadores que ocupen la posición de receptor en un juego no podrán actuar en esa posición en el siguiente encuentro de su equipo.

SANCIÓN: Cuando un jugador inhabilitado para ocupar la posición de receptor sea utilizado en dicha posición, el mánager del equipo estará automáticamente suspendido para el próximo encuentro de su equipo.

NOTA 3: El jugador ubicado en la posición del lanzador deberá permanecer dentro del círculo de lanzador hasta que el bateador conecte la pelota colocada sobre un *batting-tee*.

NOTA 4: Los jugadores del equipo a la ofensiva que no estén bateando aguardarán su turno dentro del *dugout* y no podrán abandonarlo salvo para ir a batear. El bateador prevenido deberá aguardar por su turno en el círculo de espera.

16.15 Todos los jugadores deberán participar al menos una (1) entrada completa a la defensiva, será responsabilidad del mánager de cada equipo realizar las sustituciones correspondientes para que cada jugador cumpla con este requisito. En esta categoría el reingreso es libre.

El mánager del equipo a la defensiva deberá anunciar las sustituciones defensivas únicamente cuando los equipos cambian de posición al campo (ofensiva-defensiva), para ello deberá dirigirse al árbitro principal quien inmediatamente informará al anotador oficial.

El proceso de sustitución no debe superar el tiempo previsto en la norma **12.01-8 – AGILIZACIÓN DE LOS JUEGOS**.

NOTA 1: El proceso de sustitución debe ser preciso y expedito, el mánager solamente debe indicar el jugador que ingresa a la defensa e identificar el sustituido. El mánager una vez consuma turno el último bateador de la entrada acudirá ante el árbitro principal para informarle de la sustitución o sustituciones.

NOTA 2: Después de iniciarse una entrada no se permitirá a los equipos realizar ningún cambio defensivo (interno o sustitución). Una lesión o cualquier otra razón extraordinaria deben ser

PROYECTO FINAL - PROYECTO

el único motivo para permitir la sustitución de un defensor por un jugador que no esté actuando a la defensa.

NOTA 3: Los cambios de jugadores realizados en el entre *inning* no son modificables y obligatoriamente deben mantenerse, incluso cuando se alegue que existió una equivocación.

NOTA 4: En caso de un jugador no poder actuar temporalmente a la defensiva el juego continuará sin mayores demoras, es decir, los árbitros reiniciarán el juego con el equipo a la defensa presentando menos de los jugadores establecidos en la norma **16.14**.

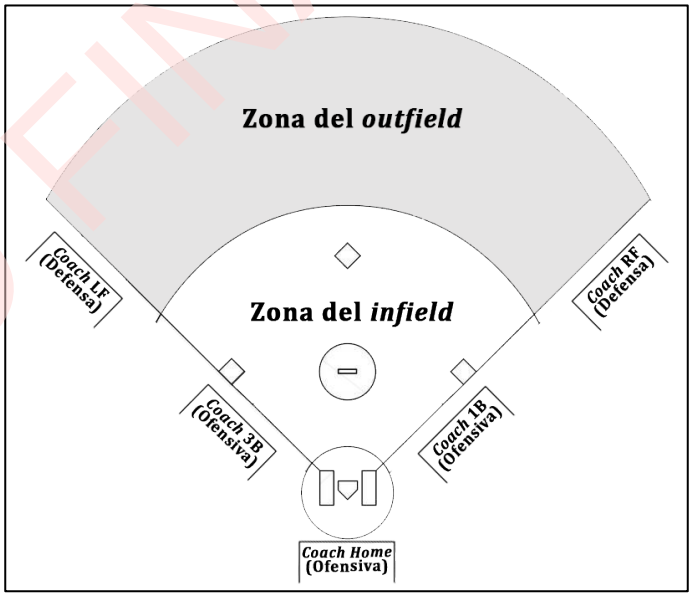
NOTA 5: Para efectos de esta norma un *inning* completo es cuando consuman turno siete (7) bateadores.

SANCIÓN: El mánager del equipo que no cumpla la disposición que todos los jugadores participen al menos en una entrada a la defensiva, estará automáticamente suspendido para el próximo encuentro de su equipo.

16.16 El equipo a la ofensiva designará dos técnicos durante su turno al bate como *coaches* de bases y un técnico en el área del *home plate* para que oriente a los bateadores **(ver norma 16.06)**.

El equipo a la defensa ubicará dos técnicos en las cajas de *coaches* defensivos, uno del lado izquierdo (LF) y otro del lado derecho (RF). Las cajas de *coaches* defensivos serán diagramadas en la zona de *foul* del área del *outfield* a cuatro metros de distancia de la línea (semicírculo) que define las zonas o áreas del *infield* y el *outfield*.

Los técnicos deben ubicarse en la respectiva caja de *coach* de acuerdo con la siguiente figura:



NOTA 1: Se sugiere revisar las **Reglas Oficiales WBSC | 7.4 – *Coaches* de base.**

NOTA 2: Los *coaches* deben abstenerse de tocar físicamente a los jugadores y sus instrucciones deben ser pedagógicas, con el vocabulario y tono de voz acorde a la edad de los jugadores.

NOTA 3: Los técnicos no podrán abandonar la caja de *coach* destinada para sus funciones en ninguna circunstancia, de hacerlo podrán ser amonestados y/o expulsados por los árbitros.

NOTA 4: El técnico que no cumpla algunas de las funciones previstas en este reglamento y los delegados del equipo deberán estar obligatoriamente dentro del *dugout* o en un área delimitada cercana al mismo.

16.17 Cuando un juego se encuentre empatado luego de concluir las entradas establecidas para la categoría y deba aplicarse lo indicado en las **Reglas Oficiales WBSC | A1.4.2. – Reglas para entradas extras (ver norma 11.11)**, la ofensiva de los equipos estará limitada a un máximo de cinco (5) bateadores en cada entrada extra.

NOTA: Cuando un equipo con menos de quince (15) jugadores **(ver norma 16.02)** deba cumplir con la regla para entradas extras ***(Tie Break)*** y le corresponda colocar en base a un jugador ausente, no podrá realizar una sustitución por lo cual perderá dicho beneficio y comenzará la entrada con uno o sin corredores en base. En este caso la ofensiva del equipo tendrá seis o siete bateadores.

16.18 En la categoría **Pre-Beisbol (Sub-4)** cada equipo tendrá permitido en el juego hasta cinco (5) conferencias defensivas y cinco (5) conferencias ofensivas (conferencias acumuladas). Una conferencia se computará cuando un técnico solicite tiempo y le sea concedido para conversar con un jugador o jugadores a la defensa o a la ofensiva.

NOTA 1: Un equipo podrá solicitar hasta un máximo de dos (2) conferencias (defensiva u ofensiva) en un *inning.*

NOTA 2: De haber entradas extras se permitirá una conferencia defensiva y una ofensiva por cada *inning* extra, incluso cuando el equipo no haya consumido la totalidad de conferencias (defensivas y ofensivas) previstas para la categoría, es decir, las conferencias no utilizadas no son acumulables.

NOTA 3: Al momento de realizarse una conferencia podrán participar varios técnicos del equipo e incluso los delegados si están correctamente uniformados.

NOTA 4: Las conferencias (defensivas u ofensivas) estarán limitadas a un máximo de treinta (30) segundos.

16.19 La categoría **Pre-Beisbol (Sub-4)** es de carácter formativa y educativa por lo cual:

- No estarán en vigencia las siguientes **Reglas Oficiales WBSC:**

  - ✓ **6.45 – Definición de Términos –** ***Infield Fly***.

  - ✓ **10.7.9 – Cuando los corredores son eliminados**, en la cual se menciona que un corredor será declarado *out* cuando adelante un corredor precedente antes que dicho corredor sea eliminado.

  - ✓ **12.1.11 – Interferencia de un corredor,** en las cual se indica que un corredor es declarado *out* si una pelota bateada le pega en territorio bueno antes de que sea tocada por un defensor.

- ✓ **12.2 – El derecho de paso de los jugadores a la defensiva**.

- ✓ **12.3 – Interferencia no intencional**.

NOTA: De presentarse alguna de las situaciones antes mencionadas los árbitros llamarán "tiempo", la pelota quedará "muerta", todas las jugadas anuladas, los corredores regresan a su base original, el *swing* será nulo y el bateador volverá a consumir su turno.

Los árbitros deberán hacer las recomendaciones pertinentes al infractor, de repetirse la irregularidad con un jugador o un miembro del mismo equipo deberán aplicar las sanciones previstas en las reglas oficiales.

- No está permitido el robo de base, ni el toque de bola, ni el "dragado" de pelota.

- Las apelaciones se realizarán de forma directa; siempre y cuando se formalicen antes de que la pelota sea colocada por el técnico del equipo a la ofensiva sobre el *batting-tee*.

16.20 En la categoría **Pre-Beisbol (Sub-4)** los árbitros están exentos del uso de los implementos de protección (careta, peto y chingalas), pero deberán hacer uso de la bolsa para el resguardo de las pelotas de juego.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CATEGORÍA INICIACIÓN (SUB-6)

16.21 La categoría **INICIACIÓN (Sub-6)** como su denominación lo indica tiene como intención motivar e iniciar a los jugadores en la práctica del beisbol, adaptada para los niños practicantes con reglas más simplificadas. Por la edad de los participantes en esta categoría se impone lo recreativo y formativo a lo competitivo.

Por tratarse de una categoría formativa y educativa se debe reiterar en todo momento a los entrenadores y representantes evitar descalificaciones y críticas en contra de jugadores, entrenadores y/o personal oficial, además de mantener un trato cordial con todos los involucrados en el desarrollo de un juego.

Las instrucciones y recomendaciones deben ser precisas, pedagógicas y de forma respetuosa (evitar gritos, regaños, ofensas).

16.22 **Para los campeonatos nacionales es obligatorio que los equipos conformen su roster con quince (15) jugadores**.

SANCIÓN: Cuando un equipo no cumpla con esta norma, es decir, se presenta para un encuentro con catorce, (14), trece (13) o doce (12) jugadores, será sancionado con *out* en cada ocasión que le corresponda batear al jugador o jugadores ausentes.

NOTA 1: El mánager del equipo deberá establecer en la alineación oficial (*line-up*) el lugar en el orden de bateo de los jugadores no presentes.

NOTA 2: Las asociaciones y ligas afiliadas podrán establecer en sus condiciones internas normas que permitan el desarrollo de los encuentros de esta categoría con al menos nueve (9) jugadores, estableciendo además las posiciones defensivas que ocuparán.

NOTA 3: Cuando en el desarrollo de un campeonato nacional un jugador sufra una lesión física comprobable el equipo no será penalizado con lo indicado en esta norma.

16.23 La alineación oficial (*line-up*) deberá realizase y presentarse en el formato aprobado por FEVEBEISBOL, en el mismo se deberá establecer el orden de bateo, la ubicación defensiva de los jugadores y el orden de los jugadores que ocuparán la posición de receptor.

Los jugadores ubicados en el **cuadro interior (*infield*)** se identificarán con las abreviaturas **IF**, por su parte los jugadores en la **zona del *outfield*** se identificarán con las iniciales **OF** y el jugador asignado a la posición de receptor con una letra **R o C *(catcher)***.

NOTA: La zona o área del *outfield* se establecerá y demarcará de acuerdo con las medidas indicadas en la norma **19.07 – ESTADIOS – Categoría Iniciación (Sub-6).**

16.24 La ofensiva del equipo estará compuesta por la **totalidad** de los jugadores legalmente inscritos, el mánager establecerá el orden al bate mediante la alineación oficial entregada al árbitro principal la cual en ninguna circunstancia podrá ser alterada. Si algún jugador no puede continuar a la ofensiva en cada oportunidad que le corresponda batear y no lo haga será declarado *out*.

PROYECTO FINAL

NOTA 1: Cuando se presente una alteración en el orden de bateo, el comisionado técnico, los árbitros y/o el anotador oficial, aun cuando no exista protesta del equipo a la defensiva, tendrán la potestad de corregir la situación antes que el bateador se embase o sea eliminado y hacer que consuma turno el jugador que le corresponde legalmente.

NOTA 2: Si el bateador ilegal consume el turno y posteriormente se realiza una protesta por el equipo a la defensa se aplicará lo establecido en las **Reglas Oficiales WBSC | 9.8 – Bateando fuera de turno**.

16.25 **El bateador dispondrá de un máximo de cinco (5) lanzamientos** para batear la pelota en territorio bueno, si no le hace *swing* o todos los lanzamientos los batea en zona de *foul* será declarado *out*.

Antes del primer lanzamiento un técnico del equipo a la ofensiva podrá ubicar al bateador y efectuarle algunas recomendaciones. El técnico deberá realizar las indicaciones al bateador en un máximo de veinte (20) segundos.

Para los lanzamientos siguientes no se permitirá la intervención de ningún técnico, para realizar un ajuste o brindar alguna indicación deberá solicitar tiempo y agotar una conferencia ofensiva.

NOTA: Cuando un técnico después del primer intento (swing) intente cambiar o cambie el bate o el casco al bateador de turno le será computada una conferencia ofensiva.

16.26 Los técnicos serán los lanzadores a los bateadores de su propio equipo, pudiendo alternarse solo al finalizar el *inning*. El técnico-lanzador no podrá realizar indicaciones al bateador, a los corredores u otro técnico, tampoco podrá protestar o discutir una decisión de los árbitros incluso sí es el mánager del equipo.

El técnico-lanzador deberá estar atento para no interferir a los jugadores del equipo a la defensa, en caso de ser necesario podrá abandonar el círculo delimitado para sus funciones.

Cuando un técnico-lanzador interfiera a un fildeador, aunque sea de forma fortuita y sin intención, será amonestado por los árbitros al hacerlo por primera vez, una segunda ocasión obligará a que no pueda continuar por el resto del juego en la función de técnico-lanzador.

Cuando una pelota bateada golpee al técnico-lanzador, la pelota quedará muerta y cualquier acción que se origine producto del batazo será declarada nula. En este caso se computará el lanzamiento a cuenta del bateador y si aún dispone de lanzamientos deberá volver a batear, en caso contrario será declarado *out*.

NOTA 1: Los árbitros pueden expulsar del juego a un técnico-lanzador cuando presuman mala intención en sus movimientos para interferir a un jugador a la defensa, además el infractor podrá ser sancionado de acuerdo con el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL. reglamento.

NOTA 2: El técnico-lanzador **únicamente podrá abandonar el círculo de lanzador para evitar interferir a un jugador del equipo a la defensa**, al salirse por primera vez será amonestado por los árbitros, una segunda ocasión obligará a que no pueda continuar por el resto del juego en la función de técnico-lanzador.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

NOTA 3: El técnico-lanzador solamente podrá tener en su poder la pelota que lanzará a los bateadores, esto con la intención de evitar confusiones y facilitar su labor.

16.27 Frente al *home plate* y entre las líneas de tercera base y la primera base se delimitará un semicírculo a siete (7) metros. **Cualquier pelota bateada que no supere totalmente la línea del semicírculo será decretada *foul*.**

16.28 Cuando un bateador tiene dos *strikes* y hace un *swing* fallido sin conectar la pelota será decretado *out* (por ponche).

16.29 Cada *inning* constará de tres (3) *outs*, el equipo a la defensa deberá realizarlos para cambiar su función en el campo y pasar a la ofensiva.

De no ocurrir los tres (3) *outs* el séptimo bateador de la entrada será el último jugador que consuma turno en la misma y los equipos cambiarán su rol, es decir, pasarán de la ofensiva a la defensiva y viceversa.

16.30 Los corredores deben ocupar su posición en las bases de forma correcta, es decir, colocarse con su mirada hacia el bateador. Es práctica común de algunos entrenadores indicar a los jugadores que asuman la posición de corredor observando la zona del *outfield*, lo cual es incorrecto y colide con el espíritu y criterio formativo de la categoría.

En caso de presentarse esta situación los árbitros deberán realizar las correcciones pertinentes, de ser reiterativo, podrán expulsar del juego al mánager del equipo infractor.

16.31 Un corredor solamente podrá abrirse o abandonar su base cuando el técnico-lanzador realice el lanzamiento al bateador (suelte la pelota).

Luego del lanzamiento los corredores podrán abrir una distancia máxima de dos metros, se trazará una raya en el campo de juego con cal u otro material de color blanco para señalar y establecer esta medida. Los corredores solo podrán superar esta distancia cuando el bateador haya golpeado la pelota.

En los casos que el corredor sobrepase la distancia establecida antes de que la pelota sea bateada se aplicará lo siguiente:

- El corredor infractor será declarado *out*, la pelota queda muerta y cualquier acción producto del batazo será nula.
- De abrirse o pasarse de la distancia permitida dos (2) o más corredores simultáneamente, solamente será declarado *out* el corredor más avanzado (más cerca del *home plate*) y los demás corredores regresan a su base original, es decir, la que ocupaban antes del lanzamiento.

NOTA: En cualquier caso, se aplicará la sanción correspondiente y el bateador continuará en turno, el lanzamiento será nulo y no se computará a su cuenta.

16.32 Los corredores podrán avanzar una base sin riesgo de ser puesto *out* cuando un jugador a la defensa tire la pelota y ésta salga del área de juego establecida para la categoría. Para

conceder la base los árbitros tendrán en cuenta la última base alcanzada legalmente por los corredores.

