

**2015**  
**REGLAMENTO OFICIAL**  
**Y**  
**REGLAS DE JUEGO**  
**PARA TODAS LAS DIVISIONES DE LA PEQUEÑA LIGA DE BÉISBOL®**  
**TeeBall, Liga Menor, Pequeña Liga de BÉISBOL®,**  
**Liga Júnior, Liga Senior, Liga Juvenil de BÉISBOL**  
**CON LINEAMIENTOS Y REGLAS DE TORNEO**  
[www.LittleLeague.org](http://www.LittleLeague.org)

### **Información Importante**

Con el fin de proteger a los niños el personal de la liga local tiene que dar consentimiento para la verificación de los antecedentes de las personas que explotan o abusan sexualmente a niños de alguna forma. De conformidad con el Reglamento I (c) 8 y 9, las ligas locales tienen que realizar chequeos anuales de los antecedentes de todas las personas requeridas a presentar una “Solicitud de Voluntario de Pequeña Liga” antes que el solicitante asuma sus obligaciones para la temporada actual. Cualquier persona con una condena por un crimen en contra o que implique a menores no puede participar en la liga local. **Nota:** La liga local tiene que realizar una búsqueda a escala nacional que tenga los datos aplicables del registro gubernamental de delincuentes sexuales. Un chequeo realizado solamente en un estado ya no satisface los requisitos mínimos del reglamento. La información para realizar la verificación de los antecedentes está disponible en [LittleLeague.org/common/childprotect/states.asp](http://LittleLeague.org/common/childprotect/states.asp).

1. Dirigentes
2. Entrenadores
3. Miembros de la Junta de Directores
4. Cualquier otra persona, voluntarios y/o trabajadores contratados, que proporcionan servicios regulares a la liga y/o tienen un acceso repetitivo con, o tienen contacto con los jugadores o equipos.

Al no presenta anualmente una “Solicitud de Voluntario de Pequeña Liga” completada íntegramente se despedirá inmediatamente a la persona de la liga local. La “Solicitud de Voluntario de Pequeña Liga” de todo el personal nombrado anteriormente tiene que ser guardada por el presidente de la junta de directores de la liga local. El presidente tiene que guardar las solicitudes, como mínimo, por la duración del servicio del solicitante con la liga para ese año. El incumplimiento de esta regla puede resultar en la suspensión o se le pueden revocar los privilegios del torneo y/o perder la acreditación como liga local por orden del Comité de Franquicias en Williamsport.

**NOTA:** La liga local puede agregar información al formulario. No obstante, la liga local modificará o ajustará solamente la “Solicitud de Voluntario de Pequeña Liga” a fin de cumplir con las leyes locales, estatales, provinciales o nacionales.

#### **2011 Little League Baseball, Incorporated©**

Las Pequeñas Ligas de Béisbol y Softbol no limitan la participación en sus actividades en base a una incapacidad, raza, credo, color, origen nacional, género, preferencia sexual o preferencia religiosa.

#### **Su Liga Recibe 125 Verificaciones de Antecedentes Gratuitos por Año.**

Cada año, Little League® International proporciona 80 verificaciones gratuitas de los antecedentes que sobrepasan la norma mínima requerida del Reglamento I (c). Se puede encontrar información de cómo utilizar este beneficio, así como también de cómo realizar las verificaciones de los antecedentes en el sitio Web de la Pequeña Liga en :<http://www.LittleLeague.org/common/childprotect/states.asp>

## Contenido (INDICE)

<b>Reglamento Oficial y Reglas de Torneo</b>	<b>1</b>
<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>Funcionarios</b> .....	<b>4</b>
<b>Comité de Reglas</b> .....	<b>4</b>
<b>Comité de Franquicias</b> .....	<b>4</b>
<b>Campos Centrales de Las Pequeñas Ligas</b> .....	<b>5</b>
<b>Regiones de Estados Unidos</b> .....	<b>5</b>
<b>Regiones Internacionales</b> .....	<b>6</b>
<b>Información General</b> .....	<b>7</b>
<b>Propósito del Béisbol y Softbol de las Pequeñas Ligas</b> .....	<b>7</b>
<b>Carta Federal</b> .....	<b>7</b>
<b>Estructura</b> .....	<b>7</b>
<b>Administración</b> .....	<b>8</b>
 <i>Comité de Franquicias, para Permisos (WAIVER) en la aplicaciónde</i>	
<b>Reglas y Regulaciones</b> .....	<b>8</b>
<b>Elegibilidad del Jugador</b> .....	<b>8</b>
<b>Divisiones de Juegos (Categorías)</b> .....	<b>9</b>
<b>Función de los Padres</b> .....	<b>10</b>
<b>Elegibilidad de los Voluntarios</b> .....	<b>10</b>
<b>Programa para Líderes</b> .....	<b>10</b>
<b>Dirigentes y Entrenadores</b> .....	<b>10</b>
<b>Árbitros</b> .....	<b>11</b>
<b>Funcionarios de las Ligas</b> .....	<b>11</b>
<b>Iniciativas</b> .....	<b>11</b>
<b>Requisitos de Elegibilidad de Residencia</b> .....	<b>12</b>
<b>REQUISITOS DE PRUEBA DE EDAD</b> .....	<b>13</b>
<b>Documentos Aceptables para las Pruebas de la Fecha de Nacimiento</b>	<b>13</b>
<b>Como se Obtienen Documentos Aceptables para la Prueba de Nacimiento</b>	<b>14</b>
<b>Como se Obtiene un Documento del Lugar y Fecha de Nacimiento Aceptable</b> .....	<b>14</b>
<b>Preguntas Realizadas Frecuentemente</b> .....	<b>15</b>
 <b>REGLAMENTOS OFICIALES</b> <b>18</b>	
<b>I – La Liga</b> .....	<b>18</b>
<b>I - La Liga: Junior/Senior/Big League</b> .....	<b>20</b>
<b>II - Limites de la Liga</b> .....	<b>24</b>
<b>III – Los Equipos</b> .....	<b>26</b>
<b>IV - Los Jugadores</b> .....	<b>27</b>
<b>Clasificación de las Edades: Ligas: Junior; Senior y Big League</b>	<b>31</b>
<b>V - Selección de Jugadores</b> .....	<b>32</b>
<b>VI - Lanzadores</b> .....	<b>32</b>
<b>VII - Itinerarios</b> .....	<b>35</b>
<b>VIII- Ligas Minor (9-10años)</b> .....	<b>36</b>
<b>IX - Juegos Especiales</b> .....	<b>36</b>
<b>X - Juegos Nocturnos</b> .....	<b>37</b>
<b>XI - Cobro de Entrada a los Juegos</b> .....	<b>38</b>
<b>XII- Premiaciones</b> .....	<b>38</b>
<b>XIII- Comercialización</b> .....	<b>38</b>
<b>XIV - Decoro en el Terreno</b> .....	<b>38</b>

XV - Presentación de Jugadores de Pequeñas Ligas en los Medios.....	39
XVI - Usodel Nombre y Logo de Pequeñas Ligas.....	39
XVII - Juegos de Torneo (Selecciones).....	40

**REGLAS OFICIALES DE JUEGO.**

1.00 - Objetivos del Juego.....	45
2.00 – Definición de Términos.....	50
3.00 – Preliminares del Juego.....	58
3.03 - Big League.....	59
4.00- Comenzando y Terminando el Juego.....	62
5.00 – Bola Viva- Poniendo la Bola en Juego.....	70
6.00 – El Bateador.....	72
7.00 – El Corredor.....	78
8.00 - El Lanzador.....	87
9.00 - El Árbitro.....	91
Índice.....	94
<b>REGLAMENTOS y REGLAS de TORNEO 2011 .....</b>	<b>96</b>
(Vea las Reglas de Torneo, página 98 y el Índice en la página 118)	

**LITTLE LEAGUE® BASEBALL Incorporated**  
P.O. Box 3485, Williamsport, PA 17701  
(570) 326-1921

**Board of Directors**

Dr. Davie Jane Gilmour, *Chairman*

Hugh E. Tanner, <i>Chairman-Elect</i>	Dennis Lewin
Dr. James Andrews	Jon D. Litner
Dr. Darrell Burnett	Jonathan Mariner
Janice Christensen	Darlene McLaughlin
Dr. Noel Ernesto Corrales	Michael Mussina
Chris Drury	Linda North
John Edgerle	Kristian Palvia
Jolly Gomez	Joe Patterson
Tim Hughes	W. Dwight Raiford
Sally John	Tony Richardson
Steven Johnson	Bob Toigo
Stephen D. Keener	Bud Vanderberg

**OFFICERS**

Dr. Davie Jane Gilmour, <i>Chairman</i>	Elizabeth DiLullo Brown, <i>Vice President of Marketing and Strategic Partnerships</i>
Hugh E. Tanner, <i>Chairman-Elect</i>	Dan Kirby, <i>Vice President of Risk Management</i>
Stephen D. Keener, <i>President and Chief Executive Officer</i>	Melissa L. Singer, <i>President &amp; Treasurer</i>
David Houseknecht, <i>Senior Vice President of Administration</i>	Lance Van Auken, <i>Vice President and Executive Director of the Little Museum</i>
Patrick W. Wilson, <i>Senior Vice President Of Operations and Program Development</i>	Joseph W. Losch, <i>Corporate Secretary</i>

**RULES COMMITTEE**

Patrick W. Wilson, <i>Chairman</i>	Kristina Palvia
Nicholas L. Caringi	Joe Patterson
Janice Christensen	Sara Thompson
Dr. Noel Ernesto Corrales	Lance W. Van Auken
Stephen D. Keener	Bud Vanderberg
Joseph W. Losch	Daniel Velte
Michael Mussina	

**CHARTER COMMITTEE**

Patrick W. Wilson, <i>Chairman and Secretary</i>	Daniel P. Kirby
Nicholas L. Caringi	Sam Ranck
Demiko Ervin	Brent Stahlnecker
Jamie Joy	Sara Thompson
Stephen D. Keener	
Daniel Velte	

## OFICINAS CENTRALES DE LAS PEQUEÑAS LIGAS

Los Centros de Campos de las Pequeñas Ligas son completamente atendidos por Personal durante todo el año para proporcionar asistencia y dirección a los voluntarios de Las Pequeñas Ligas. Todas las preguntas generales, sugerencias escritas para mejorar este libro de reglas, preguntas sobre torneos (entre-ligas), solicitudes de interpretación de reglas y pedidos de suministros deben ser dirigidas al centro de campo apropiado en su región, como se indica a continuación:

### REGIONES EN ESTADOS UNIDOS

#### Oficina Región Central

9802 E. Little League Drive

Indianapolis, IN 46235

Teléfono: 317- 897-6127

Fax: 317-897- 6158

E-MAIL: [centralregion@littleleague.org](mailto:centralregion@littleleague.org)

#### Oficina Región Oriental

PO Box 2926

Bristol, CT 06011

Teléfono: 860-585-4730

Fax: 860-585-4734,

E-MAIL: [eastregion@littleleague.org](mailto:eastregion@littleleague.org)



#### Oficina Región Occidental

6707 Little League Drive

San Bernardino, CA 92407

Teléfono: 001-909 - 887 - 6444

Fax: 1-909-887-6135

E-MAIL: [westregion@littleleague.org](mailto:westregion@littleleague.org)

#### Oficina Región Sur

PO Box 13366

St. Petersburg, FL 33733

Teléfonos: 1-727-344-2661

Fax: 001-727-344-2665

E-MAIL: [southregion@littleleague.org](mailto:southregion@littleleague.org)

#### Oficina Región Suroeste

PO Box 20127

Waco, TX 76702

Teléfono: 001-254-756 - 1816

Fax: 1-254-757-0519

E-MAIL: [southwestregion@littleleague.org](mailto:southwestregion@littleleague.org)

Para acceder por Internet a Las Pequeñas Ligas de Béisbol Inc.

[www.littleleague.org](http://www.littleleague.org)

## REGIONES INTERNACIONALES

### Oficina de Canadá

235 Dale Avenue  
Ottawa, ONT  
Canadá K1G 0H6  
Teléfono: 001-613-731-3301  
Fax: 001-613-731-2829  
E-MAIL: [canada@littleleague.org](mailto:canada@littleleague.org)

### Oficina Región Europea

Little League Europe  
Al. MelejLigi 1  
Kutno, 99 - 300, Poland  
Teléfono: 00-48-24- 254-4569  
Fax: 00-48-24-254-4571  
E-MAIL: [europe@littleleague.org](mailto:europe@littleleague.org)



### Oficina Región Latinoamérica

PO Box 10237  
San Juan, Puerto Rico 00922-0237  
Teléfono: 001-787-982-3076  
Fax: 001-787-982-3076 ó 787-728-8164  
E-MAIL: [latinamerica@littleleague.org](mailto:latinamerica@littleleague.org)



### Oficina Región Asia-Pacífico

Director Regional Asia-Pacífico  
21-23, 2-Chome, Sanno, Ota-Ku  
Tokio, 143-0023, Japan  
Teléfono/Fax: 00-81-3-3771-2941  
E-MAIL: [itoh-mn@syd.odn.ne.jp](mailto:itoh-mn@syd.odn.ne.jp)

## **INFORMACIÓN GENERAL**

### **PROPÓSITO DEL BÉISBOL DE PEQUEÑAS LIGAS**

Mejor que cualquier otra actividad deportiva juvenil, el béisbol y el softbol se han convertido en el hilo que ha cosido la unión de una colcha de naciones y culturas alrededor del mundo. Los niños en diversas naciones, tales como Israel, Jordania, Rusia, Alemania, Japón, Canadá, Australia, Polonia, México, China, Venezuela, África del Sur y los Estados Unidos de Norte América han descubierto que el béisbol de las Pequeñas Ligas - son una manera de presentar a su gente un deporte que refleja la vida misma.

El béisbol envuelve la disciplina del trabajo en equipo. Ellos retan a los jugadores hacia la perfección de las habilidades físicas e involucran en el juego los excitantes enfrentamientos de tácticas y estrategias. La misma naturaleza del béisbol también enseña que mientras todo jugador eventualmente se poncha, o está en el equipo perdedor, siempre hay una nueva oportunidad en la próxima vez al bate o en el siguiente juego.

Millones de jóvenes en seis (6) continentes y en más de 100 países pueden asegurar que el béisbol y las Pequeñas Ligas son sinónimos. Las Pequeñas Ligas es una herencia a ser llevada hacia delante con orgullo en el futuro; es por siempre unas crecientes oleadas de aquellos dedicados a enseñar a los niños la forma de jugar y disfrutar de estos grandes deportes.

Las Pequeñas Ligas es un programa de servicio a la juventud. Está engranado para proporcionar una salida de actividad saludable y un entrenamiento bajo buen liderazgo en el ambiente de sana participación comunitaria. El movimiento está dedicado a ayudar a los niños a convertirse en buenos y decentes ciudadanos. Él les inspira a ellos con una meta y a enriquecer sus vidas hacia el día cuando ellos deban ocupar sus puestos en el mundo. Establece los valores del trabajo en equipo, deportividad y juego limpio.

### **CARTA CONSTITUTIVA FEDERAL**

Las Pequeñas Ligas funcionan bajo los auspicios del más alto reconocimiento que pueda ser otorgado alguna organización como tal por el Gobierno de los Estados Unidos de Norteamérica.

Por virtud de legislación aprobada unánimemente por ambas Cámaras del Congreso Norteamericano y aprobado como ley por el Presidente Lyndon B. Jonson, el 16 de Julio de 1964, Béisbol de las Pequeñas Ligas le ha sido otorgado una **carta Constitutiva federal del Congreso**.

Ninguna otra organización deportiva ha sido tan honrada por el Gobierno Federal.

### **ESTRUCTURA**

Básicamente, las Pequeñas Ligas tienen tres componentes estructurales, cada uno dependiente del otro y cada vital para el éxito del programa.

El centro administrativo y de servicio del movimiento es las Pequeñas Ligas de Béisbol Incorporada, una organización de membrecía sin fines de lucro, la cual mantiene el programa internacional, con la Oficina Principal Internacional en Williamsport, Pennsylvania.

La estructura de la Oficina Principal incluye Oficinas Regionales en los EE.UU. y por todo el mundo.

El Distrito es el siguiente componente. Todas las ligas dentro de un Distrito (un área geográfica usualmente cubriendo de 10 a 20 ligas) eligen un Director de Distrito (DA). El DA y su personal de Administradores Asistentes de Distrito (ADA) sirven como enlace entre las varias Oficinas Principales Regionales y las Pequeñas Ligas Locales. Ellos son, usualmente, los voluntarios de Pequeñas Ligas más experimentados en el área, y les es encomendado ayudar a asegurar que todos los voluntarios en

sus distritos estén bien entrenados y que todas las ligas estén operando dentro de los lineamientos fijados por las Pequeñas Ligas. El Administrador de Distrito (DA) no tiene la autoridad de suspender, limitar o revocar ningún privilegio de franquicia para una Pequeña Liga Local, pero puede recomendar tal acción al Comité de Franquicia (Charter) en Williamsport.

La Pequeña Liga Local es el componente final y más importante. La liga proporciona sus servicios en la comunidad. Ella procura facilidades físicas, servicios voluntarios y recursos para proporcionar un programa para niños y niñas. A través del liderazgo efectivo y políticas administrativas fuertes, al máximo nivel, conjuntamente con extensiones de entrenamiento y adherencia a las reglas y políticas a niveles de Distrito y de la Liga Local, las Pequeñas Ligas puede proporcionar beneficios liberales a los jóvenes que participan.

## ADMINISTRACIÓN

Las Pequeñas Ligas son administradas por una Junta de Director Internacional con políticas, procedimientos operativos y los controles del programa se llevan a cabo por personal de Little League Headquarters, bajo la dirección del Presidente y del Comité Ejecutivo.

La liga local opera bajo un estatuto otorgado anualmente por la Pequeña Liga. La liga es autónoma en el sentido de tener libertad para elegir sus propios oficiales, financiar su programa y realizar varias otras funciones relacionadas, pero tiene que adherirse a conciencia a todas las reglas y reglamentos establecidos por la Pequeña Liga.

El privilegio del estatuto se extiende al uso del nombre “Pequeñas Ligas” y su insignia oficial a la Pequeña Liga local. Puede ser suspendido o revocado por violación de las reglas o reglamentos por acción del Comité de Estatutos.

## COMITÉ DE FRANQUICIA (CHARTER) PARA UN PERMISO O DISPENSA (WAIVER) EN LA APLICACIÓN DE REGLAS Y REGULACIONES

El Comité de Franquicia (Charter) es un grupo de personas en la Oficina Principal Internacional en Williamsport, Pennsylvania, en quienes es colocada (por la Junta Internacional de Directores) la responsabilidad de revisar, otorgar, suspender o revocar los privilegios y condiciones de la franquicia de la Liga Local. Cuando una Liga Local desea solicitar una suspensión de una regla o regulación específica, debe someter la solicitud por escrito al Director de Distrito (DA), quien la remitirá con su recomendación al Director Regional. El Director Regional presentará la solicitud ante el Comité de Franquicia (Charter) para una decisión. Ninguna otra persona o grupo tienen la autoridad para aprobar la suspensión o la no-aplicación de **CUALQUIER** regla o regulación.

## ELIGIBILIDAD DEL JUGADOR

El jugador debe cualificar bajo la definición de residencia **o la escuela que asista**, impresas en la Sección II de este Reglamento, debe tener la “edad liga” correcta para la división en la cual piensa participar y tiene que tener autorización de sus padres para participar en la liga. Las Pequeñas Ligas ofrecen programas de béisbol y softbol para jugadores desde los 5 hasta los 18 años de edad. Las Pequeñas Ligas Locales son exhortadas a proporcionar todos los programas, dando, de esa manera, a todos los jóvenes en el área, la oportunidad de jugar Béisbol de Pequeñas Ligas. La edad Liga está definida en la Reglamentación IV (a).

## DIVISIONES (CATEGORÍAS) DE JUEGO

La mayoría de la gente conoce a las Pequeñas Ligas a través de la División Major para jóvenes de 9 a 12 años de edad. Pero actualmente las Pequeñas Ligas proporcionan programas deportivos



organizados para jóvenes en un amplio rango de edades. Los costos del Franquicia (Charter) son extremadamente razonables, recibiendo al mismo tiempo **Libros de Reglas** y material informativo totalmente gratis.

**El Béisbol de la División TeeBall y El Softbol de la División TeeBall** son programas para jugadores de 5 a 6 años de edad (con una opción para niños de 7 a 8 años) que quieren aprender los fundamentos de batear, atrapar y correr las bases. En el Béisbol de TeeBall, los jugadores batean una pelota colocada sobre un soporte (Tee), o lanzada por un adulto o lanzada por un jugador. Las reglas del juego pueden ser variadas para ajustarse a las necesidades de enseñanza. Las metas principales del Béisbol de TeeBall son divertirse, instruir a los jóvenes en los fundamentos del béisbol y permitirles experimentar el valor del trabajo en equipo.

**El Béisbol de la División Menor y El Softbol de la División Menor** son programas que pueden ser operados dentro de cada división para jugadores jóvenes con menos experiencia. La Liga Menor puede ser para jugadores de 7 a 12 años de edad. Pueden establecerse Divisiones dentro de la Liga Menor para "lanzamiento por medio de máquinas", o "lanzamiento por adultos", o "lanzamiento por jugadores". La meta de la Liga Menor es la de preparar a los jóvenes para una eventual selección para un equipo de la División Mayor.

**El Béisbol de la División Majory El Softbol de la División Mayor** son programas para jugadores de 9 a 12 años de edad. Una liga puede escoger el limitar su División Mayor para edades de 10, 11 y 12 años de edad o para 11 y 12 años de edad. Las divisiones para niños de 9 a 10 años y **10-11 años** de edad para Béisbol y Softbol fueron establecidas como programas de torneos para darles a los niños la oportunidad de experimentar el jugar en Juegos de Torneo hasta el nivel estatal. Las Ligas también pueden ingresar en juegos de torneos para jóvenes de 11 a 12 años de edad en las Divisiones de Béisbol de Pequeñas Ligas, cada una concluyendo en los Torneos de Series Mundiales.

El Béisbol de la Liga Intermedia (50-70) de la División de Béisbol de las Pequeñas Ligas es para jugadores de 11 a 13 años de edad. El programa se establece como un programa de transición para los jugadores de 11-13 años, con 50 pies de distancia para los lanzamientos y la distancia en las base de 70 pies; y ofrece una amplia gama de torneos, incluyendo una serie mundial.

**El Béisbol de la División Júnior y El Softbol de la División Júnior** fueron establecidos como programas de transición para jóvenes de 12 a 14 años de edad. Los programas unen las Divisiones de Pequeña y Senior y ofrecen una gama completa de juegos de torneos, incluyendo los torneos de Series Mundiales.

**El Béisbol de la División Senior y Softbol de la División Senior**son para jugadores de 13 a 16 años de edad. Ambas Divisiones ofrecen una gama completa de juegos de torneos, incluyendo los torneos de Series Mundiales.

**El Béisbol de la División Big League y El Softbol de la División Big League** son programas para jugadores de 15 a 18 años de edad (Big League Softbol 14-18) quienes buscan un juego amateur de alto nivel. Cada una con una gama completa de juegos de torneos, incluyendo Series Mundiales.

**División de Retos (Challenger)** para jugadores entre 4 y 18 años de edad **con inhabilidades de desarrollo físicas e intelectuales** Ello también incorpora otros niños en la liga como "amigos" para los jugadores de diferente incapacidades.

**Senior League Challenger Division** es para jugadores de 15 años de edad y con inhabilidades físicas intelectuales. Ello incorpora a otros participantes o voluntarios en la liga como “amigos” para los jugadores de la Challenger Division.”

### **PAPEL DE LOS PADRES**

Los padres de millones de Jugadores de Pequeñas Ligas, conjuntamente con sus hijos, funcionarios de la liga, árbitros, dirigentes, entrenadores e incontables agencias de voluntarios, incluyendo patrocinadores, representan una muestra imponente de nuestro mundo. Los padres deben tomar la iniciativa de hacer que el programa local tenga éxito. Las Pequeñas Ligas no es un club, en el cual la membrecía otorga beneficios de cuidado de niños y privilegios de entretenimiento.

Hablando prácticamente, las Pequeñas Ligas es un proyecto de adultos de trabajo voluntario, construido, supervisado y asistido por los padres que quieren extender este beneficio a sus niños. El padre que evade esta responsabilidad no puede, a cambio, esperar que otros asuman el peso de la carga.

Las Pequeñas Ligas desarrollaron recientemente “La Conexión de los Padres ([LittleLeague.org/Parens](http://LittleLeague.org/Parens)), que es un boletín electrónico mensual diseñado para informar y comprometer a las familias y los padres de las Pequeñas Ligas.

### **ELIGIBILIDAD DEL VOLUNTARIO**

**Como una condición para prestar servicio en la Liga, todo dirigente, entrenador o, directores y cualquier persona, voluntarios y trabajadores contratados, quienes prestan con regularidad servicio a la Liga y/o tiene acceso repetitivo continuo o contacto constante con jugadores o equipos, debe completar y entregar anualmente el documento oficial “Solicitud de Voluntario de Ligas Pequeñas” ([LittleLeague.org/VolApp](http://LittleLeague.org/VolApp)) al Presidente de la Liga Local. Se debe de completar una revisión del historial anual antes de que el solicitante asuma sus deberes para la temporada vigente. Negarse a entregar anualmente completa la “Solicitud de Voluntario de Pequeñas Ligas” debe de resultar en una suspensión y retiro inmediatamente del individuo de la Liga Local. (Ver la Regulación I-(b) y I-(c), 8 y 9.)**

### **PROGRAMAS DE LÍDERES**

En los próximos años habrá millones de jóvenes jugando Béisbol de Pequeñas Ligas. Los Programas de entrenamiento de liderazgo ayudan a ampliar el ámbito y mejorar los estándares de liderazgo en todos los niveles.

### **DIRIGENTES Y ENTRENADORES**

No puede ser lo suficientemente enfatizado que adultos voluntarios calificados deben ser alistados como dirigentes y entrenadores. No es suficiente que los candidatos para estos papeles importantes tengan experiencia previa en el juego. Los dirigentes y entrenadores deben poseer habilidades de liderazgo y el conocimiento de cómo trabajar con niños. El entrenar a jugadores de las Pequeñas Ligas en los fundamentos de trabajo en equipo, buena deportividad y disciplina son las metas a alcanzar y están disponibles por medio de publicaciones, vídeos, seminarios y clínicas producidas por y para las Pequeñas Ligas.

La mejor manera de enseñar a los dirigentes y entrenadores de su liga es a través del Programa Educativo de las Pequeñas Ligas ([LittleLeague.org/Newsletters](http://LittleLeague.org/Newsletters)). Dirigido por profesores de béisbol reconocidos mundialmente, este programa combina los mejores métodos de enseñanza (tales como dirigir una práctica eficiente y divertida) con métodos para mejorar la comunicación entre los entrenadores, instructores, jugadores y padres.

Usted puede obtener más información sobre los Programas de Educación de las Pequeñas Ligas para dirigentes y entrenadores, comunicándose con su Oficina Principal Regional, indicadas en las páginas 2 y 3 de este libro.

Las Pequeñas Ligas también ofrecen consejos en como su liga puede filtrar y calificar entrenadores e instructores a través del Programa de las Pequeñas Ligas para Protección de Niños. Cada Liga Local debe tener un proceso de filtración, incluyendo revisiones de antecedentes y planilla de solicitud de ingreso para trabajo voluntario para aquellos que tienen contacto con los niños. Una muestra de formato de solicitud de ingreso para trabajo voluntario está incluida en la publicación 'Un Año en la Vida de las Pequeñas Ligas de mi Ciudad Natal.

## ÁRBITROS

El arbitraje, a menudo un aspecto olvidado del programa de las Pequeñas Ligas, es uno de los más importantes. El árbitro voluntario es tanto parte de las Pequeñas Ligas como los dirigentes, entrenadores o trabajador de los puestos de concesionarios voluntarios:

No hay razón sólida para pagarles a los árbitros, o ninguna otra persona cuyos servicios deben ser proporcionados de forma voluntaria. Muchos Distritos y Ligas han encontrado formas exitosas para operar programas voluntarios de arbitraje, ayudando a costear los gastos que normalmente se pasarían a los padres.

Las Pequeñas Ligas pueden también ofrecer material de entrenamiento, clínicas y seminarios en educación para árbitros, al igual que el Registro de Árbitros de las Pequeñas Ligas. Este registro le permite a los árbitros voluntarios recibir de las Oficinas Principales correspondencia, con cierta frecuencia, sobre interpretación de reglas, actualizaciones, etc.

Las Pequeñas Ligas también se complacen en ofrecerles el “Umpire Resource Center”, una herramienta en línea libre repleta de contenidos educativos y clips de vídeo en el Home Plate y la mecánica en las bases y artículos de noticias que proporcionarán una oportunidad para construir, reclutar, entrenar y mantener un programa de voluntarios. El centro de recursos también permitirá a los árbitros permanecer actualizados sobre las normas y reglamentos, intercambiar ideas y ofrecer sugerencias que mejoren continuamente su juego. Más información y registros en [LittleLeagueUmpire.org](http://LittleLeagueUmpire.org).

Para más información de cómo obtener estos materiales, como inscribirse en el Registro de Árbitros, o sobre las clínicas y seminarios más cercanos a usted, comuníquese con su Oficina Principal Regional, indicadas en las páginas 4 y 5 de este libro o visite [LittleLeague.org/unpires](http://LittleLeague.org/unpires).

## FUNCIONARIOS DE LA LIGA

Las Pequeñas Ligas ofrecen clínicas, seminarios y materiales para entrenar a funcionarios de la Liga en todos los cargos. El folleto “Un Año en la Vida de las Pequeñas Ligas de mi Ciudad Natal” sigue a una liga ficticia a través de un año de operaciones, mostrando la manera correcta de resolver los problemas más comunes que surgen. Para información de cómo solicitar este folleto o de cómo asistir a un seminario, comuníquese con su Oficina Principal Regional, indicadas en las páginas 2 y 3 de este libro.

## INICIATIVAS

Las Pequeñas Ligas son mucho más que bates y pelotas. Es también una parte de la vida de millones de personas cada año, por lo que es también importante educar a los jóvenes y adultos en otros aspectos de la vida. Información sobre estas iniciativas está disponible en su Oficina Principal Regional, indicadas en las páginas 4 y 5 de este manual.

**ASAP (Un Programa de Conciencia de Seguridad)**, diseñado para compartir las mejores ideas

de seguridad provenientes de todo el mundo.

**Iniciativa Urbana de las Pequeñas Ligas**, una iniciativa para llevar el béisbol a los jóvenes de las ciudades del interior.

**Programa de las Pequeñas Ligas Contra del NO Fumar**, una iniciativa diseñada para advertir a los jóvenes sobre los peligros de No Fumar y de no consumir tabaco masticable (Manila.)

**Programa de las Pequeñas Ligas de Protección al Niño**, un programa para educar a los funcionarios locales de las Pequeñas Ligas, padres y jóvenes sobre las formas de mantenerse seguros y de cómo cerciorarse que las personas apropiadamente motivadas se involucren en el nivel local.

**El Programa de la División de Discapacitados (Challenger)**, Dos divisiones en el juego, para jugadores intelectuales y físicamente deteriorados.

## PREGUNTAS FRECUENTES

Aquí están algunas respuestas a las preguntas más comunes que nosotros recibimos en la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas cada año.

**P:** ¿Puede un programa de Pequeñas Ligas local alojar una página Web en Internet en la cual es usada cualquiera de las marcas registradas de las Pequeñas Ligas?

**R:** Sí, pero sólo recibiendo un permiso anual escrito de la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas, y sólo si ese sitio es hospedado en “myteam.com” (una facilidad aprobada por las Pequeñas Ligas de Béisbol.)

**P:** ¿Si un dirigente, entrenador o árbitro se está incorporando a su actividad del año anterior, tendrán ellos automáticamente el mismo puesto para el próximo año?

**R:** Los voluntarios en el programa de Las Pequeñas Ligas Local NO TIENEN TENENCIA, a pesar de los años de servicio. Para servir, un manager, coach o árbitro debe ser designado anualmente por el Presidente de la Liga y debe ser aprobado por la Junta de Directores de la Liga local. Los servicio anterior NO garantiza una nueva designación.

**P:** ¿Puede una Pequeña Liga Local obviar sus derechos y permitir a un jugador que vive dentro de sus límites participar en otro programa de las Pequeñas Ligas?

**R:** Una Pequeña Liga Local no tiene la autoridad para obviar tales derechos. SOLAMENTE EL COMITÉ DE FRANQUICIAS EN WILLIAMSPORT TIENE ESTA AUTORIDAD (Ver “COMITÉ DE FRANQUICIA PARA OBVIAR LA APLICACIÓN DE REGLAS Y las REGLAMENTACIONES” en la sección anterior). Si el Comité de Franquicias acuerda obviar la aplicación de reglas y regulaciones, se informará por escrito al Administrador de Distrito. El obviar la aplicación de las reglas y regulaciones, si se aprueba, es sólo para la temporada actual.

**P:** Puede un pelotero, quien no tiene residencia dentro de los límites de una liga jugar en esa liga solamente por la temporada regular, con tal de que él no sea elegible para participar en los Juegos de Torneo (entre-ligas - todos Estrellas)?

**R:** No. Sin embargo, la liga local puede solicitar obviar la aplicación de reglas y regulaciones, listando todas las circunstancias que soporten tal solicitud. Sólo el Comité de Franquicias en Williamsport puede tomar la decisión final. (Ver “COMITÉ DE FRANQUICIAS PARA OBVIAR LA APLICACIÓN DE REGLAS Y REGLAMENTACIONES” en la sección anterior). Si el Comité de Franquicias acuerda obviar la aplicación de reglas y regulaciones, se informará por escrito al Administrador de Distrito. El obviar la aplicación de reglas y regulaciones, si se aprueba, es sólo por la temporada actual.

**P:** ¿Si los padres o un representante firman una declaración notariada, donde ellos conceden la custodia temporal de un niño a un amigo o a otro familiar, puede usarse la residencia de ese amigo o familiar para inscribir al niño para jugar en Pequeña Liga?

**R:** La ÚNICA documentación aceptable con respecto a un cambio de custodia es una ORDEN JUDICIAL DE CUSTODIA, la cual es una sentencia emitida por un juez que tiene jurisdicción en la materia.

**P:** ¿Tiene el Administrador de Distrito la autoridad para permitir obviar la aplicación de las reglas o regulaciones? Ejemplo: ¿Podría el Administrador de Distrito dar el permiso para que una liga local inscriba a un jugador cuya residencia está fuera de los límites de la liga?

**R:** CUALQUIER renuncia (o el obviar) a la aplicación de una regla o regulación sólo puede ser hecha por el Comité de Franquicias en Williamsport. Ninguna otra persona o grupo tiene esta autoridad. Si el Comité de Franquicias acuerda obviar la aplicación de reglas y regulaciones, se informará por escrito al Administrador de Distrito. El obviar la aplicación de reglas y regulaciones, si se aprueba, es sólo para la temporada actual.

**P:** ¿Cuál es el método requerido para seleccionar los equipos de Torneo (todos Estrellas)?

**R:** No hay ningún método requerido. La Junta Directiva de la Liga local, decide anualmente el método de selección. Sin embargo, un método sugerido está incluido en la sección Lineamientos y Reglas de Torneo de este libro.