De producirse un tiro malo pero la pelota no sale del área de juego delimitada para la categoría, los corredores podrán avanzar a su riesgo hasta la tercera base.

16.33 En la categoría **Iniciación (Sub-6)** los corredores solo podrán anotar con batazos, cuando un corredor intente anotar en carrera por una acción distinta y es tocado por el jugador a la defensiva que tiene la pelota será declarado *out*.

Cuando un corredor que intenta anotar en carrera de forma ilegal queda a salvo será devuelto a la tercera base. El intento de avanzar no implica infracción.

NOTA 1: Los árbitros serán responsables de hacer cumplir esta normativa y deben estar atentos para que las anotaciones realmente se produzcan por un batazo y no por una jugada continua:

EJEMPLO: Corredor en tercera base (3B) el bateador conecta un *rolling* por la segunda base (2B), después que el fildeador tira a primera base (1B) el corredor avanza hacia el *home*.

En esta acción de juego si el corredor llega a salvo al *home* será devuelto a tercera base (3B), pero si es decretado *out* se mantendrá la sentencia.

NOTA 2: Cuando una pelota bateada se encuentre en la zona o área del *outfield*, todos los corredores podrán anotar en carrera, incluyendo al bateador-corredor.

NOTA 3: Cuando un corredor avanza hasta el *home plate* producto de un batazo conectado por el séptimo bateador de la entrada dicha anotación será válida**, excepto que con el batazo se realice el tercer *out* de la entada sobre el bateador-corredor o sobre un corredor obligado a avanzar (*out* forzado)**. Se sugiere revisar las **Reglas Oficiales WBSC | 1.3 – Objetivos y 10 – Corrido de bases.**

16.34 En la categoría **Iniciación (Sub-6)** los corredores **podrán anotar en carrera por un batazo en *fly* atrapado en la zona del *outfield***, es decir, hacer pisa y corre. Sin embargo, no está permitido que los corredores anoten en carrera con batazos en *fly* que sean atrapados en la zona del cuadro interior (*infield*), pero todos los *outs* que se originen por este batazo serán válidos.

NOTA 1: Cuando un fildeador atrape una pelota de *fly* en la zona del *infield* y posteriormente por su esfuerzo o por descuido salga del territorio permitido o de la zona del *infield*, no será penalizado y de haber corredores en base no podrán avanzar.

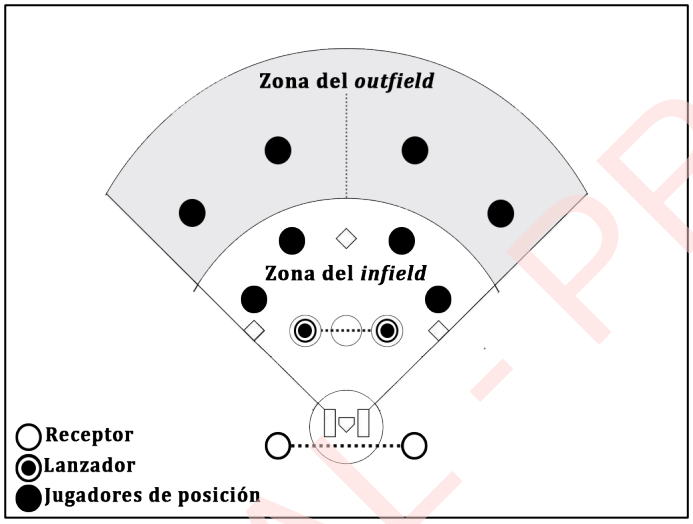
NOTA 2: Cuando un defensor capture una pelota de *fly* en la zona del *outfield* con corredor en la tercera base y luego por su esfuerzo o descuido salga del territorio permitido, los árbitros podrán concederle al corredor el avance al *home* si aprecian que tenía la intención de hacer pisa y corre.

16.35 Cuando un corredor no pueda continuar corriendo podrá ser sustituido por el último bateador que fue *out*. Esta sustitución no implica una alteración en el orden de bateo.

NOTA: Cuando un corredor al inicio de un juego (primer *inning*) no pueda continuar corriendo será sustituido por el jugador que ocupa el último turno al bate de la alineación.

16.36 Los jugadores a la defensiva serán diez (10), ubicados cuatro (4) en la zona o área del *outfield* (izquierdo, izquierdo-central, derecho-central y derecho), cinco (5) en el cuadro interior (lanzador, primera base, segunda base, tercera base y campo corto) y un receptor.

Los equipos deberán ubicar sus jugadores a la defensa de acuerdo con el siguiente diagrama (ubicación aproximada en cada zona o área de juego):



El jugador colocado en la posición del receptor deberá ser sustituido al finalizar cada entrada y podrá ocupar cualquier otra posición a la defensa en el *inning* siguiente, pero no podrá volver a ocupar la posición de receptor durante el resto del juego.

El comisionado técnico, los árbitros y el anotador oficial deben estar atentos para que se cumpla el cambio del jugador que ocupa la posición de receptor y exigirán que el cambio se realice en cada oportunidad que el mánager de un equipo olvide realizarlo.

SANCIÓN: Cuando un mánager olvide por segunda vez durante el mismo juego realizar la sustitución del jugador que ocupa la posición de receptor, estará automáticamente suspendido para el próximo encuentro de su equipo.

NOTA 1: El jugador que asuma la posición del receptor siempre se colocará al lado contrario del bateador en una zona previamente señalada y **deberá usar obligatoriamente casco y careta**, **casco-careta o casco con rejilla de protección.**

NOTA 2: Los jugadores que ocupen la posición de receptor en un juego no podrán actuar en esa posición en el siguiente encuentro de su equipo.

SANCIÓN: Cuando un jugador inhabilitado para ocupar la posición de receptor sea utilizado en dicha posición, el mánager del equipo estará automáticamente suspendido para el próximo encuentro de su equipo.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

NOTA 3: En la categoría **Iniciación (Sub-6)** se deben dibujar tres círculos para lanzadores, el del medio será ocupado por el técnico-lanzador, mientras que el jugador escogido para la posición del lanzador ocupará uno de los otros círculos en el cual deberá mantenerse hasta que el bateador finalice su turno al bate.

El jugador colocado en la posición del lanzador deberá permanecer dentro del círculo correspondiente hasta que el bateador golpee la pelota lanzada por el técnico-lanzador.

NOTA 4: Los jugadores del equipo a la ofensiva que no estén bateando aguardarán su turno dentro del *dugout* y no podrán abandonarlo salvo para ir a batear. El bateador prevenido deberá aguardar por su turno en el círculo de espera.

16.37 Todos los jugadores deberán participar al menos una (1) entrada completa a la defensiva, será responsabilidad del mánager de cada equipo realizar las sustituciones correspondientes para que cada jugador cumpla con este requisito. En esta categoría el reingreso es libre.

El mánager del equipo a la defensiva deberá anunciar las sustituciones defensivas únicamente cuando los equipos cambian de posición al campo (ofensiva-defensiva), para ello deberá dirigirse al árbitro principal quien informará al anotador oficial.

El proceso de sustitución no debe superar el tiempo previsto en la norma **12.01-8 – AGILIZACIÓN DE LOS JUEGOS.**

NOTA 1: El proceso de sustitución debe ser preciso y expedito, el mánager solamente debe indicar el jugador que ingresa a la defensa e identificar el sustituido. El mánager una vez consuma turno el último bateador de la entrada acudirá ante el árbitro principal para informarle de la sustitución o sustituciones.

NOTA 2: Después de iniciarse una entrada no se permitirá a los equipos realizar ningún cambio defensivo (interno o sustitución). Una lesión o cualquier otra razón extraordinaria deben ser el único motivo para permitir la sustitución de un defensor por un jugador que no esté actuando a la defensa.

NOTA 3: Los cambios de jugadores realizados en el entre *inning* no son modificables y obligatoriamente deben mantenerse, incluso cuando se alegue que existió una equivocación.

NOTA 4: En caso de un jugador no poder actuar temporalmente a la defensiva el juego continuará sin mayores demoras, es decir, los árbitros reiniciarán el juego con el equipo a la defensa presentando menos de los jugadores establecidos en la norma **16.36**.

NOTA 5: Para efectos de esta norma un *inning* completo es cuando se realicen tres (3) *outs* o consuman turno siete (7) bateadores.

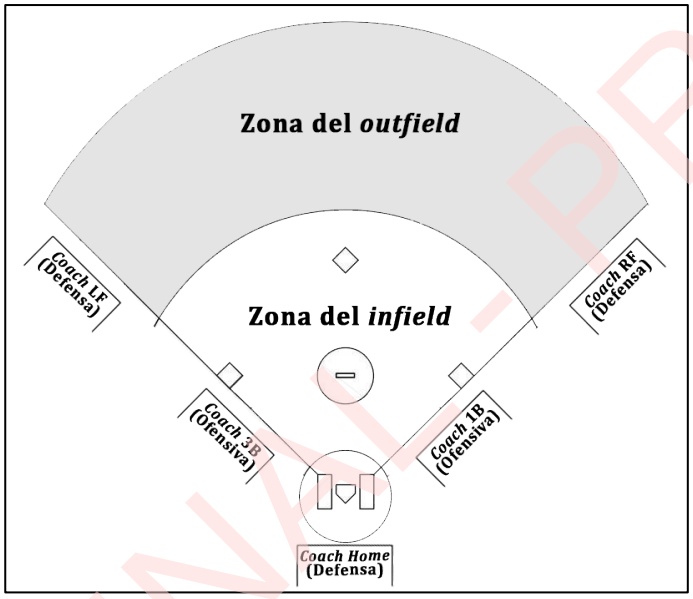
SANCIÓN: El mánager del equipo que no cumpla la disposición que todos los jugadores participen al menos en una entrada a la defensiva, estará automáticamente suspendido para el próximo encuentro de su equipo.

16.38 El equipo a la ofensiva designará dos técnicos durante su turno al bate como *coaches* de bases.

El equipo a la defensa colocará un técnico cercano al receptor y al bateador el cual se encargará de que la pelota vuelva lo antes posible al técnico-lanzador. Este técnico solo tendrá la función de buscar y pasar la pelota, en ningún momento podrá hacer indicaciones a los jugadores a la defensa y mucho menos al bateador del otro equipo.

El equipo a la defensa además ubicará dos técnicos en las cajas de *coaches* defensivos, uno del lado izquierdo (LF) y otro del lado derecho (RF). Las cajas de *coaches* defensivos serán diagramadas en la zona de *foul* del área del *outfield* a cinco metros de distancia de la línea (semicírculo) que define las zonas o áreas del *infield* y el *outfield*.

Los técnicos deben ubicarse en la respectiva caja de *coach* de acuerdo con la siguiente figura:



NOTA 1: Se sugiere revisar las **Reglas Oficiales WBSC | 7.4 – *Coaches* de base.**

NOTA 2: Los *coaches* deben abstenerse de tocar físicamente a los jugadores y sus instrucciones deben ser pedagógicas, con el vocabulario y tono de voz acorde a la edad de los jugadores.

NOTA 3: Los técnicos no podrán abandonar la caja de *coach* destinada para sus funciones en ninguna circunstancia, de hacerlo podrán ser amonestados y/o expulsados por los árbitros.

NOTA 4: El técnico que no cumpla algunas de las funciones previstas en este reglamento y los delegados del equipo deberán estar obligatoriamente dentro del *dugout* o en un área delimitada cercana al mismo.

16.39 Cuando un juego se encuentre empatado luego de concluir las entradas establecidas para la categoría y deba aplicarse lo indicado en las **Reglas Oficiales WBSC | A1.4.2. – Reglas para entradas extras (ver norma 11.11)**, la ofensiva de los equipos estará limitada a un máximo de cinco (5) bateadores en cada entrada extra.

NOTA: Cuando un equipo con menos de quince (15) jugadores **(Ver norma 16.22)** deba cumplir con la regla para entradas extras ***(Tie Break)*** y deba colocar en base a un jugador ausente, no podrá realizar una sustitución por lo cual perderá dicho beneficio y comenzará la entrada

con uno o sin corredores en base. En este caso la ofensiva del equipo tendrá un máximo de seis o siete bateadores de no ocurrir los tres (3) *outs*.

16.40 En esta categoría cada equipo tendrá permitido en el juego hasta cinco (5) conferencias defensivas y cinco (5) conferencias ofensivas (entradas acumuladas). Una conferencia se computará cuando un técnico solicite tiempo y le sea concedido para conversar con un jugador o jugadores a la defensa o a la ofensiva.

NOTA 1: Un equipo podrá solicitar hasta un máximo de dos (2) conferencias (defensiva u ofensiva) en un *inning.*

NOTA 2: De haber entradas extras se permitirá una conferencia defensiva y una ofensiva por cada *inning* extra, incluso cuando el equipo no haya consumido la totalidad de conferencias (defensivas y ofensivas) previstas para la categoría, es decir, las conferencias no utilizadas no son acumulables.

NOTA 3: Al momento de realizarse una conferencia podrán participar varios técnicos del equipo e incluso los delegados si están correctamente uniformados.

NOTA 4: Las conferencias (defensivas u ofensivas) estarán limitadas a un máximo de treinta (30) segundos.

16.41 La categoría **Iniciación (Sub-6)** es formativa y educativa por lo cual:

- No estarán en vigencia las siguientes **Reglas Oficiales WBSC**:
  - ✓ **6.45 – Definición de Términos – *Infield Fly***.
  - ✓ **12.3 – Interferencia no intencional.**

    NOTA: De presentarse esta situación los árbitros llamarán "tiempo", la pelota quedará "muerta", todas las jugadas anuladas, los corredores regresan a su base original, el lanzamiento será nulo y el bateador volverá a consumir su turno.

    Los árbitros deberán hacer las recomendaciones pertinentes al infractor, de repetirse la irregularidad deberán aplicar lo previsto en las reglas oficiales.

- No está permitido el robo de base, ni el toque de bola, ni el "dragado" de pelota.
- Las apelaciones se realizarán de forma directa; siempre y cuando se formalicen antes del próximo lanzamiento. El mánager protestante deberá indicar al árbitro dónde y con cuál corredor será la apelación.

16.42 En la categoría **Iniciación (Sub-6)** los árbitros están exentos del uso de los implementos de protección (careta, peto y chingalas), pero deberán hacer uso de la bolsa para el resguardo de las pelotas de juego.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CATEGORÍA FORMACIÓN (SUB-8)

16.43 Esta categoría tiene un concepto y sistema de tipo lúdico, donde las normas y condiciones son simplificadas y orientadas para transmitir los conocimientos técnico-tácticos y estratégicos del juego de beisbol a los jugadores participantes.

Por ser una categoría formativa y con fines pedagógicos las instrucciones, correcciones y recomendaciones deben ser precisas, didácticas y de forma respetuosa (evitar gritos, regaños, ofensas).

Los técnicos *(coachs)* y representantes deben evitar descalificaciones y críticas en contra de jugadores, entrenadores y/o personal oficial, además de tener un trato cordial con todos los involucrados en el desarrollo de un juego.

16.44 En esta categoría los corredores no podrán abrirse en las bases antes del lanzamiento oficial al bateador de turno. Cuando un corredor se abra de la base antes de ser lanzada la pelota se aplicará lo siguiente:

- El corredor infractor será declarado *out* y la pelota queda "muerta", en caso de haber un batazo cualquier acción producto de este será nula.

- De abrirse dos (2) o más corredores simultáneamente, únicamente será declarado *out* el corredor más avanzado (más cerca del *home plate*) y los demás corredores regresan a su base original, es decir, la que ocupaban antes del lanzamiento.

NOTA: En ambos casos se aplicará la sanción correspondiente y el bateador continuará en turno, el lanzamiento será nulo pero se computará a la cuenta del lanzador como resguardo de su salud de acuerdo con lo establecido en la norma **15.01**.

16.45 Los corredores solo podrán anotar por la acción de un batazo, por una jugada originada por un batazo (jugada continua) y/o por jugadas que los obligue a avanzar, tales como que el bateador reciba base por bolas, sea golpeado o interferido por un defensor con tres corredores en base.

Cuando un corredor intente anotar por una acción distinta a la contemplada en esta norma y es tocado por el jugador a la defensiva que tiene la pelota será llamado *out*, pero si el corredor que intenta anotar de forma ilegal llega a salvo al *home* será devuelto a la tercera base.

El intento de un corredor de anotar de forma ilegal no implica infracción.

NOTA 1: Si se produce un lanzamiento que se incrusta en el *back stop* o sale de la zona de juego previamente delimitada para la categoría, los corredores solo podrán avanzar hasta la tercera base.

NOTA 2: El titubeo de un corredor que sobrepase la tercera base no será causal para regresarlo a esa almohadilla si su intento de anotar se realiza de acuerdo con lo señalado en esta norma.

NOTA 3: Los árbitros serán responsables de hacer cumplir esta normativa y deberán estar atentos para que las anotaciones realmente se produzcan por lo indicado en esta norma.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

EJEMPLO 1: Con un corredor o corredores en cualquier base, el bateador conecta un elevado al *infield* y la pelota no es atrapada, el corredor o corredores pueden anotar.

EJEMPLO 2: Corredor en tercera base y el bateador conecta un *rolling* por el campo corto, después que el fildeador tira a primera base el corredor avanza hacia el *home*, el corredor puede anotar.

EJEMPLO 3: Corredores en segunda y tercera base, el bateador conecta un *hit* hacia el *outfield*, mientras un defensor devuelve la pelota al *infield* el corredor de la segunda cruza por la tercera almohadilla y se detiene momentáneamente (titubea) y luego continúa hasta el *home*, este corredor puede anotar en carrera.

EJEMPLO 4: Con corredor en segunda base el bateador conecta un *rolling* a la zona de la primera base, en el intento de hacer *out* al bateador-corredor el corredor de la segunda base intentar avanzar hasta el *home plate*.

En esta acción de juego sí el corredor llega a salvo será devuelto a la tercera base, pero si es decretado *out* se mantendrá la sentencia.

EJEMPLO 5: Corredor en la tercera base y el bateador conecta un *rolling* por la segunda base, el defensor para evitar la anotación tira al *home* y el corredor detiene su carrera y se inicia una jugada de *run down* (“corri-corri”), en la jugada el corredor logra anotar en carrera pero deberá ser regresado a la tercera base.

EJEMPLO 6: Corredores en la primera y tercera base, el lanzador efectúa un lanzamiento descontrolado que no puede ser atrapado por el receptor y sale de la zona previamente delimitada para la categoría, el corredor en la primera base puede avanzar hasta la segunda almohadilla pero el corredor de la tercera base no puede anotar.

NOTA 4: Los corredores cuando un defensor atrape una pelota de *fly* podrán avanzar en una jugada de pisa y corre a cualquier base, incluyendo el *home plate*.

NOTA 5: Cuando un fildeador atrape una pelota de *fly* en la zona del *infield* y posteriormente por su esfuerzo o por descuido salga del territorio permitido, no será penalizado y de haber corredores en base no podrán avanzar. Sin embargo, si la pelota es atrapada en la zona del *outfield* y hay corredor en la tercera base, los árbitros podrán concederle el avance al *home* si aprecian que tenía la intención de hacer pisa y corre.

16.46 En la categoría **Formación (Sub-8) no se permite el robo de *home* (incluso si es demorado)**, el corredor que intente el robo de *home* será declarado *out*.

NOTA: Si un corredor en tercera base avanza pocos metros hacia *home* después del lanzamiento sin intención de robar el *home*, esto no debe considerarse como infracción de las normas establecidas.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

16.47 En la categoría **Formación (Sub-8) está prohibida la jugada de *squeeze play***, es decir, tocar la pelota con corredor en la tercera base con la intención de que anote con el toque, **de producirse será decretado *out* el bateador**.

El solo intento del bateador en tocar la pelota con corredor en la tercera base será sancionado, incluso cuando no pueda tocar la pelota o lo haga de *foul*.

NOTA 1: En ninguna circunstancia estará permitido el toque de bola con corredor en tercera base, aun cuando la intención del bateador sea embasarse o propiciar el avance de un posible corredor en la primera almohadilla.

NOTA 2: Los árbitros deberán aplicar la sanción cuando el bateador intenta ejecutar un toque de pelota cuando el lanzador inicia o esté realizando su movimiento.

16.48 Cuando los árbitros detecten que un corredor en la tercera base intenta un robo del *home* o cuando el bateador pretenda ejecutar un toque de pelota con corredor en la tercera base, decretarán "tiempo", la pelota queda "muerta" y en caso de haber un avance de algún corredor o un batazo, todas las jugadas serán anuladas y se aplicará la sanción prevista.

NOTA: En caso de realizarse el lanzamiento, el mismo será nulo pero se computará a la cuenta del lanzador como resguardo de su salud y de acuerdo con lo establecido en la norma **15.01**.

16.49 Los *coaches* deben abstenerse de tocar físicamente a los jugadores y sus instrucciones deben ser pedagógicas, con el vocabulario y tono de voz acorde a la edad de los jugadores.

Se sugiere revisar las **Reglas Oficiales WBSC | 7.4 – *Coaches* de base.**

16.50 En la categoría **Formación (Sub-8)** tendrá plena vigencia y aplicación la regla del *infield fly* **(ver Reglas Oficiales WBSC | 6.45 – Definición de Términos – *Infield Fly*)**.

16.51 La categoría **Formación (Sub-8)** es formativa y educativa por lo cual no estarán en vigencia las siguientes **Reglas Oficiales WBSC**:

- ✓ **10.2.2 – El bateador se convierte en corredor de base - porque el tercer strike no es atrapado**, por lo cual los bateadores que sean ponchados serán declarados *out* automáticamente, incluso cuando el receptor no atrape la pelota o se le caiga. De haber corredores en base podrán avanzar a su riesgo hasta la tercera base.

- ✓ **7.5.1 – Posiciones del equipo defensivo y 13.10 – Balks**, por lo que Los lanzamientos o movimientos ilegales de los lanzadores y receptores no serán sancionados como *balk*, pero los árbitros deben hacer las correcciones y recomendaciones pertinentes a los infractores. Si persiste la irregularidad los árbitros deben advertir al mánager del equipo y de continuar pueden ordenar la sustitución del infractor.

16.52 En la categoría **Formación (Sub-8)** las apelaciones se realizarán atendiendo el procedimiento establecido en las **Reglas Oficiales WBSC | 11.1.7.2 – Cuando los corredores son out por apelaciones**.

PROYECTO FINAL

CATEGORÍA INFANTIL "A" (SUB-10)

16.53 **En la categoría Infantil "A" (Sub-10) está prohibido el robo de *home* cuando el lanzador inicie o esté realizando su movimiento para lanzar la pelota al bateador**. El corredor que intente el robo de *home* será declarado *out*.

Los corredores podrán anotar en carrera producto de un robo de *home* demorado, un *wild pitch*, un *passed ball*, un *balk*, un error defensivo, una jugada o un intento de jugada.

EJEMPLO 1 - Robo demorado: Corredores en primera y tercera base, el corredor de la primera sale al robo de la segunda almohadilla, el lanzador efectúa el lanzamiento y el receptor intenta eliminar al corredor con un tiro a la segunda base. Con el tiro el corredor de la tercera anota en carrera.

EJEMPLO 2 - Jugada: Corredores en primera y tercera base, el lanzador intenta sorprender *(pickoff)* al corredor de la primera almohadilla, con el tiro el corredor de la tercera avanza hasta el *home*.

EJEMPLO 3 – *Wild pitch*: Corredor en la tercera base, el lanzador efectúa un lanzamiento descontrolado que no puede ser atrapado por el receptor, la pelota está en juego y el corredor de la tercera anota en carrera.

EJEMPLO 4 – *Passed ball*: Corredor en la tercera base, el lanzador efectúa un lanzamiento que puede ser atrapado por el receptor pero falla en su intento, la pelota está en juego y el corredor de la tercera anota en carrera.

EJEMPLO 5 – Error: Corredor en la tercera base, luego del lanzamiento el receptor intenta sorprender al corredor, pero realiza un mal tiro que permite al corredor anotar en carrera.

16.54 En la categoría **Infantil "A" (Sub-10) está prohibida la jugada de *squeeze play***, es decir, tocar la pelota con corredor en la tercera base con la intención de que anote con el toque, **de producirse será decretado *out* el bateador**.

El solo intento del bateador en tocar la pelota con corredor en la tercera base será sancionado, incluso cuando no pueda tocar la pelota o lo haga de *foul*.

NOTA 1: En ninguna circunstancia estará permitido el toque de bola con corredor en tercera base, aun cuando la intención del bateador sea embasarse o propiciar el avance de un posible corredor en la primera almohadilla.

NOTA 2: Los árbitros deberán aplicar la sanción cuando el bateador intenta ejecutar un toque de pelota cuando el lanzador inicia o esté realizando su movimiento. En caso de un corredor avanzar o producirse un batazo, todas las jugadas serán anuladas y se aplicará la sanción.

NOTA 3: En caso de realizarse el lanzamiento, el mismo será nulo pero se computará a la cuenta del lanzador como resguardo de su salud y de acuerdo con lo establecido en la norma **15.01**.

PROYECTO FINAL

BASEBALL5

16.55 En la modalidad del **Baseball5** los campeonatos nacionales se regirán por las Reglas Oficiales de la Confederación Mundial de Beisbol y Softbol (WBSC) y las normas previstas en este reglamento.

16.56 En los campeonatos nacionales cada juego se compone de tres (3) sets de cinco *innings* cada uno. Para ganar el juego un equipo debe ganar dos (2) sets.

NOTA: Al finalizar cada set se otorgará un tiempo de descanso o recuperación de tres (3) minutos para iniciar el siguiente.

16.57 Los campeonatos nacionales de **Baseball5 categorías Juvenil y Adultos** se jugarán bajo la modalidad de género mixto, por lo cual los equipos deben conformarse atendiendo la igualdad de género, es decir, con **cuatro (4) jugadores de género masculino y con cuatro (4) de género femenino.**

16.58 En los campeonatos nacionales de **Baseball5 categorías Juvenil y Adultos**, para los dos (2) primeros sets de un juego cada equipo debe alternar la proporción de género de su alineación, es decir, si un equipo comienza el primer set con tres (3) jugadores de género masculino y dos (2) de género femenino; para el segundo set deberá comenzar obligatoriamente con tres (3) atletas de género femenino y dos (2) de género masculino.

NOTA 1: La proporción de género obligatoriamente debe mantenerse durante todo el set.

NOTA 2: La alternancia de género se aplicará de acuerdo con el criterio de cada equipo.

SANCIÓN: El equipo que no cumpla con la condición de equilibrio de género será sancionado con la pérdida del juego y la suspensión por dos (2) juegos de su mánager.

16.59 En los campeonatos nacionales de **Baseball5** de las categorías Infantil (12, 13 y 14 años) y Juvenil (15, 16, 17 y 18 años), se exigirá una participación mínima de los jugadores que deberá cumplirse de la siguiente forma:

- **Baseball5–Infantil:** Todos los jugadores y jugadoras deben ser incluidos en la alineación titular en por lo menos un set, es decir, los tres (3) jugadores que inicien el primer set como reservas deben ser incluidos como titulares para el segundo set.

- **Baseball5–Juvenil:** Todos los jugadores deben tener una participación mínima en el juego de por lo menos un (1) turno oficial y una (1) entrada jugada a la defensa (3 *outs*).

  La participación exigida la pueden cumplir en cualquier set.

SANCIÓN: El equipo que no cumpla con la condición de participación mínima será sancionado con la pérdida del juego y la suspensión por dos (2) juegos de su mánager.

16.60 En los campeonatos nacionales los equipos deben entregar a los oficiales de juego las alineaciones (*line-up*) para los dos (2) primeros sets por lo menos sesenta (60) minutos antes del horario previsto para el comienzo del juego. Estas alineaciones tendrán carácter oficial por lo cual deben atenderse y elaborarse de manera correcta.

PROYECTO FINAL

La alineación debe incluir orden al bate, nombre y apellido, número de uniforme y posición de los jugadores titulares, además deberán indicarse los datos (nombre, apellido y número de camiseta) de los jugadores suplentes.

Cada equipo deberá entregar sus alineaciones de forma simultánea y no podrán conocer la alineación del equipo contrario hasta el comienzo del juego.

NOTA 1: Se sugiere revisar las **normas 9.11 y 11.07** de este Reglamento de Competencias.

NOTA 2: La alineación oficial (*line-up*) deberá realizase y presentarse únicamente en el formato establecido y aprobado por FEVEBEISBOL para la modalidad de **Baseball5**.

NOTA 3: Una lesión o situación sobrevenida será el único motivo para realizar un cambio en la alineación, la cual deberá ser aprobada **obligatoriamente** por los oficiales del juego. En todo caso el equipo deberá mantener la proporción de género y/o participación indicada previamente en la alineación. El jugador lesionado (sustituido) en ninguna circunstancia podrá participar en el juego.

SANCIÓN: El equipo que realice una sustitución de un jugador o jugadores sin la debida aprobación será sancionado con la pérdida del juego.

16.61 Si el juego llega al tercer y decisivo set, el mánager de cada equipo deberá informar con cuál alineación de las entregadas previamente jugará dicho set. La información deben ofrecerla al oficial principal *(home plate)* inmediatamente después de concluir el segundo set.

16.62 En cada set un equipo tendrá permitido una (1) conferencia (defensiva u ofensiva), la cual se computará cuando el mánager solicite tiempo y le sea concedido para conversar con un jugador o jugadores a la defensa o a la ofensiva.

NOTA 1: El mánager del equipo debe solicitar al oficial principal *(home plate)* que le conceda el tiempo para realizar la conferencia.

NOTA 2: De haber entradas extras se permitirá una conferencia (defensiva u ofensiva) por cada *inning* extra, incluso cuando el equipo no haya realizado una conferencia previamente, es decir, la conferencia no utilizada no es acumulable.

NOTA 3: Las conferencias (defensivas u ofensivas) estarán limitadas a un máximo de treinta (30) segundos.

NOTA 4: Cuando un equipo solicite una conferencia, el equipo contario podrá utilizar el tiempo para reunirse y conversar con sus jugadores, sin embargo, deberá cesar inmediatamente su reunión una vez el equipo solicitante culmine su conferencia.

16.63 Cuando se presente una alteración en el orden de bateo los oficiales de juego, aun cuando no exista protesta del equipo a la defensiva, tendrán la potestad de corregir la situación antes que el bateador se embase o sea eliminado y hacer que consuma turno el jugador que le corresponde legalmente.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

NOTA 2: Si el bateador ilegal consume el turno y posteriormente se realiza una protesta por el equipo a la defensa se aplicará lo establecido en las **Reglas Oficiales de Baseball5 de la WBSC**, la cual indica:

"Si el jugador golpea erróneamente fuera de turno, la acción resultará un out para el equipo ofensivo. El bateador legítimo se eliminará y el orden de bateo se reanudará con el siguiente jugador. ***El equipo defensivo es responsable de notificar a cualquiera de los oficiales de juego antes del próximo bateador****".*

16.64 En los campeonatos nacionales de **Baseball5** los empates de equipos en la tabla de posiciones, es decir, que concluyan con el mismo *average* de juegos ganados-perdidos, se definirán de la siguiente manera y orden:

1° El ganador absoluto entre los equipos empatados, o sea, quien le haya ganado el juego a todos los demás empatados se le otorgará la posición más alta.

2° Por el mayor número de **sets ganados en los juegos realizados entre los equipos empatados**.

3° Por el menor número de **sets perdidos en los juegos celebrados entre los equipos empatados**.

4° Por el mayor número de **sets ganados en todos los juegos efectuados por los equipos empatados**.

5° Por el menor número de **sets perdidos en todos los juegos realizados entre los equipos empatados**.

6° Por el mejor **BALANCE DE CALIDAD DE EQUIPO (BCE) de los juegos efectuados entre los equipos empatados**

7° Por el mejor **BALANCE DE CALIDAD DEL EQUIPO de todos los juegos efectuados** por los equipos empatados**.**

8° Por la aplicación de las carreras-*average* **únicamente de los juegos realizados entre los equipos empatados**, o sea, la suma de las carreras realizadas menos la suma de las carreras permitidas.

9° Por la aplicación de las carreras-*average* **en todos los juegos hechos por cada equipo.**

10° Por el mayor número de carreras anotadas **en todos los juegos celebrados por cada equipo.**

11° Por el menor número de carreras permitidas **en todos los juegos cumplidos por cada equipo.**

12° Por un sorteo.

NOTA: Para ampliar el criterio de ganador absoluto se sugiere consultar la **norma 13.02.**

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CAPÍTULO XVII – UNIFORMES DE JUEGO

17.01 Los equipos participantes en los campeonatos oficiales deben presentar la uniformidad entre sus integrantes, pudiendo los técnicos diferir de los jugadores, pero no entre ellos. Se entiende por uniformidad la similitud en diseño y color que deben tener las gorras, camisas, pantalones, correas y medias.

La camiseta deberá obligatoriamente contar con el nombre del equipo o sus siglas, además de un número de identificación en la espalda y parte delantera.

La gorra deberá mostrar el nombre de la entidad, las siglas o la inicial de esta.

NOTA 1: La diferencia por leves matices en colores y/o diseño no será causal para protestas o la aplicación de las sanciones previstas en esta norma.

NOTA 2: Complementa esta norma lo señalado en las **Reglas Oficiales WBSC | 3.3 – Uniformes de los jugadores y las directrices para uniformes (identidad visual) establecidas por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.**

NOTA 3: Las siglas autorizadas para el uso de cada entidad son las indicadas en la **norma 17.04 de este Reglamento de Competencias.**

NOTA 4: Todos los integrantes de un equipo deben utilizar el uniforme oficial durante su permanencia en las sedes de juego y cuando participen en actividades oficiales.

SANCIÓN: Cuando un equipo no presente una correcta uniformidad y no disponga de los jugadores y/o técnicos mínimos exigidos **para iniciar o continuar un encuentro**, el mismo será confiscado a favor del equipo contrario. Los árbitros deben conceder un plazo máximo de diez (10) minutos para aplicar dicha sanción.