**P:** ¿Cuánto cuesta pertenecer a las Pequeñas Ligas?

**R:** El pago de la Cuota Anual por la Franquicia, por parte de la Junta Directiva en Las Pequeñas Ligas local, es \$10 por equipo. Se proporcionan libres de pago dos libros de Reglas por cada equipo registrado, aunque el presidente de la liga local o el funcionario designado pueden pedir libros de reglas adicionales a \$2 cada uno. Cada liga también debe proporcionar una cobertura adecuada de un seguro de accidentes. Si la liga compra el seguro a través de Las Pequeñas Ligas, el costo está entre \$23 y \$60 por equipo, por temporada, dependiendo en la ubicación y división de juego. Información detallada sobre el seguro de accidentes ofrecido a través de las Pequeñas Ligas está disponible en su Oficina Regional.

**P:** ¿Cuál es la diferencia entre la Temporada Regular y los Juegos de Torneo (todos Estrellas)?

**R:** Durante la Temporada Regular, a cada niño elegible en los límites de la liga le es dada la oportunidad de probar y participar en un equipo. Generalmente, la Temporada Regular empieza en la primavera y puede durar hasta septiembre, pero las fechas de inicio y finalización de la Temporada Regular varían. En los juegos de Torneo, una liga que tenga Franquicia, en las divisiones apropiadas, puede inscribir un equipo de torneo en hasta cinco divisiones de béisbol y cinco de sóftbol para jugar en los Torneos Internacionales. Los Juegos de Torneo empiezan alrededor del 1 de julio y terminan a finales de agosto con Torneos de Serie Mundial en nueve divisiones de béisbol y sóftbol. Muchas de las reglas y regulaciones son las mismas para la Temporada Regular y los Juegos de Torneo. Sin embargo, hay algunas excepciones, detalladas en la sección Lineamientos y Reglas de Torneo de este libro. Las Pequeñas Ligas también ofrece un programa para una “Segunda Temporada”, a veces llamada “Pelota de Otoño” o “Liga de Invierno,” con detalles disponibles en su Centro Regional, listados en las páginas 4 o 5 de este libro.

## **REQUISITOS DE ELEGIBILIDAD DE RESIDENCIA DE ESCUELA DONDE ESTUDIA**

**Cada Pequeña Liga Local determinará los límites geográficos reales del área dentro de la cual seleccionará los jugadores. Estos límites deben describirse en detalle y deben mostrarse en un mapa y con fecha al hacer la solicitud de la Franquicia para la Liga. Los jugadores serán elegibles para jugar con esa liga solamente si ellos residen o la escuela donde estudian está**

ubicada dentro de los límites proporcionados y aprobados por las Pequeñas Ligas de Béisbol, Incorporada.

- I. Se determinará que un jugador reside dentro de los límites de la Liga sí:
- A. Sus padres están viviendo juntos y residiendo dentro de tales límites de la liga, o;
  - B. Ninguno de los padres del jugador (o su custodio legal, designado por un tribunal) resida dentro de esos límites. No es aceptable si un padre se muda dentro los límites de una liga con el propósito de cualificar para participar en los torneos. Como se detalla más adelante en estas reglas, la penalidad por la infracción de esta regla en Little League Baseball, Inc., puede, provocar la descalificación de un jugador, equipo o toda liga desde la temporada regular y juegos de torneo.

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

La residencia deberá ser establecida y apoyada por documentos, o en vigor entre el **01 de febrero de 2014** (año anterior) y el **01 de febrero de 2015** (año actual), de tres o más de las siguientes categorías para determinar la residencia del padres o tutor:

1. Licencia de conducir
2. Tarjeta Electoral (Tarjeta de Votar)
3. Record escolares
4. Record de beneficencia/custodia
5. Record federales
6. Record gobierno
7. Record municipal
8. Record de evidencia de pagos
9. Record de la casa de habitación propia o alquilada
10. Recibos de servicios públicos ( gas, electricidad, agua/drenaje, teléfono, celular, calefacción, basura)
11. Record de préstamo, crédito, inversiones, etc.
12. Seguros
13. Record médicos
14. Record militares
15. Record de internet, cable o satélite
16. Record de vehículos
17. Record de empleado

NOTA: Ejemplo – Tres recibos de servicios públicos (tres comprobantes del #10 de arriba) constituyen solamente UN documento. Los documentos presentados como prueba o residencia debe demostrar la continua presencia bonafide según la discreción determinada por Little League Baseball, Inc.

- II. Un jugador se considerará que asiste a la escuela dentro de los límites de la liga si:

- A. La ubicación física de la escuela donde asisten a clases está dentro de los límites establecidos por la liga local. Nota: Esto excluye las "escuelas en el hogar", escuelas cibernéticas, escuelas deportivas, academias deportivas o pre-escolar o escuela de tutoría, donde un estudiante participa fuera de la escuela primaria de la cual el jugador está inscrito.

"La asistencia escolar" se refiere a la ubicación física (lugar) donde el jugador aludido asiste a la escuela durante el año académico regular. Una vez establecido un lugar de asistencia a la escuela, no se considerará cambio a menos que el niño esté inscrito y asiste a otra escuela, o ya no está inscrito en la escuela anterior.

Asistencia escolar será establecida y apoyada por un documento indicando la inscripción para el año académico actual, fechada antes de 01 de octubre de 2013 y con la ubicación física de la escuela, de una de las siguientes categorías para determinar la asistencia escolar por jugador (es):

1. Registro de inscripción escolar oficial/certificado
2. Escuela emite Informe o registro de desempeño
3. Una Pequeña Liga prepara un documento de asistencia escolar emitido por el director, o asistente del director o administrador.

Se recomienda que la Liga solicite o requiera alguna prueba de residencia dentro de los límites de la Liga en el momento de la inscripción del jugador. Debe advertirse a los jugadores y sus padres que una declaración falsa de residencia lo hace inelegible para jugar Béisbol o Softbol de las Pequeñas Ligas. Bajo NINGUNA circunstancia persona ALGUNA tiene la autoridad para conceder un permiso o dispensa (waiver) que le permita a un niño jugar en un programa de las Pequeñas Ligas Local EN CUALQUIER DIVISION, cuando ese niño no califica bajo éstos requisitos de residencia. Cualquier liga que acepta jugadores fuera de sus límites y falla en documentar el requisito de la "residencia" o "asistencia escolar" con el requisito de elegibilidad del jugador, y obtener una dispensa (waiver) a través del Comité de Franquicia puede, provocar la descalificación de un jugador, equipo o toda liga desde la temporada regular y juegos de torneo.

Si la prueba de residencia o la asistencia escolar está protestada, el material suministrado debe presentarse a Little League Baseball Incorporated, con una declaración jurada de la residencia o de la asistencia escolar de los padres o tutores. Pequeñas Ligas de Béisbol, Incorporada tendrá derecho de solicitar documentación adicional para probar la reclamación de la residencia, o asistencia escolar. Los padres o tutor legal deberán proporcionar esta documentación para poder obtener la elegibilidad. Pequeñas Ligas de Béisbol, Incorporada decidirán el problema, y la decisión será final e inapelable. Los documentos de residencia, o asistencia escolar deben demostrar que la residencia o asistencia escolar (como se define anteriormente) estaba dentro de los límites de la Liga para la temporada regular (antes de 15 de junio del año en cuestión).

En el caso de la Forma de Dispensa (Waiver Form) de la Regulación II (d), o la Forma de Dispensa (Waiver Form) de la Regulación IV (h), de la prueba de residencia anterior de los padres que estaba dentro de la zona actual deberá presentarse. La prueba de residencia deberá ser respaldada con la misma documentación como se indica arriba.

**Requisitos de Torneo para Ciudadanos No-Residentes del País:** *Un participante que no es un ciudadano del país en el cual él / ella desea jugar, pero que reúne los requisitos de residencia como están definidos por las Pequeñas Ligas, puede participar en ese país sí;*

1. Su visa le permite a este participante, permanecer en el país por un período de por lo menos un año o;
2. Las leyes vigentes le permiten a este participante permanecer en el país por lo menos un año, o,
3. El participante ha establecido una residencia fija en ese país por lo menos dos años antes del inicio de la temporada regular.

Las excepciones sólo pueden ser hechas por acción del Comité de Franquicia (Charter) en Williamsport. Cualquier petición para revisar la elegibilidad de un jugador, tiene que ser sometida por escrito, por el Presidente de la Liga través del Administrador de Distrito, al Director de Región no más tarde de la fecha establecida en la Regulación IV (j.) Peticiones sometidas después de esta fecha no serán consideradas.

### **REQUISITOS DE PRUEBA DE EDAD DOCUMENTOS ACEPTABLES QUE PRUEBAN LA FECHA DE NACIMIENTO**

1. Documento original de prueba de edad, si es expedido por las secretarías federales, estatales o provinciales de los registros demográficos del país en el que participa el jugador de las Pequeñas Ligas.
2. Si el país de participación es diferente al país del documento de prueba de edad, un documento original de la prueba de edad emitido por el registro demográfico federal, estatal o provincial o oficinas locales de eso, es aceptable como prueba de edad, con tal de que el documento fue archivado, registrado o emitido dentro del primer (1) año del nacimiento del niño.
3. Un documento original emitido por las Oficina del Registro Demográfico Nacional, estatal, municipal, indicando la fecha de nacimiento, con referencia a la ubicación y emisión de la fecha del certificado original de nacimiento, es aceptable. (El certificado original de nacimiento referido debe haber sido archivado, registrado o emitido dentro del primer (1) año de haber nacido el niño.) También emitidos por estas oficinas son fotocopias del certificado de nacimiento con la certificación fotocopiada, incluyendo la firma y el sello. Tales documentos pudieran ser aceptables sin “la firma original”, siempre y cuando el archivo, registro o la fecha de emisión original del certificado de nacimiento esté dentro del primer (1) año del nacimiento del niño.
4. Para los niños nacidos en el extranjero de un padre o padres que son ciudadanos de los Estados Unidos, es aceptable cualquier documento oficial emitido por la Agencia Federal del Gobierno de los Estados Unidos. Para las dependencias militares, el Departamento de Defensa la tarjeta de identificación y los certificados de hospitales militares son aceptables. Éstos deben ser originales, no copias siempre y cuando el archivo, registro o la fecha de emisión original del certificado de nacimiento esté dentro del primer (1) año del nacimiento del niño.
5. Una “Declaración o documento en sustitución de la Prueba Aceptable de Nacimiento” emitida por un Administrador de Distrito es aceptable.

**NO SON ACEPTABLES COMO PRUEBA DE NACIMIENTO:** Certificado de Bautismo; Certificado de Bendición, Certificado de Dedicación; Certificado de Circuncisión, etc.; Certificado del Hospital; fotocopia de documentos; pasaporte.

**NOTA:** Las Pequeñas Ligas Internacionales han autorizado a los Directores de la Región Latinoamérica, Europa (África), y Asia/Pacífico, a adoptar una política que excluye el punto No. 1 de arriba. Las Pequeñas Ligas Locales y Distritos serán informados de la política regional.

### **CÓMO SE OBTIENEN LOS DOCUMENTOS ACEPTABLES DE PRUEBA DE NACIMIENTO**

Puede obtenerse copia certificada del registro de nacimiento, del Registro Demográfico Nacional de cada estado, municipio u oficina local dónde nació el niño. Para las personas nacidas en EE.UU., las direcciones de estas oficinas o negociados, y cualquier otra información pertinente es proporcionada por el Departamento de Salud y Recursos Humanos (National Center for Health Statistics.) Una base de datos indicando el método para obtener los registros de nacimiento en cualquier estado o territorio de EE.UU. está disponible en la siguiente dirección de Internet:

**<http://www.cdc.gov/nchs/howto/w2w/w2welcom.htm>**

Los países individualmente también pueden tener instrucciones en línea sobre cómo obtener “rápidamente” registros de nacimiento. Para encontrar los últimos requisitos de un país relacionados



con los registros de nacimiento, vaya al sitio de Internet listado abajo y escriba “**birth records**” en el campo de búsqueda, indique el país apropiado, entonces haga clic en “**SUBMIT.**”

### Usa.gov

Las personas en EE.UU. que necesiten una copia del registro de nacimiento de una persona no norteamericana deben contactar la Embajada o el Consulado más cercano del país en donde ocurrió el nacimiento. Las direcciones y números telefónicos de esas oficinas aparecen en la Publicación 7846, “Foreign Consular Offices in the United States,” del Departamento de Estado de los Estados Unidos, la cual está disponible en muchas bibliotecas locales. También se pueden comprar copias de esta publicación en U.S.A. Government Printing Office, Washington, DC 20402. Tales registros de prueba de nacimiento deben cumplir los criterios de documentos aceptables señalados anteriormente.

### CÓMO OBTENER UNA “DECLARACIÓN EN LUGAR DE LA PRUEBA ACEPTABLE DE NACIMIENTO”

Cuando una “Prueba de Nacimiento es Aceptable” como se describió anteriormente no esté disponible, entonces es apropiado en cada **UNO** de estos **CUATRO** grupos es requeridos para que el participante pueda obtener el “Documento en Sustitución de la Prueba Aceptable de Nacimiento,” que se requiera para que tal participante sea elegible para la temporada regular o torneos.

**Grupo 1:** Uno (1) de los siguientes requisitos, con tal de que se indique la fecha de nacimiento emitido por el Departamento de Justicia de los Estados Unidos; fotocopia del certificado de nacimiento; certificado de nacimiento original o registro de nacimiento gubernamental que esté archivado, registrado o emitido dentro del primer (1) año del nacimiento del niño; pasaporte; Más...

**Grupo 2:** Dos (2) de los siguientes requisitos, con tal de que se indique la fecha de nacimiento: Certificado de Bautismo; Certificado de Bendición; Certificado de Dedicación; Certificado de Circuncisión; o cualquier otro certificado religioso relacionado; Certificado del Hospital; Registro Escolar (deberá tener fecha y la fecha de emisión deberá ser por lo menos de dos años antes del inicio de la temporada actual); documento del Seguro Social; documento del Departamento de Asistencia Pública; registro de adopción. Cualquier documento de este grupo debe ser un documento original, no una copia; MÁS...

**Grupo 3:** Dos (2) de cualquiera de las siguientes: Una declaración escrita, firmada y notariada del:

- .... doctor que recibió al niño;
- .... administración del hospital dónde nació el niño;
- .... principal o director del colegio al cual el niño estudia;
- .... trabajador social con conocimiento personal de la fecha de nacimiento del niño;
- .... Sacerdote, Rabino, Pastor, Mullah, u otra figura con título religioso que tenga conocimiento personal de la fecha de nacimiento del niño;
- .... pediatra del niño o el doctor de la familia.

**NOTA:** En cada declaración en el Grupo 3, quien la escribe debe describir sus responsabilidades o su relación con el niño(a), y deberá testificar de su conocimiento personal de que el niño nació en la fecha indicada; **MÁS...**

**Grupo 4:** Una declaración escrita, firmada y notariada de uno o ambos padres, o el custodio legal (designado por un tribunal), testificando la fecha de nacimiento indicada.

El Presidente de la Liga enviará las evidencias anteriores al Administrador de Distrito (o, si el equipo está viajando al Director del Torneo.) Si en la opinión del Administrador de Distrito la evidencia es satisfactoria, se emitirá una “Declaración Jurada y la Prueba Aceptable de Edad. De aquí en adelante, se considerará que esta declaración es la prueba aceptable de edad, a lo largo de la permanencia del niño en las Pequeñas Ligas, siempre y cuando toda la información suministrada es correcta. (**NOTA:** Si el Administrador Distrito no está apto para revisar los documentos, estos serán enviados a la Oficina Regional)

**NOTA:** Situaciones dónde jugadores usen el nombre de una familia adoptada o el nombre de la familia con quien ellos viven, pero cuyos nacimientos están registrados bajo el apellido del padre o la madre biológica, se manejarán como sigue: El Presidente de la Liga obtendrá de los padres o custodio legal, un documento que califique bajo Documentos Aceptables de Prueba de Nacimiento, así como una copia de los papeles de adopción (sí el jugador ha sido legalmente adoptado. Si el jugador no ha sido adoptado, una declaración notariada de la madre y/o padre o custodio legal (designado por un tribunal), diciendo que el jugador que vive bajo uno u otro de sus apellidos es el mismo jugador para quien se emitió el certificado de nacimiento) también es requerida.

Estos documentos serán sometidos al Administrador de Distrito. Si los documentos se encuentran aceptables, se emitirá una declaración de “Documentos Aceptables de Prueba de Nacimiento” y se devolverán todos los documentos originales. La información suministrada se mantendrá confidencial.

## REGLAMENTACIÓN OFICIAL

### **BÉISBOL DE PEQUEÑAS LIGAS: MAJOR, MINOR, TEE BALL, INTERMEDIA (50-70), JUNIOR, SENIOR, y BIG LEAGUE**

Estas reglamentaciones rigen la conducta y operación de las Pequeñas Ligas con Franquicia

Las Decisiones Aprobadas (A.R.) sirven para ilustrar el uso de las regulaciones y de las reglas. Las decisiones aprobadas siguen a las regulaciones y reglas que se amplifican, las cuales son indicadas en bloques o en paquetes.

### **REGULACIÓN I: LAS LIGAS**

- a) La Liga es la única entidad de organización.
1. La División Major de las Pequeñas Ligas es para atender participantes con edades liga de 9 - 12 años.
  2. La División Minor es una extensión de la Pequeña Liga Local para atender a participantes con edades ligas de 7 - 12 años.
  3. La división T Ball, es una extensión de la liga local, para acomodar participantes de las edades de 4-7 años y pueden utilizar el pedestal para batear o la bola lanzada (por un entrenador). La liga puede optar entre un número asignado de lanzamientos a toda la alineación y después se utiliza T Ball en caso de necesidad.
- NOTA 1:** Jugadores de 7 años pueden participar en la División Minor o TeeBall, dependiendo la estructura de la Liga Local y la capacidad de los jugadores.
- NOTA 2:** Los jugadores no podrán participar en más de una división.
- NOTA 3:** Los participantes de edad liga de 5 años se le permite subir a la Liga Minor (Pre-Major) con los lanzamientos del entrenador después de haber participado un año en la División TeeBall.
- b) **La Liga será gobernada por una Directiva elegidos entre y por la membrecía, compuesta de personal voluntario. Como una condición para prestar servicio en la Liga, todo dirigente, entrenador, directores y cualquier otras personas, voluntarias y trabajadores contratados, quienes prestan con regularidad servicio a la Liga y/o tienen acceso repetitivo continuo o contacto constante con jugadores o equipos, deben completar y entregar anualmente el documento oficial “Solicitud de Voluntario de Pequeñas Ligas” (Little League Volunteer Application) al Presidente de la Liga Local. Se debe de completar una revisión anual del historial, antes de que el solicitante asuma sus deberes para la temporada vigente. Negarse anualmente a entregar completa la “Solicitud de Voluntario de las Pequeñas Ligas” debe de resultar en una despedida inmediata del individuo de la Liga Local. (Ver la Regulación 1(c), 8 y 9.)**
- Los directivos serán elegidos por la Junta de Directores (i.e.: Presidente, uno o más Vicepresidentes, Secretario, Tesorero, Funcionario de Seguridad y Agente de Jugador o Agentes). (El Presidente puede ser dirigente, entrenador o árbitro con la condición de que él/ella no sean miembros del Comité de Protestas. *El presidente en funciones o cualquier persona que asuma la posición y funciones del presidente, al o después del 1 de enero del año en curso, no es elegible para ser dirigente o entrenador de un Equipo de Torneo.* El presidente no servirá en calidad de Administrador del Distrito. Los Agentes de Jugadores no dirigirán ningún equipo, ni actuarán como entrenadores ni árbitros en sus respectivas divisiones. Los Vicepresidentes pueden dirigir un equipo, servir como entrenadores o árbitros, siempre y cuando no sean miembros del Comité de Protesta.
- El presidente, con la aprobación de la Junta de Directores, nombrará anualmente los dirigentes,

entrenadores y árbitros. La representación de dirigentes/entrenadores en la junta de directores no excederá una minoría. **NOTA:** Todos los miembros de la junta de directores de la Liga Local, al igual que los dirigentes y entrenadores, cuyas actividades en otros programas de béisbol/softbol para jóvenes sean perjudiciales o engañosas a las operaciones de la Liga Local, pueden ser removidos por el voto mayoritario de la Junta de Directores. **Además, la junta de directores de la liga local tiene el derecho DE NO nombrar a una persona como dirigente o entrenador de un equipo para el torneo.**

c) Cada Liga:

- 1) Preparará, adoptará y someterá a la Oficina Principal de las Ligas Pequeñas una constitución consistente con todas las reglas, regulaciones, políticas y filosofía de las Ligas Pequeñas de Béisbol, Incorporada.
  - 2) Será considerada como separada y no como una división (categoría) de la misma liga.
  - 3) Solicitará y, de serle aprobado, se le emitirá un certificado de franquicia (charter) separado.
  - 4) Tenga límites separados en la manera prevista para la Regulación II.
  - 5) Adoptará y jugará un calendario de juegos por separado, como se estipula en la Regulación VII. Los Juegos de Entre-ligas y prácticas con otra liga(s) son **permitidos durante la temporada regular con la aprobación del Administrador de Distrito. El Administrador de Distrito debe verificar que todas las ligas participantes en los Juegos de entre-ligas tienen su propia franquicia (charter) y están aseguradas. Juegos entre ligas durante la temporada regular, entre equipos de dos Distritos diferentes, deben ser aprobados por la Oficina Regional. Las ligas en juegos de Entre-ligas tendrán su propio equipo para los torneos por separados. Los jugadores no se transferirán de una liga a otra. Solicitudes para combinar para juego en torneos deben ser sometidos al Distrito y a la Oficina Regional para su aprobación de acuerdo con las normas establecidas por Ligas Pequeñas de Béisbol. Los Distritos tendrán que someter la forma de Juegos de Entre-ligas con todas las reclamaciones del seguro que resulten de jugar en entre-ligas.**
  - 6) Proveerá a todos los jugadores de uniforme convencional. **Para la Liga Menor, la TeeBall**, se recomiendan franelas (T-Shirts) y gorras, pero los uniformes usados se pueden utilizar si así lo aprueba la Junta local. (El Parcho Oficial de las Pequeñas Ligas para el hombro, debe ser fijado en la manga superior izquierda de la camisa del uniforme en todos juegos de las divisiones.)
  - 7) Obtendrá seguro de Accidentes y de Responsabilidad Pública.
    - A. La cubierta de seguro de accidentes es obligatoria para todos los jugadores que estén en las listas, al igual que para los dirigentes, entrenadores y árbitros.
    - B. El seguro de Responsabilidad Pública es obligatorio para la liga incluyendo sus voluntarios. La póliza debe tener una cobertura mínima de 1 millón de dólares de límite simple de lesión corporal y daños a la propiedad.  
**La póliza debe incluir cobertura para reclamaciones concernientes a cada uno de los siguientes: 1) por deportistas participantes, y 2) abusos sexuales y hostigamiento.**
- Si el seguro es comprado localmente, una copia de la póliza debe ser enviada a la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas junto con su planilla "Solicitud de Franquicia e Inscripción del Seguro".
- 8) **Requerirá que las siguientes personas sometan anualmente al presidente de la liga local el Little League Volunteer Application antes de asumir sus responsabilidades durante la temporada actual: dirigentes, entrenadores, miembros de la Junta de Directores y cualquier otra persona, voluntarios o personal contratado, que proporcionen servicio con regularidad a la liga o tengan acceso continuo, o contacto con los jugadores o equipos. El "Little League Volunteer Application" debe**

mantenerse por el presidente de la liga local de la junta de directores para todo el personal nombrado por un mínimo de la duración del servicio del solicitante a la Liga de ese año. Si alguna liga rehúsa cumplir con estas regulaciones puede ser suspendida o se le pueden revocar los privilegios del torneo y perder la acreditación como liga por orden del Comité de Franquicias en Williamsport.

- 9) Llevar a cabo una revisión anual del historial de todo el personal que está obligados a completar la “Solicitud Oficial de Voluntario de Pequeñas Ligas” antes de que el solicitante asuma sus deberes para la temporada vigente. Ninguna Liga Local permitirá que persona alguna participe de cualquier manera, cuyo historial revisado revele que haya sido convicta o sea declarado culpable **por un crimen** que envuelva a un **menor**. Una Liga Local le puede prohibir a cualquier persona de participar, como un voluntario o un trabajador contratado, si la Liga considera al individuo impropio para trabajar con menores. Una liga local debe conducir una búsqueda a nivel nacional que contengan datos aplicables en el registro del delincuentes de sexo del gobierno.

**Las Ligas locales requieren que se determine si son aplicables y cumplen con las leyes y las reglas administrativas, regulaciones, ordenanzas, del Estado local y Municipal. Incluyendo previos cotejos pero no limitado a chequeo de registros de ofensores sexuales, registro criminal, huellas digitales, certificación u otros requerimientos asociados con voluntarios, entrenadores participantes y o empleados. No cumplir con esta regulación puede ser suspendida o revocar los privilegios de torneo y perder la acreditación como liga por acción del Comité de Franquicia (Charter) o Torneo en Williamsport.**

**Desde Nov. 17 2014 en pocos Estados era mandatorio los cotejos a las actividades no escolares donde se llevaban a cabo deportes juveniles y atléticos. A partir de esa fecha las regulaciones y cotejos (arriba mencionadas) son requeridas. Los siguientes Estados están pendientes de llevar a cabo los cotejos para cumplir con la ordenanza: Alabama, California, Florida, Massachusetts, New Hampshire, Pensilvania.**

**Para referencias de lo requerido por cada Estado, está disponible en [littleLeague.org](http://littleLeague.org)**

**NOTA1: Cada año, las Pequeñas Ligas Internacional proporcionan un trasfondo del listado de 125 criminales. La información sobre cómo utilizar esta ventaja, tan bien como cómo conducir chequeo de fondo, se puede encontrar en la siguiente página: [Little League.org/childprotectionprogram](http://Little League.org/childprotectionprogram).**

**NOTA 2: The National Sex Offender Registry es gratis y está disponible en el Departamento de Justicia de los Estados Unidos, Die visión de delitos sexuales [nsopwr.gov](http://nsopwr.gov).\***

**Si no existe un registro de violadores sexuales en un estado/provincia o país fuera de Estados Unidos de América, la liga local debe llevar a cabo una extensiva revisión historial criminal en un país, estado/provincia o ciudad con la agencia de gobierno apropiada a menos que esté prohibido por ley.**

**No cumplir con esta regulación puede ser suspendida o revocar los privilegios de torneo y perder la acreditación como liga por acción del Comité de Franquicia (Charter) o Torneo en Williamsport. Si una Liga Local se da cuenta de información, de cualquier manera que sea, de que un individuo, incluyendo, pero no limitado a,**

**voluntarios, jugadores y trabajadores, ha sido convicto o se declaró culpable de un crimen implicando o envuelva un menor, la Liga Local debe hacer contacto con la agencia de gobierno apropiada para confirmar la precisión de la información. A la confirmación de una convicción por, o una declaración de culpable a, un crimen a o envolviendo a un menor, la Liga Local no permitirá al individuo participar en ninguna capacidad.**

**NOTA: Información con respecto a revisiones historiales está disponible en [littleleague.org](http://littleleague.org).**

- d)** La División Major puede estar compuesta por no más diez (10) equipos, si se requieren más de 10 equipos, una solicitud para un formato divisional debe ser hecha ante el Comité de Franquicias a través del Administrador del Distrito. Si es aprobada, cada división o parte deberá programar un equipo para Juegos de Torneo.
- e)** No se permitirá que más de una liga sea operada bajo la misma **gerencia**, sin la recomendación expresa del Administrador de Distrito a la Oficina Principal de la Pequeñas Ligas y sujeta a la aprobación final del Comité de Franquicias.
- f)** Las fusiones, donde halla suficiente inscripciones para mantener las franquicias separadas, requerirán de una recomendación del Administrador de Distrito a la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas Internacional y estarán sujetas a la aprobación final del Comité de Franquicias.
- g)** No se permitirá a una Pequeña Liga local que patrocine, administre, asuma responsabilidad financiera o de otra forma a ningún equipo o equipos, a ninguna persona o grupo, con el propósito de participar en un evento o programa de béisbol de otra organización que no sea Pequeñas Ligas de Béisbol Inc. Esta violación puede resultar en la revocación de los privilegios del torneo y/o la acreditación como liga. Las Pequeñas Ligas no recomiendan ni apoyan la participación en más de un programa de béisbol, ésta no prohíbe a una persona que juega en una Pequeña Liga local acreditada, o un grupo de personas que participen en otro programa de béisbol que no sea Pequeñas Ligas; sujetos a las cláusulas del Reglamento IV (a) **Nota 2**, y las cláusulas de las Directrices y Reglas del Torneo con relación a la participación en otros programas.

## **REGULACIÓN I: LAS LIGAS**

### **DIVISIÓN INTERMEDIA (50-70), JÚNIOR/SENIOR/BIG LEAGUE**

- a)** La división Intermedia (50-70) es una extensión de las Pequeñas Ligas local para acomodar las edades 11 a 13 de la liga participante. Liga Júnior es una extensión de la Pequeña Liga local que acomoda a jovencitos de la edad de la liga de 13 y 14 años **con una excepción para los jugadores de 11 años de edad según indicado en el Reglamento IV (a)**; Liga Senior es una extensión de la Pequeña Liga local que acomoda a jovencitos de la edad de la liga de 13, 15 y 16 años; la Big League es una extensión de la Pequeña Liga local que acomoda a jovencitos de la edad de la liga de 15, 16, 17 y 18 años. **NOTA 1:** Esto permite que la Junta Directiva de la Liga Local coloque a algunos o todos de 14 años de edad en la División de la Liga Junior o División de la Liga Senior. También permite que la junta de la Liga Local coloque a algunos o a todos de 15 o 16 años de edad en la División de la Liga Senior o la División de la Big League.

**NOTA 2:** Los jugadores de la Liga Júnior/Senior/Big League pueden participar en otros programas de béisbol durante la temporada regular y torneo sujetos a las cláusulas del Reglamento IV.

#### **Big League:**

Los equipos de una o más ligas en un distrito que actualmente tengan una franquicia pueden unirse para formar una liga de Big League. Cualquier distrito que pueda presentar cuatro (4)

equipos, debe formar su propia liga. Cuando un distrito no puede presentar cuatro(4) equipos, las ligas en los distritos cercanos pueden combinarse para formar una Big League que no sobrepase los diez (10) equipos, con la aprobación del Comité de Franquicias.

**EXCEPCIÓN:** La Big League puede ser un programa operado por el distrito, supervisado por el Administrador de Distrito. Tal programa ampliado de distrito puede escoger participantes desde dentro de los límites de cada liga con franquicia distrito. Sin embargo, cada Liga Local que desee hacerlo así puede retener su propia estructura de equipo/liga.

**Nota:** A los Administradores de Distrito, aun cuando ellos operen un programa ampliado de distrito de Big League, no les está permitido votar en la elección del Administrador de Distrito.

- b) Las Divisiones Intermedia, Senior y Liga Junior serán controladas por la Junta Directiva de la Pequeña Liga local. La Junta Directiva de la Pequeña Liga local elegirá a un Representante y un Vicepresidente para cada división y aprobará la designación de sus dirigentes y entrenadores anualmente.

*El presidente en funciones o cualquier persona que asuma la posición y funciones del presidente al, o después del 1 de enero del año en curso, no es elegible para ser dirigente o entrenador de un Equipo de Torneo.. El Agente Pelotero no administrará, entrenará o arbitraré en su respectiva división. El Vicepresidente puede administrar, entrenar o arbitrar, siempre y cuando no preste servicios en el Comité de Protestas.*

### **Big League:**

Una Pequeña Liga local que organice un programa de Big League de cuatro (4) o más equipos, es gobernada por la Junta Directiva de esa liga. Donde hay equipos de más de una Pequeña Liga local de un distrito, formen una Big League, dicha liga será gobernada por una Junta Directiva de delegados de las ligas participantes. (El presidente de la Pequeñas Liga Local no puede ser dirigente, entrenador o árbitro. El Vicepresidente puede ser dirigentes, entrenadores, o árbitro siempre y cuando no sirva en el Comité de Protestas.) En el último caso, el Administrador de Distrito actuará como Presidente de la Junta y designará a un asistente para administrar la liga.

Como condición para prestar servicio en la liga, todos los dirigentes, entrenadores, miembros de la junta de directores y cualquier otra persona, voluntarios o personal contratado, que provean servicio con regularidad a la liga y/o tengan acceso continuo, o contacto con los jugadores o equipos, tienen que completar y someter la Little League Volunteer Application oficial al presidente de la liga local. Anualmente hay que hacer investigaciones de cada persona que someta dicha aplicación antes de que asuma sus responsabilidades durante la temporada que va a empezar. Rehusarse a llenar dicha aplicación resultara en el despido inmediato de dicha persona de la liga local.

- c) Cada división operará bajo los estatutos de Las Pequeñas Ligas local, la cual es la única unidad de organización. (Excepción la Big League mencionada anteriormente.)

### **Big League:**

Cada Pequeña Liga local y/o Distrito participante:

- 1) Seleccionará dirigentes y entrenadores para sus equipos;
- 2) Seleccionará sus jugadores desde dentro de los límites de Las Pequeñas Ligas local, o desde dentro de los límites de las ligas con franquicia, participantes en el programa ampliado de Distrito de Liga juvenil.
- 3) Obtendrá seguro de Accidentes y de Responsabilidad Pública.
  - A La cobertura de seguro de accidentes es obligatoria para todos los jugadores que aparecen en las listas, al igual que para los dirigentes, entrenadores y árbitros. El seguro de Responsabilidad Pública es obligatorio para la liga incluyendo sus voluntarios. La póliza debe tener una cobertura mínima de \$1.000.000 de límite simple de lesión corporal y daños a la propiedad.
  - B El seguro de Responsabilidad Pública es obligatorio para la liga incluyendo sus voluntarios. La póliza debe tener una cobertura mínima de \$1.000.000 de límite simple de lesión corporal y daños a la propiedad. La póliza debe incluir cobertura

por reclamos originados: 1) por deportistas participantes, y 2) abusos sexuales y hostigamiento. Si el seguro es comprado localmente, una copia de la póliza nombrando a "Little League Baseball Incorporado" como un asegurado adicional deberá presentarse a Little League Internacional con su "Solicitud de Franquicia" o formulario de inscripción.

- 4) Suministrará uniformes, bates y equipos de juego para su(s) equipo(s) y contribuirá con los costos prorrateados de bolas, equipos y funcionamiento del programa.
- 5) Requerirá que toda las siguientes personas hayan presentado anualmente una "Solicitud oficial de Voluntario de la Pequeña Liga" debidamente completada al presidente de la liga local, antes que el solicitante asuma sus obligaciones: Dirigentes, Entrenadores, miembros de la Junta Directiva y cualquier otra persona, voluntarios o trabajadores contratados, que proporcionen servicios regulares a la liga y/o tengan un acceso repetitivo, o tengan contacto con los jugadores o equipos. La "Solicitud de Voluntario de la Pequeñas Ligas" de todo el personal nombrado anteriormente tiene que ser guardada por el presidente de la junta de directores de la liga local; mínimo, durante toda la duración de sus servicios con la liga para el año en que esté participando. El incumplimiento de este reglamento puede resultar en la suspensión o revocación de los privilegios del torneo y/o perder la acreditación como liga por orden del Comité de Franquicias en Williamsport.
- 6) Anualmente hará investigaciones de cada persona que someta dicha aplicación antes de que asuma sus responsabilidades durante la temporada que va a empezar. Ninguna liga local permitirá que persona alguna que hay sido convicta de algún crimen que envuelva a menores participe en el torneo. La liga local puede prohibir a cualquier persona que considera no apta para trabajar con menores que lo haga. La liga local debe verificar el registro estatal de ofensores sexuales. Si no existe un registro, la liga local debe hacer una investigación criminal en el ámbito estatal a través de las agencias pertinentes a menos que las leyes locales lo prohíban. Si alguna liga rehúsa cumplir con estas regulaciones puede ser suspendida o se le pueden revocar los privilegios del torneo y perder la acreditación como liga por orden del Comité de Franquicias en Williamsport.