17.02 Es obligatorio que todos los uniformes de los jugadores y técnicos tengan un número del 0 al 999, los cuales no pueden estar repetidos entre los jugadores ni entre los técnicos.

EJEMPLO: Un jugador podrá tener el número 1 y también podrá tenerlo un técnico, pero no podrán usarlo dos jugadores o dos técnicos en forma simultánea, ni traspasarlo a otro en el mismo juego.

NOTA 2: Los cambios de número de uniformes deberán ser anunciados a la Comisión de Decisiones Técnicas, argumentando las razones para ello. Luego de ser aprobado se anunciará a los demás equipos participantes y al director de los anotadores oficiales.

NOTA 3: Si un equipo, cualquiera sea la razón, realiza un cambio de número y no lo informa a la Comisión de Decisiones Técnicas, el mánager del equipo infractor será suspendido por un (1) juego.

17.03 Los uniformes de todos los jugadores y técnicos participantes en los campeonatos de liga, estatales y nacionales deberán llevar el **logo vigente de FEVEBEISBOL**. El logo deberá ser colocado en la manga izquierda y podrá ser bordado o estampado, a colores o unicolor.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

ÚNICO: Queda entendido que la Federación Venezolana de Beisbol tienes los derechos exclusivos de elaboración, comercialización, distribución y derechos sobre el logo de la entidad.

NOTA 1: En caso de un equipo no cumplir con esta disposición y no poder corregir la falta, el encuentro se efectuará y el equipo infractor será sancionado de acuerdo con el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL**.** Esta situación deberá ser indicada por el comisionado técnico en su informe de juego.

NOTA 2: De presentarse en una segunda oportunidad la ausencia del logo, el mánager del equipo que no cumpla con este requisito será inhabilitado hasta tanto se solvente la situación.

17.04 De acuerdo con la tradición y las pautas establecidas por las autoridades deportivas nacionales y regionales, los uniformes de los equipos participantes en los campeonatos nacionales deben regirse obligatoriamente por las siguientes combinaciones colores:

- **Amazonas (AMA):** azul con letras, números y adornos en color blanco.
- **Anzoátegui (ANZ):** amarillo con letras, números y adornos en color rojo.
- **Apure (APU):** amarillo con letras, números y adornos en color azul rey.
- **Aragua (ARA):** azul rey con letras, números y adornos en color rojo.
- **Barinas (BAR):** azul con letras, números y adornos en colores rojo y blanco.
- **Bolívar (BOL):** azul marino con franjas y letras verdes y doradas.
- **Carabobo (CAR):** rojo vino con letras, números y adornos en color blanco.
- **Cojedes (COJ):** mandarina y negro con letras, números y adornos en color azul rey.
- **Delta Amacuro (DAM):** rojo vino con letras, números y adornos en color amarillo.
- **Distrito Capital – Caracas (DCA):** gris y rojo.
- **Falcón (FAL):** azul rey con letras, números y adornos en color amarillo.
- **Guárico (GUA):** azul celeste con letras, números y adornos en color negro.
- **La Guaira (LAG):** azul rey con ribetes rojos, números y letras en color blanco.
- **Lara (LAR):** rojo con letras, números y adornos en color blanco.
- **Mérida (MER):** verde esmeralda con letras y números en color azul celeste, vivos blancos y estrellas rojas.
- **Miranda (MIR):** gris y amarillo con vivos rojos, con letras, números y adornos en color amarillo.
- **Monagas (MON):** rojo y gris con letras, números y adornos en color blanco.
- **Nueva Esparta (NES):** verde con letras, números y adornos en color blancos.
- **Portuguesa (POR):** rojo con letras, números y adornos blancos y vivos negros.
- **Sucre (SUC):** blanco, con letras, números y adornos en color azul marino.
- **Táchira (TAC):** amarillo y negro con letras, números y adornos en color rojo.
- **Trujillo (TRU):** uniforme blanco con letras, números y adornos en colores verde y rojo.
- **Yaracuy (YAR):** blanco con letras, números y adornos en color azul y rojo.
- **Zulia (ZUL):** azul, blanco y negro con letras, números y adornos blancos

PROYECTO FINAL - PROYECTO

NOTA 1: Los equipos participantes en los campeonatos nacionales deben cumplir obligatoriamente con los colores antes mencionados, además deberán informar al Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL a más tardar treinta (30) días antes del comienzo del evento el o los diseños a utilizar para contar con la respectiva autorización.

NOTA 2: Los equipos que utilicen uniformes elaborados bajo la técnica de sublimación textil igualmente deben ajustar sus diseños a los colores antes indicados.

17.05 Los uniformes de los equipos deben presentarse para los juegos con la limpieza necesaria, pudiendo los árbitros no permitir la actuación de jugadores y/o técnicos que no cumplan con esta disposición.

17.06 Los jugadores y/o técnicos podrán usar una chaqueta o suéter por razones climáticas, debiendo vestir la camisa del uniforme oficial debajo de tal vestimenta. Las chaquetas o suéteres deberán llevar el nombre del equipo que representan.

NOTA: Cuando un jugador o técnico utilice una chaqueta o suéter deberá mantener la uniformidad con respecto al uso de la gorra, es decir, en caso de la chaqueta o suéter tener un gorro o una capucha no estará permitido su uso.

17.07 Los equipos previa autorización del Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL podrán hacer uso de sus uniformes y/o útiles de juego para exponer publicidad de uno o varios patrocinantes.

En todo caso los equipos deberán regirse por lo siguiente:

- ✓ No se admitirá publicidad que pueda ser considerada contraria a la moral, las buenas costumbres o perjudicial para la imagen de FEVEBEISBOL y/o sus afiliados.
- ✓ No se permitirá propaganda religiosa, política o racial.
- ✓ Queda totalmente prohibida la publicidad de cigarrillos, tabaco y sus derivados y/o bebidas alcohólicas.
- ✓ Los anuncios en las camisas y/o pantalones no podrán exceder de 120cm^2, mientras los expuestos en las gorras y/o cascos deberán tener un tamaño máximo de 35cm^2.

NOTA 1: No se permitirá publicidad en la manga izquierda de los uniformes ya que su espacio está destinado única y exclusivamente para el uso del logo de FEVEBEISBOL.

NOTA 2: La marca del fabricante (nombre, logo, un diseño, etc.) solo puede aparecer una vez en cada artículo del uniforme de juego. Con respecto a la camisa y pantalón las dimensiones totales no podrán exceder los 20cm^2 y un tamaño máximo de 10 centímetros; mientras que en los accesorios (gorras, guantes, muñequeras, etc.) no podrán superar los 6cm^2.

NOTA 3: FEVEBEISBOL podrá establecer convenios de comercialización y/o patrocinio que incidan en incorporar a los uniformes de los equipos participantes un logo o emblema de los patrocinadores. El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL informará oportunamente a los equipos los convenios que se suscriban y la zona del uniforme que será utilizada.

17.08 Antes del inicio de un juego el comisionado técnico con el apoyo de los árbitros deberá corroborar y advertir a los equipos la obligatoriedad de cumplir con lo dispuesto en las normas del presente capítulo.

PROYECTO FINAL

CAPÍTULO XVIII – ÚTILES DE JUEGO

18.01 Los equipos deberán tener a su disposición el material y útiles deportivos que sean necesarios para la realización de un encuentro, siendo obligatorios los siguientes:

- En las categorías para niños, niñas, adolescentes y femenino el uso de cascos de doble orejera para todos los bateadores y corredores.
- En las categorías Sub-23, Sénior (Adultos), Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años) y Magíster (Mayores de 60 años) los bateadores y corredores de base podrán usar cascos con una sola orejera.
- **A partir de la categoría Infantil "A" (Sub-10)** el uso de cascos de dos, una o sin orejera para los asistentes de base *(coaches)*.
- Los implementos para los receptore: Casco, careta, peto, chingalas y mascota. Se sugiere que los receptores hagan uso de protectores en la zona de la garganta (gargantillas).
- Pelotas para su entrenamiento y para el desarrollo juego (en caso de ser necesario), acordes a las regulaciones establecidas en este reglamento **(ver norma 18.04)**.
- Bates en concordancia con lo señalado en este reglamento **(ver norma 18.05)**
- En la categoría Pre-Beisbol (Sub-4) deberán contar con un *batting-tee*.

NOTA 1: Se sugiere revisar las **Reglas Oficiales WBSC | 3.5 – Equipos de protección.**

NOTA 2: Los equipos de protección (cascos, caretas, petos y chingalas) deben encontrarse en buen estado, sin abolladuras ni fisuras, además contar con el acolchado interno que garantice la protección del bateador, corredores y/o receptor.

NOTA 3: No deberá haber equipamiento de protección, materiales ni útiles deportivos tirados en el terreno de juego que puedan obstruir el desarrollo del encuentro o representar un peligro para los jugadores, entrenadores y árbitros. Los equipos son responsables de mantener todos sus implementos dentro del *dugout* y pueden estar sujetos a sanciones y multas cuando esta situación sea recurrente.

NOTA 4: Los árbitros será garantes del cumplimiento de esta norma.

18.02 Para los campeonatos nacionales cada equipo deberá disponer de sus propios útiles de juego y en caso de no poder realizarse el encuentro por un equipo carecer de sus respectivos útiles e implementos el juego le será confiscado.

NOTA 1: La Comisión de Decisiones Técnicas podrá aplicar sanciones a los equipos que no utilicen o dispongan de sus propios útiles de juego.

NOTA 2: Si un equipo se presenta al juego sin útiles de juego quedará a criterio del equipo contrario facilitar los implementos que necesite el equipo infractor para desarrollar el encuentro.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

NOTA 3: Los equipos que soliciten útiles prestados velaran por el cuidado y buen trato a los mismos, en caso de ocasionar algún daño o deterioro están comprometidos a reponerlo por uno de la misma calidad, condiciones y características.

NOTA 4: En ninguna circunstancia se aceptará protesta alguna si un equipo desiste o se niega a facilitar o continuar prestando los útiles o implementos de juego necesarios para iniciar o continuar un encuentro.

18.03 Cualquier jugador podrá hacer uso de implementos deportivos que le sirvan de protección como coderas y tobilleras, así como otros que no impliquen ventajas en el resultado de su acción ni en perjuicio del equipo contrario.

18.04 **Las pelotas** de los campeonatos nacionales tendrán las siguientes regulaciones:

CATEGORÍAS	CARACTERÍSTICAS
Pre-Beisbol (Sub-4)	Pelotas de goma dura, con una circunferencia máxima de 8 ½ pulgadas y un peso máximo aproximado de 4 ½ onzas.
Iniciación (Sub-6)	
Formación (Sub-8)	

CATEGORÍAS	CARACTERÍSTICAS
Otras Categorías	Pelotas confeccionadas en cuero, de acuerdo con las estipulaciones contempladas en las reglas oficiales, con una circunferencia aproximada de 9 pulgadas y un peso de 5 onzas.

NOTA 1: Se sugiere revisar las **Reglas Oficiales WBSC 3.1 – La bola.**

NOTA 2: El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL agotará los esfuerzos para aportar todas o una cantidad importante de las pelotas necesarias para el desarrollo de los campeonatos nacionales, sin embargo, los equipos participantes deberán tomar las previsiones y en caso de ser necesario aportar las pelotas requeridas para el desarrollo de sus juegos.

NOTA 3: Las pelotas de juego son propiedad de FEVEBEISBOL y de sus organizaciones afiliadas, por lo cual deben ser devueltas por los espectadores al campo de juego. Las autoridades policiales y/o los voluntarios designados para su búsqueda estarán en la capacidad de solicitar al espectador la devolución de las pelotas que por cualquier medio obtenga, en caso de negarse será retirado de las instalaciones deportivas.

18.05 **Los bates** deben estar confeccionados de acuerdo con las reglas oficiales y las normas establecidas por los fabricantes, sin tener alteraciones que ofrezcan ventajas a los bateadores y cumplir con las siguientes especificaciones:

- ✓ El bate debe ser liso y redondeado con un radio constante en cualquier punto.
- ✓ Debe haber una línea recta desde el centro del puño hasta el centro del extremo grande.
- ✓ El puño y el tapón del extremo, si los hubiera, deben estar firmemente sujetos.

PROYECTO FINAL

- ✓ En todas las categorías está permitido el uso de bates de madera de una sola pieza, sin embargo, está prohibido el uso de bates de madera compuestos. Se entiende por un bate compuesto aquellos bates de madera envueltos o recubiertos con otros componentes (fibra de carbono, aluminio, etc.) o una combinación de piezas en lugar de una pieza sólida de madera.

- ✓ Para las categorías **Juvenil "AAA" (Sub-18), Sub-23, Sénior (Adultos), Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años) y Magíster (Mayores de 60 años)** los jugadores solo pueden usar bates de madera.

- ✓ Para las categorías **Juvenil "A" (Sub-14), Sub-15 y Juvenil "AA" (Sub-16)**, los bates que no sean de madera deben estar certificados o cumplir con el **Coeficiente de Restitución de la Bola Bateada *(Batted Ball Coefficient of Restitution – BBCOR)*** lo cual debe estar claramente indicado en el bate, o tener un **factor de rendimiento de bates *(Bat Performance Factor – BPF)* de 1,15**.

  En estas categorías un bate no puede pesar, numéricamente, más de tres unidades menos que la longitud del bate.

  EJEMPLO: un bate de 34 pulgadas de largo no puede pesar menos de 31 onzas de peso.

- ✓ En las categorías **Infantil "A" (Sub-10), Sub-11 e Infantil "AA" (Sub-12)**, los bates que no sean de madera deben tener un **factor de rendimiento de bates *(Bat Performance Factor – BPF)* de 1,15 o menos**. Si el **BPF** no se encuentra indicado o visible en el bate, se puede corroborar presentando ante la Comisión de Decisiones Técnicas una prueba del fabricante.

- ✓ Se sugiere comprobar que los bates a emplear muestren claramente alguna de las certificaciones que se identifican a través de los siguientes logos:









- ✓ Para las categorías **Pre-Beisbol (Sub-4), Iniciación (Sub-6) y Formación (Sub-8), Femenino-Infantil, Femenino-Juvenil y Femenino-Adultas** no hay ninguna restricción ni exigencia de certificación, estará permitido el uso de cualquier tipo de bates (madera, aluminio, compuesto o cualquier otro material oficialmente permitido).

PROYECTO FINAL

Los bates además tendrán las siguientes regulaciones por categoría con respecto al largo y circunferencia máxima:

	Pre-Beisbol (Sub-4)	**Iniciación (Sub-6)**	**Formación (Sub-8)**	**Infantil "A" (Sub-10)**	**Sub-11 Infantil "AA" (Sub-12)**
Certificación	---			**BPF de 1,15 o menos**	
Largo	29		31	32	
Diámetro	2¼			2⅝	
Peso	---				

	Juvenil "A" (Sub-14) Sub-15 Juvenil "AA" (Sub-16)	**Femenino Infantil Femenino Juvenil Femenino Adultas**	**Otras categorías**
Certificación	**BBCOR BPF de 1,15 o menos**	---	Madera
Largo	34		36
Diámetro	2⅝	2¾	2⅝
Peso	-3	---	---

(*) *Valores expresados en pulgadas*

SANCIÓN: Cuando se use un bate ilegal el bateador será declarado *out*, no se aceptará ningún avance a consecuencia de una pelota bateada y cualquier *out* realizado durante la jugada será válido.

Se sugiere consultar las **Reglas Oficiales WBSC | 9.7.2 – Acción ilegal del bateador,** la cual tendrá plena vigencia excepto que el bateador no será expulsado.

NOTA 1: Los avances producto de una base robada, un *wild pitch*, un *passed ball*, un *balk*, un error defensivo o una acción donde no esté en uso un bate ilegal serán aceptados.

NOTA 2: Se entiende por bate ilegal los que se usen violentando las medidas y especificaciones establecidas, estén alterados, manipulados, no cumplan con la certificación exigida para la categoría o estén elaborados en un material inadecuado, no así los de empuñadura irregular, los cuales deben ser retirados del juego al notarse la irregularidad.

NOTA 3: Se sugiere ver las **Reglas Oficiales WBSC | 3.2 – El Bate.**

18.06 El uso de la **mascota** del receptor, **mascotín** de la primera base, **guantes** de los *infielders* y *outfielders* y el **guante del lanzador** estará regulado por las especificaciones establecidas en las **Reglas Oficiales WBSC | 3.4 – Guantes**.

Únicamente en la categoría Formación (Sub-8) los receptores podrán actuar con un guante.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

18.07 Los jugadores deberán usar zapatos específicos para la práctica del beisbol, pudiendo los tacos ser de goma, plástico o metal, sin embargo, en las categorías **Pre-Beisbol (Sub-4), Iniciación (Sub-6), Formación (Sub-8), Infantil "A" (Sub-10), Sub-11, Infantil "AA" (Sub-12) y Femenino-Infantil (10 a 14 años)** los tacos de los zapatos deberán ser obligatoriamente de goma.

NOTA: Por razones excepcionales y de urgencia se podrá permitir a los jugadores de todas las categorías y en cualquier campeonato (municipal, estatal y/o nacional), participar en los juegos usando cualquier tipo de zapato deportivo (de goma).