**Las Ligas locales requieren que se determine si son aplicables y cumplen con las leyes y las reglas administrativas, regulaciones, ordenanzas, del Estado local y Municipal. Incluyendo previos cotejos pero no limitado a chequeo de registros de ofensores sexuales, registro criminal, huellas digitales, certificación u otros requerimientos asociados con voluntarios, entrenadores participantes y o empleados. No cumplir con esta regulación puede ser suspendida o revocar los privilegios de torneo y perder la acreditación como liga por acción del Comité de Franquicia (Charter) o Torneo en Williamsport.**

**Desde Nov. 17 2014 en pocos Estados era mandatorio los cotejos a las actividades no escolares donde se llevaban a cabo deportes juveniles y atléticos. A partir de esa fecha las regulaciones y cotejos (arriba mencionadas) son requeridas. Los siguientes Estados están pendientes de llevar a cabo los cotejos para cumplir con la ordenanza: Alabama, California, Florida, Massachusetts, New Hampshire, Pensilvania.**

**Para referencias de lo requerido por cada Estado, está disponible en [littleLeague.org](http://littleLeague.org)**

**NOTA1: Cada año, las Pequeñas Ligas Internacional proporcionan un trasfondo del listado de 125 criminales. La información sobre cómo utilizar esta ventaja, tan bien como cómo conducir chequeo de fondo, se puede encontrar en la siguiente página: [Little League.org/childprotectionprogram](http://Little League.org/childprotectionprogram).**



**NOTA 2: The National Sex Offender Registry es gratis y está disponible en el Departamento de Justicia de los Estados Unidos, Die visión de delitos sexuales [nsopwr.gov](http://nsopwr.gov).\***

Si no existe un registro de violadores sexuales en un estado/provincia o país fuera de Estados Unidos de América, la liga local debe llevar a cabo una extensiva revisión historial criminal en un país, estado/provincia o ciudad con la agencia de gobierno apropiada a menos que esté prohibido por ley.

No cumplir con esta regulación puede ser suspendida o revocar los privilegios de torneo y perder la acreditación como liga por acción del Comité de Franquicia (Charter) o Torneo en Williamsport. Si una Liga Local se da cuenta de información, de cualquier manera que sea, de que un individuo, incluyendo, pero no limitado a, voluntarios, jugadores y trabajadores, ha sido convicto o se declaró culpable de un crimen implicando o envuelva un menor, la Liga Local debe hacer contacto con la agencia de gobierno apropiada para confirmar la precisión de la información. A la confirmación de una convicción por, o una declaración de culpable a, un crimen a o envolviendo a un menor, la Liga Local no permitirá al individuo participar en ninguna capacidad.

NOTA: Información con respecto a revisiones historiales está disponible en [litttleleague.org](http://litttleleague.org).

- d) Toda división estará compuesta de no más de 10 equipos.
- e) En o antes del 15 de abril, la Pequeña Liga con franquicia solicitará y, si se le aprueba, se le otorgará un permiso para operar un programa **de la Liga División Intermedia (50/70)** Júnior, Liga Senior y/o Big League para el año. En o antes del 15 de abril, el Distrito solicitará y, si se le aprueba, se le otorgará un permiso para operar un programa de Big League para el año.
- f) Los límites para la selección de jugadores son los mismos de Las Pequeñas Ligas local. Las excepciones para la Big League, son las observadas en la Reglamentación I (a.)
- g) Cada división adoptará y jugará un programa separado de juegos, tal como se establece en la Regla VII. Los programas entrecruzados, los juegos o prácticas entre ligas no están permitidos ni los jugadores serán transferidos de una liga a otra, excepto por lo establecido en la Regla VII.
- h) No se permitirá que más de una Liga **División Intermedia (50/70)**, Junior o Liga Senior opere bajo la misma Pequeña Liga local. Sin embargo, donde exista falta de suficiente personal de jugadores y con la recomendación del administrador de distrito y la aprobación del Comité de Franquicias, dos o más Pequeñas Ligas adyacentes con franquicia, comprendiendo no más de 40.000 personas del mismo distrito, pueden combinarse para formar una Liga Junior y/o Liga Senior. Donde dos o más ligas se hayan combinado para formar una Liga Junior y/o Liga Senior, se debe escoger un equipo de torneo de cada liga, a menos que el Comité de Franquicias apruebe una excepción.
- i) Donde dos o más ligas **División Intermedia (50/70)**, Junior y/o Senior se combinen, cada una hará una solicitud de franquicia, indicando allí el número de equipos que cada una de ellas aportará y la necesidad de la operación conjunta. Se podrán mezclar jugadores de más de una liga con el propósito de organizar equipos Junior y/o Senior, con la aprobación del Comité de Franquicias.
- j) Donde dos o más Ligas **División Intermedia (50/70)**, Junior y/o Ligas Senior se combinen, la operación será gobernada conjuntamente por las juntas directivas de las ligas locales. Cada

una de ellas elegirá un vicepresidente y un agente de jugadores para que se encarguen de la(s) liga(s.)

- k) Los vicepresidentes administrarán el programa combinado de Liga **División Intermedia (50/70)**, Junior y/o Senior sujetos al acuerdo entre sus juntas directivas y se alternarán cada año como vicepresidente Senior a cargo del programa. El vicepresidente que esté fuera de servicio, servirá como asistente del vicepresidente a cargo.
- l) Cada Liga **División Intermedia (50/70)**, Junior/Liga Senior seleccionará dirigentes y entrenadores para sus equipos.
- m) Cada Liga **División Intermedia (50/70)**, Junior/Liga Senior suministrará un número prorrateado de personal adulto, incluyendo árbitros voluntarios.
- n) Cada Liga **División Intermedia (50/70)**, Junior/Liga Senior suministrará uniformes, bates y equipo de juego para sus equipos y contribuirá proporcionalmente con el costo de las bolas, suministros y el mantenimiento del (los) campo(s) de juego(s). Cuando cada Liga tenga un campo de juego, cada una mantendrá el suyo.
- o) Cada Liga **División Intermedia (50/70)**, Junior/Liga Senior pagará su parte prorrateada de los seguros de accidentes de jugadores y de responsabilidad pública para voluntarios.

## II - LIMITES DE LA LIGA

- a) Cada liga determinará los LÍMITES reales del área DENTRO de la cual seleccionará los jugadores. Solamente aquellos participantes cuyas residencias o la ubicación física de la escuela donde asisten a clases estén dentro de los límites de la liga son elegibles para participar. La residencia para los propósitos de esta regulación, está definida en "Requisitos de Elegibilidad de Residencia" en la primera sección de este libro. **NOTA: Cualquier jugador que no reside en o la escuela donde asiste a clases no está DENTRO de los límites del área de la Liga debe de tener un permiso (waiver) aprobado y emitido por el Comité de Franquicia (Charter) de las Pequeñas Ligas Internacional. Todos los permisos (waivers) solicitados al Comité de Franquicia (Charter) deben ser sometidos por escrito por el presidente de la Liga antes de que inicie la temporada regular de la Liga o el 3 de Junio lo que ocurra primero. La petición debe ser sometida por el Administrador de Distrito al Director de la Región. Deben de conseguir correctamente el documento conformidad con los "requisitos de elegibilidad de la "residencia o de asistencia a la escuela" del jugador u obtener a través de un permiso (waiver) del Comité de Franquicia puede resultar en la descalificación de un jugador, equipo o toda la liga en la temporada regular y juegos de torneo. Los límites DEBEN ser descritos en detalle y mostrados en un mapa cuando se solicite la franquicia. Los límites de la liga local serán los límites de la liga **División Intermedia (50-70) /Junior/Senior/Big league**. Excepción para la operación de distrito de la Big League en la Regulación I**
- b) Cuando haya dos (2) o más ligas dentro de una localidad, cada una debe tener LIMITES separados, detallados en un mapa. No se hará ninguna excepción a esta disposición sin la aprobación escrita de la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas.
- c) LIMITES de equipos pueden ser permitidos donde las comunidades que forman una liga estén ampliamente separadas, con solicitud hecha ante y aprobada por la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas.
- d) **La junta de directores de la liga local, con el consentimiento del jugador envuelto, se reserva el derecho de mantener activo como jugador cualquier persona (1) cuya**

residencia o asistencia a la escuela/matriculado dentro del límite allá cambiado fuera de la zona o, (2) que viveo asistencia a la escuela/matriculado está fuera de los límites de la zona por causa de una revisión a dichos límites, aun cuando el joven vive dentro del territorio de otra liga. Los jugadores actuales, que tengan hermano o hermana en un equipo según el criterio bajo II (d) puede ser reserva. En reunión con los jugadores (1) o (2) permitirá retener a él/ella en su carrera, incluyendo a la Liga Major, la Liga División Intermedia (50/70), Junior, Senior y Big League en competencias. **NOTA:** Un jugador que cualifica para lo antes expuesto y elige no participar en una temporada de juego, no será elegible para ser reserva en las subsiguientes temporadas.

#### **Regulación II (d)- Manejos del Procedimiento**

*El presidente de la liga local, procesara el formulario II (d.) Una vez el presidente complete el formulario, él/ella debe compilar una verificación de los Requisitos de Elegibilidad de Residencia o Asistencia a la Escuela/Matriculado de todos los jugadores para estar seguros que reúnen los requisitos del II (d) mencionado arriba. El presidente de la Liga presentará esta verificación al Administrador de Distrito para que lo inspeccione. Una vez que el Administrador inspeccione que la documentación reúne los requisitos correspondientes, firmara el formulario II (d) para aprobarlo. La liga y el Administrador mantendrán una copia del formulario y documentación en sus archivos. El proceso de verificación solo se requiere una sola vez durante la participación del jugador.*

*La Liga debe mantener copia del formulario y la documentación del jugador durante su carrera en la liga, hasta que se gradúe del programa o hasta que abandone la liga. Los jugadores que participen en el torneo tienen que llevar una copia del formulario mientras dure dicho torneo. Si alguien protesta su elegibilidad durante el torneo, la liga debe presentar los documentos originales. Además, si se determina en una fecha futura que un jugador no reúne las condiciones del II (d), el jugador se vuelve inelegible y no puede jugar más. En situaciones cuando la documentación no esté disponible, el caso debe ser referido al Comité de Franquicias a través de la Oficina Regional para que se tome una decisión. La decisión del Comité de Franquicias es final e inapelable.*

- e) Esta Regulación se ha eliminado intencionadamente.
- f) Los límites aprobados por la Oficina Principal de Las Pequeñas Ligas para una liga con franquicia serán protegidos. Ninguna otra liga tendrá franquicia para aceptar candidatos a jugador de todo o de parte del mismo territorio para ese año calendario. Cuando sea necesario, el Administrador de Distrito tendrá la autoridad para ajustar los límites de la liga y estará sujeto a revisión y aprobación por el Comité de Franquicias.
- g) Con la aprobación de la Junta de Directores Internacional, las zonas de cada Pequeña Liga local serán “congelados” según su estado al 23 de Abril de 2007. “Congelado” significa, que cada liga continuará funcionando según sus zonas actuales. La liga limitará sus zonas y obtendrá sus jugadores de un área aprobada por el Administrador del Distrito y el Director Regional. Los mapas de zonas de las ligas deben ser firmados y con fechas por el presidente de la liga y el Administrador del Distrito y se enviarán una copia a la Oficina Regional. El mapa del límite de las ligas (y cualquier cambio realizado después del 23 de Abril de 2007, al mapa aprobado en el archivo de la Oficina Regional), se deben firmar y fechar por el presidente de la liga y el Administrador de Distrito, con copia a la Oficina Regional. El mapa en el archivo de la Oficina Regional aprobado, es el mapa “oficial”, con tal que no se altere el límite de ninguna otra liga en la zona. El Comité de Franquicia se reserva el derecho de otorgar exenciones y ajustar las zonas cuando sea necesario. Todas las solicitudes para consorcios y para expandir los límites

de la liga añadiendo territorio adicional tienen que ser suministradas al Comité de Franquicia a través del Administrador del Distrito y por el Director Regional. La decisión del Comité de Franquicia sobre estas solicitudes es final e inapelable.

**NOTA 1:** Toda liga tendrá que tener un mapa de zona actualizado, aprobado por el Administrador del Distrito, en los archivos de la Oficina Regional. Esto será requerido para la acreditación del torneo para la temporada actual.

**NOTA 2:** Todas las ligas que operan actualmente bajo un formato divisional tienen que continuar operando según este método. Solamente el Comité de Franquicia en Williamsport puede realizar excepciones del formato divisional.

**NOTA 3:** Cualquier solicitud para las ligas recién acreditadas será revisado por el Comité de Franquicia según este reglamento antes que se otorgue la franquicia. La decisión del Comité de Franquicia es final e inapelable.

### III - LOS EQUIPOS

a) La liga establecerá, por lo menos 10 días antes del primer juego regular, el número de jugadores en cada equipo. Ningún equipo puede tener más de 15 jugadores (**18 para Big League**) ni menos de 12. **TeeBall y la Liga Menor: No habrá un mínimo o un máximo establecido el nivel de la TeeBall y la Liga Menor.** **NOTA:** Si una liga local decide registrar menos de nueve (9) jugadores en los niveles de la Liga Menor y/o TeeBall, las reglas 3.03Nota 2, 4.16 y 4.17 no aplican. El dirigente de un equipo debe presentar, la lista del equipo regular, por lo menos cinco días antes del primer juego normalmente programado. Todos los equipos en una liga particular deben de tener el mismo número de jugadores en sus listas.

b) No más del número de jugadores establecidos por la liga bajo la Regulación III (a) puede estar uniformado durante cualquier juego. Los carga-bates varones y/o niñas no son permitidos.

c) **División Major:** La liga local debe establecer la estructura de edad para la División Major de Las Pequeñas Ligas. En ningún momento un equipo tendrá en su lista más de ocho jugadores cuya edad liga sea 12 años. El resto de la lista del equipo estará compuesto de jugadores cuya edad liga sea de 9, 10 u 11 años. Para la **División Intermedia (50-70) /Liga Júnior/Senior/Juvenil**, se recomienda que la Pequeña Liga local (o distrito, si la Big League es administrada como una operación del distrito) establezca un número máximo y/o mínimo de participantes de una edad particular de la liga. (Ejemplo: Si la liga tiene a todos sus jugadores de 15 y 16 años en su División de la Liga Senior, puede tener una regla local que indique que cada equipo tiene que tener entre cuatro y ocho jugadores de la edad de la liga de 16.)

**Liga Menor:** La liga local debe establecer la estructura de edades para la División de Liga Menor. La Liga Menor puede estar subdividida en las divisiones de Liga Menor de Lanzamiento por el Entrenador, Liga Menor de Lanzamiento por Máquina y/o Liga Menor de Lanzamiento por un Jugador, con el método de división aprobado por la Junta Directiva de Las Pequeñas Ligas local. Un jugador incluido en la lista de jugadores de la División Major no se le permitirá jugar en un equipo de Liga Menor.

**TeeBall:** La liga local debe establecer la estructura de edades para la División de TeeBall. Los jugadores de edad liga 4 años son elegibles SOLAMENTE para TeeBall excepto los aprobados por el Comité de Franquicia. **EXCEPCION:** Participantes de edad liga de 5-6 años son permitida a avanzar a la Liga Menor de Lanzamiento por el Entrenador, después de haber participado por un año en el TeeBall. Un jugador incluido en la lista de TeeBall no se le será permitirá jugar en un equipo de Liga Menor.

d) Si un equipo pierde jugador(es) de su nómina durante la temporada en curso por causa de enfermedad, lesión, cambio de dirección, u otra razón justificable (sujeto a la aprobación de la

junta), otro jugador será obtenido a través del agente de jugadores para reemplazar los jugadores perdidos. La habilidad de juego del joven no será considerada como una razón justificable para su reemplazo. El reemplazo debe ser de edad liga para cumplir con la Sección (c) de esta Regulación y debe ser elegible bajo todas las secciones de la Regulación IV. La liga local (*o el Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito*) debe especificar en sus reglas locales el número de días permitidos a un dirigente para cumplir con la selección de un reemplazo. Cuando se deseen cambios, el siguiente procedimiento debe ser seguido:

1. El dirigente pondrá al corriente a la junta directiva de la liga local (*o del Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito*) sobre las condiciones que hacen necesaria la solicitud de un reemplazo.
2. Si la mayoría de la junta directiva (o del Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito) está de acuerdo que las razones son justificables, el dirigente puede llamar a un reemplazo que sea elegible bajo la Regulación III (c) y todas las secciones de la Regulación IV.

**NOTA 1:** Una liga (*o Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito*) puede adoptar una regla local prohibiendo reemplazos del programa de Liga Menor en la División Major durante las dos últimas semanas del calendario de la temporada regular.

**NOTA 2:** Cuando un jugador pierda más de siete (7) días continuos de participación por enfermedad o lesión, un médico u otro profesional médico acreditado debe dar un permiso escrito para el retorno a la actividad completa del béisbol.

**Nota 3:** Si un profesional en medicina, el árbitro principal, entrenador del equipo, dirigente del jugador o los padres del jugador han determinado que un jugador puede tener una posible conmoción cerebral, el jugador debe, con mínimo, sacarse del juego o la práctica por el resto de ese día. La liga también debe ser consciente de sus respectivas leyes estatal/provincial y municipales con respecto a conmociones cerebrales y exigir documentos adicionales según sea necesario. Su regreso a la participación completa está sujeta a:

- 1) la adhesión de la Liga con las respectivas leyes estatales/provinciales/municipales,
- 2) una evaluación y una recomendación por escrito de un médico u otro médico acreditado y
- 3) seguimiento por escrito de los padres.

Little League internacional exhortan a todas las ligas y equipos no sólo que cumplan con las leyes aplicables del Estado/provincia y municipal, sino también, para revisar la información y materiales de capacitación sobre conmociones que están disponibles de forma gratuita en la página [LittleLeague.org/concussions](http://LittleLeague.org/concussions) de los centros para el Control de la enfermedad, accesible en el enlace de más abajo. Este enlace proporciona información de todos los 50 Estados de conmoción cerebral.

- e) Los dirigentes pueden dejar libres a jugadores por cualquier razón justificable (como en la letra (d), sujeto a la aprobación de la Junta) entre la conclusión de una temporada y siete (7) días antes de la sesión de pruebas (try outs), pero no después de la reunión de selección o reclutamiento de jugadores para la temporada subsiguiente. En el caso que un jugador sea dejado libre, el Presidente de la liga (*o del Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito*) notificará por escrito al agente de jugadores y al jugador. Tal notificación escrita de su liberación será dada con tiempo suficiente para que el jugador cualifique para pruebas y selección en otro equipo.

**Liga Menor y TeeBall:** Si un dirigente de equipo pierde a cualquier jugador(es) de la lista durante la temporada en curso por enfermedad, lesión, cambio de dirección u otra razón justificable (sujeto a la aprobación de la Junta), otro jugador dentro de esa División puede ser transferido, a través del agente de jugadores, para reemplazar al perdido, o, un jugador puede ser obtenido, a través del agente de jugadores, de una lista de niños que se inscribieron después que los equipos fueron formados.

**Nota 1:** Los jugadores de Liga Menor y de TeeBall pueden ser reasignados a discreción de la junta directiva de la liga local y del agente de jugadores para proporcionar un programa de entrenamiento balanceado.

**Nota 2:** Los equipos de Liga Menor y de TeeBall deben ser disueltos al final de la temporada actual, con todos los jugadores retornados a un grupo común (pool) de jugadores.

#### IV - LOS JUGADORES

**a) División Mayor:**

Cualquier candidato que llegue a la edad de 9 años **después del 1ro de Mayo de 2015** y que no llegue a la edad de 13 años antes del 1ro de Mayo del año en curso, será elegible para participar en el Béisbol de Liga Mayor (sujeto a las normas de la junta de directores de la liga local, para esta división.) Esto significa que un joven que tendrá 13 años de edad el 1ro de Mayo o después, es elegible para jugar ese año; un joven que tendrá 13 años de edad el 30 de abril o antes, no será elegible para cualquier juego de Liga Local o juego de torneo en ningún momento durante el año calendario en curso. **NOTA: Edad liga de 12 años podrán participar en la División Menor bajo ciertas circunstancias.**

**División de Liga Menor:** Cualquier candidato que llegue a la edad de 7 años **después del 1ro de Enero de 2015** y que no llegue a la edad de 13 años antes del 1ro de Mayo del año en curso, será elegible para participar en la División de Liga Menor de Béisbol (sujeto a las normas de la Junta de Directores de la Liga Local, para esta división.) Esto significa que un joven que tendrá 13 años de edad el 1ro de mayo o después, es elegible para jugar ese año; un joven que tendrá 13 años de edad el 30 de abril o antes, no será elegible para cualquier juego de Liga Local o juego de torneo en ningún momento durante el año calendario en curso.

**División de TeeBall:** Cualquier candidato que llegue a la edad de 4 años **después del 1ro de Enero de 2015** y que no llegue a la edad de 8 años antes del **31 de diciembre de 2015**, será elegible para participar en la División de TeeBall (sujeto a las normas de la Junta de Directores de la Liga Local, para esta división.) Esto significa que un joven que tendrá **7 años de edad el 31 de diciembre**, es elegible para jugar ese año; un participante que tendrá 8 años de edad el **31 de diciembre**, no será elegible para cualquier juego de Liga Local o juego de torneo en ningún momento durante el año calendario en curso.

**NOTA: Si una liga elige funcionar solamente con el programa de T-Ball deberán utilizar la fecha de la edad liga, según la determinación anterior.**

**División Intermedia (50-70):** cualquier participante que alcanzará la edad de 11 años antes del 1 de mayo y que no alcanzará la edad de 14 años antes del 1 de mayo del año en curso, será elegible para participar en la **División Intermedia (50-70)**. Esto significa que un participante que sea de 14 años de edad el 1 de mayo o posterior es elegible para jugar ese año; un participante que sea de 14 años el 30 de abril o antes no será elegible para la liga local o jugar en la **División Intermedia (50-70)** en cualquier momento durante el año calendario en curso.

Un jugador de 12 años de edad que sea elegible bajo todas las condiciones, sería elegible para participar en un equipo de la selección Major League, **División Intermedia (50-70)** o Liga Junior del torneo.

Un jugador puede ser seleccionado para participar en uno o más juegos de la temporada regular en (1) un equipo de la Major o un equipo de la **División Intermedia (50-70)**, OR; (2) un equipo de la **División Intermedia (50-70)** o un equipo de liga Junior. Si un jugador participa en sesenta (60 %) por ciento de los juegos de Temporada Regular en cada división (**División Intermedia (50-70)** y Major) a partir del 15 de junio, él/ella será elegible para participar en **ambas**, la Major o **División Intermedia (50-70)** del Torneo Internacional. Si un jugador participa en sesenta (60%) por ciento de los juegos de Temporada Regular en cada división (**División Intermedia (50-70)** y Junior League) a partir del 15 de junio, él/ella será elegible para participar en la **División Intermedia (50-70)** o Liga Junior del Torneo Internacional. Si un jugador participa sólo en

sesenta (60%) por ciento de los juegos de Temporada Regular en una división (Mayor, **División Intermedia (50-70)** o Liga Junior) a partir del 15 de junio, él/ella sólo es elegible a participar con esa división en el Torneo Internacional. Un jugador sólo puede ser seleccionado para participar en un solo Torneo Internacional.

Cualquier jugador de 12 años de Edad Liga se le debe permitir jugar en la división Mayor. La liga local no puede obligar a cualquier jugador de 12 de edad a jugar en la **División Intermedia (50-70)** si la Liga tiene la división Mayor.

**Liga Junior:** Cualquier jugador que cumpla la edad de 13 años antes del 1ro de mayo y que no llegue a la edad de 15 años antes del 1ro de mayo del año en curso, será elegible para participar. Esto significa que un jugador que cumpla 15 años el 1ro de mayo o más tarde es elegible para jugar ese año; un jugador que cumpla 15 años el 30 de abril o antes, no será elegible para jugar tanto en la liga local como en juegos de torneo en la liga Junior en cualquier momento durante el año calendario en curso.

***Un jugador de doce (12) años que cualifique bajo todas las condiciones será elegible para ser seleccionado para el equipo de Torneo de la División Junior. Sin embargo la Junta de Directores de la liga local puede decidir si ese jugador de edad de liga de 12 años no juegue para el equipo de la División Junior y será solamente elegible para la División Mayor, o Minor, o la División Intermedia (50-70)***

***Si un jugador es seleccionado y participa en uno o más juegos de la temporada regular en un equipo de la División Junior, él/ella no serán elegibles para participar en la División Mayor desde ese punto en adelante, en la temporada regular o en juegos de Torneo. Durante el Torneo Internacional se determina que un jugador es inelegible bajo esta regulación, estos él/ella deberán ser removidos del equipo y están sujetos a una confiscación por acción del Comité de Torneo. Con relación a un jugador que se mueva a la División Junior durante la temporada, para poder ser elegible en una selección a un equipo de Torneo de la División Junior, ese jugador tiene que participar en la mitad de los juegos de la temporada regular, para la cual él o ella eran elegibles a la fecha de Junio 15. Cualquier jugador de edad de liga de 12 años se le debe permitir jugar en la División Mayor. La liga local no puede obligar a ningún jugador de 12 años a jugar en la División Junior.***

**Liga Senior:** Cualquier jugador que cumpla la edad de 13 años antes del 1ro de mayo y que no llegue a la edad de 17 años antes del 1ro de mayo del año en curso, será elegible para participar. Esto significa que un jugador que cumpla 17 años el 1ro de mayo o más tarde es elegible para jugar ese año; un jugador que cumpla 17 años el 30 de abril o antes, no será elegible para jugar tanto en la Liga local como en juegos de torneo en la liga Senior en cualquier momento durante el año calendario en curso.

**Big League:** Cualquier jugador con estatus de amateur que cumpla la edad de 15 años antes del 1ro de mayo y que no llegue a la edad de 19 años antes del 1ro de mayo del año en curso, será elegible para participar. Esto significa que un jugador que cumpla 19 años el 1ro de mayo o más tarde es elegible para jugar ese año; un jugador que cumpla 19 años el 30 de abril o antes, no será elegible para jugar tanto en la Liga local como en juegos de torneo en la Big League: en cualquier momento durante el año calendario en curso.

**NOTA:** Liga Mayor (**División Intermedia (50-70)**Liga Junior/Senior/Big League) el seguro de accidentes cubre solamente aquellas actividades aprobadas o justificadas por Las Pequeñas Ligas Internacional. Un equipo unitario de Liga Mayor, Liga Menor, TeeBall, **o División Intermedia (50-70), o** Liga Junior/Senior/Big League no participará como equipo de Liga Mayor, Liga Menor, TeeBall, **o División Intermedia (50-70), o** Liga Junior/ Senior/Big League en juegos con otros equipos de otros programas o en torneos, excepto aquellos autorizados por las Pequeñas Ligas de Béisbol.



Los jugadores de Liga Major, Liga Menor, TeeBall, o **División Intermedia (50-70)**, o Liga Junior/Senior/Big League pueden participar en otros programas durante la temporada regular y de torneo de Liga Major, Liga Menor, TeeBall, o **División Intermedia (50-70)**, o Liga Junior/Senior/Big League, siempre que tal participación no perjudique a su equipo de temporada o de torneo de Liga Major, Liga Menor, TeeBall, o **División Intermedia (50-70)**, o Junior / Senior / Big League.

**NOTA 1: Ver la Regla de Torneo en la Página T-4 (Participación en otros Programas), tocante a la participación en otros programas que no son Pequeñas Ligas mientras duren los Torneos Internacionales (Las Selecciones de Equipos)**

**NOTA 2:** Consistente con la habilidad de un dirigente de conducir los asuntos de su equipo, el dirigente puede retirar a un jugador del equipo, sujeto a la aprobación de la junta directiva (*o del Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito*), por la temporada en curso, si el jugador repetidamente pierde prácticas o juegos. Si un jugador está repetidamente perdiendo prácticas o juegos, el dirigente debe notificar inmediatamente de la situación a la junta directiva de la liga local.

- b) Cada candidato debe presentar una prueba aceptable de edad al Presidente de la Liga (*o al Administrador de Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito*), por lo menos 48 horas antes que el plan de selección de jugadores sea puesto en operación. En caso de que dicha prueba formal de edad no esté disponible, el Presidente de la Liga recopilará tanta evidencia documentada como sea posible y la remitirá rápidamente a la Oficina Regional. Si, en opinión de la Oficina Regional, tal evidencia es satisfactoria, una declaración al respecto será enviada al Presidente de la Liga (*o al Administrador de Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito*), la cual será aceptable en sustitución del certificado de nacimiento.
- c) El Presidente de la liga local (o el Administrador de Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito), DEBE certificar y ser responsable por la elegibilidad de cada candidato, previo a la selección de jugadores. **NOTA:** En el momento de inscripción, el jugador debe decidir si él o ella intentarán cualificar para béisbol o softbol. Ningún jugador puede estar en la lista de más de un equipo en el programa de Pequeñas Ligas.
- d) La “Edad Liga” de cada candidato será registrada y anunciada en la selección de jugadores para guiar a los dirigentes al hacer sus selecciones.
- e) **Para los jugadores nacidos antes del 1 de enero de 2006, la “Edad Liga” es la edad cumplida antes del 1 de mayo. Así, un niño participante que en su 12mo cumpleaños es el 30 de abril o antes, tiene una Edad Liga de 12; un niño participante que en su 12mo cumpleaños, es el 1 de mayo o después tiene una Edad Liga de 11 años.**  
**Para los jugadores nacidos en o después del 1 de enero de 2006, la “Edad Liga” es la edad cumplida en o después del 1 de enero, en cualquier momento. Así, un participante que su 8vo cumpleaños será el 1 de enero o posterior, tiene una “Edad Liga” de 8 años; un participante que 8vo cumpleaños es el 31 de diciembre o antes (del año anterior), tiene una “Edad Liga” de 9 años..**
- f) **Major/División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League:** Cualquier candidato que falle en atender por lo menos el 50 por ciento de las sesiones de prácticas (tryout) de la temporada de primavera, perderá su elegibilidad ante la liga, a menos que presente una justificación que sea aceptada por la mayoría de la junta directiva (*o del Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito.*)  
**Liga Menor y TeeBall:** Cualquier jugador elegible que cualifique y esté disponible después de la asignación de jugadores, deberá ser asignado a un equipo.  
**NOTA:** Una Liga Local debe aceptar inscripciones hasta el momento de la selección de jugadores. Después de lo cual, las inscripciones deben ser cerradas.



g) **Jugador, dirigente y entrenador deberán suministrar sus datos anualmente a Little League International. Las ligas pueden enviar su información para registrarse el 01 de abril de 2015.** Los jugadores retenidos bajo las Regulación II (d) y/o IV (h) deben ser declarados anualmente en las formas disponibles en la Oficinas Principales de las Pequeñas Ligas. Es altamente recomendable Se recomienda **suministrar datos electrónicamente en formatos aprobados** a la **Oficina Central de Datos de Little League**. Busque información relacionada en línea en [littleleague.org/DataVenter](http://littleleague.org/DataVenter).

h) Si una persona vivió previamente dentro de los límites de la zona de su liga por dos (2) o más años mientras trabaja para esa liga en la capacidad de dirigente, entrenador, o como miembro de la junta de directores de la liga local por dos años o más, sus hijos y/ hijas de esas personas son elegibles para tomar las pruebas de participación y ser seleccionados por los equipos de esa liga (1) si aún continúa ofreciendo sus servicios a esa liga de la cual se mudó (2) sujeto a un acuerdo escrito de la liga en cuya zona reside al presente y (3) y aprobado por el Administrador de Distrito.

**Regulación IV (h) – Manejo de los Procedimientos**

***El presidente de la liga local, procesara el formulario IV (h.) Una vez el presidente complete el formulario, debe compilar una verificación de los Requisitos de Elegibilidad de Residencia de todos los jugadores para estar seguros que reúnen los requisitos del IV (h) mencionado arriba. El presidente de la liga presentará esta información al Administrador de Distrito para que la revise. Una vez que el Administrador revise que la documentación satisface los requisitos correspondientes, firmara el formulario II (d). La liga y el Administrador mantendrán una copia del formulario y documentación en sus archivos. El proceso de verificación solo se requiere una sola vez durante la participación del jugador. La liga debe mantener copia del formulario y la documentación del jugador durante su carrera en la liga, hasta que se gradúe del programa o hasta que abandone la liga. Los jugadores que participen en el torneo tienen que llevar una copia del formulario mientras dure dicho torneo. Si alguien protesta su elegibilidad durante el torneo, la liga debe presentar los documentos originales. Además, si se determina en una fecha futura que un jugador no reúne las condiciones del II (d), el jugador se vuelve inelegible y no puede jugar más. En situaciones cuando la documentación no esté disponible, el caso debe ser referido al Comité de Franquicias a través de la oficina regional para que se tome una decisión. La decisión del Comité de Franquicias es final e inapelable.***

i) **Juego Mandatario:** Cada jugador en la alineación presente al inicio del juego participará en cada juego un minimum de seis (6) outs a la defensiva y un (1) turno al bate.

***Para el propósito de esta regla, se define como: el jugador entra al terreno de juego en una de las nueve posiciones defensivas, cuando su equipo está a la defensiva y ocupa tal posición en lo que ocurren seis (6) outs; "batear cuando menos una (1) vez" se define como: el jugador entra a la caja de bateadores sin ninguna cuenta y completa ese turno al bate cuando es retirado o llega a base quieto.***

**PENALIDAD:** Él jugador(es) afectados comenzará el siguiente juego programado, jugarán cualquier requisito no completado de la Sección (i) y los requerimientos para este juego, antes de ser sustituidos.

El dirigente por la:

**A. Primera Ocasión:** recibirá una amonestación escrita.

**B. Segunda Ocasión:** una suspensión por el siguiente juego programado.

**C. Tercera Ocasión:** una suspensión por el resto de la temporada.

**NOTA 1:** Si se determina que la violación fue intencional, se puede imponer una penalidad más severa por la junta de directores. Sin embargo, la confiscación del partido no puede ser aplicada.

**NOTA 2:**No hay ninguna excepción a esta regla a menos que el partido sea un juego acortado por cualquier motivo, la liga local, en cualquier momento puede determinar no imponer una sanción al dirigente o entrenador. Sin embargo, no se puede reducir la penalidad de este

Reglamento con relación a un jugador que no alcanzó el juego mandatario o un permiso por el juego acortado.