18.08 Será de carácter obligatorio en todas las categorías por parte de los jugadores y jugadoras el uso de suspensorios con copa protectora, los árbitros antes del inicio del encuentro deben recordar a los técnicos de los equipos la obligación de cumplir con la presente norma y en cualquier caso o circunstancia serán los técnicos los responsables de permitir la participación de un jugador incumpliendo lo exigido.

NOTA 1: En las categorías donde participen niños, niñas y adolescentes por ninguna circunstancia o razón se permitirá la participación en un juego de un jugador o jugadora que no tenga el suspensor y copa protectora, aun cuando la participación pueda ser acordada por los técnicos de los equipos e incluso por los padres y/o representante legal del jugador o jugadora.

NOTA 2: En las categorías **Pre-Beisbol (Sub-4), Iniciación (Sub-6), Formación (Sub-8), Infantil "A" (Sub-10), Infantil "AA" (Sub-12) y Femenino-Infantil (10 a 14 años)**, al momento de realizarse el saludo entre los equipos de acuerdo con lo indicado en la **norma 20.02** los árbitros deben comprobar que los jugadores poseen el suspensorio y la copa protectora.

SANCIÓN: Cuando un equipo no disponga de los jugadores mínimos exigidos **para iniciar o continuar un encuentro**, el mismo será confiscado a favor del equipo contrario. Los árbitros deben conceder un plazo máximo de diez (10) minutos para aplicar dicha sanción.

18.09 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL para los campeonatos nacionales podrá autorizar y/o limitar el uso de marcas o modelos de pelotas, bates y demás implementos o útiles de juego.

Cuando exista algún contrato de exclusividad los equipos estarán en la obligación de usar el material aprobado por FEVEBEISBOL.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CAPÍTULO XIX – LOS ESTADIOS

19.01 Todos los campos de juego deberán ser aprobados por el Director del Campeonato, quien efectuará las evaluaciones e inspecciones correspondientes con el apoyo de la Comisión de Decisiones Técnicas y la Coordinación de Árbitros.

Los estadios deben tener las condiciones idóneas para albergar un campeonato nacional, con las dimensiones acordes a la categoría que se jugará y contar con lo siguiente:

- *Dugouts* techados y baños con inodoros y lavabos para uso exclusivo de los jugadores.
- Una sala, cuarto o cubículo para uso exclusivo de los árbitros.
- Cabinas, cubículos o casetas para los comisionados técnicos y el anotador oficial.
- Tribuna techada y baños para los espectadores.
- Acceso y garantía a los servicios públicos (agua, electricidad, servicio de internet).
- Ornato y *branding* para posibles transmisiones televisivas.

NOTA: En los estadios deberá observarse el cumplimiento de lo señalado en la Ley Orgánica del Deporte, la Actividad Física y la Educación Física en su artículo 79° numerales 8°, 9° y 12°.

19.02 La Comisión de Decisiones Técnicas y la Dirección de Árbitros establecerán las condiciones o reglas de terreno, las cuales serán informadas en la Reunión Técnica y enviadas vía correo electrónico a cada uno de los equipos participantes. La intención es aplicar de forma uniforme y sistemática dichas reglas, además de agilizar el inicio y desarrollo de los juegos.

19.03 En los campeonatos nacionales el equipo que tenga la condición de local (*home club*), ocupará el *dugout* de la tercera base y el equipo visitador el de la primera base, excepto que los estadios tengan una señalización distinta.

NOTA 1: En el caso que un equipo dispute dos juegos consecutivos (doble juego) puede permanecer en el mismo *dugout* utilizado en el primer juego.

NOTA 2: Solamente podrán permanecer en el *dugout* los jugadores y personal técnico de los equipos (mánager, *coaches* y delegado). Los árbitros y los comisionados técnicos velarán en todo momento por el cumplimiento de esta norma.

19.04 Los terrenos de juego deberán estar convenientemente marcados con cal u otro elemento de color blanco al inicio de cada juego y de acuerdo con lo establecido en este reglamento y las reglas oficiales.

19.05 Si el terreno de juego no está delimitado (cerrado), la Comisión de Decisiones Técnicas pondrá los límites de los jardines y del cuadro interior (*infield*) en presencia de los árbitros y el mánager de los equipos participantes.

Es obligatorio que los límites de los jardines estén cerrados por cercas o paredes acolchadas con la altura indicada para cada categoría, en caso de no contarse con esta posibilidad se podrán emplear banderines para delimitar la zona de juego.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

En cualquier controversia que se presente por la delimitación o no de un campo de juego, los árbitros deberán resolverla en concordancia con las reglas oficiales y este reglamento.

NOTA: Se prohíbe poner carteles o vallas publicitarias en la parte del jardín central para evitar distraer o confundir a los bateadores. En la zona de *back stop* también se prohíbe colocar avisos publicitarios en color blanco o claro y cualquier otro elemento que cause distracción en los lanzadores.

19.06 Durante el transcurso de una competencia queda terminantemente prohibido alterar o cambiar las medidas del terreno de juego declaradas al principio de esta, salvo que por causa de fuerza mayor sea aceptada por el Director del Campeonato y comprobada mediante la respectiva inspección por parte de la Comisión de Decisiones Técnicas.

19.07 Los estadios deberán contar con las siguientes medidas expresadas en metros y centímetros:

MEDIDAS (Expresadas en metros)	**CATEGORÍAS**	
	Pre-Beisbol (Sub-4)	**Iniciación (Sub-6)**
Distancia entre bases	14,00	15,30
Del *home* a la placa de lanzar	---	12,20
Del *home* a la segunda base	19,00	21,55
Del *home* hasta el *back stop*	06,00	06,00
Del *home* al círculo de espera	06,00	06,00
Línea de los tres pies	07,00	07,65
Del home a las cercas del LF-RF	30,00	40,00
Del home a la cerca del CF	35,00	45,00
Altura de la cerca del *outfield*	01,50	01,50
Media luna (radio)	16,00	18,00
Distancia para definir las áreas del *infield* y el *outfield*	LF-RF 18,00 CF 23,00	LF-RF 20 CF 26,00
Altura de la caja de lanzar	---	---
Diámetro del círculo del técnico-lanzador	---	01,00
Diámetro del círculo del lanzador	01,00	01,00
Distancia entre los círculos de los lanzadores	---	00,50
Caja del bateador (largo-ancho)	1,60 x 0,90	
Diámetro del círculo del *home*	05,00	07,00
Cajas de *coaches* (largo-ancho)	2,50 x 1,20	
Distancia de las cajas de *coaches* defensivas del área del *infield*	04,00	05,00

MEDIDAS (Expresadas en metros)	CATEGORÍAS		
	Formación (Sub-8)	Infantil A (Sub-10)	Sub-11 Infantil AA (Sub-12)
Distancia entre bases	15,30	18,30	22,86
Del *home* a la placa de lanzar	12,20	14,05	15,54
Del *home* a la segunda base	21,55	25,85	29,70
Del *home* hasta el *back stop*	06,00	07,65	
Del *home* al círculo de espera	06,00	07,65	
Línea de los tres pies	07,65	09,15	10,66
Del home a las cercas del LF-RF	45,00	60,00	67,00
Del home a la cerca del CF	55,00	65,00	82,30
Altura de la cerca del *outfield*	01,50	01,65	01,85
Media luna (radio)	18,00	19,20	22,55
Altura de la caja de lanzar	00,15		
Diámetro del círculo del lanzador	03,00	03,65	04,30
Caja del bateador (largo-ancho)	1,60 x 0,90	1,80 x 0,90	
Diámetro del círculo del *home*	07,92		
Cajas de *coaches* (largo-ancho)	2,50 x 1,20		

MEDIDAS (Expresadas en metros)	CATEGORÍAS	
	Juvenil "A" (Sub-14)	Otras categorías
Distancia entre bases	24,00	27,43
Del home a la placa de lanzar	16,20	18,44
Del *home* a la segunda base	33,95	38,80
Del *home* hasta el *back stop*	18,30	18,30
Del home al círculo de espera	11,00	11,25
Línea de los tres pies	12,00	13,70
Del home a las cercas del LF-RF	75,00	99,00
Del home a la cerca del CF	85,00	121,90
Altura de la caja de lanzar	00,25	00,25
Diámetro del círculo del lanzador	05,50	05,50
Caja del bateador (largo-ancho)	1,80 x 1,20	
Media luna (radio)	28,95	28,95
Altura de la cerca del *outfield*	01,85	01,85
Cajas de *coaches*	3,00 x 6,00	3,00 x 6,00

PROYECTO FINAL

MEDIDAS (Expresadas en metros)	CATEGORÍAS – BEISBOL FEMENINO		
	Infantil (10-14 años)	Juvenil (15-20 años)	Sub-25 Adultas
Distancia entre bases	22,86	24,00	27,43
Del *home* a la placa de lanzar	15,54	16,20	18,44
Del *home* a la segunda base	29,70	33,95	38,80
Del *home* hasta el *back stop*	07,65	18,30	
Del *home* al círculo de espera	07,65	11,25	
Línea de los tres pies	10,66	12,00	13,70
Del home a las cercas del LF-RF	60,00	75,00	85,00
Del home a la cerca del CF	65,00	85,00	100,00
Altura de la cerca del *outfield*	01,85		
Media luna (radio)	22,55	28,95	
Altura de la caja de lanzar	00,15	00,25	
Diámetro del círculo del lanzador	04,30	05,50	
Caja del bateador (largo-ancho)	1,80 x 0,90	1,80 x 1,20	
Diámetro del círculo del *home*	07,92		
Cajas de *coaches* (largo-ancho)	6,00 x 3,00		

NOTA 1: Se entiende por otras categorías: Sub-15, Juvenil "AA" (Sub-16), Juvenil "AAA" (Sub-18), Sub-23, Sénior (Adultos), Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años) y Magíster (Mayores de 60 años).

NOTA 2: Para todas las categorías las bases deberán ser almohadillas blancas de lonas, cuero u otro material resistente con las siguientes dimensiones: **0,38 centímetros por lado por 0,12 centímetros de alto**.

Para las categorías **Pre-Beisbol (Sub-4)** e **Iniciación (Sub-6)** se sugiere disponer de bases con un grosor entre 7 y 10 centímetros. Esto es con la intención de facilitar el proceso pedagógico de los jugadores.

NOTA 3: En la categoría **Pre-Beisbol (Sub-4)** para evitar colisiones la primera base se podrá colocar de forma "doble", esto permitirá que la jugada defensiva se pueda realizar en territorio válido *(fair)* y el bateador-corredor pueda alcanzar/tocar la primera base en territorio *foul*.

NOTA 4: La goma o placa del lanzador será una goma de caucho o madera de color blanco de forma rectangular con las siguientes dimensiones: **0,60 centímetros de largo por 0,15 centímetros de ancho**.

NOTA 5: En las categorías **Pre-Beisbol (Sub-4)** e **Iniciación (Sub-6)** de acuerdo con las características y dimensiones del estadio donde se desarrolle la competencia, se podrá trazar una caja para *coaches* al frente de cada *dugout* para el cumplimiento de sus funciones.

PROYECTO FINAL

Dichas cajas para *coaches* se diagramarán en la zona de *foul* a una distancia de dos metros de la línea que determina la zona de *foul*.

NOTA 6: La Comisión de Decisiones Técnicas por una situación de urgencia acontecida por razones climatológicas, logísticas, económicas y/o técnicas, podrá aprobar el uso de estadios que no reúnan las medidas establecidas en este artículo, pudiendo establecer condiciones especiales para ello.

NOTA 7: Se sugiere ver las **Reglas Oficiales WBSC | 2 – El campo de juego.**

19.08 Los daños causados por una delegación a los estadios u otras instalaciones será responsabilidad directa del equipo, de la asociación que representa o de la persona en particular. Los involucrados además podrán ser sancionados en base a lo señalado en el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL y este reglamento.

FEVEBEISBOL no se hace responsable de la situación económica de los equipos quienes deberán costear los gastos de recuperación o reposición del bien dañado.

PROYECTO FINAL - PROYECT

XX – PROTOCOLO ANTES DEL JUEGO

20.01 En los campeonatos nacionales antes del inicio de un encuentro se deberá seguir el siguiente protocolo:

1) El anunciador o locutor interno deberá comunicar a los presentes el inicio de la ceremonia siguiendo para ello el guion establecido por FEVEBEISBOL.

2) Acto seguido se deberá llamar al mánager y técnicos del equipo visitador, a continuación, los jugadores en el orden señalado en la alineación oficial (*line-up*), luego invitará al resto del equipo (jugadores en reserva). El equipo visitador deberá alinearse entre el *home* y la primera base.

Solamente los integrantes uniformados del equipo son permitidos en el terreno durante la ceremonia prejuego. Las personas sin uniforme deben permanecer en el *dugout*.

3) Seguidamente se realizará el mismo procedimiento con el equipo local, el cual se alineará del *home* a la tercera almohadilla.

4) Cuando ambos equipos estén alineados el locutor interno llamará a los señores árbitros quienes se ubicarán frente al *home plate*. Seguidamente informará los nombres del anotador oficial, comisionado técnico y cualquier otra personalidad presente en las instalaciones.

5) Al finalizar de presentar a las autoridades se entonará el himno nacional de la República Bolivariana de Venezuela (versión corta e instrumental suministrada por FEVEBEISBOL). Los integrantes de los equipos, árbitros, anotador oficial, comisionado técnico y espectadores deben guardar el respeto y consideraciones debidas.

6) Concluido el himno nacional ambos equipos procederán a realizar el saludo deportivo correspondiente.

7) De existir la entrega de un reconocimiento o conceder el honor de lanzar la primera pelota a una personalidad, el mismo se realizará antes de la salutación de los equipos.

8) En el *home plate* se realizará la reunión prejuego entre los árbitros y mánager de cada equipo.

NOTA: Esta ceremonia no deberá exceder de doce (12) minutos de duración y deberá iniciarse con el tiempo requerido al objeto de garantizar que el juego pueda iniciar en la hora programada.

20.02 Los equipos en todas las categorías y entidades afiliadas antes del inicio del juego están en la obligación de brindarse un saludo deportivo y de amistad, para ello deberán alinearse en las líneas entre *home* y primera base y entre *home* y tercera base.

En las categorías Pre-Beisbol (Sub-4), Iniciación (Sub-6), Formación (Sub-8), Infantil "A" (Sub-10), Infantil "AA" (Sub-12) y Femenino-Infantil (10 a 14 años), los equipos al finalizar el juego deberán volver a brindarse un saludo deportivo siguiendo el mismo procedimiento.

PROYECTO FINAL

20.03 Al inicio de la jornada deportiva en eventos municipales, estatales y nacionales es obligatoria la entonación del himno nacional y de haberlas el izamiento de las banderas de Venezuela y de FEVEBEISBOL. Se exceptúa esta disposición en eventos no oficiales o en estadios donde no existan los elementos logísticos necesarios.

20.04 Con el fin de dar mayor realce a los campeonatos se deberán realizar ceremonias de apertura y clausura, para ambos actos se debe cumplir con el protocolo y reglamento establecido por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.

Los equipos inscritos en un campeonato nacional están obligados a participar en los actos que se le soliciten. El equipo que no se presente en una ceremonia sin causa justificada podrá ser sancionado.

20.05 FEVEBEISBOL establecerá un manual de protocolo para el desarrollo de las ceremonias de inauguración, clausura y organización de la Reunión Técnica (Congresillo Técnico), el cual deberá ser implementado al momento de realizarse un campeonato nacional.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CAPÍTULO XXI – PREMIACIÓN

21.01 En cada campeonato nacional se otorgará la siguiente premiación:

- **Trofeo** a los equipos que ocupen los primeros tres lugares.

- **Placa, trofeo o medalla** al equipo "Todos-Estrellas", a saber: Lanzador, receptor, inicialista, segunda base, tercera base, campo corto, tres *outfielders* y bateador designado.

  En la modalidad de **Baseball5** el equipo "Todos-Estrellas" estará conformado por cinco (5) jugadores y deberá atenderse la igualdad de género, es decir, deberá incluirse por lo menos dos atletas del mismo género.

  La escogencia del equipo "Todos-Estrellas" estará a cargo del Director del Campeonato, de la Comisión de Decisiones Técnicas y los Directores de Árbitros, Anotadores Oficiales y/u Oficiales de Baseball5.

- **Placa, trofeo o medalla** al jugador más destacado del torneo, el jugador más valioso del juego final, al mánager y al delegado del equipo campeón.

  En la modalidad de **Baseball5** se premiará además a la jugadora (género femenino) más destacada del torneo.

- **Placa, trofeo o medalla** a los líderes individuales en los departamentos de bateo y lanzador con mejor efectividad.

- **Trofeo, medalla, camisa o certificado impreso** a los líderes individuales en los departamentos de jonrones, *hits* conectados, carreras impulsadas, carreras anotadas, lanzador con más juegos ganados y lanzador con más ponches propinados.

- Certificado de participación **impreso** para todos los jugadores, técnicos y delegados. El certificado deberá tener un tamaño mínimo de 14 x 22 centímetros.

NOTA 1: Para determinar los líderes individuales en los campeonatos nacionales se tomarán en cuenta todos los juegos efectuados, excluyendo únicamente los correspondientes a la ronda final (juego por el campeonato y por el tercer lugar).

NOTA 2: Las estadísticas de los juegos confiscados tendrán validez solo hasta el momento que se comete la infracción que determina u origina la confiscación.

NOTA 3: En caso de un equipo ser expulsado durante el desarrollo de un campeonato o descalificado después de finalizado un evento, por decisión de la Comisión de Decisiones Técnicas los premios individuales de sus jugadores pueden ser anulados.

NOTA 4: Cuando ningún jugador cumpla con las condiciones mínimas exigidas en un departamento el mismo quedará vacante (desierto).

NOTA 5: La entidad sede será la responsable de proporcionar la premiación colectiva e individual del campeonato nacional y deberá ajustarse a las pautas que establezca el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL con relación a los modelos, tipos, diseños y departamentos a premiar.

PROYECTO FINAL

21.02 Para determinar los líderes en cada departamento (ofensivo, defensivo y de *pitcheo*), el recopilador oficial debe considerar las estipulaciones contempladas en las **Reglas Oficiales WBSC | 19 – Estadísticas y 19.6 – Promedios**, además de las pautas, requisitos y variables señaladas en este reglamento.

Ofensiva: Para optar a los lideratos de bateo y *slugging* los jugadores deben tener un mínimo de apariciones legales, el cual se obtendrá al multiplicar el número de juegos realizados por su equipo por las apariciones que se mencionan a continuación:

- En juegos de seis (6) entradas: 2.0
- En juegos de siete (7) entradas: 2.5

Los líderes en bateo y *slugging*, serán los que tengan el mayor *average*, los líderes en jonrones, triples, dobles, *hits* conectados, carreras impulsadas, carreras anotadas y bases robadas, serán quienes acumulen números mayores en su haber.

***Pitcheo*:** Los lanzadores para optar a los lideratos por *average* de juegos ganados y perdidos y por efectividad deben tener una actuación mínima de *innings* lanzados, el cual se obtendrá al multiplicar el número de juegos realizados por su equipo por las entradas que se indican a continuación:

- En juegos de seis (6) entradas: 1.0
- En juegos de siete (7) entradas: 1.3

El lanzador líder por *average* de juegos ganados y perdidos será el que tenga el mayor *average*, el líder por efectividad será el que tenga a su favor el menor promedio de carreras limpias permitidas y los líderes por más juegos ganados, ponches propinados y juegos salvados serán quienes acumulen la mayor cantidad en su haber.

El anotador oficial para acreditar un **juego ganado a un lanzador abridor** debe dar cumplimiento a lo establecido en las **Reglas Oficiales WBSC | 18.2.1 – Lanzador Ganador**, además de considerar lo siguiente:

- Que lance por lo menos cuatro (4) entradas.
- Que lance al menos el cincuenta por ciento (50%) de las entradas jugadas por su equipo a la defensa cuando el juego es acortado por diferencia de carreras, límite de tiempo o por uno de los causales establecidos en la **norma 11.04** y no se juegan las entradas reglamentarias.

El anotador oficial para acreditar con un juego salvado a un lanzador deberá valorar las pautas establecidas en las **Reglas Oficiales WBSC | 18.2.3 – Juego Salvado (lanzador relevo)**, por lo cual podrá acreditar un juego salvado cuando un lanzador lance al menos dos (2) entradas.

Defensiva: Los líderes defensivos serán quienes tengan a su favor el mayor *average* de fildeo, para que un defensor pueda optar a los lideratos de fildeo (receptor, primera base, *infielders* y *outfielders*) debe haber actuado en un mínimo de *innings* a la defensiva el cual se obtendrá al multiplicar el número de juegos realizados por su equipo por las entradas que se indican a continuación:

- Receptores: 3.0
- Otras posiciones: 4.0

21.03 Cuando exista empate en el liderato de algún departamento ofensivo, defensivo o de *pitcheo* y deba cumplirse con la entrega de la premiación física establecida en este reglamento, el recopilador oficial deberá aplicar los siguientes criterios de desempate:

Empates ofensivos:

- **Bateo:**

1.- Quien tenga más veces al bate.
2.- Quien tenga más *hits* conectados.
3.- Quien tenga más apariciones legales.
4.- Quien tenga mayor porcentaje de embasado.
5.- Quien tenga mayor *average* de *slugging*.
6.- Quien haya jugado en más encuentros.

- ***Slugging*:**

1.- Quien tenga mayor número de bases alcanzadas.
2.- Quien tenga mayor número de veces al bate.
3.- Quien haya conectado más jonrones.
4.- Quien haya conectado más triples.
5.- Quien haya conectado más dobles.
6.- Quien haya conectado más *hits*.
7.- Quien tenga más apariciones legales.
8.- Quien haya jugado en más encuentros.

- **Jonrones, triples, dobles, *hits* conectados, carreras impulsadas y anotadas:**

1.- Quien tenga menos veces al bate.
2.- Quien tenga el menor número de apariciones legales.
3.- Quien tenga menos apariciones legales restando las bases por bolas y los golpeados.
4.- Quien haya participado en menos juegos.

- **Bases robadas:**

1.- Quien tenga menos intentos de robo.
2.- Quien tenga menos apariciones legales.
3.- Quien tenga menos veces oficiales al bate.
4.- Quien se haya embasado menos veces por *hits*, base por bolas y golpeados.
5.- Quien haya participado en menos juegos.

Empates en *pitcheo*:

- **Por efectividad (menor promedio de carreras limpias permitidas):**

1.- Quien tenga más entradas lanzadas.
2.- Quien tenga más juegos lanzados.
3.- Quien haya recibido menos carreras limpias.
4.- Quien tenga menor *average* de bateo de los contrarios.
5.- Quien haya recibido menos *hits*.
6.- Quien concedió menos bases por bolas.
7.- Quien tenga más ponchados en su favor.
8.- Quien tenga menos golpeados.
9.- Quien tenga menos *wild pitchs*.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

- **Por *average* de juegos ganados y perdidos:**

1.- Quien tenga más juegos ganados.
2.- Quien tenga menos juegos lanzados.
3.- Quien tenga menos apariciones como lanzador abridor.
4.- Quien tenga más entradas lanzadas.
5.- Quien tenga la menor efectividad.
6.- Quien haya permitido menos *hits*.

- **Por más juegos ganados:**

1.- Quien tenga menos juegos lanzados.
2.- Quien tenga menos apariciones como lanzador abridor.
3.- Quien tenga más entradas lanzadas.
4.- Quien tenga la menor efectividad.
5.- Quien haya permitido menos *hits*.

- **Por mayor cantidad de ponches propinados:**

1.- Quien se haya enfrentado a menos bateadores.
2.- Quien tenga menos entradas lanzadas.
3.- Quien tenga menos juegos lanzados.

- **Por mayor cantidad de juegos salvados:**

1.- Quien tenga menos oportunidades desperdiciadas para salvar un juego.
2.- Quien tenga menos apariciones como relevista.
3.- Quien tenga menos juegos lanzados.

Empates defensivos:

Si hubiere un empate en alguna posición en el *average* de fildeo se favorecerá al que tenga mayor número de lances totales, de continuar el empate a quien tenga más entradas jugadas y si persiste el empate se resolverá así:

- **Receptores:**

1.- Quien tenga más asistencias realizadas.
2.- Quien tenga más atrapados robando.
3.- Quien tenga menos pasboles.
4.- Quien tenga más doble *plays*.

- **Inicialistas y jardineros *(outfielders)*:**

1.- Quien tenga más *outs*.
2.- Quien tenga más asistencias realizadas.
3.- Quien tenga más dobles *plays*.

- **Jugadores de cuadro *(infielders)*:**

1.- Quien tenga más asistencias realizadas.
2.- Quien tenga más *outs* realizados.
3.- Quien tenga más doble *plays*.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CAPÍTULO XXII – PROTESTAS Y APELACIONES

22.01 Las protestas por supuesta aplicación inadecuada, incorrecta interpretación o violación de las reglas oficiales, de este reglamento y cualquier otra disposición o condiciones de juego, serán interpuestas en primera instancia ante el árbitro principal y **obligatoriamente ratificadas por escrito ante la Comisión de Decisiones Técnicas**. En los campeonatos nacionales la ratificación de una protesta deberá ser presentada en un lapso no mayor a sesenta (60) minutos luego de finalizado el juego que origina la protesta.

Para ratificar la protesta el delegado del equipo deberá utilizar obligatoriamente el formulario establecido para tal fin, en el cual deberá indicar la(s) regla(s), reglamentaciones, disposiciones y/o condiciones presuntamente quebrantadas.

En los campeonatos nacionales no se aceptará ninguna ratificación firmada por un delegado que no cumpla con los requisitos establecidos en el presente reglamento.

NOTA 1: Toda ratificación de protesta se deberá acompañar con el pago de una fianza, si el equipo protestante tiene razón el monto le será reintegrado, en caso contrario ingresará a fondos de FEVEBEISBOL.

NOTA 2: Si una protesta no es ratificada el mánager del equipo que protestó será suspendido por un (1) encuentro, mientras dure la suspensión no podrá tener ningún tipo de injerencia con el desarrollo de los juegos de su equipo.

NOTA 3: El mánager será la única persona autorizada para discutir, impugnar o protestar una decisión de los árbitros.

En ningún momento se permitirá a un jugador, *coach* o delegado discutir, cuestionar o protestar una decisión de los árbitros, del anotador oficial y/o del comisionado técnico mientras se desarrolle un encuentro. Todos los asuntos relacionados con discusiones, apelaciones y/o protestas serán tratadas únicamente con el mánager del equipo, a menos que un *coach* sea designado como mánager por la expulsión o ausencia de este.

NOTA 4: Se sugiere consultar las **Reglas Oficiales WBSC | 4.2 – Mánager en el campo, 4.3 Coaches y 7.12 – Juego protestado, 14.2 – Apelación de las decisiones de los umpires**

22.02 La protesta ante el árbitro principal por una presunta violación de las reglas oficiales, debe hacerla el mánager del equipo protestante en el momento que ocurra la violación y antes de que sea realizado un lanzamiento, sea retirado un corredor o se intente una jugada.

Las protestas que sean por supuestas violaciones de este reglamento y/o cualquier otra normativa técnica, deben hacerse luego de que las mismas se produzcan y antes que concluya el juego, si fuese en el último *inning* se puede hacer hasta el momento en que el árbitro principal abandona el campo de juego. Después de concluido el juego de beisbol y el *umpire* principal haya abandonado el terreno de juego ninguna protesta sobre presuntas violaciones a este reglamento tiene validez.

El jefe de grupo del cuerpo arbitral deberá elaborar un informe escrito de la protesta, en el mismo deberá narrar y detallar los hechos que originaron la misma.

PROYECTO FINAL

Por su parte el anotador oficial deberá presentar un informe donde señale la hora, la entrada y el conteo de bolas y *strike* del bateador de turno si lo hubiere en el momento de la protesta.

Tanto el jefe de grupo de los árbitros como el anotador oficial deberán presentar ante la Comisión de Decisiones Técnica el informe respectivo en los formatos establecidos y consignarlos en los lapsos señalados en este reglamento.

22.03 Una vez recibida la ratificación de una protesta la Comisión de Decisiones Técnicas en pleno, conjuntamente con los directores de arbitraje y anotación, deberá analizar los alegatos de la parte protestante y el informe de los señores árbitros para luego pronunciarse en un lapso no mayor a doce (12) horas luego de finalizado el encuentro que origina la protesta.

La reunión de la Comisión de Decisiones Técnicas se podrá efectuar de forma presencial o empleando alguna herramienta de comunicación (vía telefónica, por teleconferencia, etc.).

NOTA: El dictamen deberá ser dirigido por escrito o vía electrónica (*email*) al equipo protestante, con copia a todos los equipos participantes, al Director del Campeonato, a los directores de árbitros y anotadores oficiales y al **Comité de Apelaciones**.

22.04 En el supuesto de proceder una protesta y la misma sea por aplicación indebida de las reglas oficiales, este reglamento o cualquier otra norma técnica que se encuentre en vigencia, el juego se reanudará en la fecha y hora que determine la Comisión de Decisiones Técnicas y en las mismas condiciones que existían cuando se cometió la violación. En todo caso los árbitros están en la obligación de prevenir cualquier violación de las reglas oficiales y/o del presente reglamento y deben hacer las observaciones necesarias, excepto aquellas que están señaladas en las reglas oficiales.

En el caso de no corregirse la violación por razones imputables al árbitro, la protesta debe formalizarse nuevamente a fin de que continúe su procedimiento.

En caso de que el árbitro se rehúse aceptar una protesta la misma podrá introducirse ante el comisionado técnico presente en el terreno de juego, luego de escuchar los fundamentos y razones del árbitro para no aceptarla.

22.05 La Comisión de Decisiones Técnicas actuará de oficio cuando se produzcan violaciones de las reglas oficiales, de este reglamento y/o cualquier otra norma técnica que no sea detectada en el desarrollo de un encuentro, incluso cuando no exista protesta.

22.06 Cualquier decisión de la Comisión de Decisiones Técnicas referente a las reglas oficiales, de este reglamento u otra norma técnica podrá ser apelada.

El equipo o persona apelante para ejercer el derecho de apelación deberá presentar ante el Comité de Apelaciones el formulario de apelación, en el cual deberá narrar la situación de los hechos e indicar las normas presuntamente quebrantadas, obligatoriamente el formulario debe ser acompañado de la respuesta recibida por parte de la Comisión de Decisiones Técnicas.

El formulario de apelación puede ser presentado de forma escrita o vía correo electrónico en un lapso no mayor a tres (3) horas luego de ser notificado oficialmente de la decisión de la Comisión de Decisiones Técnicas.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

La decisión del Comité de Apelaciones sobre una apelación se dará en el término de las doce (12) horas siguientes de haber recibido la apelación.

NOTA 1: El dictamen del Comité de Apelaciones deberá ser dirigido por escrito o vía electrónica (*email*) al equipo o persona apelante, con copia escrita o electrónica a todos los equipos participantes, a la Comisión de Decisiones Técnicas, a los directores de árbitros y anotadores oficiales y al Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.

NOTA 2: Todo formulario de apelación deberá ser acompañado con el pago de una fianza, si el equipo o persona apelante tiene razón el monto le será reintegrado, en caso contrario ingresará a fondos de FEVEBEISBOL.

NOTA 3: La decisión emanada por el Comité de Apelaciones, con respecto a las apelaciones sobre las decisiones de la Comisión de Decisiones Técnicas, será inapelable y definitiva.

22.07 Las recurrencias ante la Comisión de Decisiones Técnicas, el Comité de Apelaciones y el Director del Campeonato, así como las decisiones de éstos sobre los juegos de la última fecha, deberán hacerse de inmediato (máximo una hora después de haber recibido el fallo).

22.08 La fianza por ratificación de protestas y de apelaciones tendrá un costo equivalente a doscientas (200) unidades tributarias (UT).

NOTA: El pago de la fianza deberá realizarse **obligatoriamente en algunas de las cuentas bancarias registradas a nombre de FEVEBEISBOL**, por ningún concepto se aceptarán pagos en cuentas personales de directivos u otras autoridades.

PROYECTO FINAL - PROYECT

CAPÍTULO XXIII – NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y SANCIONES

23.01 Los jugadores, personal técnico, comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, directivos, padres, representantes, espectadores y demás personas que participen en las competencias y actividades de FEVEBEISBOL estarán sometidos a las siguientes normas y reglas de comportamiento:

a) Mantener y velar por el respeto recíproco, no permitiéndose ningún tipo de agresión física o verbal, ni gestos que constituyan ofensas a las personas y/o a las instituciones.

b) La disciplina y el orden serán conductas que deben observar permanentemente cualquiera de los participantes en las competencias y actividades oficiales de FEVEBEISBOL.

c) Cuando sea requerido cada participante en una competencia deberá cumplir y acatar con lo establecido por la **COMISIÓN NACIONAL ANTIDOPAJE Y SUSTANCIAS NOCIVAS A LA SALUD (CONAD-VEN)**.

d) Los participantes tienen la obligación de usar adecuadamente y proteger las instalaciones y unidades de alojamiento, alimentación, transporte, sedes de entrenamiento y competencia y otras afines, así como los recursos y medios puestos a su disposición.

Los daños que pudieran causarse deberán ser reparados material o económicamente por la delegación o el autor del hecho, con independencia de la medida disciplinaria que de ello pudiera derivarse (sanción y/o multa).

FEVEBEISBOL no será responsable de la situación financiera de los equipos ni de ningún integrante de ninguna delegación, quienes deberán asumir los gastos de recuperación o reposición del bien afectado.

e) Los árbitros actuantes en el terreno y los comisionados técnicos asignados a cada encuentro serán responsables de que en el campo de juego no permanezca ninguna persona ajena al mismo y que la prensa, fotógrafos y camarógrafos se ubiquen en las áreas destinadas para ellos de acuerdo con lo estipulado en las Reglas Oficiales de la WBSC y este reglamento.

f) Las decisiones de los árbitros deben ser acatadas y respetadas por lo que no se considerarán causas válidas para el desorden y la indisciplina. Las reclamaciones y protestas se harán tal como establecen en las reglas oficiales y este reglamento.

g) Los participantes colaborarán con los organizadores con la más sana intención para que la competencia y cualquier otra actividad oficial se desarrolle de la mejor manera para el bien del beisbol y de las organizaciones involucradas.

h) La asociación sede tiene la obligación de garantizar la disciplina y orden en el público de manera que contribuya a la correcta celebración de la competencia.