**NOTA 3:** En la categoría “Minor” si una media entrada termina por la imposición del límite de las cinco (5) carreras de la “Regla 2:00- Inning”, y un jugador a la defensiva ha jugado la media entrada completa, ese jugador será considerado como que ha jugado los 3 outs consecutivos, para el propósito de esta regla. Sin embargo, si el jugador no ha jugado a la defensiva durante la entrada completa, a ese jugador le serán acreditados haber jugado sólo los outs que ocurrieron mientras ese jugador haya sido utilizado a la defensiva.

**Big League:** El juego mandatario no aplica. **NOTA:** Los jugadores deben tener los requisitos conforme “a la elegibilidad del jugador del torneo” para ser elegibles en la selección del equipo de la Big League.

**Minor League y TeeBall:** Si una liga utiliza listas de 15 a 20 jugadores, puede reducir la Regla de Juego Mandatario a tres (3) outs defensivos y una (1) vez al bate por juego.

- j) Cualquier requerimiento o solicitud relativa a obviar la elegibilidad de un jugador debe ser sometida por escrito, por el Presidente de Las Pequeñas Ligas Local a través del Administrador de Distrito, a su respectivo Director Regional antes del **3 de Junio** del año en curso. Los requerimientos o solicitudes sometidas después de esta fecha no serán considerados.

**Apéndice H para el 2015**

**Little League Age Chart  
FOR BASEBALL DIVISION ONLY**

JAN	FEB	MAR	APR	MAY	JUN	JUL	AUG	SEP	OCT	NOV	DEC	AGE
2011	2011	2011	2011	2011	2011	2011	2011	2011	2011	2011	2011	4
2010	2010	2010	2010	2010	2010	2010	2010	2010	2010	2010	2010	5
2009	2009	2009	2009	2009	2009	2009	2009	2009	2009	2009	2009	6
2008	2008	2008	2008	2008	2008	2008	2008	2008	2008	2008	2008	7
2007	2007	2007	2007	2007	2007	2007	2007	2007	2007	2007	2007	8
2006	2006	2006	2006	2006	2006	2006	2006	2006	2006	2006	2006	9
				2005	2005	2005	2005	2005	2005	2005	2005	9
2005	2005	2005	2005	2004	2004	2004	2004	2004	2004	2004	2004	10
2004	2004	2004	2004	2003	2003	2003	2003	2003	2003	2003	2003	11
2003	2003	2003	2003	2002	2002	2002	2002	2002	2002	2002	2002	12
2002	2002	2002	2002	2001	2001	2001	2001	2001	2001	2001	2001	13
2001	2001	2001	2001	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	14
2000	2000	2000	2000	1999	1999	1999	1999	1999	1999	1999	1999	15
1999	1999	1999	1999	1998	1998	1998	1998	1998	1998	1998	1998	16
1998	1998	1998	1998	1997	1997	1997	1997	1997	1997	1997	1997	17
1997	1997	1997	1997	1996	1996	1996	1996	1996	1996	1996	1996	18

Note: This age chart is for BASEBALL DIVISIONS ONLY, and only for 2015.

**CLASIFICACIÓN DE LAS EDADES: División Intermedia (50-70), LIGA JUNIOR,**

## SENIOR y BIG LEAGUE

En la siguiente tabla muestra los métodos de combinaciones para **División Intermedia (50-70), Liga Junior, Senior y Big League**. Sin embargo, si las Liga Local desean permitir que la División Junior incluya jugadores de 15 años en los juegos de Temporada Regular, debe requerir un permiso escrito del Comité de Franquicias.

LIGA	División Intermedia (50-70)	Liga Junior	Liga Senior	Big League
Liga A	11-12	13, 14	15, 16	17, 18
Liga B	11-12-13	13, 14	14, 15, 16	17, 18
Liga C	12-13	13, 14	14, 15, 16	16, 17, 18
Liga D	11-12	13, 14	14, 15	16, 17, 18
Liga E	12-13	13, 14	15, 16	16, 17, 18
Liga F	11-12-13	13	14, 15, 16	16, 17, 18
Liga G	11-12	13	14, 15, 16	17, 18
Liga H	12-13	13	14, 15	16, 17, 18
Liga I	11-12-13	13	13, 14, 15, 16	15, 16, 17, 18

**NOTE 1:** Un jugador de edad liga de 12 años es elegible para la división de la **División Intermedia (50-70)**, Liga Junior con la opción de la junta de directores de la liga local. Cualquier jugador de la edad liga de 12 años, y quien participa en uno o más juegos de la temporada regular al nivel de la Liga Junior, es elegible únicamente para ser seleccionado en la Selección de la Liga Junior.

La estructura para los Juegos de Torneo es: 9-10 Años; 10-11 Años; 11-12 Años "Major"; Años Liga Junior 12-13-14; Liga Senior 13-14-15-16; Big League 15-16-17-18.

**NOTE 2:** Las Pequeñas Ligas Internacional, requieren de cada liga local que determinen y evalúen a los jugadores participantes por grupo antes de estructurar las categorías **División Intermedia (50-70)**, Junior, Senior y Big League.

### V - SELECCIÓN DE JUGADORES

- a) La selección de jugadores para los diversos equipos en una liga se hará de acuerdo al Sistema de Selección de Pequeñas Ligas, como se detalla en el Manual de Operaciones. **NOTA:** Todos aquellos candidatos que son de edad doce (12) de la liga, deberán ser inscritos en un equipo de la división Mayor de las Pequeñas Ligas o a un equipo de la **División Intermedia (50-70)**. Las excepciones se pueden efectuar, solamente con la aprobación escrita del **Administrador del Distrito**, y si son aprobadas por la junta de directores de la liga local y con el consentimiento de los padres del candidato.
- b) Cuando una liga decida sustituir el sistema de selección sugerido por el Manual de Operaciones de las Pequeñas Ligas; por otro sistema de selección, una descripción completa de dicho sistema sustituido DEBE SER PRESENTADO por escrito PARA SU APROBACIÓN, cuando se solicite la franquicia de la liga.
- c) **Método alternativo de operar**  
Para ayudar a las ligas que tienen problemas para conseguir suficientes jugadores para sus equipos de temporada regular, la siguiente opción está disponible:  
Del conjunto de jugadores existentes en los equipos de la temporada regular, se puede crear una lista de jugadores, que deseen participar en juegos extras durante la temporada regular, cuando los equipos tengan pocos jugadores en su lista para los juego de temporada regular, **dentro de su respectiva división**.  
**NOTA: Los jugadores no deben ser "prestados" de un equipo contrario. Deben ser asignados por el agente pelotero.**

#### **Ideas de Guías:**

1. El agente de jugadores de la liga formará y manejará la lista. El agente de jugadores de la liga usará la lista para asignar jugadores (rotándolos) a los equipos **dentro de su respectiva división** que presenten pocos jugadores.

2. Los *dirigentes o entrenadores* **no** tienen derecho a seleccionar, al azar, jugadores del listado **dentro de su respectiva división**.
  3. Los jugadores seleccionados de la lista no podrán lanzar, excepto en aquellos juegos donde su equipo original está programado para jugar en la temporada regular.
  4. Los jugadores de la lista que se llamen a jugar y se presenten al terreno de juego deberán tener una participación de por lo menos nueve (9) *outs* consecutivos a la defensiva y consumir un turno al bate.
- d) Equipos que no son de Pequeñas Ligas no pueden participar en el programa de Little League intacto, o casi intactos. En ningún momento será un equipo o un grupo de jugadores, que no jugó en ese equipo en la temporada anterior, en la misma división en una de las ligas locales con franquicia. Esos jugadores deben tramitarse a través del sistema de selección de jugadores como se señala en el presente Reglamento.

## VI – LANZADORES

- a) Cualquier jugador en un equipo de la temporada regular puede lanzar. **Excepción:** Cualquier jugador, que se ha desempeñado en la posición de receptor en cuatro (4) o más entradas en un juego, no es elegible para lanzar en ese día de calendario.
- b) Los lanzadores, una vez movidos del montículo no pueden regresar como lanzadores. **División Intermedia (50-70), Júnior, Senior, y Big League solamente:** Cualquier lanzador que permanece en el partido, pero es cambiado a otra posición, puede regresar como lanzador en cualquier momento en el transcurso del partido, pero solamente una vez por juego.
- c) El dirigente debe remover el lanzador cuando dicho lanzador llega al límite de lanzamientos para su grupo de edad liga como se menciona a continuación, pero el lanzador puede permanecer en el partido ocupando otra posición:

<b>Edad Liga:</b>	17-18	105	Lanzamientos por día
	13-16	95	Lanzamientos por día
	11-12	85	Lanzamientos por día
	9-10	75	Lanzamientos por día
	7- 8	50	Lanzamientos por día

**Excepción:** Si un lanzador alcanza el límite impuesto en el Reglamento VI (c) para su edad de la liga mientras enfrenta a un bateador, el lanzador puede continuar lanzando hasta que cualquiera de las siguientes condiciones ocurra:

1. bateador alcance la base;
2. ese bateador sea puesto “out”;
3. Con el tercer “out” se completa la segunda mitad de la entrada.

**NOTA 1: Un lanzador que efectúa 41 o más lanzamientos en un partido no puede jugar la posición de receptor por el resto de ese día.**

- d) **Lanzadores edad liga 14 años y menores** deben seguir los siguientes requisitos de descanso.
- Si un jugador hace 66 lanzamientos o más en un día, cuatro (4) días calendarios de descanso deben ser observados.
  - Si un jugador hace de 51 - 65 lanzamientos en un día, tres (3) días calendarios de descanso deben ser observados.
  - Si un jugador hace de 36 - 50 lanzamientos en un día, dos (2) días calendarios de descanso deben ser observados.
  - Si un jugador hace de 21 - 35 lanzamientos en un día, un (1) día calendario de descanso debe ser observado.

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

**EXCEPCIÓN: Si un lanzador alcanza en un día(s) el límite de lanzamientos a un bateador, el lanzador puede continuar lanzando hasta que se produzca alguno de las siguientes condiciones: 1. ese bateador llegue a base; 2. Ese bateador sea retirado; 3. El tercer out es hecho para completar la segunda mitad de la entrada. El lanzador solamente tendrá que observar los requisitos del calendario de días de descanso para comenzar otro, luego que él/ella alcanzara durante lanzamientos a ese bateador, siempre que el lanzador se retire antes de lanzarle en el turno a otro bateador.**

**Lanzadores de la edad liga 15-18 años deben seguir los siguientes requisitos de descanso:**

- Si un jugador hace 76 lanzamientos o más en un día, cuatro (4) días calendarios de descanso deben ser observados
- Si un jugador hace 61-75 lanzamientos o más en un día, tres (3) días calendarios de descanso deben ser observados
- Si un jugador hace de 46-60 lanzamientos en un día, dos (2) días calendarios de descanso deben ser observados
- Si un jugador hace de 31-45 lanzamientos en un día, un (1) día calendarios de descanso deben ser observados.
- Si un jugador hace de 1 -30 lanzamientos en un día, ningún (0) día calendario de descanso debe ser observado.

**EXCEPCIÓN: Si un lanzador alcanza en un día(s) el límite de lanzamientos a un bateador, el lanzador puede continuar lanzando hasta que se produzca alguno de las siguientes condiciones: 1. ese bateador llegue a base; 2. Ese bateador sea retirado; 3. El tercer out es hecho para completar la segunda mitad de la entrada. El lanzador solamente tendrá que observar los requisitos del calendario de días de descanso para comenzar otro, luego que él/ella alcanzara durante lanzamientos a ese bateador, siempre que el lanzador se retire antes de lanzarle en el turno a otro bateador.**

- (e) Cada liga deberá designar un Anotador Oficial o cualquier otro oficial de juego para que lleve conteo oficial de lanzamientos.
- (f) El Anotador Oficial deberá proveer información sobre el conteo de lanzamientos actual para cualquier lanzador cuando es solicitado por los dirigentes o cualquier árbitro. Sin embargo, el dirigente es responsable de conocer cuando su lanzador debe ser removido.
- (g) El Anotador Oficial debe informar al Jefe de los Árbitros cuando un lanzador ha realizado el límite máximo de lanzamientos para el juego, como se estipula en la Regulación VI (c). El Jefe de los Árbitros le informará al dirigente que su lanzador debe ser removido de acuerdo con la Regulación VI (c). Sin embargo, la falta del Anotador Oficial de no informarle al Jefe de los Árbitros y/o la falta del Jefe de los Árbitros de no informarle al dirigente, no releva de su responsabilidad como dirigente de remover al lanzador cuando ya no es elegible.
- (h) La violación de cualquier sección de esta regulación puede resultar en que se proteste el juego en que ocurra dicha violación. La protesta se debe hacer conforme a la Regla de Juego 4.19.
- (i) (No se utiliza esta letra.)**
- (j) Un jugador quien ha logrado la edad liga de doce (12) años no es elegible para lanzar en la División Minor. **(Véase la Regulación V - Selección de Jugadores)**
- (k) Ningún jugador podrá lanzar en más de un juego en un día.

- Liga Minor Little League (Major) y División Intermedia (50-70)-** Un jugador no puede lanzar en más de un partido en un día;
- Liga Junior y Senior-** Un jugador puede participar como lanzador en dos juegos en un día. **(Excepción:** si el jugador lanzó 31 o más lanzamientos en el primer juego, ese jugador no puede lanzar en el segundo juego de ese día);
- Big League –** Un jugador puede ser utilizado como lanzador en dos juegos en un mismo día.

**NOTAS:**

1. El retiro de un lanzador inelegible luego que dicho lanzador es anunciado o después de hacer un lanzamiento de calentamiento, pero antes de que haya lanzado a un bateador, no se considera como una violación. Se les solicita a los directivos de las Pequeñas Ligas que tomen medidas para prevenir protestas. Cuando una situación de protesta es inminente, el ofensor potencial debe ser notificado inmediatamente.
2. Los lanzamientos efectuados en juegos declarados “Juegos Empatados” o “Juegos Suspendidos” se cargarán contra la elegibilidad del lanzador.
3. En juegos suspendidos y reanudados en otro día, los lanzadores de registro en el momento en que el juego fue detenido pueden continuar lanzando hasta completar su elegibilidad para ese día, siempre y cuando dicho lanzador haya cumplido con los días de descanso requeridos. **EXCEPCIÓN:** *En caso de que no se haya completado la primera entrada, todos los record incluyendo los lanzamientos efectuados, el record del bateador, etc. serán descartados*

**Ejemplo 1.** Un lanzador de edad liga de 12 años efectúa 70 lanzamientos en un juego celebrado el Lunes cuando el juego fue suspendido. El juego se reanuda el próximo jueves. Este lanzador no es elegible para lanzar en la reanudación del juego porque él/ella no han observado los días requeridos de descanso.

**Ejemplo 2.** Un lanzador de edad liga de 12 años efectúa 70 lanzamientos en un juego celebrado el Lunes cuando el juego es suspendido. El juego se reanuda el sábado. El lanzador es elegible para efectuar hasta 85 lanzamientos más en la reanudación del juego, porque él/ella han observado los días requeridos de descanso.

**Ejemplo 3.** Un lanzador de liga de 12 años efectúa 70 lanzamientos en un juego celebrado el lunes cuando el juego es suspendido. El juego se reanuda dos (2) semanas después. El lanzador es elegible para efectuar hasta 85 lanzamientos en la reanudación del juego, siempre y cuando él/ella su elegibilidad del/ella se base en su registro de lanzamientos durante los cuatro días posteriores.

**VII - ITINERARIOS**

- a) El itinerario de juegos para la temporada regular será preparado por la junta de directores de la liga **(o del Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito)** y debe proveer para no menos de doce (12) juegos por equipo, para la temporada regular, excluyendo los juegos de desempate (playoff) y los juegos de torneo.
- b) El itinerario debe proveer para no menos de dos (2) juegos por semana, por equipo. **División Intermedia (50-70), Liga Junior y Liga Senior: Los juegos entre-ligas están permitidos, siempre que las listas de jugadores sean sometidas al Director Regional a través del Administrador de Distrito para su aprobación. Big League: Los juegos entre-ligas están permitidos dentro del distrito.**
- c) Donde hay dos (2) o más ligas en una localidad, los equipos de una liga no jugarán con equipos de otra liga, sin la autorización del Administrador de Distrito, del Director Regional y del Comité de Franquicias (ver Regulación I (c) 5).



- d) **División Mayor:** Un equipo puede jugar un (1) doble juego en una semana calendario. Ningún equipo jugará tres partidos en un día. (Excepto bajo condición de la Regla 4.12.)  
**Liga Menor y TeeBall:** Ningún equipo será programado jugar dos partidos en un mismo día (ver la Regla 4.12.)  
**División Intermedia (50-70)/ Liga Junior / Senior / Big League:** los dobles juegos son permitidos.  
 Si dos juegos que comprenden cuatro equipos, son jugados el mismo día y en el mismo campo (terreno), el primer partido debe ser completado antes de que se comience el segundo partido (excepción bajo condición de la Regla 4.12.)  
 Cuando el tamaño de la Liga tiene una disponibilidad limitada de terreno de juego se requiere que la Liga programe más de un partido en la misma noche y en el mismo terreno de juego, permitiéndole a la Liga imponer un **tiempo limitado a los partidos**. Sin embargo, el partido tiene que reunir los requisitos de la Regla 4.10 o 4.11 para poder ser un partido oficial.
- e) El itinerario se hará de forma tal de manera de que por lo menos la mitad de los partidos estén programados antes del 15 de Junio.
- f) **División Mayor, División Intermedia (50-70) / División Junior / Senior / Big League:** Se recomienda que el itinerario sea programado para una temporada dividida en dos partes, con un playoff entre los ganadores de la primera y segunda posición, para poder determinar el campeón de la liga. **División Intermedia (50-70)/ Liga Junior/Senior/Big League:** Cuando se le otorgue la aprobación a dos o más Ligas - que comprenden no más de 40,000 habitantes - para formar una **División Intermedia (50-70)**, Liga Junior o Liga Senior como se prevé en la Regulación I (h), se preparará un itinerario para la temporada regular, compuesto por un comité conjunto de las dos o más Ligas.
- g) Todos los juegos deberán haber finalizado para la fecha de apertura del semestre escolar de otoño, pero no más tarde del 1ro de Septiembre, a no ser que se le haya concedido un Programa de Entrenamiento y Desarrollo.
- h) **División Mayor:** No debe de haber límite de tiempo en los juegos a menos que sea necesario, basado en la limitación de parque. Regulación X (c.)  
**Liga Menor y TeeBall:** La liga local le puede fijar un tiempo limitado a los juegos, sin tener en cuenta el número de entradas jugadas. Se recomienda que no se mantenga ningún registro de las posiciones de los equipos participantes y que no se realicen partidos para determinar un equipo campeón.

### VIII- LIGAS MINOR

(No aplica en **División Intermedia (50-70) / Junior / Senior / Big League**)

- (a) El propósito del programa de la Liga Menor es proveer adiestramiento e instrucción para esos candidatos, quienes por razón de edad u otros factores no cualifican para ser seleccionados en la temporada regular de la Categoría Mayor. **NOTA: La edad liga de 12 años de edad, sólo podrán participar en las menores bajo ciertas circunstancias.**
- (b) El programa de Liga Menor es responsabilidad y es parte integral de las Pequeñas Ligas que tengan una Franquicia. No es, y no podrá ser administrada como una entidad separada. Debe ser limitada a los límites de zona de la liga local y sus jugadores están sujetos a ser seleccionados por reclutamiento, o sorteo, por cualquier equipo de la Liga Mayor de la liga local. La negativa de un jugador a obedecer puede resultar en la pérdida de elegibilidad en el actual torneo de la Categoría Mayor.  
**NOTA:** Las ligas locales deben establecer una política, aprobada por la Junta de Directores, refiriéndose a los jugadores que declinen subir a un equipo de liga Mayor. Dicha política debe ser circulada en el momento de la inscripción y prácticas.

- (c) Ningún jugador o equipo puede ser considerado propiedad de, o bajo la jurisdicción o control de un equipo particular en la liga local.
- (d) La liga local puede elegir el utilizar un adulto como lanzador (“Los lanzamientos por el Entrenador en la Liga Menor”) o el de una máquina de lanzar por (“Los Lanzamientos por Máquina”) en los juegos de Liga Menor donde participan jugadores de edad liga de **5** a 12 años. Las máquinas de lanzar, si se utilizan, deben estar en buenas condiciones y deben ser operadas por dirigentes, entrenadores, árbitros o cualquier adulto aprobado por la liga local.  
**NOTA:** Participantes de edad liga de **5-6 años** son permitidos a subir a la Liga Menor donde el Entrenador es el Lanzador o las máquinas de lanzar después de haber participado en la categoría TeeBall un año.

## IX - JUEGOS ESPECIALES

- (a) **Permite juegos especiales a los equipos de las Pequeñas Liga (Major Divisions) teniendo valides para los jugadores en el Torneo Regular y elegibilidad en las divisiones Junior, Senior y Big League**

Los Juegos Especiales se definen como juegos que:

- 1) no son juegos de la temporada regular, y
- 2) no son juegos de Torneos Internacionales, y
- 3) son equipos de Pequeñas Ligas con franquicias, y
- 4) han sido aprobados por escrito por la oficina regional.

**Excepción: División Intermedia (50-70)/liga Junior:** Hasta seis (6) juegos se podrán jugar bajo el sistema de Juegos Especiales contra equipos de Pequeñas Ligas, que se puedan contar para el Itinerario de la Temporada Regular. **Liga Senior/Big League:** Hasta doce (12) juegos se podrán jugar bajo el sistema de Juegos Especiales contra equipos de Pequeñas Ligas, que se puedan contar para el Itinerario de la Temporada Regular.

- (b) A menos que sean expresamente autorizados bajo las condiciones de esta Regulación, los juegos efectuados para cualquier otro propósito que no sea el de establecer un campeón de la liga (o un campeón de Distrito, si la Big League es administrada como una operación de distrito) o como parte de un Torneo Internacional están prohibidos. La violación puede resultar en la revocatoria de la franquicia y/o la suspensión de los privilegios de Torneo.
- (c) Con la aprobación del Comité de Franquicias de la Oficina Central de las Pequeñas Ligas y con la recomendación del Director Regional y el Administrador de Distrito, ligas con franquicias pueden participar en Juegos Especiales durante y después de la temporada regular, pero antes del inicio del semestre escolar o el 1ro de Septiembre, cualquiera que sea primero.
- (d) Los Juegos Especiales se pueden jugar entre:
  1. Equipos de temporada regular o;
  2. Equipos Todos-Estrellas utilizando reglas de la temporada regular o las del torneo, pero no en combinación.
- (e) Los equipos que participan en Juegos Especiales durante la temporada regular serán equipos únicamente de la temporada regular. Equipos de Torneo, de la temporada regular y de Ligas Menores que envuelvan jugadores menores de edad liga de 11 años, deben seguir las reglas de torneo de la División 9-10 años.
- f) **Los equipos de Torneo pueden participar en Juegos Especiales después del 15 de junio o dos semanas antes del comienzo del torneo internacional dentro de su respectiva división, o la anterior. (En PR únicamente si han sido eliminados del Torneo Internacional).**



- (g) El Presidente de la liga tendrá la responsabilidad de conducir los Juegos Especiales bajo todas las reglas, regulaciones y política de las Pequeñas Ligas de Béisbol.
- (h) Esta regla no prohíbe juegos de práctica de pre-temporada entre equipos de la misma división en la misma liga o la práctica del equipo de torneo (Selección) de la liga, contra otros jugadores de la misma división en la misma liga, siempre y cuando dicha práctica se efectúe sin uniforme.
- (i) **TeeBall:** Los Juegos Especiales están permitidos únicamente con equipos de la temporada regular. Sin embargo, estos no son recomendados por la Oficina Principal de las Pequeñas Ligas. Juegos de Selección no están autorizados.

## X - JUEGOS NOCTURNOS

- a) Los juegos de División Major, Liga Menor, TeeBall, **División Intermedia (50-70) / Liga Junior/Senior/Big League** pueden ser jugados en la noche, usando alumbrado eléctrico. Esta responsabilidad descansará en la liga local. En todo caso, ninguna entrada comenzará después de las 10:00 de la noche, hora prevaleciente (9:00 p.m. para TeeBall); **10:30 p.m. para División Intermedia (50-70), Junior y Senior; 11:00 p.m. para Big League.** Será considerado que una entrada comienza en el momento que se realice el tercer "out" completando la entrada anterior.
- b) El alumbrado eléctrico para juegos de Pequeñas Ligas debe cumplir con los requisitos mínimos aprobados por "Little League Baseball" (Ver los requisitos del Manual de Operaciones.)
- c) Cuando el tamaño de la Liga y la disponibilidad de parques es limitada, se requerirá más juegos programados para la misma noche y en el mismo parque; le será permitido a la Liga imponer un tiempo límite al primer partido. No obstante, el partido debe cumplir los requisitos de la Regla 4.10 o 4.11 para poder ser oficial.

## XI- ADMISIÓN A LOS JUEGOS

No se cobrará por entrar a ningún juego de la División Major, Liga Menor o TeeBall. Se permitirán aportaciones voluntarias. **División Intermedia (50-70) / Junior/Senior/Big League: Está permitido cobrar en la entrada.**

## XII - PREMIACIONES

- a) El valor de los premios y los materiales regalados a jugadores individuales debe ser de acuerdo a las reglas prevalecientes de la Asociación Atlética de Escuela Superior del estado donde el jugador participa.
- b) Ningún premio será otorgado a jugadores por sus destrezas o logros. **NOTA:** Certificados de Reconocimiento, fotos del equipo, medallas no costosas o prendedores brindan un reconocimiento adecuado y proporcionan recuerdos perdurables de las Pequeñas Ligas.

## XIII - COMERCIALIZACIÓN

- a) La explotación de las Pequeñas Ligas en cualquier forma o para cualquier propósito, está prohibida.
- b) La solicitud para reunir fondos con jugadores de División Major, Liga Menor, TeeBall, **División Intermedia (50-70) / la Liga Junior/Senior/Big League** con o sin uniformes están prohibidas, excepto para un proyecto anual de reunir fondos, bajo la supervisión de adultos.
- c) Un cargo razonable puede ser impuesto como una obligación de los padres para asegurar la continuidad operacional de La Pequeña Liga local. Aunque se recomienda no cobrar cuota alguna. **EN NINGÚN MOMENTO EL PAGO DE CUALQUIER CUOTA SERÁ UN PRE-REQUISITO PARA PARTICIPAR EN CUALQUIER NIVEL DEL PROGRAMA DE LAS**

**PEQUEÑAS LIGAS.** Se recomienda, que los padres que no puedan pagar una cuota, de participación, sean orientados a contribuir con su tiempo libre en la liga.

- d) Ningún voluntario de Little League, empleado o participante, mientras esté actuando en esta calidad, deberá ejecutar un contrato o acuerdo, aceptar compensación personal o remuneración por el uso de, o para promover el uso de cualquier producto o servicio.
- e) Una Liga Local o de Distrito, no podrá exigirle a cualquier jugador utilizar una marca/fabricante específico de equipo, con el fin de la Liga recibir indemnización (incluida la compensación diferida) por ello.
- f) Una Liga Local podrá permitir que un equipo en la Temporada Regular y/o Equipo de Torneo incluya el nombre del patrocinador en el uniforme, la liga local puede recibir una remuneración por dicho patrocinio. El patrocinio provisto no deberá confluir con cualquier regla de Pequeñas Ligas, Regulaciones y/o política. Tal patrocinador no tendrá ninguna autoridad con respecto a la composición o la operación del equipo, su administrador y/o entrenadores. **NOTA:** Una vez que un Equipo de Torneo juegue su primer partido en el Torneo Internacional, haciendo referencia a una empresa, producto o servicio (incluyendo, pero no limitado a, un lema, una consigna o logotipo) no se añadirá a ningún uniforme del equipo de torneo o equipo.
- g) Violación a cualquier parte de esta Regulación puede resultar en penalidades desde e incluyendo remoción del programa de Pequeñas Ligas y/o la revocación de la Carta de la Liga (Charter) o la confiscación de los juegos del Torneo Internacional.

#### **XIV - DECORO EN EL TERRENO**

- a) Las acciones de jugadores, dirigentes, entrenadores, árbitros y directivos de la liga deben ser irreprochables. Cualquier jugador, dirigente, entrenador, árbitro o representante de la liga que se vea involucrado en un altercado verbal o físico, o en un incidente de conducta antideportiva, en algún lugar del partido o en cualquier otra actividad de las Pequeñas ligas, está sujeto a una acción disciplinaria por parte de la junta directiva de la liga local (**o del distrito, sí la Big League es administrada por el distrito.**)
- b) Jugadores uniformados, fotógrafos de la prensa, dirigentes, entrenadores y árbitros se permitirán solamente dentro de los predios del terreno de juego, antes y durante el desarrollo de los partidos. El carga bate, niño o niña, no están permitidos en este nivel de juego. Con excepción del bateador, los corredores en las bases, los entrenadores en la primera y tercera base, el resto de los jugadores deberán permanecer en sus bancos, (dugouts), o en el área donde calientan los lanzadores, cuando su equipo está bateando. Cuando el equipo está a la defensiva, todos los jugadores de reserva estarán en sus bancos o en el área donde calienta los lanzadores. **Excepción: La posición en el círculo de espera se permite en la División Intermedia (50-70), Liga Junior League, Liga Senior y Big League.**
- c) Dos adultos serán permitidos en las bases, como entrenadores.
- d) El dirigente o entrenador no saldrá del banco (dugout), excepto para conferenciar con un jugador o con el árbitro y esto solo luego de haber sido autorizado por el árbitro. (**Excepción:** En Liga Menor y TeeBall, los dirigentes o entrenadores pueden estar en el terreno de juego para propósitos de brindar instrucciones, pero no ayudarán a los corredores, ni tocarán ninguna pelota que esté en juego. Por lo menos un adulto, dirigente o entrenador deberá estar en el dugout en todo momento.)

- e) El uso de tabaco y bebidas alcohólicas en cualquier forma, está prohibido en el terreno de juego, bancos (dugout). El uso del alcohol está prohibido en los alrededores del juego. **Está prohibido el uso de cigarrillos e inhalantes en el campo de juego, los bancos o "dugouts"**
- f) Los dirigentes o entrenadores no pueden calentar a los lanzadores.

## **XV – PRESENTACIÓN DE JUGADORES DE PEQUEÑAS LIGAS EN LOS MEDIOS**

- a) La presentación de jugadores en uniforme en anuncios de cualquier índole o en programas comerciales en la televisión o en películas sin el consentimiento escrito de las Oficinas Centrales de Pequeñas Ligas está prohibido.
- b) Está permitido las noticias y reportajes en programas de televisión.
- c) Está permitido la transmisión por televisión de los juegos de la temporada regular, juegos especiales de Torneos Internacionales con la presentación de un contrato (disponible a los Administradores de Distrito y a los directores de torneo) y un permiso escrito por parte de las Pequeñas Ligas Internacionales, autorizando la transmisión por televisión de los juegos específicos o torneos.
- d) Están permitido las transmisiones por radio de los juegos de la temporada regular y de juegos especiales con la presentación de un "Contrato de Radio de la Temporada Regular de Pequeñas Ligas" (disponible a los Administradores de Distrito) por los juegos específicos. El contrato debe ser completado correctamente y guardado en las ligas locales.
- e) Están permitido las transmisiones por radio de los juegos de Torneo con la presentación de un "Contrato de Radio para el Torneo de Pequeñas Ligas Internacional" (disponible a los Administradores de Distrito y a los directores de torneo) por los juegos específicos. El contrato debe ser completado correctamente y guardado en el distrito.
- f) Está permitido enviar las transmisiones por la red interna (internet) de los juegos de la temporada regular y los juegos especiales con la presentación de un "Little League Regular Season Internet Web CastContract" (disponible a los Administradores de Distrito) por los juegos específicos. El contrato debe ser completado correctamente y guardado en las ligas locales.
- g) Está permitido enviar las transmisiones por la red interna (internet) de los juegos de Torneos Internacionales con la presentación de un "Little League Regular Season Internet Web CastContract" (disponible a los Administradores de Distrito y los directores de torneo) por los juegos específicos. El contrato debe ser completado correctamente y guardado en el distrito.

## **XVI- USO DEL NOMBRE Y LOGO DE PEQUEÑAS LIGAS**

El uso del Logo Oficial "LL", "LLB" y/o las palabras "Pequeñas Ligas", "Pequeñas Ligas de Béisbol", "Béisbol de Pequeñas Ligas", "de las Pequeñas Ligas", "Junior League Baseball", "Senior League Baseball", "Big League Baseball", "Challenger División", etc. (registradas bajo Certificado Federal en la Oficina de Patentes de los EE.UU), es concedido a las ligas con franquicia y no pueden ser extendido por las ligas locales a ninguna otra organización para ningún propósito, sea cual fuese. Estas marcas están todas protegidas tanto por una Ley Especial del Congreso y registradas en la Oficina de Patentes y Marcas de Fábrica de los EE.UU. Todos los derechos sobre y para cualquiera de estas marcas de las Pequeñas Ligas de Béisbol Inc. están reservadas.

## **XVII - JUEGOS DE TORNEO (Selección)**

Esta regulación se aplica a los Torneos Internacionales, los cuales incluyen el Torneo de la División 9 - 10 Años, Pequeñas Ligas (Majors), **División Intermedia (50-70)**, Liga Junior League, Liga Senior y Big League.

- a) Las prácticas de equipo de torneo o pruebas serán especificadas por el Comité de Torneo.

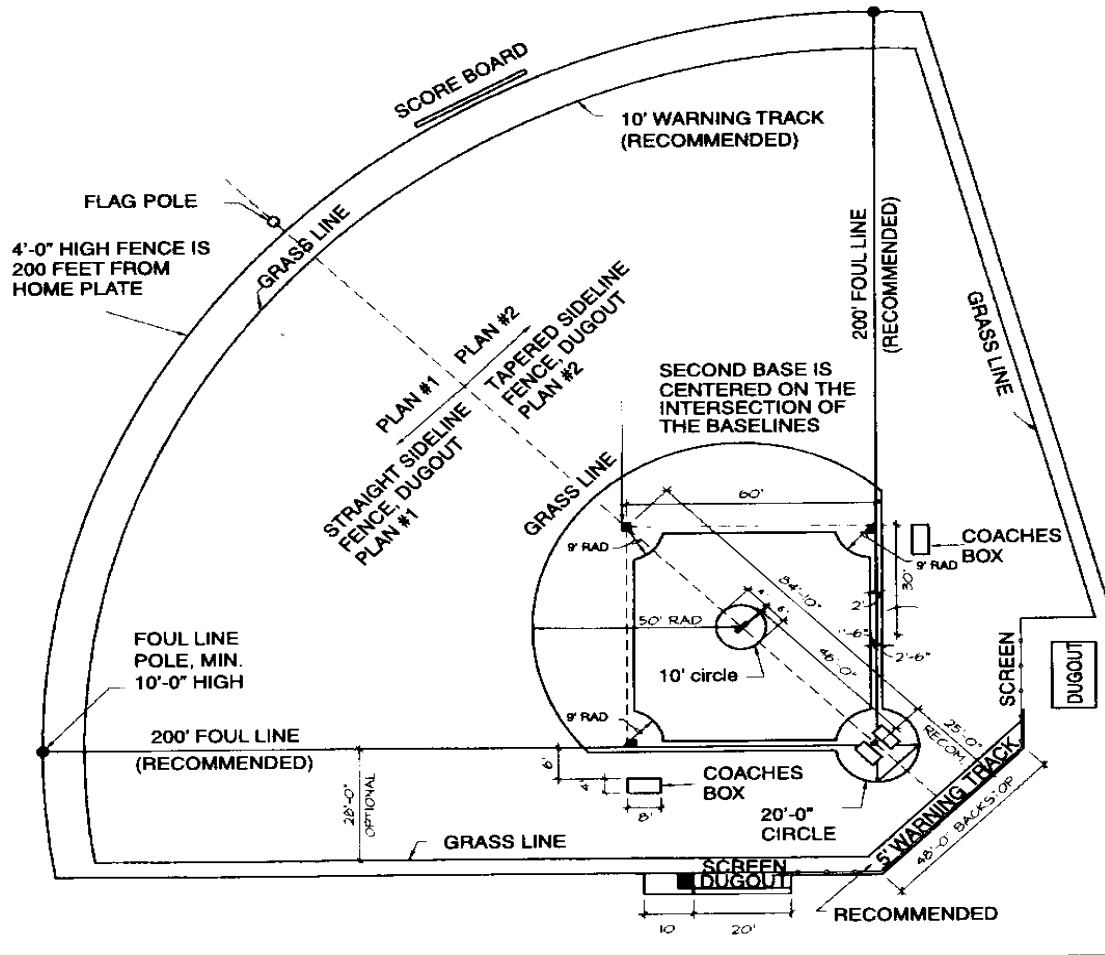
- b)** Las practicas del equipo de Torneo de la liga contra otros jugadores en la misma división, en la misma liga es permitido, siempre y cuando dicha práctica se efectúe sin uniforme.
- c)** Las Reglas de torneo están publicadas en este libro.
- d)** A menos que sea notificada oficialmente de lo contrario, cada liga asume la responsabilidad total de los gastos incurridos en las competencias de torneo.