PROYECTO FINAL

i) Los participantes se abstendrán de cualquier tipo de manifestación, motines o huelgas que provoque o estimule conductas públicas inapropiadas. Cualquier incumplimiento en este sentido puede implicar sanción para las partes o personas involucradas.

j) Los participantes observarán el mayor respeto a los organizadores, a las instituciones y a las delegaciones representativas de los diferentes equipos.

k) Bajo ningún concepto se permitirán comentarios que atenten contra la imagen y credibilidad de FEVEBEISBOL, las asociaciones, las ligas, los clubes, sus directivos, equipos, comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, oficiales de Baseball5 y demás autoridades.

En caso de producirse alguna situación que atente contra la honorabilidad de FEVEBEISBOL y sus afiliados y/o asociados, así como cualquier acción contraria al decoro, la misma será resuelta conforme al Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL, la Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física, la Ley Orgánica de Procedimientos Administrativos y este Reglamento de Competencias.

23.02 En ningún momento puede ni debe limitarse la participación de jugadores por el hecho de tener algún impedimento físico, aunque lo ideal es crear categorías o ligas especiales para estos jugadores.

23.03 FEVEBEISBOL rechaza cualquier tipo de discriminación y está prohibida toda acción contra individuos o entidades en base a la raza, género, creencias, religión, orientación sexual o nacionalidad. FEVEBEISBOL tampoco tolera el abuso físico y verbal o los actos de acoso, por lo cual invita a todos sus afiliados a mantener en todo momento la ética, la moral, el respeto y la consideración debida.

Cuando una persona considere ser víctima o testigo de un abuso físico o verbal, de un acto discriminatorio o un acoso, deberá denunciar tal situación por los canales establecidos por FEVEBEISBOL.

23.04 Ningún jugador participante en un campeonato nacional puede ni debe recibir favores, beneficios, gratificaciones o dinero por jugar beisbol. En esta disposición están incluidos los padres y representantes, tutores, entrenadores, preparadores o personas encargadas o vinculadas al jugador.

El jugador de beisbol puede obtener becas o fideicomisos para la continuidad de sus estudios, viáticos y pagos de transporte urbano y extraurbano para asistir a los eventos, competencias y entrenamientos por parte de empresas o patrocinantes, así como materiales y útiles deportivos personales.

23.05 Se exhorta a los equipos a realizar celebraciones (por cuadrangulares u otras jugadas destacadas) acordes al espectáculo, sin burlas, ni gestos despectivos con respeto al contrario y/o a los aficionados. Los árbitros deberán amonestar a los jugadores y técnicos que contraríen la presente norma y de ser reiterativos podrán expulsarlos del juego.

23.06 FEVEBEISBOL condena y no tolera las peleas en sus competencias, ni el maltrato físico al personal oficial, por lo cual cualquier acto o intento de agresión antes, durante o después de

PROYECTO FINAL - PROYECTO

un juego o una competencia será severamente sancionado de acuerdo con lo establecido en este reglamento, el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL y las Reglas Oficiales WBSC.

23.07 Toda persona que actúe en cualquier forma en los campeonatos, eventos, programas y proyectos de FEVEBEISBOL y de sus entidades afiliadas o asociadas, acepta tácitamente ser filmada, televisada, fotografiada, identificada o grabada de cualquier forma durante el desarrollo de las actividades bajo las condiciones y para los fines que ahora o en el futuro sean aprobados por FEVEBEISBOL o por cualquier persona o entidad autorizada, sin que la persona afiliada o asociada perciba ninguna remuneración o compensación económica a cambio.

23.08 Los jugadores, mánager, técnicos, entrenadores, delegados, comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales y oficiales de Baseball5, deberán estar prestos para colaborar en todo momento con los representantes de los medios de comunicación y para participar en entrevistas y ruedas de prensa para las cuales sean convocados.

NOTA 1: El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL y/o la Comisión de Decisiones Técnicas podrá amonestar y sancionar a quien sin causa justificada se niegue a comparecer o facilitar las labores de los medios de comunicación.

NOTA 2: Los integrantes de las delegaciones deben vestir el uniforme de juego en las conferencias de prensa y otras actividades con los medios de comunicación.

23.09 Durante el desarrollo de un juego los jugadores, mánager, técnicos y delegados no podrán utilizar en los *dugouts* ningún dispositivo electrónico (celulares, computadora portátil, tabletas, cámaras, micrófonos, etc.), tampoco se permitirá el uso o publicaciones en Redes Sociales durante los encuentros.

SANCIÓN: Expulsión del juego del infractor.

NOTA: Por este tipo de expulsión no se aplicarán las suspensiones indicadas en las **normas 6.13 y 8.06**, sin embargo, el Comité de Decisiones Técnicas una vez analizado el informe de los árbitros podrá aumentar la sanción de acuerdo con lo señalado en este Reglamento de Competencias y el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL.

23.10 Por razones de salud e higiene queda terminantemente prohibido el consumo de tabaco, chimó o cualquiera de sus derivados o productos similares. Esta normativa deberá ser cumplida por jugadores(as), técnicos, delegados, comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, oficiales de Baseball5 y demás participantes oficiales en los diferentes campeonatos municipales, estatales y nacionales.

Esta prohibición tendrá vigencia durante el desarrollo de los campeonatos en las áreas destinadas para los equipos tales como *dugouts*, vestuarios y dormitorios, además del terreno de juego y en las áreas públicas de las instalaciones. Tampoco está permitido fumar ni consumir bebidas alcohólicas con alguna prenda del uniforme de juego.

Los árbitros deberán notificar al infractor de la prohibición y deben advertirle que debe cesar inmediatamente de tal práctica, de rehusarse deberán expulsarlo del encuentro.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

Cuando la falta la cometa un árbitro, un anotador oficial o un oficial de Baseball5; la Comisión de Decisiones Técnicas deberá notificar a la dirección respectiva de la falta cometida y de ser reiterativo en la situación el infractor será expulsado del campeonato.

23.11 Los árbitros, oficiales de Baseball5, jugadores y técnicos no podrán actuar en un juego portando aretes, zarcillos o cualquier otro objeto similar.

SANCIÓN: En primera instancia se deberá notificar al infractor de la falta cometida para que subsane la situación inmediatamente. En caso de no corregir la falta o incurrir nuevamente en la misma será expulsado del juego.

23.12 Antes, durante o después de un juego se pueden cometer infracciones o faltas, las cuales deben ser sancionadas de acuerdo con el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL y atendiendo la siguiente clasificación:

a) INFRACCIONES DE NIVEL TÉCNICO: son las infracciones cometidas quebrantando las pautas y normas establecidas en las Reglas Oficiales de la WBSC, al Reglamento de Competencias o a una resolución del Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL, el Comité de Reglas y Reglamentos y/o de la Comisión de Decisiones Técnicas de un campeonato.

b) INFRACCIONES DE NIVEL LEVE: son infracciones que entorpecen y afectan la organización y logística de un juego o de un campeonato.

c) INFRACCIONES DE NIVEL GRAVE: se considera una infracción grave aquella que comprometen el desarrollo de un juego o del campeonato, o un comportamiento que se califique antideportivo y contrario a los principios de honorabilidad, ética y el juego limpio.

d) INFRACCIONES DE NIVEL MUY GRAVE: son aquellas que afectan y entorpecen el desarrollo de un juego o de un campeonato, que causan daños, perjuicios o efectos negativos graves en el beisbol nacional o cuando se lastime y menoscabe el físico, la honorabilidad, la integridad e imagen de la Federación Venezolana de Beisbol, de un directivo, comisionado técnico, árbitro, anotador oficial, oficial de Baseball5, jugador, mánager, *coach*, espectador o alguna otra persona involucrada en un campeonato o juego.

23.13 Las sanciones a imponer según la gravedad de la falta realizada serán de:

a) Amonestación privada o pública.
b) Imposición de una multa.
c) Expulsión del juego.
d) Confiscación del encuentro.
e) Suspensión de participar en los eventos y actividades de FEVEBEISBOL y sus entidades afiliadas en un determinado número de juegos y/o período de tiempo.

NOTA 1: Las sanciones podrán ser aplicadas de forma individual y/o colectiva.

NOTA 2: De acuerdo con las circunstancias y la falta cometida, un infractor podrá ser expulsado del juego, sancionado con una suspensión de juegos o de tiempo y penalizado con el pago de una multa.

PROYECTO FINAL - PROYECTO

NOTA 3: El Director Técnico del campeonato tendrá la responsabilidad de notificar al infractor o infractores de las sanciones impuestas.

NOTA 4: Toda sanción, individual o colectiva, podrá ser apelada ante el Comité de Apelaciones del campeonato nacional respectivo y de acuerdo con lo previsto en el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL.

23.14 Las infracciones de nivel técnico serán sancionadas con lo dispuesto en la respectiva reglamentación y además podrán incurrir en una suspensión o en una multa.

23.15 Cuando se produzca una infracción a una **disposición o norma técnica** y en este reglamento no aparezca la sanción específica, la Comisión de Decisiones Técnicas conforme al espíritu y propósito deportivo, con principios de equidad y valorando situaciones análogas en otros campeonatos o eventos oficiales aplicará la sanción que estime pertinente.

23.16 A continuación se presentan algunos ejemplos de posibles infracciones, el hecho de que una acción no se mencione no significa que no sea una infracción o que no pueda resultar en una multa y/o suspensión.

NIVEL	ACCIÓN
MUY GRAVE	Tener un lenguaje ofensivo, agresiones verbales, realizar gestos o comentarios inapropiados en contra de un directivo de FEVEBEISBOL, comisionado técnico, oficial de Baseball5, árbitro, anotador oficial, jugador, mánager, *coach*, espectador u otra persona involucrada en un juego.
	Incitar a una pelea – Reglas Oficiales WBSC – 7.13
	Participar en una pelea – Reglas Oficiales WBSC – 7.13
	Intentar tener contacto físico con un comisionado técnico, oficial de Baseball5, árbitro, anotador oficial, jugador, mánager, *coach*.
	Tener contacto físico, escupir, amenazar, patear tierra en contra de un directivo de FEVEBEISBOL, comisionado técnico, árbitro, anotador oficial, jugador, mánager, *coach*, espectador u otra persona participante en un juego.
	Lanzamiento desde los *dugouts* de útiles de juego u otros implementos con la intención de agredir, o no, a un comisionado técnico, árbitro, anotador oficial, jugador, mánager, *coach*, espectador u otra persona involucrada en un juego.
	Participar en agresiones físicas contra un directivo de FEVEBEISBOL, comisionado técnico, árbitro, anotador oficial, jugador, mánager, *coach*, espectador o alguna otra persona involucrada en un juego.
	Impedir o rehusarse al inicio o continuación de un encuentro.
	Ceder directa o indirectamente un juego al contrario, o estipular entre los dos equipos contendientes el resultado de un juego.

NIVEL	ACCIÓN
GRAVE	Discusiones prolongadas.
	Abandonar el *dugout* y realizar una protesta a un comisionado técnico, árbitro, anotador oficial. – Reglas Oficiales WBSC – 7.13.3
	No abandonar el *dugout*, campo de juego, tribuna o instalación de una competencia luego de ser expulsado. **(*)**
	Lanzamiento intencional contra un bateador (lo golpee o no).
	Usar un bate alterado o ilegal.
	Uso de sustancia extraña/pelota adulterada

NIVEL	ACCIÓN
GRAVE	Cuando los aficionados (barra) de un equipo de forma reiterativa muestren una conducta irregular, agresiva y ofensiva contra un directivo de FEVEBEISBOL, comisionado técnico, oficial de Baseball5, árbitro, anotador oficial, jugador, mánager, *coach*, espectador o alguna otra persona involucrada en un juego.
	Cuando los aficionados de un equipo de forma reiterativa incumplan las directrices y pautas establecidas por la asociación y/o el comité organizador con respecto a la permanencia en las instalaciones donde se desarrolle el campeonato.
	Arribar con retraso a la sede de un campeonato nacional y tal situación genere la modificación del calendario de juegos.
	Confirmar la asistencia en un campeonato nacional y retirarse sin cumplir con los lapsos y procedimiento establecido.

(*) Con respecto a las expulsiones se debe tener en consideración lo siguiente:

1) Una persona expulsada de un juego debe abandonar el *dugout*, el campo de juego y/o las instalaciones de inmediato (dentro de los siguientes 5 minutos).

2) Una persona que sea expulsada de un juego no podrá tener ningún tipo de injerencia con el desarrollo de este, ni tampoco podrá tener comunicación, directa o indirecta con cualquier miembro del equipo mientras no finalice el encuentro.

3) Una persona expulsada de la sede o instalación de un evento no podrá regresar o ingresar nuevamente sin el consentimiento previo del Director del Campeonato.

4) En las categorías para niños y adolescentes, los jugadores expulsados deben permanecer con el delegado de su equipo en el área que le sea indicada por el comisionado técnico del juego.

NIVEL	ACCIÓN
LEVE	No presentar en la fecha límite el roster final, enviarlo incompleto o en un formato diferente al determinado por FEVEBEISBOL.
	Personal no autorizado ingrese o no abandone el dugout luego de ser notificado por un comisionado técnico o un árbitro.
	Consumir bebidas alcohólicas con alguna prenda del uniforme de juego, entendiéndose como ello lo referente a gorra, camisa o franela y pantalón.
	No presentar en la Reunión Técnicas el roster del equipo con los números de uniformes y/o los documentos de identidad establecidos, o no cumplir con el código de vestimenta.
	No entregar al comisionado técnico la alineación (line-up) tentativa por lo menos sesenta (60) minutos antes del horario previsto para comienzo del juego.
	No anunciar en el tiempo establecido el nombre, apellido y la mano de lanzar de su lanzador abridor.
	Incumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de Competencias para el uniforme de juego (color del uniforme, número, logos).

PROYECTO FINAL

NIVEL	ACCIÓN
LEVE	No colaborar con mantener los implementos y útiles de juego dentro del *dugout* durante el desarrollo de un encuentro.
	No tener sus propios útiles de juego.
	Retraso o ausencia en la Reunión Técnica o cualquier otra reunión sin previo aviso.
	Ausencia o retraso para participar en la ceremonia de inauguración por una causa imputable al equipo.
	No cumplir con el pago de los compromisos económicos para participar en un campeonato nacional.

23.17 Cuando la sanción establecida resulte en una multa el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL establecerá las pautas y procedimiento para el pago de estas. En cualquier caso será responsabilidad de la asociación sancionada cumplir con el pago oportuno de las multas, de lo contario sus equipos o selecciones no podrán participar en ningún evento nacional de FEVEBEISBOL.

NOTA 1: El sancionado con una multa tendrá hasta sesenta (60) días a partir de la fecha de la notificación para pagarla.

NOTA 2: El pago de las multas deberá realizarse **obligatoriamente en algunas de las cuentas bancarias registradas a nombre de FEVEBEISBOL**. En ninguna circunstancia se aceptarán pagos de multas en cuentas personales de directivos u otras autoridades.

23.18 Si un integrante de un equipo alienta a otra persona a cometer una infracción será sancionado con lo previsto en este Reglamento de Competencias y el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL.

23.19 En cualquier caso y circunstancia para la investigación, determinación de responsabilidad y aplicación de sanciones se deberá seguir lo previsto en el Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL, la Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física, la Ley Orgánica de Procedimientos Administrativos y este Reglamento de Competencias, todo esto como garantía plena del debido proceso, con excepción de las infracciones cometidas por jugadores, técnicos, árbitros, anotadores oficiales, directivos, representantes y cualquier otra persona durante el desarrollo de encuentros deportivos o entrenamientos.

El régimen disciplinario aplicable a los niños y adolescentes deberá ser de naturaleza esencialmente educativa y de reafirmación de los valores morales y éticos del deporte, en correspondencia con la Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes (LOPNA) y demás leyes en materia de protección de niños, niñas y adolescentes.

PROYECTO FINAL

CAPÍTULO XXIV – RANKING NACIONAL

24.01 La Federación Venezolana de Beisbol establece el **RANKING NACIONAL DEL BEISBOL** para reconocer y premiar el trabajo de las asociaciones afiliadas, valorando su asistencia y resultados en los campeonatos nacionales, además de los aspectos organizativos y logísticos.

El **RANKING NACIONAL DEL BEISBOL** se regirá por el siguiente procedimiento:

Puntuación: En cada campeonato en atención a la posición ubicada por los equipos se otorgará el siguiente puntaje:

LUGAR	PUNTOS
1°	10
2°	08
3°	07
4°	06
5°	05
6°	04
7°	03
8°	02
9° - 24°	01

Clasificación de los Campeonatos: Debido a la relevancia de la categoría al tener campeonatos internacionales (mundiales, panamericanos y/o juegos multidisciplinarios), el nivel de juego y el número histórico de participantes, se establece la siguiente clasificación para cada campeonato/categoría:

- **Clasificación "A":** Infantil "AA" (Sub-12), Sub-15, Juvenil "AAA" (Sub-18), Sub-23, Sénior (Adultos), Femenino-Juvenil, Femenino-Adultas, Baseball5-Juvenil, Baseball5-Adultos y Juegos Deportivos Nacionales.