Diagrama Núm. 1

Diagrama mostrando la dimensión de un campo de juego para División Mayor / Liga Menor / TeeBall.

Todas las dimensiones son mandatorias, a menos que estén marcadas "opcional" o "recomendada"

NOTA: La distancia entre las bases para TeeBall puede ser 50 pies

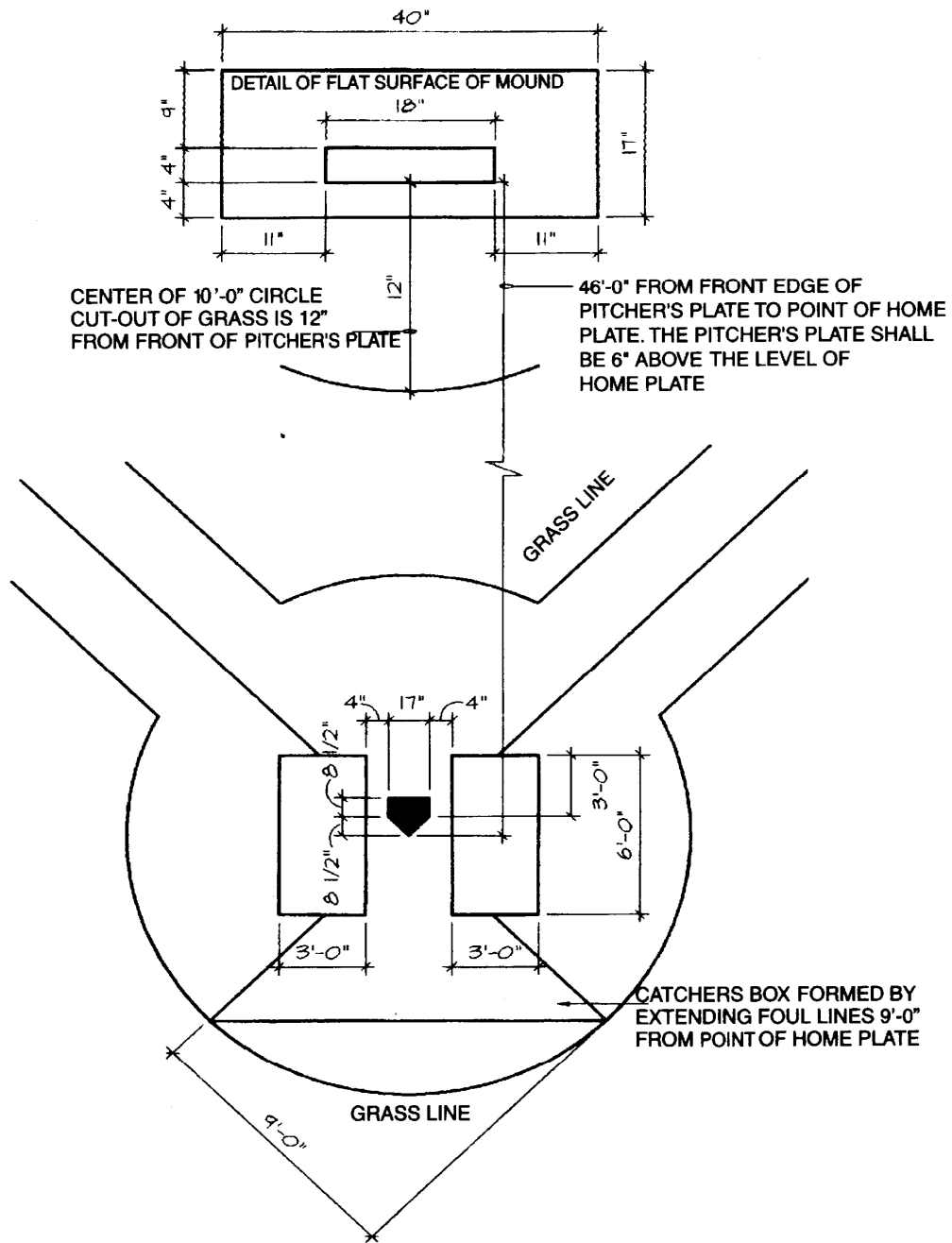


**Diagrama Núm. 2**

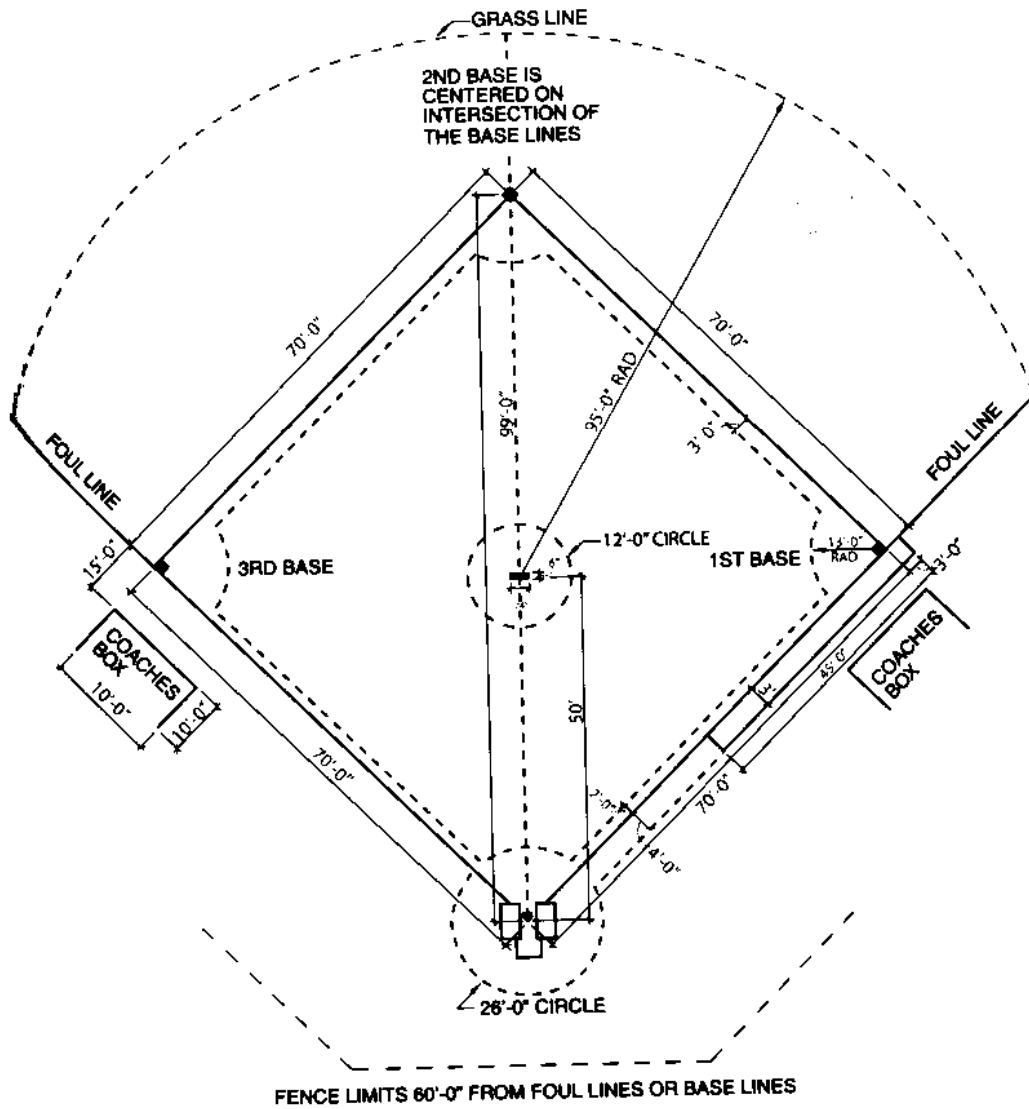
El diagrama muestra el diseño del cajón de bateador y las dimensiones obligatorias.

**Diagram No. 2**

**Diagram showing layout of batter's box and compulsory dimensions.**



**Diagram No. 3**  
**Diagram showing Intermediate (50-70) Division field layout.**  
**All dimensions are compulsory unless marked "optional" or "recommended."**



### Diagrama 4

## Diagrama mostrando las dimensiones de un campo de juego para la Liga Junior/Senior/Big League

Todas las dimensiones son obligatorias, a menos que estén marcadas opcional o recomendada

**NOTA:** La distancia entre bases para la Liga Junior puede ser 80 pies (24,38 mts)

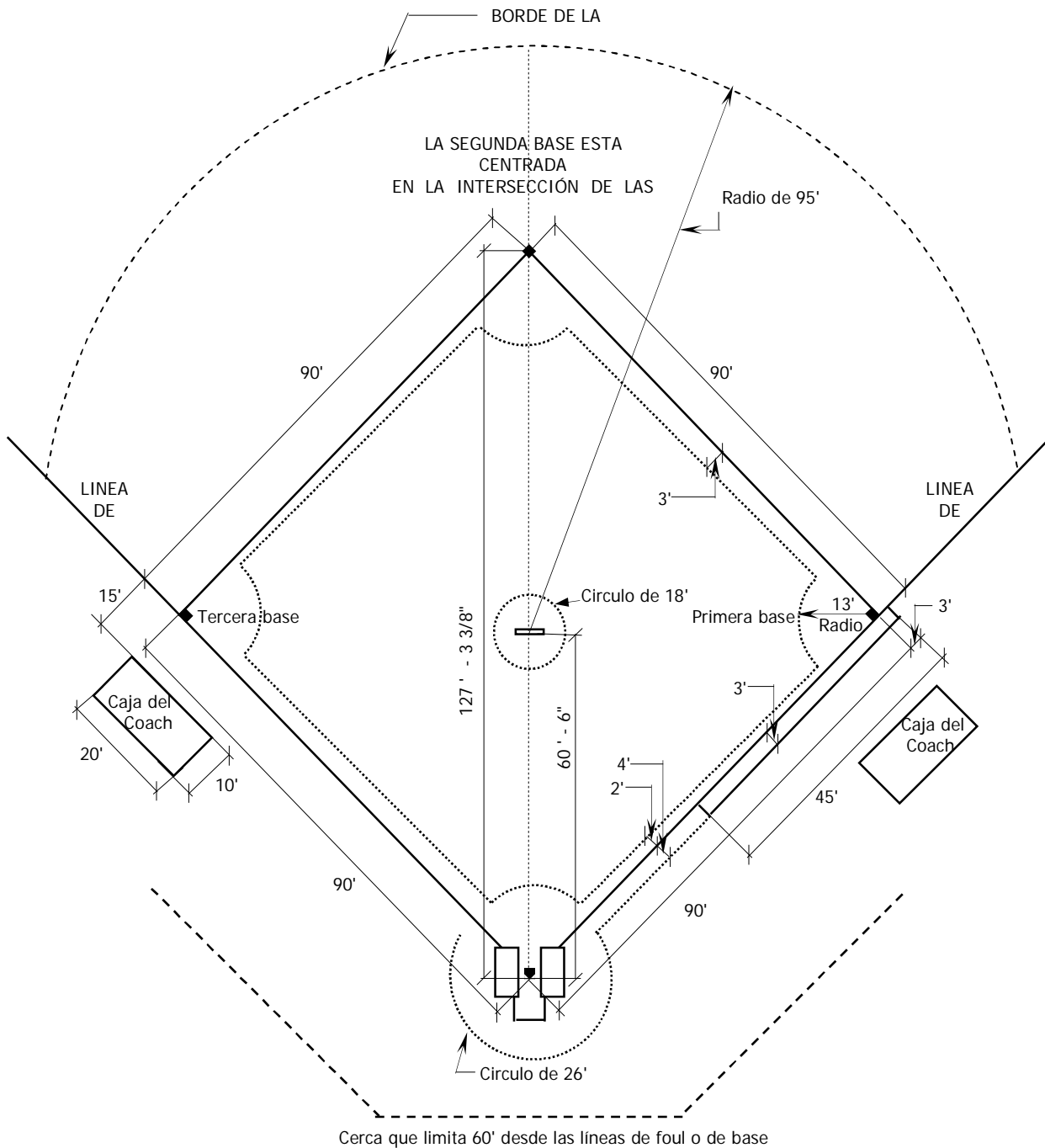




Diagram No. 5  
 Diagram showing layout of Intermediate (50-70) Division/Junior/Senior/Big League  
 Baseball batter's box and compulsory dimensions.

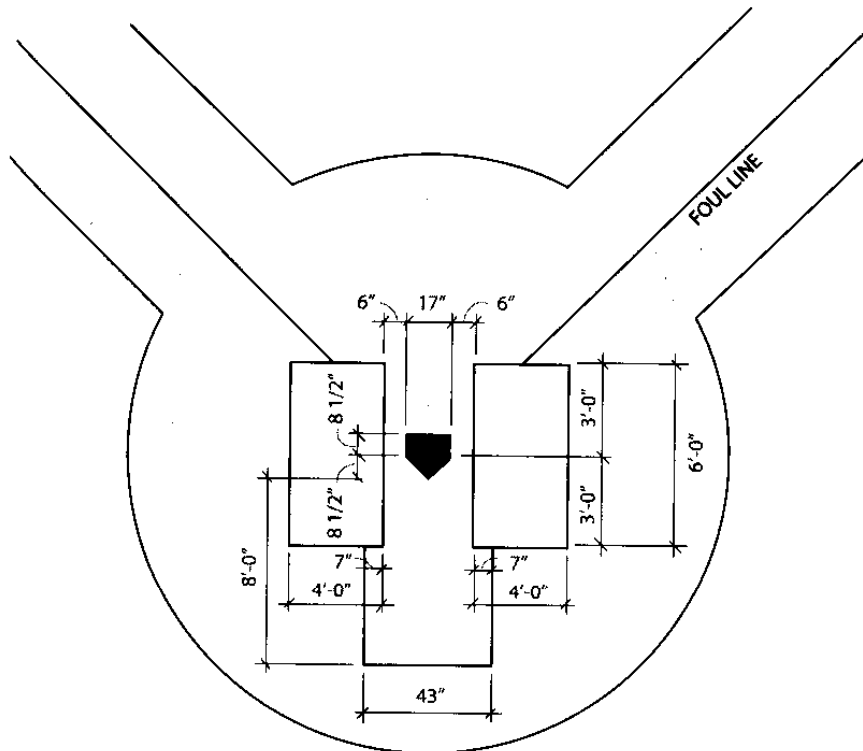
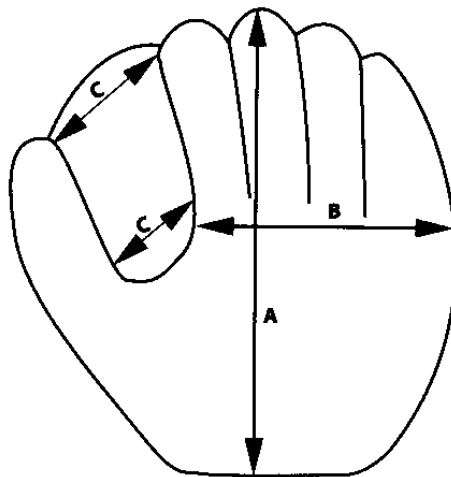


Diagram No. 6



**LAS OFICIALES DE JUEGO**

## BÉISBOL DE PEQUEÑAS LIGAS (DIVISIÓN MAJOR), PRE-MAJOR, TEE BALL, DIVISIÓN INTERMEDIA (50-70), JUNIOR, SENIOR, y BIG LEAGUE

Una Decisión Aprobada (A.R.) sirve para ilustrar el uso de las regulaciones y de las reglas. Las Decisiones Aprobadas siguen las regulaciones y reglas para ser ampliadas y son presentadas por volúmenes.

### 1.00 - OBJETIVOS DEL JUEGO

- 1.01-** El Béisbol de las Pequeñas Ligas en todas sus categorías es un juego entre dos equipos de nueve jugadores cada uno, bajo la dirección de un dirigente y no más de dos entrenadores, jugado en un campo reglamentario de Pequeñas Ligas, de acuerdo a estas reglas, bajo la autoridad de uno o más árbitros. **TeeBall y Minor League es una División de Instrucción cuando se encuentran dos equipos, bajo la dirección de un dirigente y no más de dos (2) entrenadores, los jugadores estarán regulados por las reglas que rigen los parques de Las Pequeñas Ligas bajo la jurisdicción de uno o más árbitros. NOTA: La competencia de las ligas menores para poder efectuarse tiene que tener nueve jugadores a la defensiva. Ver la Reglas 4.16 y 4.17.**
- 1.02-** El objetivo de cada equipo es ganar anotando más carreras que el contrario. (**TeeBall:** se recomienda no llevar anotación.)
- 1.03-** El ganador del juego será aquel equipo que haya anotado, de acuerdo con estas reglas, el mayor número de carreras hasta el final de un juego reglamentario.
- 1.04-** EL TERRENO DE JUEGO. El terreno será trazado de acuerdo con las instrucciones, suplidas por los Diagramas No. 1 y No. 2 en las páginas 42- 45 (Diagramas No. 3 y No. 4 en las páginas 42 y 45 para el béisbol de **División Intermedia (50-70), Liga Junior / Senior / Big League.**)

El cuadro interior (infield) será un cuadrado de 60 pies para el Béisbol de Major, Béisbol de Liga Menor y TeeBall. **División Intermedia (50-70) el campo interior será un cuadrado de 70 pies, Liga Junior/Senior/Big League,** el campo interior será un cuadrado de 90 pies [TeeBall: El cuadro interior puede ser un cuadrado de 50 pies

El campo exterior (outfield) será el área entre las dos líneas de "foul", formadas extendiendo dos lados del cuadrado, como en el Diagrama No. 1. La distancia desde la base del "home" a la cerca, grada u otra obstrucción más cercana en territorio bueno "fair" debe ser de 200 pies o más (**200 pies o más en la División Intermedia (50-70), 300 pies liga Junior/Senior/Big League.**) Se recomienda una distancia de 200 pies o más (**200 pies o más en la División Intermedia (50-70), 300 pies Junior/Senior/ Big League**) a lo largo de las líneas de foul y hacia el jardín central. El cuadro (infield) será nivelado de manera tal que las líneas de bases y el home plate queden a un mismo nivel.

La goma del lanzador estará a seis (6") pulgadas (**ocho (8) pulgadas División Intermedia (50-70), 10" Liga Junior/Senior/Big League**) sobre el nivel del home. El campo interior y el cuadro exterior, incluyendo las líneas divisorias, son terreno bueno "fair" y toda otra área es terreno malo "foul".

Es deseable que la línea que parte del plato (home), a través de la goma del lanzador, hacia la segunda base, siga una trayectoria de dirección Este - Noreste.

Se recomienda que la distancia desde el home a la malla de protección (backstop) y las líneas de bases a la valla, gradas u otra obstrucción más cercana en territorio "foul", deberá ser de 25

pies o más para béisbol de **División Intermedia (50-70)/Liga Junior/ Senior /Big League**. Ver Diagramas No. 1 y No. 3.

Cuando se decida la localización del plato (home), con una cinta métrica mida 84 pies y 10 pulgadas (**99 pies para División Intermedia (50-70) de béisbol**, 127 pies y 3 3/8" para béisbol de **Liga Junior/Senior/Big League**) en la dirección deseada para establecer la segunda base. Desde el home, mida 60 pies (**70pies para División Intermedia (50-70) béisbol y90 pies para béisbol de Liga Junior/Senior/Big League**) hacia la primera base; desde la segunda base mida 60pies (**70pies para División Intermedia (50-70) béisbol y90 pies para béisbol de Liga Junior/Senior/Big League**) hacia la primera base; la intersección de estas líneas establece la primera base. Desde el home, mida 60 pies (**70pies para División Intermedia (50-70) béisbol y90 pies para béisbol de Liga Junior/ Senior/Big League**) hacia la tercera base; desde la segunda base mida 60 pies (**70pies para División Intermedia (50-70) béisbol y90 pies para béisbol de Liga Junior/Senior/Big League**) hacia la tercera base; la intersección de estas líneas establece la tercera base. La distancia entre la primera base y la tercera base es de 84 pies y 10 pulgadas (**99pies para División Intermedia (50-70) béisbol y127 pies y 3 3/8 pulgadas para béisbol de Liga Junior/Senior/ Big League**). Todas las medidas desde el home serán tomadas desde el punto donde las líneas de primera y tercera base se cruzan. (Una distancia entre bases de 80 pies es opcional para la **Liga Junior** solamente en la temporada regular.)

La caja del receptor (catcher), la caja de los bateadores, las cajas de los dirigentes en las bases y la línea de los corredores serán trazadas como se demuestra en los Diagramas No. 1 y No. 3.

La caja del receptor se extiende aproximadamente 6 pies y 4 3/4 pulgadas hacia la parte trasera del plato (home.) Se determina extendiendo cada línea de foul 9 pies más lejos del punto posterior del home. **Béisbol de División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League:**La línea trasera de la caja del receptor está directamente a 8 pies detrás del punto del plato (home plate.) Se extiende más allá de la línea trasera del cajón del bateador. Tiene un ancho de 3 pies y 7 pulgadas.

El cajón del bateador será rectangular, 6 pies x 3 pies (6 pies x 4 pies para béisbol de la **División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League**). La línea interna, si se utiliza, será paralela a, y tendrá 4 pulgadas (6 pulgadas para béisbol de la **División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League**) del lado del plato (home.) Se extenderá hacia el centro del plato (home) 3 pies hacia la parte posterior 3 pies.

Las cajas de los dirigentes de bases serán de 4 pies x 8 pies (10 pies x 20 pies para béisbol de la **División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League**) y no estará a más de 6 pies (10 pies para béisbol de la **División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League** de las líneas de "foul".

Las líneas de "foul" y todas las demás líneas de juego indicadas en los diagramas con líneas negras sólidas, serán marcadas con tiza u otro material blanco. No se usarán líneas de cal cáustica.

Las líneas de grama y las dimensiones mostradas en los diagramas son las usadas en muchos terrenos de juego, pero no son mandatorias. Cada liga determinará en su terreno de juego el tamaño y formas de las áreas con grama y las áreas sin grama.

- 1.05 -** La base del plato "home-plate" será marcada por medio de una plancha de goma blanca de cinco lados. Será un cuadrado de 17 pulgadas con dos de las esquinas configuradas, de tal manera que una orilla es de 17 pulgadas de largo, dos de 8 1/2 pulgadas y los dos de 12 pulgadas. Deberá ser colocada en el terreno con el punto en la intersección de las líneas que

se extienden desde el plato (home) a la primera base y la tercera base; con el lado de 17 pulgadas de frente a la goma del lanzador y los dos de 12 pulgadas coincidiendo con las líneas de primera base y tercera base. Los bordes superiores del home serán biselados y la base deberá fijarse en el terreno a nivel con la superficie del terreno. El borde negro biselado, si lo tiene, no se considerará parte del plato (home plate.)

- 1.06 -** La base primera, segunda y tercera bases serán marcadas con lona blanca o almohadillas cubiertas de caucho, fijadas con seguridad al suelo. Las almohadillas de la primera y tercera base estarán colocadas dentro del terreno de juego. La almohadilla para la segunda base será colocada como la segunda base. Las almohadillas de la base no serán un cuadrado de menos de catorce (14) ni más de quince (15) pulgadas y los bordes externos no serán de más de dos y un cuarto ( $2\frac{1}{4}$ ) de pulgada de grosor y rellenas con un material suave. **Las ligas tienen que asegurar que la primera, segunda y tercera base se desenganche de su anclaje.**

**NOTA 1:** Si una base se zafa de su posición durante una jugada, ese corredor en la misma jugada se considerará como que ha alcanzado la base, si a juicio del árbitro, ese corredor toca o ocupa la base zafada o el punto marcado por la ubicación original de la base zafada.

**NOTA 2: El uso de “Primera Base Doble” es permisible en todos los niveles del juego. Ver Regla 7.15.**

- 1.07 -** La goma del lanzador será una losa rectangular de goma blanqueada de 18 pulgadas x 4 pulgadas (24 pulgadas por 6 pulgadas para béisbol de la **División Intermedia (50-70)/ Junior/Senior/Big League.**) Deberá ser colocada en el terreno como se demuestra en los Diagramas, de manera que la distancia entre la parte que queda el lado del frente del lanzador y el plato “home plato” (la punta de la parte posterior) sea de 46 pies (**50 pies para la División Intermedia (50-70) y 60 pies y 6 pulgadas para béisbol de Liga Junior/Senior/Big League;** **NOTA:** La distancia de los 54 pies para el lanzador de la Liga Junior es opcional y se usará en la temporada regular.)

- 1.08 -** La liga proporcionará los bancos de jugadores, uno para el equipo local y otro para los equipos visitantes. Dichos bancos deberán estar a no menos de 25 pies de las líneas de bases. Ellos estarán protegidos por una cerca de alambre.

**NOTA 1:** Los círculos de espera no están permitidos para los jugadores en las categorías TeeBall, Menor y Major.

**NOTA 2:** Únicamente el primer bateador de cada entrada, es el que estará permitido estar fuera de la cueva (dugout) al comenzar cada entrada en las categorías TeeBall, Liga Menor y Liga Major.

- 1.09 -** La bola (pelota) que se utilice debe reunir las especificaciones y normas de las Pequeñas Ligas. Deberá pesar no menos de cinco (5) ni más de cinco y un cuarto ( $5\frac{1}{4}$ ) onzas y medir no menos de nueve (9), ni más de nueve y un cuarto ( $9\frac{1}{4}$ ) pulgadas de circunferencia. (TeeBall: La pelota (bola) puede tener impresas las palabras “Little league TeeBall”.)

**NOTA:** Las bolas autorizadas por las Pequeñas Ligas deberán llevar impresas una de las dos designaciones: “RS” (para juegos de temporada regular/*Regular Season Play*) o “RS-T” (para juegos de temporada regular y de torneo/*Regular Season and Tournament Play*)

- 1.10 -** El bate debe ser un bate de béisbol que cumpla las especificaciones y los estándares de Little League según indica esta regla. Será un palo suave, redondo y hecho de madera o de cualquier otro material y color aprobado y aceptado bajo las normas de Pequeñas Ligas.

**Liga “Major” y menores:** No medirá más de treinta y tres (33) pulgadas de longitud ni más de dos y un cuarto ( $2\frac{1}{4}$ ) pulgadas de diámetro. Los bates que no son de madera deberán etiquetarse con un BPF (*Factor de Rendimiento*) de 1.15 o menos. **EXCEPCIÓN: En las divisiones hasta la “major”, la utilización de bates compuestos está prohibida salvo que sea aprobado por Little League International. El listado de los bates compuestos**

**aprobados y autorizados puede encontrarse en la página cibernética de Little League: [www.littleleague.org](http://www.littleleague.org).**

**División Intermedia (50-70) y Categoría Junior:** No medirá más de 34 pulgadas de largo; ni más de 2 5/8 pulgadas de diámetro y si es de madera, no menos de quince-dieciseisavos (15/16) pulgadas de diámetro (7/8 de pulgada para bates de 30 pulgadas o menos) en su parte más pequeña. Los bates compuestos deberán satisfacer los estándares de “BBCOR”, y esos bates deberán marcarse con una impresión en bajo relieve o con cualquier otra marca permanente. La marca de certificación será rectangular, con un mínimo de media pulgada en cada lado y ubicado en la parte gruesa del bate en cualquier color que contraste. Si un bate 2 ¼ de diámetro no contiene materiales compuestos, puede utilizarse siempre que tenga la etiqueta BPF (Factor de Rendimiento) de 1.15 o menos. (Nota: bates compactos cubiertos sólidamente no requieren una etiqueta BPF)

**Categoría Senior/Big League:** No medirá más de 36 pulgadas de largo; ni más de 2 5/8 pulgadas de diámetro y si es de madera, no menos de quince-dieciseisavos (15/16) pulgadas de diámetro (7/8 de pulgada para bates de 30 pulgadas o menos) en su parte más pequeña. El bate no deberá pesar, numéricamente, más de tres onzas por debajo de la longitud del bate (*por ejemplo, un bate de 33 pulgadas de largo no debe pesar menos de 30 onzas*). Los bates no fabricados de una pieza de madera deberán satisfacer los estándares de “BBCOR”, y esos bates deberán marcarse con una impresión en bajo relieve o con cualquier otra marca permanente. La marca de certificación será rectangular, con un mínimo de media pulgada en cada lado y ubicado en la parte gruesa del bate en cualquier color que contraste. Los bates de aluminio/**mesclado** y los compuestos se marcarán de acuerdo a su composición material ya sea aluminio/**mesclado** o compuesto. Esos bates deberán marcarse con una impresión en bajo relieve o con cualquier otra marca permanente. La marca de certificación será rectangular, con un mínimo de media pulgada en cada lado y ubicado en la parte gruesa del bate en cualquier color que contraste.

En todas las divisiones, los bates de madera pueden tener cintas de agarre o estar equipados con un revestimiento que no exceda dieciséis 16 pulgadas (*18 pulgadas para División Intermedia (50-70)/Junior, Senior y Big League*) desde el extremo pequeño. Los bates que no son de madera deben tener un agarre de corcho, cinta o un material compuesto y debe extenderse un mínimo de 10 pulgadas desde el extremo pequeño. Las cintas resbaladizas o materiales similares están prohibidas.

**Nota 1: División Intermedia (50-70)/División Junior, Senior y Big League:** El bate de 2-¾ de pulgada de diámetro no está permitido en ninguna de estas divisiones.

**Nota 2:**La tradicional “dona” para el bate no está permitida.

**Nota 3:**Los bates pueden llevar la marca “Little League TeeBall.”

**Nota 4:** Los bates que no son de madera pueden desarrollar abolladuras de vez en cuando. Los bates que no pueden pasar por el anillo de medir bates, aprobado por Little League para la división correspondiente, deben ser removidos del juego. El anillo para bates de 2-¼ pulgadas tienen que utilizarse para los bates en las divisiones TeeBall, “Minor” y “Major”. El anillo para bates de 2- 5/8 de pulgada se utilizará para los bates en las divisiones **División Intermedia (50-70)/Junior, Senior y “Big League” de béisbol.**

**Nota 5:** Un bate ilegal tiene que ser sacado del juego. Cualquier bate que haya sido alterado será retirado del juego. **Penalidad:** ver Regla 6.06 (d).

1.11 -

a)

- 1) Todos los jugadores de un equipo usarán uniformes numerados, idénticos en color, ribetes y estilo.

- 2) El Parcho Oficial de Hombro de las Pequeñas Ligas tiene que estar cosido en la parte superior de la manga izquierda de la camisa (blusa) del uniforme. Él parcho se colocará 3 pulgadas debajo de la costura del hombro izquierdo. En las camisas sin mangas se colocará en el lado izquierdo del pecho a 1 pulgada debajo de la clavícula.
  - 3) **Las mangas de una camiseta interior del lanzador, expuesta a la vista, no serán ni blancas ni grises. Las mangas del lanzador están desgastadas o sin color por el uso, se deberán usar dentro de la camisa. NOTA:** Un lanzador no puede usar ningún artículo en sus manos, muñecas o brazos que puedan distraer al bateador.
- b) Una liga tiene que proporcionar a cada equipo con un uniforme distintivo. Los uniformes son propiedad de la liga. **Para Liga Menor y TeeBall:** se recomienda suéter (T-shirts) y gorras, pero se pueden utilizar uniformes usados, que estén en buenas condiciones.
  - c) El largo de las mangas podrá variar para cada jugador individual, pero la manga de cada jugador deberá de ser del mismo largo aproximado. Ningún jugador usará mangas cortadas, deshilachadas o cortadas.
  - d) Ningún jugador pegará a su uniforme cinta u otro material de un color diferente al del uniforme.
  - e) Ninguna parte del uniforme incluirá un diseño que imite o sugiera la forma de una pelota de béisbol.
  - f) Botones de cristal o de metal pulido no serán usados en el uniforme.
  - g) Ningún jugador pegará nada al talón o punta del zapato, que no sea el protector para la punta del zapato.
  - h) No están permitidos zapatos con ganchos (spikes) o clavos de metal. Zapatos con tacos de caucho moldeados sí están permitidos (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League:** zapatos con ganchos o clavos de metal están permitidos.)
  - i) Los dirigentes y entrenadores no deben usar el uniforme o zapatos convencionales de béisbol, pero pueden usar la gorra, pantalón y camisa (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/ Big League:** Los dirigentes y entrenadores pueden usar el uniforme o zapatos convencionales de béisbol. Ellos no pueden usar los zapatos con ganchos (spikes) o clavos de metal.)
  - j) Los jugadores no deben usar prendas *como es, pero no limitado a, sortijas, relojes, pantallas, broches, collares, ningún cosmético/decorativo artículo duro. Esta regla aplica sin hacer caso de la composición de tal joyería, artículos cosméticos duros o artículos decorativos duros.* (**EXCEPCION:** Se permiten prendas que avisen al personal médico de una condición física específica).
  - k) Los jugadores y árbitros no podrán usar inmovilizadores de fracturas (yesos) durante los partidos.  
**NOTA:** Las personas que tengan inmovilizadores (yesos), incluyendo dirigentes y entrenadores, deben permanecer en el banco (dugout) durante el partido.

1.12 - El receptor debe usar un guante especial para receptores (no una mascota de primera base ni un guante de jugador del campo) de cualquier forma, tamaño o peso consistente con la protección de la mano.

1.13 - La primera base debe usar un guante de cualquier peso con las siguientes especificaciones:

- (a) El guante no debe ser más de 14 pulgadas de largo (medido directamente desde la parte inferior de la palma de la mano hasta la parte más alta del guante), y
- (b) no más de ocho pulgadas de ancho a través de la palma de la mano (medido en línea horizontal desde la parte inferior del tejido del guante (webbing) del dedo pulgar hasta el dedo índice), y
- (c) el tejido del guante (webbing) no debe ser más de 5¾ pulgadas de ancho (medido en la parte de arriba (superior) o a lo largo de la parte de arriba). Vea diagrama No. 6.

- 1.14 - Cada jugador de la defensiva (que no sea la primera base o el receptor),deberán estandarizar el tamaño de los guantes y el máximo de las especificaciones escritas en la Regla 1.13.
- 1.15 -
- (a) El guante del lanzador de ser de un solo color sólido que no sea ni blanco o gris, o si es varios colores, el blanco y gris claro no se podrán usar.
  - (b) Ningún lanzador pegará al guante ningún material extraño de un color diferente al del guante. El lanzador puede usar un guante de batear en la mano donde se coloca el guante, pero no en la mano de lanzar ni tampoco puede ser blanco, gris o amarillo óptico.
- 1.16 Cada liga proporcionará en el *dugout* o banco del equipo a la ofensiva, seis (6) cascos (siete (7) para **División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League béisbol**) protectores, los cuales tienen que reunir las especificaciones y normas de NOCSAE. El uso del casco para el bateador, todos los corredores en base y los entrenadores son mandatorio. El uso del casco para un dirigente adulto de base es opcional. Cada casco tendrá una etiqueta de advertencia por fuera. Los cascos que provee cada liga deben llenar las especificaciones de NOCSAE y llevar el sello de NOCSAE (National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment), además de una etiqueta de advertencia según indica arriba. **Los cascos deben tener una superficie que no sea deslumbrante ni pueden ser como espejos naturales.** Cualquier alteración a los cascos, incluyendo pintura o calcomanías puede invalidar la garantía del casco. Los cascos no deberán estar re-pintados ni tener cintas o calcomanías a menos que estén aprobadas por escrito por el fabricante o su representante autorizado.
- 1.17 - Cada jugador varón debe usar protectores atléticos. Los receptores varones tienen que usar la copa protectora de metal, fibra o plástico y un protector de pecho (peto) largo. Las receptoras femeninas deben usar protector de pecho largo o corto. Los receptores deben usar petos con collar para el cuello, protector de garganta, rodilleras y casco protector para receptores, todos los cuales deben cumplir con las especificaciones y normas de las Pequeñas Ligas. El casco del receptor debe cumplir con las especificaciones y normas NOCSAE. Los receptores tienen que usar careta, protector para la garganta tipo colgante y casco de receptor durante las prácticas, calentamiento de lanzadores y los juegos. **NOTA:** No se permiten gorras en la cabeza con el casco protector.. **ADVERTENCIA:** Fabricantes han avisado que alterar los cascos de cualquier manera es peligroso. Alterar los cascos de cualquier manera, incluyendo pintar o poner etiqueta (por cualquiera que no sea el fabricante o distribuidor autorizado) puede violar la garantía del casco. Los cascos no deben estar pintados ni deben tener cintas o calcomanías a menos que estén aprobadas por escrito por el fabricante o comerciante autorizado.

## 2.00 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

(Todas las definiciones en las Reglas 2:00 están en orden alfabético)

**(ADJUDED) - APRECIACIÓN:** es una decisión basada en el criterio de un árbitro.

(An **APPEAL**) - Una **APELACIÓN:** es el acto de un jugador defensivo al reclamar violación de las reglas por el equipo a la ofensiva.

**An AT-BAT,-EL BATEADOR** para el propósito de cumplir con los requisitos de Juego Mandatorio (si aplica), es cuando el bateador asume la posición de bateador sin cuenta de bola o strikes y es retirado o llega a base. Un bateador para el anotador oficial/estadísticos es definido en la publicación, "What is the Score?" (¿Cuál es la Anotación?)

(A **BACKSTOP**) - Una **MALLA DE PROTECCIÓN:** es la barrera erigida detrás del receptor, para poder permitir recuperar fácilmente las pelotas que no pudo atrapar.

(A **BALK**) - Un **ENGAÑO**: Es un acto ilegal realizado por el/la lanzador con corredor o corredores en las bases, concediéndole a todos los corredores el avanzar una base. (**División Intermedia (50-70)/Junior / Senior / Big League**) No es aplicable en las Divisiones: Liga Mayor hacia abajo (Ver Regla 8.05 - Lanzamiento ilegal.)

(A **BALL**) - **BOLA**: es un lanzamiento que no entra en la zona buena y a la que el bateador no le pega. (**NOTA**: Si el lanzamiento toca la tierra y rebota a través de la zona de buena, es una bola. Si ese lanzamiento toca al bateador, se le otorgará la primera base. Si el bateador trata de hacer contacto a la bola y la abanica, es un "strike". **Major/ División Intermedia (50-70)/Béisbol Liga Junior/Senior/Big League**: Si el bateador trata de hacer pegarle a la bola y falla después de dos strikes, la bola no ha sido atrapada para los propósitos de la regla 6.05 (c) y 6.09 (b). Si el bateador conecta ese lanzamiento la acción siguiente es la misma como si el bateador le hubiese hecho contacto a la pelota en el aire.)

(A **BASE**) -**BASE**: es uno de los cuatro puntos que debe tocar el corredor para poder anotar una carrera; aplicado usualmente a las almohadillas de lona y al plato (home), que marcan los puntos de las bases.

(A **BASE COACH**) - **DIRIGENTE DE BASE**: un miembro del equipo en uniforme o un dirigente o entrenador adulto, quien está colocado en el cajón de dirigir en la primera o tercera base, para dirigir al bateador y a los corredores. **Nota**: En todos los niveles se permitirán dos (2) dirigentes adultos en las bases. El segundo entrenador puede ser de 16 años o mayor. Ver la Regla 4.05 (2) para las restricciones.

(A **BASE ON BALLS**) - **BASE POR BOLAS**: es una concesión de la primera base otorgada a un jugador, quien en su turno al bate, recibe cuatro lanzamientos fuera de la zona buena.

(A **BATTER**) - **BATEADOR**: es un jugador de la ofensiva quien toma posición en la caja del bateador.

(**BATTER-RUNNER**) - **BATEADOR-CORREDOR**: es un término que identifica el jugador ofensivo, que acaba de finalizar su turno al bate, hasta que ese jugador sea retirado o hasta que la jugada en la cual se convirtió en corredor, termina.

(The **BATTER´S BOX**) - **EI CAJÓN DEL BATEADOR**: es el área dentro de la cual el bateador debe pararse durante su turno al bate.

(The **BATTERY**) - **La BATERIA**: es la combinación formada por el lanzador y receptor.

(The **BATTING ORDER**) - **EI ORDEN DE BATE**: es la lista de los jugadores presente a la ofensiva (y el bateador designado en Big League), en el orden en que van a ocupar el turno al bate. **Excepciones**: En todas las divisiones, la orden de bate puede incluir todos los jugadores del equipo. En TeeBall, el orden de bateo debe incluir a todos los jugadores del equipo.

(**BENCH OR DUGOUT**) - **BANCO o CUEVA**: Son las facilidades disponibles para sentarse los jugadores, sustitutos, un dirigente y no más de dos entrenadores cuando no estén ocupados activamente en el terreno de juego. No se permiten niños o niñas como carga bate.

(A **BUNT**) - **Un TOQUE** es una bola bateada a la que no se le tira, pero intencionalmente se le toca con el bate y sale lentamente. Simplemente con tener el bate en la zona de "strike" es considerado un intento de toque. Con el fin de tocar un lanzamiento, el bateador debe girar el bate hacia la pelota. (**TeeBall**: No se permiten los toques. No se les permite a los bateadores realizar un medio-intento (medio-swing.) Si el árbitro aprecia que el bateador le hizo un medio-intento (medio-swing), puede llamar de nuevo al bateador para que consuma un turno al bate nuevamente.)



(A  **CALLED GAME**) - Un  **JUEGO TERMINADO**: es uno el cual, por cualquier razón el árbitro principal termina el juego.

(A  **CATCH**) -Una  **ATRAPADA**: es la acción de un jugador defensivo de tener posesión segura en su mano o guante de una pelota en vuelo y reteniéndola firmemente antes de que toque el terreno, siempre y cuando ese jugador no use la gorra, el protector, bolsillo o cualquier otra parte del uniforme al tomar posesión. Sin embargo, no es una atrapada si simultáneamente o inmediatamente después de hacer contacto con la pelota, el jugador de la defensiva choca con un jugador, o con una verja, o si ese jugador de la defensiva se cae y, como resultado de ese choque o caída, deja caer la pelota. No es una atrapada si un jugador de la defensiva toca una pelota bateada en el aire, la cual golpea a un

miembro del equipo a la ofensiva o a un árbitro y luego es atrapada por otro jugador de la defensiva. Si el jugador de la defensiva ha realizado la atrapada y luego se le cae la pelota mientras está en el momento de hacer un tiro después de atraparla, se apreciará que la pelota fue atrapada. Al establecer la validez de la atrapada, el jugador de la defensiva deberá retener la pelota por el tiempo suficiente para demostrar que tiene control completo de la pelota y que al soltarla es un acto voluntario e intencional. Una atrapada es legal si la pelota es finalmente atrapada por cualquier jugador de la defensiva, aun si la pelota se le cae del guante y es nuevamente atrapada por el mismo jugador de la defensiva, o si es atrapada y sostenida por otro jugador de la defensiva antes de que toque el terreno. Los corredores pueden salir de sus bases tan pronto el primer jugador de la defensiva hace contacto con la pelota.

(The  **CATCHER**) -  **EL RECEPTOR**: Es el jugador de la defensiva que toma la posición detrás del home.

(The  **CATCHER BOX**) - La  **CAJA DEL RECEPTOR**: Es el área dentro de la cual deberá permanecer el receptor hasta que el lanzador envíe la bola (Ver Regla 4.03.)

(A  **COACH**)- Un  **ENTRENADOR**: es una persona adulta nombrada para realizar las tareas que el dirigente le asigne.  **NOTA**: Cuando hay dos (2) entrenadores inscritos, el segundo entrenador puede ser de 16 años o mayor.

(A  **DEAD BALL**) - Una  **BOLA MUERTA**: es una pelota fuera de juego, creada legalmente por una suspensión temporera en el juego.

(The  **DEFENSE OR DEFENSIVE**) - La  **DEFENSA o DEFENSIVA**: es el equipo, o cualquier jugador del equipo en el terreno de juego.

(A  **DOUBLE HEADER**) - Un  **DOBLE JUEGO**: son dos juegos programados regularmente o pre programados en el itinerario, jugados en inmediatamente uno detrás del otro.

(A  **DOUBLE PLAY**) - Una  **DOBLE JUGADA o DOBLE PLAY**: es una jugada realizada por la defensa, en la cual dos jugadores ofensivos son  **retirados** como resultado de una acción continua, siempre y cuando no haya error entre los "out".

(a) Una doble jugada (doble play) forzada es una en la cual los dos "outs" son completados en jugadas forzadas.

(b) Una doble jugada (doble play) forzada al inversa es una en la cual el primer "out" es hecho en cualquier base y el segundo "out" es echo tocando a un corredor que originalmente estaba forzado a dejar una base, antes de que el corredor toque la base a la cual estaba forzado a avanzar.

( **DOGOUT**) -  **CUEVA**: (Ver la definición de  **BANCO**.)

(A  **FAIR BALL**) - una  **BOLA BUENA**: es una bola bateada que se asienta en terreno bueno (fair) entre el plato (home) y la primera base o entre el plato (home) y la tercera base, o que esté en, territorio Pequeñas Ligas de Puerto Rico

bueno (fair) cuando rebota a los jardines pasando más allá de la primera o tercera base, o que toca la primera, segunda o tercera base, o que caiga primero en terreno bueno (fair) sobre o más allá de primera o tercera base, o que, mientras esté en, o sobre territorio bueno (fair), toca la persona de un árbitro o jugador, o que, mientras está sobre territorio bueno (fair), salga en vuelo fuera del campo de juego.

**NOTA:** Un elevado bueno (fairfly) deberá ser juzgado de acuerdo con la posición relativa de la bola y la línea de "foul", incluyendo el poste de "foul", y de acuerdo a la posición del jugador de la defensiva si se encuentra en territorio bueno (fair) o "foul" al momento de hacer contacto con la pelota.

**(FAIR TERRITORY) - TERRITORIO BUENO:** es esa parte dentro del campo de juego, incluyendo las líneas de primera y tercera base, desde el home hasta el final de la verja del campo de juego y perpendicularmente hacia arriba. El plato (home), la primera base, la tercera base y todas las líneas de "foul" están en territorio bueno (fair.)

**(A FIELDER) - Un JUGADOR AL CAMPO:** es cualquier jugador a la defensiva.

**(FIELDER'S CHOICE) - JUGADA DE SELECCIÓN:** es la acción de un jugador de la defensiva quién maneja una bola buena, bateada por la tierra y, que en vez de lanzarla hacia primera base para poner "out" al bateador-corredor, tira a otra base en un intento de retirar de "out" a un corredor precedente o más adelantado. Es también el término utilizado por los anotadores; (a) para registrar el avance del bateador-corredor quien toma una o más bases extras, cuando el jugador de la defensiva maneja su batazo de "hit", trata de poner "out" a un corredor más adelantado; (b) para registrar el avance de un corredor (que no sea por base robada o error), mientras el jugador de la defensiva está tratando poner "out" a otro corredor y (c) para registrar el avance de un corredor, logrado únicamente por la indiferencia del equipo a la defensiva. (Robo no defendido.)

**(A FLY BALL) - Una PELOTA ELEVADA:** es una pelota bateada altamente al aire en su trayecto.

**(A FORCE PLAY) - Una JUGADA FORZADA:** es una en la cual el corredor pierde legalmente el derecho a ocupar una base cuando el bateador se convierte en corredor. **NOTA:** La confusión con respecto a esta jugada se aclara Recordando que frecuentemente la situación "forzada" es retirada durante la jugada. Ejemplo: Con un corredor en primera base, hay un "out", una bola es bateada por el suelo, el jugador de la primera base, toca la base y el bateador-corredor es "out". El bateador-corredor (que es el que forzó la jugada) es retirado en ese momento y el corredor que avanza hacia la segunda base tiene que ser tocado con posesión de la pelota. Si hubiese habido un corredor en segunda o en tercera base y si cualquiera de estos corredores anota antes del "out" en la segunda, la(s) carrera(s) contaría(n.) Si el jugador de primera base hubiese tirado a la segunda base y la bola le hubiese sido devuelta, la jugada en segunda sería "out" forzado, completando el segundo "out" y el tiro de regreso a la primera base hubiese completado el tercer "out". En tal caso, ninguna carrera anotaría.)

**(A FORFEITED GAME) - Un JUEGO CONFISCADO:** es un juego declarado como terminado por el árbitro principal a favor del equipo ofendido con marcador de 6 a 0 (**7 a 0 para División Intermedia (50-70)/Junior/Senior/Big League**), por violación de las reglas. (TeeBall: no hay juegos confiscados)

**(A FOUL BALL) - Una PELOTA DE FOUL:** es una pelota bateada que se asienta en territorio "foul" entre el plato (home) y la primera base, o entre el plato (home) y la tercera base, o que rebota más allá de la primera o la tercera base en, o sobre territorio de "foul", o que primero cae en territorio "foul"; más allá de la primera o tercera base, o que mientras está en, o sobre territorio "foul", toca la persona de un árbitro, jugador o cualquier objeto extraño al terreno natural.

**NOTA (1):** Un "foul" bateado de aire, deberá ser juzgado de acuerdo con la posición relativa de la pelota y la línea de "foul", incluyendo el poste de "foul", y no de acuerdo a la posición del jugador de la defensiva si se encuentra en territorio bueno o "foul" al momento de hacer contacto con la pelota.

**NOTA (2):** En TeeBall, la pelota es considerada "foul" si viaja menos de 15 pies en territorio "fair" desde el plato (home.) La pelota también es "foul" si el bateador golpea el soporte (tee) con el bate.

**(FOUL TERRITORY) - TERRITORIO FOUL:** es aquella parte del campo de juego fuera de las líneas de la primera y tercera bases, extendiéndose hasta la verja y perpendicularmente hacia arriba.

**(A FOUL TIP) - ROCE DE “FOUL”:** es una bola bateada que va inmediata y directamente desde su contacto con el bate a las manos del receptor y es legalmente atrapada. No es un roce de “foul” a menos que sea atrapada y todo roce de “foul” que sea atrapado es un “strike” y la pelota está en juego (viva.) No es una atrapada si es tomada de rebote, a menos que la pelota haya tocado primero la mascota o la mano del receptor.

**(A GROUND BALL) - Un BATAZO POR TIERRA:** es una pelota bateada que rueda o rebota cerca del terreno.

**(The HOME TEAM) - EI EQUIPO LOCAL:** es el equipo que primero toma su posición en el campo de juego al inicio del partido. Los calendarios aprobados determinarán cual equipo será el equipo local.

**(ILLEGAL OR ILLEGALL - ILEGAL O ILEGALMENTE:** es todo lo que sea contrario a estas reglas.

**An ILLEGAL BAT- BATE ILEGAL** es un bate que ha sido alterado o un bate que no esté autorizado para ser usado porque no cumple con las especificaciones con respecto a su longitud, peso, diámetro, etiquetado o estándar de rendimiento para la división en la que se utiliza. **Penalidad ver Regla 6.06 (d).**

**(An ILLEGAL PITH) - Un LANZAMIENTO ILEGAL:** es: (1) un lanzamiento enviado al bateador cuando el lanzador no tiene su pie de pivote en contacto con la goma de lanzar; (2) cuando el lanzador devuelve rápidamente. **División Intermedia (50-70)/Junior/Senior/Big League: Un lanzamiento ilegal con corredores en las bases, es un lanzamiento ilegal. (Ver “Lanzamiento”)**

**(An ILLEGALLY BATTED BALL) - Una PELOTA BATEADA ILEGALMENTE:** es un batazo conectado por el bateador con uno o ambos pies sobre el terreno totalmente fuera del cajón del bateador.

**(INELIGIBLE PITCHER) - LANZADOR INELEGIBLE:** Se aplica la Reglamentación VI, en las violaciones de la temporada regular. (Véase también la Regla 4.19.)

**(INELIGIBLE PLAYER) - JUGADOR INELEGIBLE:** Se aplica a las violaciones en la temporada regular de las Reglas relacionadas con la edad liga, residencia **o escuela donde asiste** (como la define las Pequeñas Ligas de Béisbol Inc.) y la participación en el equipo adecuado en la liga local (ver también Regla 4.19.)

**(An INFIELDER) - Un JUGADOR DEL CUADRO INTERIOR:** Es un jugador de la defensiva que ocupa una posición en el cuadro interior.

**(An INFIELD FLY) - Un BATAZO ELEVADO AL CUADRO DE AIRE:** es un elevado de “fair” (no incluye una línea o un intento de toque), el cual puede ser atrapado por un jugador del cuadro, mediante un esfuerzo ordinario, cuando la primera y segunda, o la primera, segunda y tercera bases están ocupadas, antes de dos “outs”. El lanzador, el receptor y cualquier jugador de la defensiva en los jardines, ubicado en el cuadro interior durante la jugada serán considerados jugadores defensivos del cuadro para el propósito de esta regla.

Cuando parezca evidente que una pelota bateada será un elevado al cuadro, el árbitro declarará inmediatamente “elevado al cuadro” para beneficio de los corredores. Si la pelota está cerca de las líneas de bases, declarará “elevado al cuadro” sí la bola está en terreno bueno.

La pelota está en juego (viva) y los corredores pueden avanzar a riesgo de que la pelota sea atrapada, o retocar la base y avanzar después que la pelota sea tocada, al igual que con cualquier elevado al cuadro. Si el batazo se convierte en “foul”, será tratado como cualquier otro batazo de “foul”.

**NOTA (1):** Si un batazo declarado “elevado al cuadro” es dejado caer al terreno sin ser tocado, y rebota hacia el área de “foul” y permanece en esta zona antes de haber pasado la primera o tercera base, será un “foul”. Si un batazo declarado “elevado al cuadro” cae al terreno sin ser tocado, cayendo fuera de las líneas de base y rebota hacia territorio bueno antes de pasar la primera o tercera base, es un “elevado al cuadro”.

**NOTA (2):** La Regla del elevado al cuadro no aplica en la categoría TeeBall.

**(IN FLIGHT) - ELEVADO:** describe una pelota bateada, tirada por un jugador o por el lanzador, la cual no ha tocado aun el terreno o algún otro objeto que no sea un jugador de la defensiva. Si el lanzamiento toca el terreno y rebota a través de la zona de “strike” sin haber sido tocada por el bateador, es una bola. Si dicho lanzamiento toca al bateador, le será concedido la primera base.

**Majors/ División Intermedia (50-70)/Liga Junior/ Senior/Big League:** Si el bateador trata de hacer contacto con la pelota y la abanica después de dos strikes, la bola se mantiene viva para los propósitos de la regla 6.05 (b). Si el bateador conecta dicho lanzamiento, la acción siguiente será la misma como si la bola hubiese sido conectada al aire.

**(In JEOPARDY) - A RIESGO:** es un término indicando que la pelota está en juego (viva) y que un jugador de la ofensiva puede ser puesto fuera.

**(An INNING) - Una ENTRADA:** es esa porción de un partido en la cual los equipos se alternan en ofensiva y defensiva, y en la cual se realizan tres “out” por equipo. El tiempo que cada equipo está al bate es la mitad de una entrada. Será establecido que una entrada comienza en el momento que se realiza el tercer “out”, completando la entrada anterior. (Liga Minor solamente - cinco-carreras es el límite a ser impuesto, al terminar la mitad de la entrada.)

#### **(INTERFERENCE) - INTERFERENCIA**

- (a) Una interferencia a la ofensiva, es una acción del equipo al bate, que interfiere con, obstruye, impide, estorba o confunde a cualquier jugador de la defensiva que esté intentando hacer una jugada. Si el árbitro declara “out” por interferencia al bateador, al bateador-corredor o a cualquier corredor, todos los demás corredores deberán regresar a la última base, que a juicio del árbitro, fue tocado legalmente al momento de la interferencia, a menos que lo contrario esté previsto por estas reglas.
- (b) Interferencia a la defensiva es una acción de un jugador de la defensiva, el cual estorba o impide a un bateador conectar un lanzamiento.
- (c) Interferencia de un árbitro ocurre: (1) cuando un árbitro estorba, impide o evita un tiro del receptor que está tratando de evitar un robo de base, ó (2) cuando una pelota bateada en terreno bueno “fair” toca o golpea a un árbitro, antes de pasar a un jugador del campo.
- (d) La interferencia de un espectador ocurre cuando una persona del público alarga su brazo desde las tribunas, o entra al terreno de juego y toca una pelota en juego (viva).
- (e) En cualquier interferencia, la pelota queda muerta.

**(The LEAGUE) - La LIGA:** es un grupo de equipos que juegan entre ellos por el campeonato de la liga con un calendario de juegos preparados con antelación bajo estas reglas.

**(LEGAL or LEGALLY) - LEGAL o LEGALMENTE:** es todo lo que está de acuerdo con estas reglas.

**(A LINE DRIVE) - Una LÍNEA:** es una pelota bateada que va inmediata y directamente desde el bate, a un jugador de la defensiva sin tocar el terreno.

**(A LIVE BALL) - Una BOLA VIVA:** Es una bola que está en juego.

(The **MANAGER**) - **EI DIRIGENTE**: Es la persona nombrada por el Presidente de la liga local como responsable de las acciones del equipo en el terreno de juego y para representar al equipo en sus comunicaciones con los árbitros y el equipo contrario.

- (a) El dirigente será siempre el responsable de la conducta de su equipo, por el acatamiento de las Reglas Oficiales y la deferencia hacia los árbitros.
- (b) Si un dirigente abandona el terreno de juego, designará a un entrenador como su sustituto y dicho dirigente sustituto tendrá todos los deberes, derechos y responsabilidades del dirigente. Si ningún entrenador adulto está disponible, el árbitro principal deberá designar un entrenador adulto temporero. Si no hay disponible un adulto, quedarán restringidas las actividades de juego o del equipo. (Ver Regla 4.16).

**(OBSTRUCTION) - OBSTRUCCIÓN**: es la una acción de un jugador de la defensiva quien sin tener posesión de la pelota, y tampoco en el acto de atraparla, impide el progreso de cualquier corredor. Fingir tocar a un corredor sin posesión de la pelota es considerado una obstrucción. **(NOTA**: Si un jugador de la defensiva está a punto de recibir una pelota tirada y si la pelota va en el aire directo hacia y suficientemente cerca de él, de forma tal que tenga que ocupar su posición para recibir la pelota, el jugador de la defensiva puede ser considerada “ la acción de atrapar la pelota”. Queda completamente a juicio del árbitro si el jugador de la defensiva está en el acción de atrapar la pelota. Después que el jugador de la defensiva ha hecho el intento de atrapar la pelota y falla en hacerlo, el jugador de la defensiva no puede estar más “en el acto de atrapar la pelota”. Ejemplo: Si un jugador de la defensiva se arroja en picada hacia una bola bateada en el terreno y la pelota lo pasa y el jugador continúa tendido en el suelo y demora el progreso del corredor, el jugador de la defensiva muy probablemente ha obstruido al corredor.)

**(OFFENSE) - OFENSIVA**: es el equipo, o cualquier jugador del equipo, al bate.

**(OFFICIAL RULES) - REGLAS OFICIALES**: Las Reglas contenidas en este libro.

**(OFFICIAL SCORER) - ANOTADOR OFICIAL**: Ver la Regla 10.00 en la publicación “Qué es la Anotación”.

Un “**Out**”, es uno de los tres retirados requeridos que deben hacerse a un equipo a la ofensiva, durante su turno al bate.

(An **OUTFIELD**) **El Jardín es esa porción del territorio de juego buena que es cubierta normalmente por jugadores de los bosques.**

(An **OUTFIELDER**) - **Un JARDINERO**: Es un jugador de la defensiva que ocupa una posición en los jardines o el campo exterior (el cual es el campo de juego más distante del plato (home).)

**(OVERSLIDE o OVERSLIDING) - SOBREDESLIZAR o SOBREDESLIZAMIENTO**: Es el acto" de un jugador de la defensiva cuando al deslizarse en una base, que no sea cuando esté avanzando del plato (home) a la primera base, lo hace con tanto ímpetu que el corredor pierde contacto con la base.

(A **PENALTY**) - Una **PENALIDAD**: es la aplicación de estas reglas después de una acción ilegal.

(The **PERSON**) - **La PERSONA** de un jugador o de un árbitro: es cualquier parte de su cuerpo, ropa o indumentaria de su equipo.

(A **PITCH**) - **Un LANZAMIENTO**: es una bola lanzada al bateador por el lanzador. **Major/Minor Excepción**: Con el propósito de mantener el conteo de lanzamientos, un lanzamiento ilegal se contara como un lanzamiento; aun si el lanzamiento no fue realizado.

**(The Pitcher El lanzador es el jugador del cuadro señalado para enviar los lanzamientos al bateador.**

**(The Pitcher's PIVOT FOOT) - PIE de PIVOTE del lanzador:** es el pie que está en contacto con la goma del lanzador, mientras se envía el lanzamiento.

**(“PLAY”) - “JUEGO”:** es la orden del árbitro para iniciar el juego o para reanudar la acción después de cualquier bola muerta.

**(A QUICK RETURN) - Un LANZAMIENTO SORPRESIVO:** es un lanzamiento hecho con la obvia intención de sorprender al bateador fuera de balance. Este es un lanzamiento ilegal (Ver Penalidad – 8.05).

**(REGULATION GAME) - JUEGO REGLAMENTA:** Vea las reglas 4.10 y 4.11.

**(A RETOUCH) - Un RETOQUE:** es la acción de un corredor regresando a una base como legalmente se requiera.

**(A RUN o SCORE) - Una CARRERA o ANOTACIÓN:** es la anotación hecha por un jugador a la defensiva quien avanza de bateador a corredor y pisa la primera, la segunda, la tercera base y el home en ese orden.

**(A RUNDOWN) – PERSEGUIMIENTO DEL CORREDOR:** Es el acto del equipo defensivo en un intento de **retirar** a un corredor entre bases.

**(A RUNNER) - Un CORREDOR:** es un jugador de la defensiva que está avanzando hacia, o tocando, o regresando a cualquier base.

**(“SAFE”) - “QUIETO”:** es la declaración del árbitro, en el sentido de que un corredor tiene derecho a la base, la cual, ese corredor estaba tratando de alcanzar.

**(SET POSITION) - POSICIÓN FIJA:** es una de las dos posiciones legales para lanzar.

**(A STRIKE) - Un STRIKE:** es un lanzamiento legal que reúne cualquiera de estas condiciones:

- a) el bateador le tira, sin tocar la pelota
- b) el bateador no le tira y cualquier parte de la pelota pasa por cualquier parte de la zona de “strike”.
- c) es golpeada de “foul” por el bateador cuando hay menos de dos “strikes”.
- d) es un “foul” en un intento de toque (el bateador es out y la bola queda muerta, si el bateador toca de foul teniendo dos strikes).
- e) si toca la persona del bateador cuando él le tira (bola muerta).
- f) cuando toca al bateador de aire en la zona de “strike”; o
- g) se convierte en un rozón de bola (foultip, la bola está viva y en juego.)

**NOTA:** En TeeBall, la liga local determinará si se permiten o no los ponches.

**(The STRIKE ZONE) - La ZONA DE STRIKE:** Es ése espacio sobre el plato (home), el cual está entre las axilas del bateador y la parte superior de las rodillas cuando él, asume la posición natural para batear. El árbitro determinará la zona de “strike” de acuerdo con la postura normal del bateador, cuando ese bateador le tira a un lanzamiento.

**(SUSPENDED GAME) - Un JUEGO SUSPENDIDO:** un juego detenido que será completado en una fecha posterior.

**(A TAG) - TOCAR:** Es la acción de un jugador a la defensiva, tocar una base con el cuerpo, mientras sostiene la pelota segura y firmemente en su mano o en el guante, o tocando a un corredor con la

pelota o con su mano o guante con la que está sosteniendo la pelota, segura y firmemente en la mano o en el guante.

(A **THROW**) - **Un TIRO**: Es la acción de impulsar la pelota con la mano y brazo hacia un objetivo dado y siempre debe distinguirse de un lanzamiento.

(A **TIE GAME**) - **Un JUEGO EMPATADO**: es un partido reglamentario, donde cada equipo tiene el mismo número de carreras anotadas.

(“**TIME**”) - “**TIEMPO**”: es el anuncio que hace el árbitro para una interrupción legal del juego, durante la cual la bola está muerta.

(**TOUCH**) - **TOCAR**: A un jugador o árbitro, es tocar cualquier parte del cuerpo de un jugador, o un árbitro, su ropa o su equipo.

(A **TRIPLE PLAY**) - **Una TRIPLE JUGADA**: es una jugada hecha por la defensiva, en la cual tres jugadores de la ofensiva son **retirados** como resultado de una acción continua, siempre que no se cometa error entre uno y otro “out”.

(A **WILD PITCH**) - **Un LANZAMIENTO DESCONTROLADO**: es uno que viene muy alto, o bajo, o muy fuera del palto (home), de manera que no puede ser atrapado mediante el esfuerzo ordinario del receptor.

(**WIND-UP-POSITION**) – **POSICIÓN DE BALANCEO**: es una de las dos posiciones legales para lanzar.

### 3.00- PRELIMINARES DEL JUEGO

**3.01** - Antes de que el juego comience, los árbitros deben:

- a) exigir estricta observación de todas las reglas que regulan el personal que integra el equipo, los accesorios de juego y el equipo de los jugadores;
- b) estar seguros de que todas las líneas de juego (líneas gruesas en los Diagramas No. 1 y No. 2) estén marcadas con cal que no sea cáustica, tiza u otro material blanco que se distinga fácilmente del terreno o la grama;
- c) recibir de la liga un suministro de pelotas que reúnan las especificaciones y normas de Las Pequeñas Ligas. El árbitro será el único en determinar lo apropiado de la condición de las bolas a ser utilizadas en el juego;
- d) se asegurará de que la liga tiene disponible para uso inmediatamente, bolas adicionales si fuera necesario;
- e) tener consigo por lo menos dos bolas de béisbol de repuesto y requerir reposición de dicho suministro de bolas adicionales, como se necesiten durante el juego. Las bolas alternas serán puestas en juego cuando:
  - 1) una bola haya sido bateada fuera del campo de juego o al área de los espectadores;
  - 2) una bola se ha descolorado o no está apta para continuar siendo usada;
  - 3) el lanzador solicita cambio de bola.

**3.02** - Ningún jugador descolorará o dañará intencionalmente la bola frotándola con tierra, resina, parafina, regaliz, lima, papel de lija u otra sustancia extraña.



**PENALIDAD:** El árbitro exigirá la pelota y retirará del juego al ofensor. En el caso que el árbitro no pueda identificar al ofensor y si el lanzador envía al bateador la bola descolorada o dañada, el lanzador será retirado del juego de inmediato.

**3.03 -** Cualquier jugador en la alineación inicial y que haya sido removido por un sustituto puede retornar al juego una vez, en cualquier posición en el orden de bateo, siempre que:

- 1) su sustituto haya completado una vez al bate y;
- 2) haya jugado defensivamente por un mínimo de seis (6) outs consecutivos;
- 3) los lanzadores una vez removidos del montículo no pueden retornar como lanzadores;  
**División Intermedia (50-70)/Junior/Senior/Big League:** Un lanzador que permanece en el partido, pero ha sido movido a otra posición diferente, puede volver como lanzador en cualquier momento en el resto del partido, pero solamente una vez por juego.
- 4) solamente un jugador en la alineación original puede reingresar al juego;
- 5) un jugador de la alineación original (S1) regresando a juego como sustituto por otro jugador original (S2) deberá cumplir con todas las condiciones de un sustituto (una vez al bate y seis "outs" a la defensiva) antes de que el jugador (S2) pueda entrar de nuevo al partido.
- 6) Las sustituciones a la defensiva deberán ser realizadas mientras el equipo está a la defensiva. Las sustituciones a la ofensiva deberán ser realizadas en el momento que el jugador(a) a la ofensiva están en su turno de bateador(a) o corredor de base.

**NOTA (1)** Un sustituto no puede ser removido de juego mientras él/ella no haya cumplido la regla mandataria de juego.

**NOTA (2):** Cuando dos o más jugadores sustitutos del equipo a la defensiva entran al juego al mismo tiempo, el dirigente deberá, inmediatamente antes de que ellos ocupen sus posiciones en el terreno como jugadores a la defensiva, comunicar al árbitro principal las posiciones de dichos jugadores en el orden al bate del equipo y el árbitro principal así notificará al Anotador Oficial. El árbitro principal tendrá autoridad para designar la posición de los sustitutos en el orden de bateo, si esta información no es suministrada de inmediato.

**NOTA (3):** Si durante un juego un equipo no puede presentar nueve (9) jugadores en el terreno de juego debido a enfermedad, lesión o expulsión, el dirigente del equipo contrario seleccionará un jugador previamente usado en la alineación para que entre de nuevo al juego, pero solamente si el uso de todos los jugadores elegibles en la lista ha sido consumido. Un jugador que ha sido expulsado de juego, no es elegible para regresar al juego.