- **Clasificación "B":** Iniciación (Sub-6), Formación (Sub-8), Infantil "A" (Sub-10), Sub-11, Juvenil "A" (Sub-14), Juvenil "AA" (Sub-16) y Femenino-Infantil.

- **Clasificación "C":** Pre-Beisbol (Sub-4), Máster (+40 años), Súper Máster (+50 años) y Magíster (+60 años).

Metodología del Ranking Nacional: De acuerdo con la clasificación de cada campeonato/categoría/tipo se establece la siguiente ponderación por clasificación:

TIPO DE CAMPEONATO	Clasificación "A"	Clasificación "B"	Clasificación "C"
Selectivo	1.0	0.6	0.4
Clubes / Ligas	0.5	0.3	0.2

Una vez otorgados los puntos de acuerdo con la posición alcanzada por los equipos en un determinado evento, se multiplicará ese total por la ponderación antes señalada.

PROYECTO FINAL

Ejemplo 1: El equipo que obtenga el primer lugar en las **categorías Infantil "AA" (Sub-12), Sub-15, Juvenil "AAA" (Sub-18), Sub-23, Sénior (Adultos), Femenino-Juvenil, Femenino-Adultas, Juegos Deportivos Nacionales, Baseball5-Juvenil y Baseball5-Adultos**, será acreditado con 10 puntos. Este valor será multiplicado por la ponderación de 1.0 generando para el ranking nacional un total de 10.00 puntos (10 x 1.0).

Ejemplo 2: El equipo que alcance el primer lugar de las **categorías Iniciación (Sub-6), Formación (Sub-8), Infantil "A" (Sub-10), Sub-11, Juvenil "A" (Sub-14), Juvenil "AA" (Sub-16) y Femenino-Infantil**, se acreditará 10 puntos. El total de puntos será multiplicado por la ponderación de 0.6 para contabilizar para el ranking nacional un total de 6.00 puntos (10 x 0.6).

Ejemplo 3: Cuando un equipo logre el primer lugar en las **categorías Pre-Beisbol (Sub-4), Máster (+40 años), Súper Máster (+50 años) y Magíster (+60 años)**, será acreditado con 10 puntos. Este total será multiplicado por la ponderación de 0.4 generando para el ranking nacional un total de 4.00 puntos (10 x 0.4).

NOTA: Cuando en un campeonato nacional participen menos de siete (7) equipos la ponderación del campeonato tendrá un valor equivalente al cincuenta por ciento (50%).

24.02 Se computarán y premiarán los siguientes tipos de *ranking*:

- **RANKING NACIONAL ANUAL:** se consideran todos los campeonatos nacionales celebrados durante el año.
- **RANKING NACIONAL MASCULINO:** se toman en cuenta los eventos nacionales donde compiten atletas del género masculino.
- **RANKING NACIONAL FEMENINO:** se valoran los torneos nacionales en los cuales compiten atletas de género femenino.
- **RANKING NACIONAL BASEBALL5:** se cuentan los torneos nacionales de la modalidad de Baseball5.
- **RANKING NACIONAL DE SELECCIONES:** se computan los campeonatos nacionales selectivos.
- **RANKING NACIONAL DE CLUBES:** se cuentan los campeonatos nacionales de clubes.
- **RANKING NACIONAL DE MAYOR PROGRESO:** se obtiene comparando el total de puntos obtenidos en el **RANKING NACIONAL ANUAL** en el año de la premiación con los alcanzados en el año inmediato anterior.
- **RANKING NACIONAL CICLO OLÍMPICO:** Se tomarán en cuenta todos los puntos obtenidos en el Ranking Nacional Anual durante el ciclo olímpico que abarca los años **2025, 2026, 2027 y 2028.**
- **RANKING NACIONAL POR ORGANIZACIÓN:** Será competencia y responsabilidad del Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL seleccionar la asociación acreedora de tal distinción, para su nombramiento se debe valorar la responsabilidad, puntualidad y cumplimiento

PROYECTO FINAL

de las pautas, deberes y directrices establecidas en el Reglamento de Competencias, los estatutos de FEVEBEISBOL y de la propia asociación.

Se debe considerar además la organización de campeonatos nacionales en su entidad y el desarrollo de las actividades internas realizadas por cada asociación tales como eventos municipales, estatales e interinstitucionales, organización de cursos y talleres para el personal técnico y oficial de su entidad y la divulgación y promoción de sus actividades.

NOTA: Cuando dos o más entidades finalicen con la misma cantidad de puntos en el primer lugar de un determinado *ranking*, se resolverá de acuerdo con el número de campeonatos ganados en los eventos nacionales que rigen dicho *ranking*, de persistir el empate se acreditarán como ganadoras a las asociaciones empatadas. Los empates en las demás posiciones no serán dirimidos.

24.03 En caso de un equipo ser expulsado o se retire durante el desarrollo de un campeonato o sea descalificado después de finalizado un evento, no sumará ningún punto de *ranking*.

NOTA 1: El equipo descalificado se colocará automáticamente en el último lugar de la clasificación y el resto de los equipos ascenderán de posición y se le computarán los puntos de acuerdo con la posición final alcanzada.

NOTA 2: Cuando son varios los equipos expulsados o descalificados se aplicará el mismo procedimiento de ascenso para el resto de los equipos.

PROYECTO FINAL - PROYECT

CAPÍTULO XXV – DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS Y TRANSITORIAS

25.01 Las **Reglas Oficiales de la Confederación Mundial de Beisbol y Softbol (WBSC por sus siglas en inglés)** pueden descargase en su versión en español desde la página oficial de la WBSC **https://www.wbsc.org.es**

25.02 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL a través de las respectivas comisiones establecerá normas, reglamentos y condiciones que contribuyan a la organización y administración de los campeonatos y los compromisos federativos. Tales normas serán complemento de este Reglamento de Competencias y tendrán plena vigencia al momento de su publicación.

25.03 FEVEBEISBOL podrá designar una comisión especial integrada por profesionales en las áreas de ingeniería y construcción para evaluar y valorar las distancias establecidas para los estadios, por lo que las medidas indicadas en la **norma 19.02** podrán ser modificadas.

25.04 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL considerando que el deporte es un derecho constitucional, universal y fundamental y es deber del estado, las familias y la sociedad crear y fomentar oportunidades para la participación de todos los niños, niñas y adolescentes, **podrá mediante resolución dejar sin efecto de forma parcial y/o total el cumplimiento de las normas 17.01, 17.02 y 18.07** para los campeonatos nacionales, estatales y municipales.

FEVEBEISBOL exhorta a todas las asociaciones y ligas afiliadas para que apliquen las excepciones pertinentes que garanticen la mayor participación de jugadores y técnicos en sus torneos.

25.06 Para determinar las edades por categoría será obligatorio acatar el siguiente cuadro demostrativo de años de nacimiento por categoría:

AÑO	Sub-4	Sub-6	Sub-8	Sub-10	Sub-11	Sub-12
2025	2022-2021	2020-2019	2018-2017	2016-2015	2014	2014-2013
2026	2023-2022	2021-2020	2019-2018	2017-2016	2015	2015-2014
2027	2024-2023	2022-2021	2020-2019	2018-2017	2016	2016-2015
2028	2025-2024	2023-2022	2021-2020	2019-2018	2017	2017-2016

AÑO	Sub-14	Sub-15	Sub-16	Sub-18	Femenino Infantil	Femenino Juvenil
2025	2012-2011	2010	2010-2009	2008-2007	2015-2011	2010-2005
2026	2013-2012	2011	2011-2010	2009-2008	2016-2012	2011-2006
2027	2014-2013	2012	2012-2011	2010-2009	2017-2013	2012-2007
2028	2015-2014	2013	2013-2012	2011-2010	2018-2014	2013-2008

AÑO	Femenino Adultas	Sub-23	Adultos	Máster	Súper Máster	Magíster
2025	2006-1976	2006-2002	2006-1986	1985	1975	1965
2026	2007-1977	2007-2003	2007-1987	1986	1976	1966
2027	2008-1978	2008-2004	2008-1988	1987	1977	1967
2028	2009-1979	2009-2005	2009-1989	1988	1978	1968

PROYECTO FINAL - PROYECTO

CAPÍTULO XXVI – DISPOSICIONES FINALES

26.01 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL designará un **Comité de Reglas y Reglamentos** el cual estará encargado de resolver, analizar y dilucidar los conflictos que puedan originarse por la aplicación de las normas previstas en este reglamento, en las reglas oficiales y/o condiciones especiales.

La intención primaria del comité será solucionar y decidir oportuna y eficazmente sobre cualquier duda o consulta sobre este reglamento, además de crear y mantener un archivo digital que permita contar con una jurisprudencia oportuna y necesaria en cada oportunidad que se requiera.

26.02 Lo no previsto en el presente Reglamento de Competencias será resuelto por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL, por el Comité de Reglas y Reglamento y por la Comisión de Decisiones Técnicas de los campeonatos nacionales, conforme al espíritu y propósito deportivo, con principios de equidad y valorando situaciones análogas en otros campeonatos o eventos oficiales.

26.03 El desconocimiento del presente Reglamento de Competencias, de las Reglas Oficiales de la WBSC, del Reglamento Disciplinario de FEVEBEISBOL y/o demás resoluciones del Comité Ejecutivo, del Comité de Reglas y Reglamento o de la Comisión de Decisiones Técnicas de un campeonato nacional por parte de jugadores, técnicos, entrenadores, comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, oficiales de Baseball5, directivos padres, representantes, responsables legales y cualquier otra persona vinculada directa o indirectamente con los eventos, campeonatos y programas organizados FEVEBEISBOL, no los exime de su cumplimiento.

26.04 Este Reglamento de Competencias tendrá una vigencia por el período 2025-2029, sin embargo podrá ser revisado anualmente por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL y el Comité de Reglas y Reglamentos. Cualquier modificación o aclaratoria se realizará mediante resolución escrita y publica con por lo menos treinta (30) días antes de iniciar su aplicación.

26.05 Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente reglamento, tampoco puede ser almacenado en un sistema de recuperación ni trasmitido por ningún medio (electrónico, mecánico u otro), sin el permiso previo y por escrito de la Federación Venezolana de Beisbol.

26.06 El presente reglamento deroga todas las normas, condiciones y reglamentos de competencias aprobados antes del **1 de julio del año 2025** y su aplicación se inicia a partir de su publicación.

Por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL,

Aracelis León Presidenta	Luis Martínez Vicepresidente	Yazeida Peraza Vicepresidente	Ángel Delgado Vicepresidente	Evelin Pineda Sec. General
Oscar Izaguirre Tesorero	Douglas Colmenarez Director	Enrry Rosales Director	Henrrys Gutiérrez Director	

PROYECTO FINAL

ANEXOS

FORMATO DE ALINEACIÓN PARA LAS CATEGORÍAS PRE-BEISBOL (SUB-4) E INICIACIÓN (SUB-6)

FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BEISBOL

PRE-BEISBOL (SUB-4) | INICIACIÓN (SUB-6)

EQUIPO: _____

OB	UNIF	NOMBRE Y APELLIDO	POS P-C-IF-OF
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
RECEPTORES			
2 Inn			C
3 Inn			C
4 Inn			C
5 Inn			C

MANAGER	FECHA:			

[Original: Árbitro principal + 4 Copias: Equipos, Anotador Oficial, Comisionado Técnico]

PROYECTO FINAL - PROYECTO

FORMATO DE ALINEACIÓN CATEGORÍAS
FORMACIÓN (SUB-8), INFANTIL "A" (SUB-10) Y FEMENINO-INFANTIL

FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BEISBOL

EQUIPO: _____

OB	UNIF	NOMBRE Y APELLIDO	POS
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

RESERVAS	
NOMBRE Y APELLIDO	UNIF

MANAGER	FECHA:			

[Original: Árbitro principal + 4 Copias: Equipos, Anotador Oficial, Comisionado Técnico]

PROYECTO FINAL - PROYECTO

FORMATO DE ALINEACIÓN PARA OTRAS CATEGORÍAS

FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BEISBOL

EQUIPO: _____

OB	UNIF	NOMBRE Y APELLIDO	POS
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
--			

RESERVAS	
NOMBRE Y APELLIDO	UNIF

MANAGER	FECHA:			

[Original: Árbitro principal + 4 Copias: Equipos, Anotador Oficial, Comisionado Técnico]

PROYECTO FINAL - PROYECTO

FORMATO DE ALINEACIÓN CATEGORÍAS MÁSTER, SÚPER MÁSTER Y MAGÍSTER

FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BEISBOL
EQUIPO: _____

OB	UNIF	NOMBRE Y APELLIDO	POS
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
--			

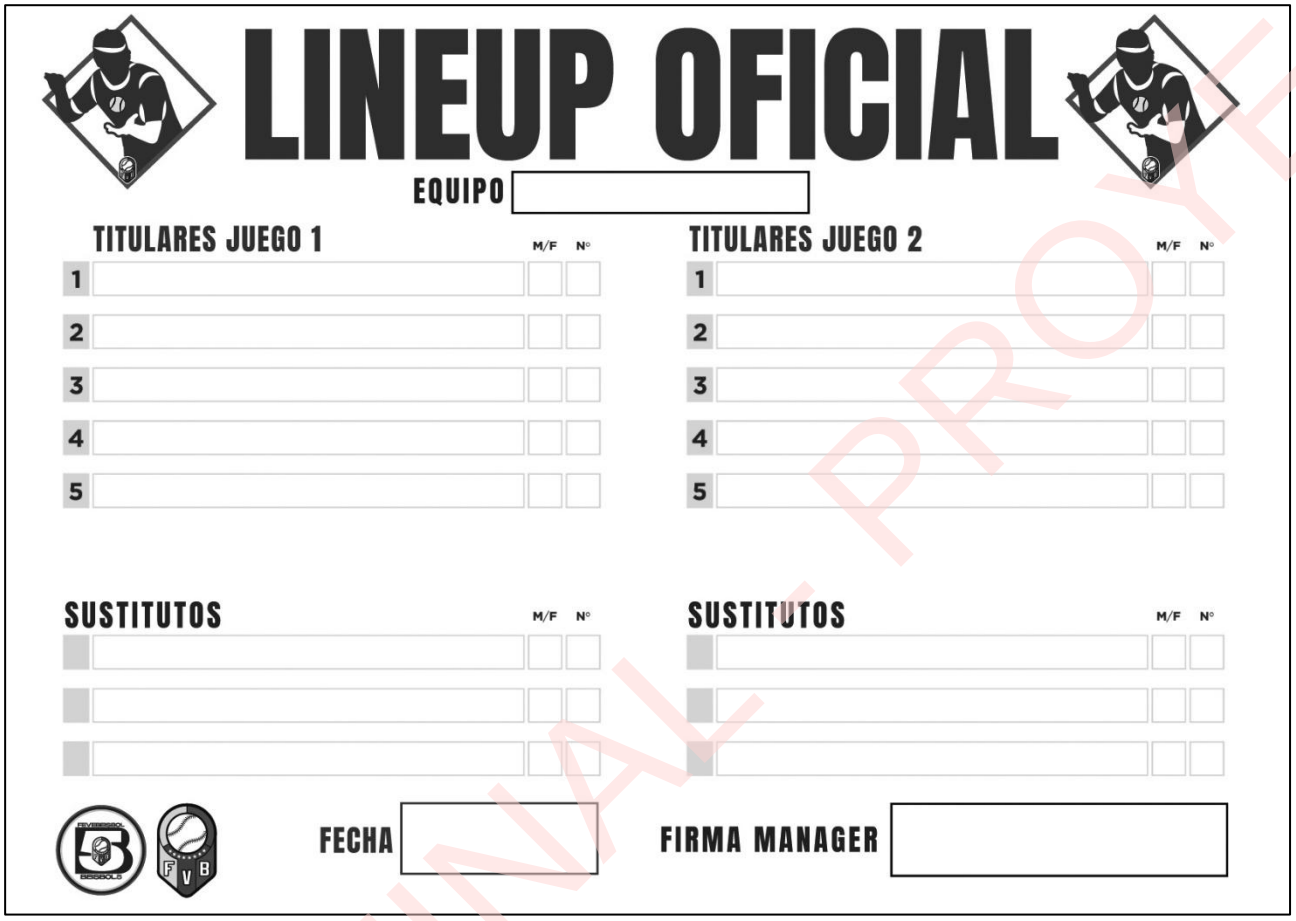
RESERVAS	
NOMBRE Y APELLIDO	UNIF

MANAGER	FECHA:			

[Original: Árbitro principal + 4 Copias: Equipos, Anotador Oficial, Comisionado Técnico]

PROYECTO FINAL - PROYECTO

FORMATO DE ALINEACIÓN BASEBALL5



LINEUP OFICIAL

EQUIPO

TITULARES JUEGO 1		M/F	N°
1			
2			
3			
4			
5			

TITULARES JUEGO 2		M/F	N°
1			
2			
3			
4			
5			

SUSTITUTOS		M/F	N°

SUSTITUTOS		M/F	N°

FECHA

FIRMA MANAGER

[Original: Oficiales + 2 Copias: Equipos]

PROYECTO FINAL