### **3.03 - Senior/Big League**

- (a) Cualquier jugador en la alineación original, incluyendo al bateador designado, que ha sido removido por un sustituto puede regresar a juego una vez, siempre que ese jugador ocupe la misma posición al bate que tenía en la alineación original.
- (b) Un lanzador, retirado por un sustituto, no puede regresar al juego como lanzador.**(EXCEPCIÓN:** Un lanzador puede regresar al juego como lanzador, si es retirado por un bateador emergente o corredor emergente, y entonces retornar al juego al comienzo de la próxima media entrada.)



- (c) Un lanzador que permanece en el partido, pero ha sido movido a una posición diferente, puede volver como lanzador en cualquier momento en el resto del partido, pero solamente una vez por juego.
- (d) Las sustituciones a la defensiva deberán ser realizadas mientras el equipo está a la defensiva. Las sustituciones a la ofensiva deberán ser realizadas en el momento que el jugador(a) a la ofensiva están en su turno de bateador(a) o corredor de base.

#### **Regla del Bateador Designado en la Senior/Big League:**

1. Al comenzar un partido, cada dirigente puede escribir en la alineación un jugador como bateador designado, para que sea bateador a través del juego, por un jugador designado en la alineación regular.
2. Solamente un jugador que no esté en la alineación regular, puede ser usado como bateador designado.
3. En el momento que un dirigente decida utilizar el bateador designado como jugador de la defensiva, el jugador deberá permanecer en la misma posición de la orden de bateo, a menos que sea reemplazado por un sustituto. Si es así, el jugador por quien el bateador designado estaba bateando deberá ser removido del juego. Dicho jugador puede reingresar al juego una vez, pero solo en la posición del orden de bate del primer bateador designado, quien deberá ser removido del partido.

**3.04 -** Un jugador cuyo nombre aparece en la alineación del equipo no podrá convertirse en corredor sustituto por otro jugador del equipo. No se permite como "Corredor de cortesía".

**3.05 -**

- a) El lanzador cuyo nombre aparece en el orden de bate entregada al árbitro principal, como está estipulado en las Reglas 4.01(a) y 4.01(b), le lanzará al primer bateador, o a cualquier bateador sustituto, hasta que dicho bateador o cualquier bateador sustituto, sea **retirado** o llegue a la primera base, a menos que el lanzador sufra una lesión o enfermedad que, a juicio del Árbitro Principal, incapacite al lanzador para que posteriormente siga actuando como lanzador.
- b) Si el lanzador es reemplazado, el lanzador sustituto deberá lanzarle al bateador en turno, o a cualquier bateador sustituto, hasta que el bateador sea **retirado** o llegue a la primera base, o hasta que el equipo a la ofensiva sea puesto "out", a menos que el lanzador sustituto sufra una lesión o enfermedad, la cual, a juicio del árbitro principal, lo incapacite para continuar jugando como lanzador.

**3.06 -** El dirigente deberá notificar inmediatamente al árbitro principal de cualquier sustitución y dará a conocer al árbitro principal la posición en el orden de bate del sustituto.

**3.07 -** El árbitro principal, después de haber sido notificado, deberá anunciar inmediatamente, o hará que se anuncie, dicha sustitución.

**3.08 -**

- a) Si no se hace el anuncio de una sustitución, el sustituto será considerado como que ha entrado al juego cuando –
  1. si es un lanzador, el sustituto toma su posición en la goma del lanzador y envía un lanzamiento de calentamiento al receptor;
  - 2) si es un bateador, el sustituto toma su posición en la caja del bateador;
  - 3) si es un jugador de la defensiva, cuando el sustituto llega a la posición usualmente ocupada por el jugador de la defensiva, a quien reemplazó y se dará comienzo al juego;
  - 4) si es un corredor, el sustituto toma el lugar del corredor siendo reemplazado

- b) Cualquier jugada hecha por, o en, cualquiera de los sustitutos arriba mencionados, como no anunciados, será legal.

**3.09 -** Los Jugadores, dirigentes o entrenadores de equipos participantes no deberán dirigirse, o mezclarse con los espectadores, ni sentarse en las gradas durante un juego en el que están participando. Los dirigentes o entrenadores no deberán calentar a un lanzador en el plato (home), o en el área de calentar los lanzadores (bull pen), o en ningún otro lugar en ningún momento. Sin embargo, ellos pueden, pararse a observar al lanzador mientras calienta en el área de calentar los lanzadores.

**3.10 -**

- a) Los dirigentes de ambos equipos se pondrán de acuerdo sobre la condición adecuada del terreno de juego antes de que se inicie el partido. En el caso de que los dos dirigentes no puedan llegar a un acuerdo, el presidente o un representante delegado tomarán la decisión.
- b) El árbitro principal será el único juez sobre cuándo y si la acción se suspenderá durante un partido debido al mal tiempo o las malas condiciones del terreno de juego; si y cuándo se reanudará el partido después de dicha suspensión, y si y cuándo terminará el partido después de dicha suspensión. El árbitro no dictaminará sobre el juego hasta por lo menos treinta minutos después de que el juego haya sido suspendido. El árbitro puede extender la suspensión todo el tiempo que considere hasta que haya cualquier oportunidad de reanudar el juego.

**3.11 - Doble Juego**

**Liga Mayor:** Un equipo puede jugar un doble juego en una semana calendario. Ningún equipo deberá jugar tres juegos en un mismo día. (Excepción de las condiciones expuestas en la Regla 4.12.)

**Liga Menor y TeeBall:** Ningún equipo le será programado jugar dos juegos en un día. (Ver la Regla 4.12.)

**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League:** Los dobles juegos son permitidos.

**3.12 -** Cuando el árbitro suspende el juego, cantará "Tiempo". Al árbitro llamar a "Juego" ("Play Ball"), la suspensión es levantada y se reanuda el juego. Entre el anuncio de "Tiempo" y la llamada a "Juego", la pelota está muerta.

**3.13 -** La Liga Local establecerá las Reglas de Terreno que serán observadas por todos los equipos en la liga.

**3.14 -** Los miembros del equipo a la ofensiva llevarán todos los guantes y otros equipos fuera del campo y a la cueva (dugout), mientras su equipo esté al bate. Ningún tipo de equipo deberá dejarse en el campo, ya sea en el terreno bueno (fair) o malo (foul.)

**3.15 -** A ninguna persona le será permitido estar en el terreno de juego durante un partido, exceptuando jugadores uniformados, dirigentes y entrenadores, árbitros y fotógrafos de prensa autorizados por la liga. En caso de interferencia intencional con las jugadas por cualquier persona autorizada para estar en el terreno de juego, la pelota quedará muerta en el momento de la interferencia y ninguno de los corredores en base puede avanzar. Si un tiro malo toca accidentalmente a una persona autorizada para estar en el terreno de juego, no será considerada interferencia y la pelota permanecerá viva.

**3.16 -** Cuando hay interferencia de un espectador con cualquier pelota lanzada o bateada, la pelota quedará muerta en el momento mismo de la interferencia y el árbitro impondrá las penalidades que en su opinión anulen la acción de la interferencia.

**REGLA APROBADA:** Si la interferencia del espectador claramente evita que un jugador de la defensiva atrape una pelota bateada de aire, el árbitro declarará “out” al bateador.

**3.17 -** Los jugadores y los sustitutos se sentarán en el banco o en la cueva de su equipo, a menos que estén participando en el partido o preparándose para entrar al juego.

Nadie, a excepción de jugadores elegibles en uniforme, un dirigente y no más de dos entrenadores ocuparán el banco o “dugout”. Cuando los bateadores o corredores de bases son retirados, deberán regresar de inmediato al banco o “dugout”. No se permiten niños o niñas como carga-bates. El uso de equipos electrónicos **de comunicación** durante el juego está restringido. Ningún equipo puede utilizar equipos electrónicos **de comunicación**, incluyendo teléfonos celulares o portátiles (walkie-talkies) etc., para cualquier comunicación con personal en el terreno, incluyendo al banco de jugadores (dugout), área de calentar los lanzadores.

**Penalidad:** Si, a juicio del árbitro, cualquier jugador, dirigente o entrenador utiliza un equipo electrónico de comunicaciones durante el juego, la penalidad es la expulsión del partido.

**NOTA:** Un dirigente o entrenador le es permitido utilizar un contador y/o marcador de lanzamientos o la un marcador electrónico sin penalización, siempre que tal equipo no se utiliza para recibir mensajes de cualquier tipo.

**3.18 -** La liga local proporcionará la protección adecuada como para mantener el orden e impedir que los espectadores ingresen al terreno de juego. Cualquiera de los dos equipos puede negarse a jugar, hasta que el campo de juego haya sido despejado.

#### **4.00– COMENZANDO Y TERMINANDO EL JUEGO**

**4.01 -** Los árbitros procederán directamente hacia el plato (home), donde se reunirán con los dirigentes de los equipos participantes, justamente antes de la hora establecida para iniciar el partido. En secuencia:

- a) el dirigente del equipo local entregará su orden de bate duplicada al árbitro principal;
- b) seguidamente, el dirigente del equipo visitante entregará su orden de bate duplicada al árbitro principal;
- c) el árbitro principal se asegurará que los originales y las copias sean las mismas, luego entregará una copia de cada orden de bateo al dirigente contrario. La copia original será retenida por el árbitro principal y será el orden oficial de bate;
- d) tan pronto como el orden de bate del equipo local es entregado al árbitro principal, los árbitros están a cargo del terreno de juego y desde ese momento tendrán la autoridad absoluta para determinar cuándo un partido debe terminarse, detenerse o suspenderse debido al mal del tiempo o por las malas condiciones del terreno de juego.

**NOTA 1:** En TeeBall y las divisiones pequeñas, todos los jugadores en la alineación se le puede dar una posición defensiva. Solamente un jugador puede ocupar la posición de receptor en TeeBall.

**NOTA 2:** Los jugadores del equipo que lleguen al terreno de juego después que el partido ha comenzado, pueden ser anotados en la alineación, si el dirigente así lo desea. Esto se aplica aun cuando un juego suspendido es reanudado en fecha posterior.

**4.02 -** Los jugadores del equipo local ocuparán sus posiciones a la defensiva, el primer bateador del equipo visitante ocupará su posición en la caja de los bateadores, el árbitro cantará "Play" y el partido se iniciará.

**4.03 -** Cuando la pelota sea puesta en juego al principio de, o durante un partido, todos los jugadores a la defensiva, a excepción del receptor, estarán en territorio bueno (fair.)

**a)** El receptor deberá colocarse en la caja del receptor. El receptor puede dejar su posición en cualquier momento para atrapar un lanzamiento o hacer una jugada, excepto que, cuando a un bateador se le está concediendo una base por bolas intencional, el receptor debe estar parado con ambos pies dentro de las líneas de la caja del receptor hasta que la pelota salga de la mano del lanzador.

**PENALIDAD:** Lanzamiento ilegal - se le adjudicará una bola al bateador (ver la Regla 8.05.)

**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League:** con corredor o corredores en base es ilegal.)

**b)** El lanzador, mientras esté en el acto de enviar un lanzamiento al bateador, deberá asumir su posición legal.

**c)** Con la excepción del lanzador y el receptor, cualquier jugador de la defensiva puede estar colocado en cualquier parte en terreno bueno (fair.)

**4.04 -** El orden de bate será seguida durante todo el juego, a menos que un jugador sea sustituido por otro. Los sustitutos deberán ocupar el lugar de la posición en el orden al bate que pertenecía a los jugadores reemplazados, excepto como está cubierto por la Regla 3.03. Una liga puede adoptar la política de tener un orden de bateo en forma continua, la cual incluirá a todos los jugadores en el lista del equipo que esté presente para el comienzo del juego y bateando en orden. Si se adopta este método, se le exigirá cada jugador batear según su posición en la orden de bateo. Sin embargo, un jugador, puede entrar y/o entrar nuevamente defensivamente, en cualquier momento, en el juego, siempre y cuando cumpla con los requisitos obligatorios de participación en el juego.

**NOTA 1:** El orden de bate continúa y es obligatorio para todas las Divisiones Minor y el T Ball.

**NOTA 2:** Para el TBall y Minor Division. Si el jugador lesionado, enfermo o ausente regresa, él/ella, simplemente, se incorpora en su posición original en el orden de bateo y el juego continúa. También, si un **jugador** llega tarde al juego y si el dirigente decide incluirlo en la alineación, (Ver Regla 4.01 **NOTA**) él/ella se añadiría al final de la alineación actual.

**4.05 -** El equipo a la ofensiva colocara dos entrenadores en el terreno durante su turno al bate, uno cerca de la primera base y otro cerca de la tercera base. Los entrenadores no dejarán sus respectivos *dugout* hasta que el lanzador(a), haya completado sus lanzamientos preparatorios con el receptor. Los entrenadores de base:

1. Podrán ser jugadores elegibles vistiendo el uniforme de su equipo, o un (1) dirigente y entrenadores adulto. Ambos entrenadores de base pueden ser dirigentes y entrenadores adultos.

2. Podrán ser un (1) dirigente y entrenador adulto solo si hay por lo menos un entrenador o dirigente adulto en el *dugout*.

3. Permanecerán dentro de la caja del dirigente en todo momento, excepto como está previsto en la Regla 7.11.

4. Hablarán solamente con los miembros de su propio equipo. Un dirigente de base que viole estos reglamentos será sacado de la caja de dirigente.

**4.06 -** Ningún dirigente, entrenador o jugador podrá en ningún momento, ya sea desde el banco, terreno de juego, o desde cualquier otro lugar-

- 1) Incitar, o tratar de incitar por palabras o señas, una demostración de parte de los espectadores;
- 2) Usar lenguaje, el cual en cualquier forma se refiera a, o se refleja en jugadores contrarios, dirigentes o entrenadores, un árbitro o los espectadores;
- 3) Hace cualquier movimiento premeditado para provocar al lanzador cometer un lanzamiento ilegal (un balk en **División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League.**)
- 4) Colocarse en la línea visual de un bateador, con la intención deliberada de distraer al bateador.  
El árbitro primero advierte al jugador, o entrenador, o dirigente. Si continúa, retira al jugador, y entrenador o dirigente. Si dicha acción provoca un lanzamiento ilegal (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League** es un balk) será anulado.

**4.07-** Cuando un dirigente, entrenador o jugador es expulsado de un partido, saldrán del terreno de juego inmediatamente y no podrán participar más en ese juego. No podrán sentarse en las gradas y no podrán ser llamados de nuevo al juego. **El dirigente o el entrenador expulsado de un partido no pueden estar presentes físicamente en el sitio del partido.** Cualquier dirigente, entrenador o jugador que sea expulsado de un juego estará suspendido para el próximo juego en que participe físicamente su equipo y no podrá asistir a dicho juego. Esto incluye actividades de pre juegos y juegos.

**4.08 -** Cuando los jugadores que ocupan la banca muestran una reacción violenta por una decisión de un árbitro, el árbitro primero les hará una advertencia de que dicha acción desaprobatoria cese. Sí tal acción continua -

**PENALIDAD:** El árbitro ordenará al ofensor que salga inmediatamente del terreno de juego y del área de los espectadores. Si el árbitro no puede determinar al ofensor u ofensores, él podrá ordenar que desalojen el banco de todos los jugadores. El dirigente del equipo ofensor tendrá el privilegio de llamar de nuevo al terreno de juego, solamente a aquellos jugadores necesarios para sustituciones en el juego.

#### **4.09 - COMO ANOTA UN EQUIPO**

- a) Una carrera será anotada cada vez que un corredor avance legalmente a, y toque las bases de primera, segunda, tercera y el plato (home), antes de que tres jugadores de la ofensiva sean **retirados** para terminar la entrada.

**EXCEPCIONES:** Una carrera no es anotada si el corredor avanza hacia el plato (home) durante una jugada en la cual se produce el tercer "out": (1) el bateador-corredor antes de que toque primera base; (2) sobre cualquier corredor que esté siendo forzado; ó (3) un corredor anterior quien es declarado "out" porque ese corredor falló en tocar una de las bases (jugada de apelación.)

- b) Cuando la carrera del triunfo sea anotada durante la última media entrada de un juego reglamentario, o en la última mitad de una entrada en tiempo adicional, como resultado de una base por bolas, un bateador golpeado o cualquier otra jugada con las bases llenas que obligue a los corredores a avanzar, el árbitro no declarará el juego terminado

hasta que los corredores forzados a avanzar desde tercera base haya tocado el plato (home) y el bateador-corredor haya pisado la primera base.

#### 4.10 -

- a) Un juego reglamentario consiste de seis entradas (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League** – siete entradas), a menos que se prolongue como resultado de un empate, o se acorte (1) porque el equipo local no necesita su mitad de la sexta (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League** – séptima) entrada o solamente una fracción de ella; o (2) porque el árbitro da al partido por terminado.
- b) Si la anotación está empatada después de seis (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League** – siete) entradas completadas el juego continuará hasta que (1) el equipo visitante haya anotado en total más carreras que el equipo local de una entrada; o (2) el equipo local anota la carrera del triunfo en una entrada incompleta.
- c) Si un juego es dado por terminado, es un juego reglamentario -
  - 1) Cuatro entradas (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League – cinco**) si se han completado
  - 2) si el equipo local ha anotado más carreras, en tres y media (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League** – cuatro y media entradas, cuando el equipo visitante haya anotado en cuatro y media completas;
  - 3) si el equipo local anota una o más carreras en su mitad de la cuarta (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League** – quinta) entrada para empatar la anotación.
- d) Si un juego es terminado antes que se haya convertido en un juego reglamentario, pero después que una (1) o más entradas hayan sido jugadas, será reanudado exactamente donde fue detenido. **NOTA:** Todos los registros, incluyendo los envíos del lanzador, serán registrados.
- e) Si luego de cuatro (4) (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League** – cinco) entradas, tres y media (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League** – cuatro y media) entradas si el equipo local le lleva ventaja por diez (10) carreras o más, el manager del equipo con menos carreras le concederá la victoria al oponente. **NOTA:** (1) si el equipo visitante tiene una ventaja de diez (10) carreras o más, el equipo local tiene que batear en su mitad de la entrada. (2) La liga local puede adoptar la opción de no utilizar esta regla.
- f) **TeeBall:** La Liga Local puede determinar el tiempo adecuado de duración de los juegos, pero que no excedan de seis (6) entradas. Se recomienda que los partidos de TeeBall sean de 4 entradas o con un límite de una hora y media (1 ½).

#### 4.11 –

La anotación de un juego reglamentario es el total de carreras anotadas por cada equipo al momento de finalizar el juego.

- a) El juego termina cuando el equipo visitante completa su mitad de la sexta (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior Big League /** – séptima) entrada si el equipo local le lleva ventaja.
- b) El juego termina cuando la sexta (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League** - séptima) entrada concluye, si el equipo visitante lleva ventaja.

- c) Si el equipo local anota la carrera del triunfo en su mitad de la sexta (**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League - séptima**) entrada (o su mitad de una entrada adicional luego de un empate), el partido termina inmediatamente que se anota la carrera de la victoria.

**NOTA:** Una vez el juego se ha convertido en oficial y se da por terminado con el equipo local en ventaja en una entrada incompleta, el juego termina con el equipo local como ganador.

**EXCEPCIÓN:** Si el último bateador en un juego batea un cuadrangular fuera del campo de juego, al bateador-corredor y a todos los corredores en base les es permitido anotar, de acuerdo con las reglas de correr las bases y el juego concluye cuando el bateador-corredor toca el plato (home.)

- d) Un juego es dado por terminado en el momento que el árbitro termine la jugada.  
**EXCEPCIÓN:** Si el juego es dado por terminado durante una entrada incompleta, el juego terminará al final de la última entrada completada en cualquiera de las siguientes situaciones:

- 1) El equipo visitante anota una o más carreras para empatar la anotación en la entrada incompleta y el equipo local no anota en la entrada incompleta.
- 2) El equipo visitante anota una o más carreras para tomar la ventaja en la entrada incompleta y el equipo local no empata la anotación o vuelve a tomar la ventaja en la entrada incompleta.

- e) Un juego reglamentario que se empate luego de cuatro (cinco en la **División Intermedia (50-70)/ Liga Junior/ Senior Big League**) o más entrada completadas y es suspendido por el árbitro, será reanudado en el punto exacto que fue detenido. El juego continuará de acuerdo a las Reglas 4.10 (a) y 4.10 (b.)

**NOTA:** Cuando un juego EMPATADO es suspendido, el lanzador a quien se le lleva el record de anotaciones, puede continuar lanzando el mismo partido en cualquier fecha subsiguiente, siempre y cuando haya observado los días de descanso requeridos para él/ella según su determinada edad en la categoría y es elegible para lanzar en la semana calendario en la cual, el partido se reanudará. Para propósitos de anotaciones, se considerará como el mismo juego y todo bateo, atrapado y lanzamientos contarán.

**Ejemplo Liga Major, Minor:**

Regla 4.11

EQUIPOS	1	2	3	4	5	6
VISITANTE	0	0	0	4	1	
LOCAL	0	0	0	5		

Juego suspendido en la 5ta. entrada por lluvia. La anotación vuelve a la última entrada completada (Cuarta (4ta) entrada) y el equipo local es el ganador 5 a 4.

**Ejemplo División Intermedia (50-70)/ Liga Junior/Senior/ Big League:**

Regla 4.11

EQUIPOS	1	2	3	4	5	6
VISITANTE	0	0	0	4	1	
LOCAL	0	0	0	5		

Juego suspendido en la 6ta. entrada por lluvia. La anotación vuelve a la última entrada completada (Quinta (5ta) entrada) y el equipo local es el ganador 5 a 4.

**4.12** - Los juegos EMPATADOS suspendidos debido al mal tiempo, por toque de queda o fallas eléctricas se reanudarán desde el punto exacto en el que se detuvo el juego original. Puede ser completada antes del próximo partido programado entre ambos equipos.

**Un jugador no puede lanzar en más de un juego en un día. (EXCEPCIÓN: Junior y Senior: si el jugador lanzó 30 o menos lanzamientos en el primer juego, ese jugador puede lanzar en el segundo juego de ese día. En la Big League un jugador se puede utilizar como lanzador en dos juegos en un día. Ver Regulación VI.)** La alineación el orden de bateo de ambos equipos será la misma alineación y orden de bate como cuando el juego fue suspendido, sujeto a las Reglas que rigen las sustituciones. Cualquier jugador puede ser sustituido por un jugador que no estuvo en el juego antes de ser suspendido el juego original. Ningún jugador removido antes de haber detenido el juego puede volver a la alineación a menos que esté cubierto por la Regla 3:03. **NOTA:** Cuando un partido EMPATADO es suspendido, el lanzador a quien se le lleva el registro puede continuar lanzando el mismo juego en cualquier fecha subsiguiente, siempre y cuando haya observado los días de descanso requeridos y es elegible para lanzar en la cual el partido se reanudará. Para propósitos de anotaciones se considerará como el mismo juego y de bateo, atrapadas y lanzamientos contarán.

**Ejemplo Liga Major, Minor:**

Regla 4.12

Los juegos suspendidos debido al mal tiempo, por toque de queda o fallas eléctricas se reanudarán desde el punto exacto en que se detuvo el juego original.

EQUIPOS	1	2	3	4	5	6	7
VISITANTE	0	0	0	0	0	4	5
LOCAL	0	0	0	0	0	4	

Juego detenido en la parte alta de la 6ta entrada, el equipo visitante batea con dos “out”, ningún corredor en base, esté es un juego empatado. Se reanuda el partido en la primera parte de la 6ta entrada, con el equipo visitante al bate, con dos “out”.

**Ejemplo División Intermedia (50-70)/ Liga Junior/Senior/ Big League:**

Regla 4.12

Los juegos suspendidos debido al mal tiempo, por toque de queda o fallas eléctricas se reanudarán desde el punto exacto en que se detuvo el juego original.

EQUIPOS	1	2	3	4	5	6	7
VISITANTE	0	0	0	0	0	4	5
LOCAL	0	0	0	0	0	4	

Juego detenido en la parte alta de la 7ma entrada, el equipo visitante batea con dos “out”, ningún corredor en base, esté es un juego empatado. Se reanuda el partido en la primera parte de la 7ma entrada, con el equipo visitante al bate, con dos “out”.

**4.13 - Doble juegos**

**Liga Major:** Un equipo puede jugar un (1) doble juego en una semana calendario. Ningún equipo deberá jugar tres partidos en un día. (Excepción, bajo las condiciones de la Regla 4.12.)

**Liga Menor y TeeBall:** A ningún equipo se le programarán dos juegos en un día. (Vea la Regla 4.12.)

**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League:** Los dobles juegos están permitidos.



4.14 - El árbitro principal ordenará que se enciendan las luces en el campo de juego cuando, en su opinión, la oscuridad hace peligroso el continuar jugando con la luz del día.

4.15 - Un juego puede ser confiscado por el árbitro principal del partido en progreso en beneficio a favor del equipo contrario cuando el equipo:

- 1) estando en el terreno de juego, rehúsa comenzar el partido 10 minutos después de la hora programada para el inicio del mismo, a menos que dicho retraso a juicio del árbitro, sea inevitable;
- 2) rehúsa continuar el juego a menos que el partido haya sido terminado por el árbitro;
- 3) falla en reanudar el juego, luego que el mismo fue detenido por el árbitro, dentro de un minuto después que el árbitro haya llamado a juego (“Play”);
- 4) falla en obedecer dentro de un término razonable las órdenes del árbitro de sacar un jugador del juego;
- 5) luego de ser advertido por el árbitro, intencional y persistentemente viola cualquier regla del juego;
- 6) emplea tácticas dirigidas a demorar o acortar el juego.

4.16 - Un partido no puede jugarse debido a inhabilidad de cualquiera de los equipos de:

- 1) de colocar nueve jugadores en el terreno antes de que comience el juego, y/o,
- 2) colocar al menos un adulto en el banco (dugout) como dirigente o un dirigente interino, esto no será motivo de confiscación automática pero se remitirá a la Junta de Directores para una decisión.

**NOTA:** Un juego no se puede iniciar con menos de nueve (9) jugadores de cada equipo, ni sin al menos un dirigente adulto o un dirigente interino.

4.17 - Si durante un juego cualquier equipo es incapaz de presentar nueve (9) jugadores en el terreno debido a lesión o expulsión, el manager del equipo contrario seleccionará un jugador para que regrese a la alineación. Un jugador expulsado de juego no es elegible para regresar al mismo juego. Si no hay jugadores disponibles para regresar, o si un equipo se rehúsa colocar nueve (9) jugadores en el terreno, esto no será causa para una confiscación automática, pero será referido a la junta de directores para una decisión. **NOTA:** Un partido no puede continuar con menos de nueve (9) jugadores en cada uno de los equipos.

4.18 - Los juegos declarados a favor del equipo contrario (confiscados) serán registrados en el libro de anotaciones y será firmado por el árbitro principal. Un reporte escrito detallando la razón de la confiscación será enviado al presidente de la liga dentro de 24 horas, pero de fallar el árbitro en enviar el reporte, no afectará el fallo otorgando al equipo contrario.

#### 4.19 - PROTESTANDO UN JUEGO

(a) Se considerará una protesta solamente cuando está basada en la violación o interpretación de las Reglas de Juego o por el uso de un jugador inelegible. No se considerará ninguna protesta basada en una decisión que envuelva el juicio de un árbitro. El equipo de juego que no reúna las especificaciones debe ser removido del juego y no será base para su protesta. [**Excepción:** El uso del Bate Ilegal (Ver Regla 6.06 (d))]

(b) Solamente los dirigentes de los equipos contendientes tendrán el derecho a protestar un juego (o en su ausencia los entrenadores.) Sin embargo, el dirigente o dirigente sustituto no podrán abandonar el banco (dugout) sin antes haber recibido permiso de un árbitro.

(c) Las protestas serán efectuadas como sigue

- (1) El dirigente que protesta, inmediatamente y antes de que cualquiera jugada subsiguiente comience, notificará al árbitro que el juego se está jugado bajo protesta.
  - (2) Luego de este aviso el árbitro consultará con los árbitros asociados. Si el árbitro está convencido que la decisión estará en conflicto con las reglas, el árbitro revocará esta decisión. Si al contrario, luego de consultar, el árbitro está convencido que dicha decisión no está en conflicto con las reglas, dicho árbitro anunciará que el juego se está jugado bajo protesta. Si el árbitro falla en hacer dicho anuncio, no afectará la validez de la protesta.
- (d)** Las protestas hechas debido al uso de un lanzador inelegible, o un jugador inelegible puede considerasen solo si se le hace al árbitro antes de que el o los árbitros abandonen el terreno de juego después que haya finalizado el juego. Cuando se descubre que un lanzador o un jugador inelegible, está participando dicho lanzador será removido del montículo o dicho jugador será retirado del juego y el partido continúa bajo protesta o no, según lo decida el dirigente que ha protestado.
- (e)** Cualquier protesta por cualquier razón debe ser sometida por el dirigente, primero al árbitro principal y luego por escrito al presidente de la Liga Local dentro de las 24 horas. El árbitro principal también someterá un informe inmediatamente.
- (f)** Un comité compuesto por el presidente, agente de jugadores, el jefe de árbitros de la liga y uno o más oficiales o directores que no sean dirigentes o árbitros escucharán y resolverán cualquier protesta como la indicada anteriormente, incluyendo reglas del juego. Si la protesta es admitida, se reanudará el partido desde el punto exacto donde ocurrió la infracción.
- NOTA(1):** Esta regla no se relaciona con acusaciones de infracciones de reglamentaciones, como la de decoro en el terreno, o acciones del personal de la liga o de espectadores, las cuales deben ser consideradas y resueltas por la Junta Directiva.
- NOTA(2):** Todos los funcionarios de Las Pequeñas Ligas son instados a tomar medidas para prevenir protestas. Cuando, una situación de protesta es inminente, los ofensores potenciales serán notificados inmediatamente. **Ejemplo:** si un dirigente, anotador oficial, funcionario de la liga o árbitro descubre que un lanzador es inelegible al inicio del partido, o será inelegible durante el partido, o al comienzo de la siguiente entrada del juego, ese hecho debe ser informado al manager del equipo envuelto. Dicha acción no debe demorarse hasta que la infracción ocurra. Sin embargo, la falla del personal en notificar al dirigente sobre la infracción no afecta el resultado de la protesta.
- (g) Liga Menor:** La Liga Local debería implantar adoptar una regla donde determine que las protestas pueden ser resueltas antes del próximo lanzamiento o jugada.
- (h)** No hay protestas en TeeBall.

## 5.00 - PONIENDO LA BOLA EN JUEGO - BOLA VIVA

- 5.01** - A la hora señalada para comenzar el juego, el árbitro principal ordenará al equipo local que tome sus posiciones defensivas y al primer bateador del equipo visitante, que tome su posición en la caja de bateo. Tan pronto como todos los jugadores estén en posición, el árbitro principal llamara juego.
- 5.02** - Después que el árbitro llame a juego, la bola está viva, permanece viva y en juego hasta que por una causa legal, o que el árbitro decreta "tiempo" suspendiendo una jugada la pelota está muerta. Mientras la pelota está muerta, ningún jugador puede ser puesto "out", no se correrán

bases y no se anotarán carreras, excepto que los corredores puedan avanzar una o más bases como resultado de los actos ocurridos mientras la pelota estaba viva (tales como, pero no limitados a, un envío ilegal del lanzador, en liga **División Intermedia (50-70)/Junior/Senior/Big League** - Balk, un mal tiro, una interferencia, o un cuadrangular u otro batazo de "hit" fuera del campo de juego.)

- 5.03 - El lanzador enviará el lanzamiento al bateador quien puede elegir batear la pelota o no, hacer el intento de tirarle, según elija el bateador.
- 5.04 - El objetivo del equipo de la ofensiva es que su bateador se convierta en corredor y que sus corredores avancen.
- 5.05 - El objetivo del equipo de la defensiva es evitar que los jugadores del equipo de la ofensiva se conviertan en corredores y evitar que avancen en las bases.
- 5.06 - Cuando un bateador se convierte en corredor y toca legalmente todas las bases, se anotará una carrera para el equipo de la ofensiva.
- 5.07 - Cuando tres jugadores de la ofensiva son legalmente puestos "outs", ese equipo toma posición en el terreno de juego y el equipo contrario se convierte en el equipo de la defensiva (se retira el equipo.) (**Liga Menor:** el equipo se retira cuando tres jugadores ofensivos son legalmente puestos out, o **decretados out por un árbitro** cuando todos los jugadores en la lista han bateado una vez en la mitad de la entrada; o cuando todo jugador en la lista han bateado una vez en la mitad de la entrada, o cuando la ofensiva anota cinco (5) carreras en una entrada. (**Opción:** la Junta de Directores de la liga local podrá adoptar la regla de cinco carreras en la última mitad de entrada para cada equipo). **TeeBall:** Se hace el cambio cuando tres jugadores a la ofensiva son legalmente puestos "outs" o **decretados out por un árbitro** o cuando todos los jugadores de la alineación hallan bateado una vez en la media entrada.)
- 5.08 - Si una pelota tirada toca por accidente a un entrenador de base, o una pelota lanzada por el lanzador o tirada golpea a un árbitro, la pelota está viva y en juego. Sin embargo, si el entrenador de base interfiere con una pelota tirada, el corredor es "out".
- 5.09 - La pelota queda muerta y los corredores avanzan una base, o regresan a sus bases, sin riesgo de ser puestos out, cuando –
  - (a) Una bola lanzada toca al bateador, o la ropa del bateador, mientras se encuentra en posición legal para batear; los corredores, si son obligados, avanzan (ver la Regla 6.08);
  - (b) El árbitro del plato interfiere con el tiro del receptor (cuando el tiro es en un intento por retirar un corredor); los corredores regresan. Si el tiro del receptor es de outal corredor, él out, se mantiene.  
No es interferencia de árbitro.
  - (c) Un lanzamiento ilegal (engaño "balk"- en **División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League**) es realizado (ver Penalidad 8.05);
  - (d) Una pelota es bateada ilegalmente, ya sea en territorio bueno o malo; los corredores regresan;
  - (e) Una pelota bateada de foul no es atrapada, los corredores regresan. El árbitro no pondrá la pelota en juego hasta que todos los corredores hayan retocado sus bases:

- (f) una pelota en territorio bueno toca un corredor o un árbitro en territorio bueno antes de que toque un jugador del cuadro, incluyendo el lanzador, o toca un árbitro antes que haya pasado un jugador del cuadro, que no sea el lanzador. El corredor golpeado por la pelota bateada en territorio bueno es "out";  
**NOTA:** Si una pelota buena pasa a través de, o por el lado de un jugador del cuadro y toca un jugador inmediatamente detrás de dicho jugador del cuadro, o toca a un corredor luego de haber sido desviada por un jugador del cuadro, la pelota está en juego y el árbitro no declarará el corredor "out". Al tomar dicha decisión, el árbitro debe estar convencido que la pelota pasó a través de o por el lado de un jugador del cuadro y que ningún otro jugador del cuadro tuvo oportunidad de realizar jugada con la pelota; los corredores avanzan si son forzados;
- (g) Una pelota lanzada se aloja en la careta del receptor o árbitro o en sus indumentarias, los corredores avanzan.
- (h) **División Intermedia (50-70)/Junior, Senior, Big League:** Cualquier lanzamiento legal que toque a un corredor que está en posición de anotar; los corredor avanzan.

**5.10 -** La pelota queda muerta cuando un árbitro canta "Tiempo". El árbitro principal cantará "Tiempo"-

- a) Cuando a su juicio, el mal tiempo, la oscuridad o condiciones similares imposibilitan que se continúe jugando:
- b) Cuando un fallo del alumbrado dificultan o imposibilitan que los árbitros sigan el juego:  
**NOTA:** Una liga podrá adoptar sus propias reglamentaciones que regulen interrupciones por fallas en el alumbrado.
- c) Cuando un accidente incapacita un jugador o un árbitro:
  - 1) Si un accidente a un corredor es de tal magnitud que impide que dicho corredor proceda a la base que le correspondía, como un cuadrangular bateado fuera del campo de juego, o la concesión de una o más bases, le será permitido a un sustituto completar la jugada.
- d) cuando un dirigente solicita "Tiempo" para una sustitución, o para una conferencia con uno de los jugadores; (**NOTA:** Solo se permitirá un tiempo a la ofensiva por entrada, con el propósito de una visita o conferencia.)
- (e) cuando el árbitro desea examinar la pelota, consultar con cualquiera de los dirigentes, o por cualquier causa similar;
- (f) cuando un jugador de la defensiva, después de atrapar una pelota de aire, cae en un banco, gradas o cae sobre las cuerdas del público cuando los espectadores están en el campo, u otra área donde bola queda muerta. En lo que respecta a los corredores, la Regla 7.04 (b) debe prevalecer. Si un jugador de la defensiva, después de atrapar la pelota, se para en un área donde bola está muerta, pero no se cae, la pelota está en juego y los corredores pueden avanzar a su propio riesgo.
- (g) cuando un árbitro ordena que un jugador u cualquier otra persona sea retirada del campo de juego;
- (h) excepto en los casos mencionados en los párrafos (b) y (c) (1) de esta regla, ningún árbitro cantará "Tiempo" mientras haya una jugada en progreso.

- 5.11 - Después que la pelota está muerta, el juego se reanudará cuando el lanzador toma posición en la goma del lanzador con una pelota nueva, o con la misma bola en posesión de dicho lanzador y el árbitro principal cante juego "Play". El árbitro principal llamará a juego tan pronto como el lanzador toma posición en la goma de lanzar con posesión de la pelota.

## 6.00 - EL BATEADOR

### 6.01 -

- a) Cada jugador del equipo a la ofensiva bateará en el orden que su nombre aparece en la orden de bateo de su equipo.
- b) El primer bateador en cada entrada después de la primera entrada, será el jugador cuyo nombre sigue al del último jugador que legalmente haya completado su turno al bate en la entrada anterior.

**NOTA:** En la eventualidad que mientras el bateador está en la caja de bateo, el tercer "out" de una entrada se hace a un corredor de base, el jugador al bate en ese momento, será el primer bateador de la próxima entrada y el conteo de bolas y strikes comenzará de nuevo.

### 6.02 -

- a) El bateador tomará posición en la caja de bateo rápidamente cuando sea el turno de dicho bateador al bate.
- b) El bateador no abandonará su posición en la caja de bateo después que el lanzador se coloca en la Posición Fija (Set Position), o comienza sus movimientos para lanzar (windup.)  
**PENALIDAD:** Si el lanzador efectúa el lanzamiento, el árbitro cantará "Bola" o "Strike", según sea el caso.
- c) Si el bateador se niega a tomar posición en la caja de bateo durante su turno al bate, el árbitro, le cantará al bateador un "strike" sin la necesidad del lanzador hacer un lanzamiento. La bola es muerta, y ningún corredor puede avanzar. Después de la penalidad, el bateador deberá tomar su posición adecuada y la cuenta regular de bola y "strike" continuará, pero si el bateador no toma su posición correcta antes de que se canten tres (3) "strike", ese bateador será declarado "out".

6.03 - La posición legal del bateador será con ambos pies dentro de la caja de bateo.

6.04 - Un bateador ha completado legalmente su turno al bate cuando él/ella es retirado o se convierte en corredor.

6.05 - Un bateador es out cuando -

- a) un batazo de aire en territorio bueno (fair) o foul (que no sea un foul tip) es atrapada legalmente por un jugador de la defensiva;
- b) **Little League (Majors)/División Intermedia (50-70)/Junior/Senior/Big League**
  - 1) un tercer "strike" es atrapado legalmente por el receptor;
  - 2) un tercer "strike" no es atrapado por el receptor cuando la primera base está ocupada antes que se hayan efectuado dos 'outs'. **Divisiones Menores y TeeBall:** Un tercer "strike" es o no es atrapado por el receptor. **Opción:** *Una liga local puede elegir aplicar la regla de División Menor y TeeBall para Little League Major para la temporada regular.*
- c) toque de "foul" con dos "strikes";
- d) se declara un elevado al cuadro (InfieldFly);
- e) el bateador intenta conectar un tercer strikes y es tocado por la pelota;

- f) una pelota buena “fair” toca a dicho bateador antes de tocar a un jugador de la defensiva;
- g) después de haber bateado o tocado una pelota en territorio “fair”, mientras sostiene el bate, el bate golpea la pelota por segunda vez en territorio fair. La pelota queda muerta y ninguno de los corredores pueden avanzar. Si al bateador-corredor se le cae el bate y la pelota rueda contra el bate en territorio bueno (fair) y, según el juicio del árbitro, no hubo intención de interferir con el curso de la pelota, la bola está viva y en juego;
- h) después de haber bateado o tocado una pelota de foul, el bateador-corredor intencionalmente desvía el curso de la pelota, mientras corre hacia la primera base. La pelota está muerta y ningún corredor puede avanzar;
- i) después de haber bateado una pelota a territorio bueno (fair), el bateador-corredor o la primera base son tocado con antes de que dicho bateador-corredor toque la primera base; o **División Intermedia (50-70)/liga Junior/Senior/ Big League:** Después de un tercer strike como se define en la Regla 6.09 (b), el bateador-corredor o la primera base es tocada antes que dicho bateador-corredor toque la primera base;
- j) Al estar corriendo la última mitad de distancia desde el plato (home) a la primera base, mientras la pelota está siendo atrapada en la primera base, el bateador-corredor corre fuera de (a la derecha de) la línea de tres pies, o dentro de (hacia la izquierda de) la línea de “foul”, y a juicio del árbitro, al hacer esto interfiere para que el jugador de la defensiva intente un envío de pelota a la primera base; excepto que el bateador-corredor puede correr fuera de (a la derecha de) la línea de tres pies, o dentro de (a la izquierda de) la línea de “foul” para evitar no estorbar un jugador de la defensiva intentando atrapar una bola bateada;
- k) un jugador de la defensiva del cuadro, intencionalmente deja caer un elevado de aire en terreno bueno (fair) o una línea, con la primera; la primera y segunda; la primera y tercera; la primera, segunda y tercera bases llenas antes de que hayan dos “outs”. La pelota está muerta y el corredor o corredores regresarán a su(s) base(s) original(es); :
- l) un jugador que precede al bateador/corredor, a juicio del árbitro, interfiere intencionalmente con un jugador defensivo que está tratando de coger la bola que le ha sido lanzada o que está en el intento de tirar la bola en un intento de hacer una jugada.
- m) **División Intermedia (50-70)/Junior/Senior/Big League:** Con dos outs, corredor en tercera base, el bateador tiene dos “strikes”, el corredor intente robarse el plato (home) en un lanzamiento legal, la bola golpea al corredor en la zona de strike del bateador. El árbitro cantará “Strike Tres”, el bateador es “out” y la carrera no cuenta; si esto ocurre antes de dos “outs”, el árbitro cantará “Strike Tres”, la bola queda muerta y la carrera cuenta.

**6.06 -** Un bateador es “out” por acción ilegal cuando –

- (a) batea la pelota con uno o ambos pies completamente fuera de la caja de bateo;
- (b) se pasa de una caja de bateo a la otra mientras el lanzador está en posición listo para lanzar;
- (c) interfiere con el receptor en su acción de atrapar o tirar la pelota por:,
  1. al salirse de la caja de bateo, o;
  2. haciendo cualquier otro movimiento que estorbe la jugada del receptor en el plato (home.), o el receptor intenta una jugada con un corredor, o;
  3. pudiendo hacer un esfuerzo razonable para desalojar un área congestionada cuando hay un tiro al plato y hay tiempo porque el bateador está fuera.

**EXCEPCIÓN:** El bateador no es “out” si cualquier corredor intentando avanzar es retirado o si un corredor que está tratando de anotar es declarado out por interferencia al bateador.

- (d) El bateador entra al cajón del bateador con uno o ambos pies colocados completamente en la tierra con un bate ilegal (ver regla 1.10 especificaciones del bate) o es descubierto por haber utilizado un bate ilegal antes de que el siguiente jugador entre al cajón del bateador.

**NOTA:** Si la infracción es descubierta antes de que el siguiente jugador entre al cajón del bateador siguiendo el turno en el orden de bateo, al jugador que utilice el bate ilegal:

- 1) El dirigente a la defensiva puede avisarle al árbitro principal de su decisión de declinar la penalidad y aceptar la jugada. Su elección será hecha inmediatamente al terminar la jugada.
- 2) Tras la primera violación, el equipo en la ofensiva perderá un entrenador adulto elegible (*que se desempeña en las líneas*) por la duración del resto del juego.
- 3) Tras la segunda violación, el Dirigente del equipo será expulsado del juego. Cualquier violación subsiguiente provocará la expulsión del que haya sido designado “dirigente” del equipo.

#### 6.07 - BATEANDO FUERA DE TURNO

- (a) Un bateador será declarado “out”, por apelación al fallar en batear en su propio turno, y otro bateador completa el turno al bate en lugar del bateador correspondiente. (1) El bateador correcto puede tomar posición en la caja de bateo en cualquier momento antes de que el bateador fuera de turno se convierta en corredor o sea retirado y cualquier bola o “strikes” serán cargadas al bateador correcto en su turno al bate.
- (b) Cuando el bateador fuera de turno se convierte en corredor, o es retirado y el equipo de la defensiva apela al árbitro antes del primer lanzamiento al siguiente bateador de cualquiera de los dos equipos, o antes de cualquier jugada, o intento de jugada, el árbitro deberá (1) declarar “out” al bateador que le corresponde el turno; y (2) anular cualquier avance, o anotación como resultado de una pelota bateada por el bateador fuera de turno, o porque el bateador fuera de turno avance en un hit, un error, una base por bolas, bateador golpeado, o cualquier otra causa.  
**NOTA:** Si un corredor avanza, mientras el bateador fuera de turno está bateando, un robo de base, un lanzamiento ilegal **División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League** Balk, lanzamiento descontrolado o una pelota que se le pasa al receptor, el adelanto es legal.
- (c) Cuando un bateador fuera de turno se convierte en corredor o retirado y se ha hecho un lanzamiento al bateador siguiente de cualquier equipo antes de que la apelación sea hecha, el bateador fuera de turno por lo tanto se convierte en el bateador de turno y los resultados de su turno al bate se convierten en legales.
- (d) **(1)** Cuando el bateador de turno es declarado “out” por fallar de batear en su turno, el siguiente bateador será aquel cuyo nombre sigue al bateador de turno que fue declarado “out”; **(2)** Cuando un bateador fuera de turno se convierte en bateador de turno por qué no se hizo ninguna apelación antes del próximo lanzamiento, el siguiente bateador será aquel cuyo nombre sigue al bateador fuera de turno legalizado. El momento que un bateador fuera de turno es legalizado, el orden de bateo continúa con el nombre que le sigue al bateador fuera de turno legalizado.

**6.08 -** El bateador se convierte en corredor y tiene derecho a primera base sin riesgo de ser puesto “out” (siempre y cuando dicho corredor avance hacia y toque la primera base) cuando –

- a) cuatro “bolas” han sido cantadas por el árbitro, **la bola está viva** y los corredores de base avanzan;
- b) el bateador es tocado por un lanzamiento al cual el bateador no está tratando de batear, a menos que **(1)** La pelota se encuentre en la zona de “strike”, al tocar el bateador; o **(2)** el bateador no hace ningún intento para evitar ser tocado por la pelota:  
**NOTA:** Si la pelota se encuentra en la zona de “strike”, al tocar el bateador, será declarada “strike”, ya sea que el bateador trate de evitarlo o no. Si la pelota está fuera de la zona de “strike”, al tocar el bateador, será declarada “bola” si ese bateador no hace ningún intento por evitar ser tocado por la pelota.
- c) el receptor o cualquier jugador de la defensiva interfiere con el bateador. Si una jugada sigue a la interferencia, el manager de la ofensiva puede informar al árbitro principal de una decisión de rechazar la sanción de la interferencia y aceptar la jugada. Dicha elección se hará inmediatamente al finalizar la jugada. Sin embargo, si el bateador llega a primera base por un “hit”, un error, una base por bolas, un golpe a un bateador o de otra manera y todos los otros corredores avanzan por una base, la jugada procede sin hacer referencia a la interferencia.
- d) una pelota buena “fair” toca un árbitro o a un corredor en terreno bueno “fair” antes de tocar un jugador de la defensiva.  
**NOTA:** Si una buena “fair” toca un árbitro luego de haber pasado un jugador de la defensiva, que no sea el lanzador, o haber tocado a un jugador de la defensiva, incluyendo el lanzador, la pelota quedará en juego.

**6.09 - El bateador se convierte en corredor cuando –**

- a) se batea una pelota de “hit”;
- b) **Liga Mayor/División Intermedia (50-70)//Junior/Senior/Big League** solamente: El tercer “strike” cantado por el árbitro no es atrapado, siempre que **(1)** la primera base no esté ocupada o que **(2)** la primera base esté ocupada con dos “outs” (**NOTA:** Un bateador forzado él/ella pierde su oportunidad de llegar a primera base cuando entra al “dugout” u otra área donde es bola muerta);
- c) una pelota buena “fair”, después de haber pasado a un jugador de la defensiva que no sea el lanzador, o después de haber sido tocada por un jugador de la defensiva, incluyendo el lanzador, toque a un árbitro o corredor en terreno bueno “fair”;
- d) una pelota buena “fair” de aire pasa sobre una cerca o cae hacia las gradas a una distancia del plato “home” de 165 pies (**División Intermedia (50-70)** 200 pies y **Liga Junior/Senior/Big League:** 250 pies) o más. Dicho batazo da derecho al bateador a un cuadrangular cuando todas las bases hayan sido pisadas legalmente. Un elevado bueno “fair” que pasa fuera del terreno de juego en un punto menor de 165 pies (**División Intermedia (50-70)** 200 pies y **Liga Junior/Senior/ Big League:** 250 pies) del plato “home” dará derecho al bateador a avanzar a segunda base solamente.
- e) Una pelota buena “fair”, después de tocar el suelo, rebota a las gradas, o pasa a través, o sobre, o por debajo de una cerca, o a través de, o por debajo de una pizarra de anotaciones, o a través de, o por debajo de arbustos, o enredaderas en la cerca, en cuyo caso el bateador y los corredores tendrán derecho a avanzar dos bases;
- f) Cualquier pelota buena “fair” la cual, ya sea antes o después de tocar el suelo, pase a través de, o por debajo de una cerca, o a través de, o por debajo de la pizarra de anotaciones, o a través de cualquier roto en la cerca o la pizarra de anotaciones, o a través de, o por debajo de arbustos o enredaderas en la cerca, o quede atrapada en



una cerca o una pizarra de anotaciones, en cuyo caso el bateador y los corredores tendrán derecho de avanzar dos bases;

- g) Cualquier pelota buena “fair” desviada por un jugador de la defensiva hacia las gradas, o sobre, o bajo una cerca en terreno bueno (fair) o malo (foul), en cualquier caso el bateador y todos los corredores tendrán derecho a dos bases;
- h) Cualquier pelota buena (fair) elevada sea desviada por el jugador de la defensiva hacia las gradas, o por encima de la cerca hacia territorio malo (foul), en cuyo caso el bateador tendrá derecho a avanzar hasta la segunda base, pero si la bola es desviada hacia dentro de las gradas o sobre la cerca en terreno bueno (fair), el bateador tendrá derecho a un cuadrangular. Sin embargo, si dicho elevado es bueno (fair) fuera desviado en un punto menos de 165 pies (**División Intermedia (50-70)** 200 pies y **Liga Junior/Senior/ Big League:** 250 pies) del plato “home”, el bateador tendrá derecho a dos bases solamente.

## 7.00 - EL CORREDOR

- 7.01 - Un corredor adquiere el derecho a una base desocupada cuando el corredor la toca antes de ser **retirado**. Al corredor se le da derecho a estar en esta, hasta que sea **retirado** o forzado a desocuparla para otro corredor legalmente con derecho a esa base. Si el corredor tiene legalmente derecho a esa base, y el lanzador asume su posición en la goma de lanzar, el corredor no puede regresar a la base previamente ocupada.
- 7.02 - Al avanzar, un corredor tocará la primera, segunda, tercera y el plato (home), Si es obligado a regresar, el corredor tocará de nuevo todas las bases en el orden inverso, a menos que la pelota esté muerta, bajo cualquier disposición de la Regla 5.09. En cuyo caso, el corredor puede ir directamente a su base original.
- 7.03 - Dos corredores no podrán ocupar una base, pero si mientras la pelota está viva, dos corredores están tocando una base, el siguiente corredor será declarado “out” cuando sea tocado. El corredor precedente tiene derecho a la base.
  - a) Si hay dos corredores en base y ambos están en la misma base, entonces el corredor tocado es el forzado.
- 7.04 - Cada corredor, otro que no sea el bateador, puede, sin riesgo a ser puesto “out”, avanzar una base cuando –
  - a) el bateador avance sin riesgo de ser declarado “out”, obliga al corredor a dejar vacante una base, o cuando el bateador conecta una pelota buena (fair) que golpea a otro corredor, o al árbitro, antes de que dicha pelota haya sido tocada por, o haya pasado a un jugador de la defensiva, si el corredor es forzado a avanzar, o en **División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League** hay un balk;
  - b) Un jugador de la defensiva, después de atrapar una pelota de aire, se cae sobre las gradas, o cae sobre las sogas cuando hay espectadores en el campo, o cae en otra área donde la bola está muerta:
  - c) **División Intermedia (50-70)/Junior/Senior/Big League:** Mientras un corredor está tratando de robarse una base, el bateador es interferido por el receptor o cualquier jugador de la ofensiva.  
**NOTA:** Cuando un corredor tiene derecho a una base sin riesgo a ser declarado “out”, mientras la pelota está en juego, o bajo cualquier regla en la cual la pelota está en juego luego que el corredor llega a la base a la cual tiene derecho y el corredor falla en tocar

la base a la que dicho corredor tiene derecho antes de intentar avanzar a la siguiente base, el corredor pierde el derecho a la excepción al riesgo de ser declarado “out” y puede ser declarado “out” tocando la base o tocándose al corredor antes de que el corredor regrese a la base que omitió tocar.

**7.05 -** Cada corredor, incluyendo el bateador-corredor puede, sin riesgo a ser declarado “out”, avanzar –

- a) al plato (home) anotando una carrera, si una pelota buena (fair) sale del campo de juego de aire y el corredor toca todas las bases legalmente; o si una buena (fair), a juicio, del árbitro, se hubiera salido del campo de juego por el aire 165 pies desde el plato “home” (**División Intermedia (50-70)**200 pies; y **Liga Junior/Senior/Big League** 250 pies), es desviada por el jugador de la defensiva al tirar el guante, gorra o cualquier artículo de su indumentaria:
- b) tres bases, si el jugador de la defensiva deliberadamente toca una pelota buena (fair) con una gorra, careta, o cualquier pieza del uniforme de ese jugador de la defensiva que haya sido removida de la persona de dicho jugador de la defensiva. La pelota está en juego y el bateador puede avanzar al plato (home) a su propio riesgo;
- c) tres bases, si el jugador de la defensiva deliberadamente arroja un guante y toca una pelota buena (fair). La pelota está en juego y el bateador puede avanzar hasta **la base del plato** a riesgo **del bateador**:
- d) dos bases, si un jugador de la defensiva deliberadamente toca una pelota lanzada al arrojar una gorra, careta, o cualquier pieza del uniforme de ese jugador de la defensiva de la persona de dicho jugador de la defensiva. La pelota está en juego;
- e) dos bases, si un jugador de la defensiva deliberadamente arroja un guante y toca una pelota lanzada. La pelota está en juego,
- f) dos bases, si una pelota buena (fair) rebota o es desviada hacia las gradas fuera de la línea de “foul” de la primera o tercera base; o si pasa a través de, o debajo de una verja del campo, o a través de, o debajo de una pizarra de anotaciones, o a través de o por debajo de unos arbustos o enredaderas; o si se incrusta en dicha cerca, pizarra de anotaciones, arbustos o enredaderas;
- g) dos bases cuando, no habiendo espectadores en el campo de juego, una pelota lanzada cae dentro de las gradas, o dentro de un banco (dugout) (rebota o no la pelota en el campo de juego), o sobre o por debajo, o a través de una cerca del campo de juego, o en una parte inclinada de la malla sobre el “backstop”, o se queda atrapada en las mallas de tela metálica que protege a los espectadores. La pelota está muerta. Cuando dicho tiro descontrolado es la primera jugada de un jugador de la defensiva del cuadro, el árbitro, al conceder dichas bases, se regirá por la posición de los corredores al momento de la pelota ser lanzada; en todos los demás casos, el árbitro se dejará llevar por la posición de los corredores al momento que la bola descontrolada fue lanzada:
- h) una base, si una pelota, lanzada al bateador, o lanzada por el lanzador desde su posición en la goma de lanzar, a una base para atrapar un corredor, se va hacia las gradas o un banco, o sobre o a través de una cerca del campo o del “backstop”. La pelota está muerta,

- i) una base, si el bateador se convierte en corredor en la cuarta bola, cuando el lanzamiento pasa al receptor y se aloja en la careta del árbitro o en su indumentaria.  
**División Intermedia (50-70)/ Junior/Senior/Big League:** una base, si el bateador se convierte en corredor con la cuarta bola o el tercer "strike", cuando el lanzamiento se le escapa al receptor y se aloja en la carreta o indumentaria del árbitro.  
**NOTA (1):** Si el bateador se convierte en corredor en un lanzamiento descontrolado, el cual le da derecho a los corredores a avanzar una base, el bateador-corredor tendrá derecho a primera base solamente, pero puede avanzar más allá de primera base a su propio riesgo, si la pelota se mantiene en juego.  
**NOTA (2):** En TeeBall, al corredor o a los corredores se les permitirá avanzar a su propio riesgo por un tiro descontrolado no más de una base siempre que permanezca en juego;
- (j) Una base, si un jugador de campo, toca deliberadamente una bola lanzada, con la gorra del/ella, careta o cualquier parte de su uniforme colocado en su lugar apropiado de su persona. La bola está en juego, y se hace la concesión basado en la posición del corredor en el momento que la bola fue tocada.

**7.06 -** Cuando ocurre una interferencia, el árbitro cantará o señalará "Interferencia":

- a) si se está haciendo una jugada sobre el corredor interferido, o si el bateador-corredor es interferido antes de tocar la primera base, la pelota queda muerta y todos los corredores avanzarán sin riesgo de ser declarados "out", a las bases que hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, de no haber habido dicha interferencia. Al corredor interferido le será concedida por lo menos una base más allá de la última que tocó legalmente dicho corredor, antes de la interferencia. Cualquiera de los corredores precedentes obligados a avanzar por la concesión de bases como penalidad por la interferencia, avanzará sin riesgo a ser declarados "out";
- b) de no estarse llevando a cabo una jugada con el corredor interferido, el juego continuará hasta que no pueda haber más acción. Entonces el árbitro cantará "Tiempo" e impondrá las sanciones, si las hubiese según su juicio, anularán dicho acto de la interferencia.  
**NOTA 1:** Cuando la pelota no está muerta en la interferencia y el corredor interferido avanza más allá de la base que, a juicio del árbitro, le habría sido concedida por la interferencia, él/ella lo hace a su propio riesgo y puede ser declarado "out". Esta decisión es de apreciación. **NOTA 2:** Se marcará obstrucción si el jugador defensivo bloquea claramente la base, el plato (home) o la línea de base sin tener posesión de la pelota. El corredor es quieto y se determina bola muerta.

**7.07 - División Intermedia (50-70)/ Liga Junior/Senior/Big League:** Si, con un corredor en tercera base y tratan de anotar mediante una jugada de cuña (squeezeplay) o robo de bases, el receptor o cualquier otro jugador de la defensiva, se coloca sobre, o enfrente del plato (home) sin posesión de la pelota, o toca al bateador o a su bate, al lanzador le será cargada una moción ilegal (balk), al bateador le será concedida la primera base por la interferencia y la bola está muerta.

**7.08 -** Cualquier corredor es "out" cuando -

- a)
  - 1) al correr más de tres pies fuera de la línea de cal para él/ella para evitar ser tocado, a menos que sea para evitar interferencia con un jugador del cuadro tratando de atrapar una bola bateada. La línea de base de un corredor se establece cuando ocurre el intento de tocarlo, y es una línea recta para el corredor a la base, la cual él/ella están procurando alcanzar; o
  - 2) después de haber tocado la primera base, el corredor sale de la línea de bases, evidentemente abandonando todo esfuerzo para tocar la siguiente base o;

- 3) el corredor no se desliza, o intenta correr alrededor un jugador de la defensiva quien tiene posesión de la pelota y está esperando tocar al corredor; o
  - 4) el corredor se desliza primero de cabeza mientras avanza. (**solamente en la Liga Major, Liga Menor y Tee Ball**); o,
- b) intencionalmente interfiere con un tiro de pelota; o estorbe a un jugador de la defensiva que está intentando hacer una jugada en una pelota bateada. (**NOTA:** Un corredor a quien se le acusa de haber interferido con un jugador de la defensiva el cual estaba tratando de hacer una jugada en una pelota bateada, es out, fuese intencional o no.)
  - c) el corredor es tocado cuando la pelota está viva, mientras él está fuera de la base, **EXCEPCIÓN:** Un bateador-corredor no puede ser puesto “out” luego de pasar corriendo o deslizándose sobre la primera base, si dicho bateador-corredor regresa inmediatamente a la base.
  - d) Falla en retocar la base después de un elevado bueno (fair) o “foul”, es legalmente atrapado antes que ese corredor o la base, sea tocada por un jugador de la defensiva. El corredor no será declarado “out” por omitir retocar la base después del primer lanzamiento siguiente, o cualquier jugada, o intento de jugada. Esta es una jugada de apelación.  
**NOTA:** Los corredores en bases puede retocar su base, una vez una pelota buena (fair) por el aire ha sido tocada y avanzar a su propio riesgo, también pueden avanzar si una pelota buena (fair) o “foul” es atrapada.
  - e) Falla en llegar a la próxima base, antes de que el jugador de la defensiva toque a dicho corredor, o la base, después de que ese corredor ha sido forzado a avanzar, por motivo de que el bateador se ha convertido en corredor. Sin embargo, si un corredor siguiente es retirado en jugada forzada, la jugada forzada desaparece y el corredor debe ser tocado para ser declarado “out”. La jugada forzada desaparece tan pronto como el corredor toca la base a la cual ese corredor es obligado a avanzar y si se pasa la base deslizándose, o corriendo el corredor debe ser tocado para ser declarado “out”. Sin embargo, si el corredor forzado, luego de tocar la base, se regresa a la base que había ocupado últimamente, se restablece la jugada forzada y el corredor puede ser declarado “out”, otra vez que el equipo de la defensiva toca la base a la cual ese corredor está forzado a avanzar.
  - f) Es tocado por una pelota buena (fair) en territorio bueno (fair) o antes de que la pelota haya tocado o pasado a un jugador del cuadro. La pelota queda muerta y ningún corredor puede anotar, ni avanzar, excepto corredores forzados a avanzar;  
**EXCEPCIÓN:** Si un corredor está tocando una base cuando es alcanzado por una bola bateada como elevado al cuadro (InfieldFly), ese corredor no es “out”, aunque cuando el bateador es out.  
**NOTA 1:** Si un corredor es tocado por un elevado cuadro (InfieldFly) cuando no está tocando una base, ambos, el corredor y el bateador son declarados “outs”.  
**NOTA 2:** Si dos corredores son tocados por la misma pelota buena (fair), únicamente el primero de ellos es “out”, ya que la pelota al instante queda muerta.
  - g) Está intentando anotar en una jugada en la cual el bateador interfiere con la jugada en el plato (home) antes de dos “outs”. Con dos “out”, en la interferencia se declara “out” al bateador y ninguna anotación cuenta;
  - h) Le pasa a un corredor precedente antes de que dicho corredor sea declarado “out”;
  - i) Después de adquirir posesión legal de una base, el corredor corre las bases en sentido contrario con el propósito de confundir al equipo de la defensiva, o de hacer una parodia del juego. El árbitro inmediatamente deberá cantar “Tiempo” y declarar “out” al corredor;

- j) Ha fallado en regresar inmediatamente a primera base después de pasarse corriendo, o deslizarse sobre esa base. Si está intentando correr a la segunda base, el corredor será declarado “out” al ser tocado. Si después de pasarse corriendo o deslizarse sobre primera base, el corredor se dirige hacia el banco (dugout), o hacia una posición y falla en regresar a primera base inmediatamente, ese corredor es declarado “out”, en apelación, cuando dicho corredor, o la base sean tocados;
- k) Al estar corriendo, o deslizándose en el plato (home), el corredor falla en tocar el plato (home), y no hace intento de regresar a la base, cuando un jugador de la defensiva tiene la pelota en su mano, mientras está tocando el plato (home) y apela al árbitro por la decisión. (NOTA: Esta regla se aplica únicamente cuando el corredor está camino al banco y un jugador de la defensiva sigue al corredor para tocarlo. Esto no se aplica en una jugada ordinaria cuando el corredor omite tocar el plato (home) e inmediatamente hace un esfuerzo por tocar el plato (home) antes de ser tocado. En este caso, el corredor debe ser tocado.)

**7.09 -** Es interferencia por un bateador o por un corredor cuando -

- a) el bateador estorba al receptor en su intento de atrapar la pelota:
- b) El bateador intencionalmente desvía, el curso de una pelota mala (foul), en cualquier forma.
- c) Antes de que haya dos “outs” y con corredor en tercera base, el bateador estorba a un jugador de la defensiva al hacer una jugada en el plato (home), el corredor es **retirado**.
- d) Cualquier miembro o miembros del equipo de la ofensiva se para(n) o se reúne(n) alrededor de cualquier base, a la que un corredor está avanzando, para confundir, estorbar o aumentar la dificultad para los jugadores de la defensiva. Dicho corredor será declarado “out” por la interferencia de su compañero o compañeros de equipo;
- e) Cualquier bateador, o corredor quien acaba de ser declarado “out” estorbe o impide cualquier jugada subsiguiente que se está efectuando sobre un corredor. Dicho corredor será declarado “out” por la interferencia de un compañero de equipo;
- f) Si, a juicio del árbitro un corredor de bases intencionalmente y a propósito interfiere con una pelota bateada o con un jugador de la defensiva en el acto de atrapar una pelota bateada, con la evidente intención de romper una doble jugada (doubléplay), la pelota queda muerta. El árbitro cantará “out” el corredor por interferencia y también cantará “out” al bateador-corredor luego de esta acción por parte del corredor. En ningún caso podrán correr bases o anotarse carreras, debido a la acción de un corredor;
- g) Si, a juicio del árbitro, un bateador-corredor deliberadamente y a propósito interfiere con una pelota bateada, o con un jugador de la defensiva en el acto de atrapar una pelota bateada, con la evidente intención de romper una doble jugada (doubléplay), la pelota queda muerta. El árbitro declarará “out” al bateador- corredor, por interferencia y además, declarará “out” al corredor quien había avanzado más cerca del plato (home), sin importar dónde hubiera sido posible la doble jugada (doubleplay.) En ningún caso podrán correr bases debido a dichas interferencias:
- h) A juicio del árbitro, el entrenador de tercera base, o de primera base, toca o aguanta al corredor, físicamente ayudando a ese corredor a regresar o a abandonar tercera o primera base;
- i) Con un corredor en tercera base, el entrenador de base abandona la caja y actúa de cualquier manera para atraer un tiro del jugador de la defensiva;

- j) El corredor falla en evitar contacto con un jugador de la defensiva que está intentando atrapar una pelota bateada, o intencionalmente interfiere con un tiro de bola, siempre y cuando dos o más jugadores de la defensiva intentan atrapar una pelota bateada y el corredor hace contacto con uno o más de ellos, el árbitro determinará cual jugador de la defensiva tiene derecho a los beneficios de esta regla y no declarará out al corredor por haber hecho contacto con un jugador de la defensiva nadie más que aquel quien el arbitro determine tiene derecho a atrapar la pelota;
- k) Una pelota buena (fair) toca el bateador, o el corredor en territorio bueno (fair) antes de tocar a un jugador de la defensiva. Si una pelota buena “fair” pasa por o través de un jugador de la defensiva del cuadro o toca a un corredor que está inmediatamente detrás de dicho jugador del cuadro o toca al corredor después de haber sido desviada por un jugador de la defensiva, el árbitro no declarará “out” al corredor por haber sido tocado por una pelota bateada. Al tomar dicha decisión, el árbitro deberá estar convencido de que la pelota pasa a través de, o por el lado del jugador de la defensiva del cuadro y que ningún otro jugador de la defensiva del cuadro tenía oportunidad de hacer una jugada con la pelota. Si, a juicio del árbitro, el corredor deliberada e intencionalmente pateo dicha pelota bateada, con la cual el jugador de la defensiva del cuadro había fallado la jugada, entonces el corredor será declarado “out” por interferencia.

**PENALIDAD POR INTERFERENCIA:** El corredor es declarado “out” y la pelota queda muerta.

**7.10 -** Cualquier corredor será declarado “out” en apelación cuando:

- a) Después que una pelota bateada por el aire es atrapada, el corredor falla en retocar la base antes que dicho corredor o la base es tocada. (**NOTA:** “Re-tocar” en esta regla significa tocar y salir de la base después que la pelota es atrapada. A un corredor no le está permitido iniciar una carrera desde una posición detrás de y sin tocar la base);
- b) Con la pelota en juego, mientras avanza hacia, o se regresa a una base, el corredor falla en tocar cada base en su orden antes de que dicho corredor, o una base pasada por alto, sean tocadas;
 

**Jugada A:** Un bateador saca la pelota fuera del parque, o conecta un doble por reglas de terreno, y no pisa la primera base (la pelota está muerta.) El/la corredor(a) puede regresar a la primera base para corregir el error antes de tocar la segunda base. Pero si el corredor toca la segunda base, no puede regresar a la primera y si el equipo de la defensiva hace una apelación, el corredor es declarado “out” (**Jugada de apelación.**)

**Jugada B:** El bateador batea por el suelo hacia el campo-corto, quien tira sin control hacia las gradas (la pelota está muerta.) El bateador-corredor omite pisar la primera base, pero le es concedida la segunda base por el tiro descontrolado. Aun cuando el árbitro le haya concedido al corredor la segunda base por el tiro descontrolado, el corredor tiene que tocar la primera base antes de proceder hacia la segunda base (**Jugada de apelación.**)
- c) el corredor se pasa o sobre desliza en la primera base y falla en regresar a la base inmediatamente y dicho corredor o la base son tocados;
- d) el corredor falla en tocar el plato (home) y no hace intento alguno por regresar a esa base y el plato (home) es tocado. **NOTA:** Un jugador él/ella pierde la oportunidad de regresar al plato (home) cuando él/ella entra al “dugout” o a otra área donde bola está muerta.
 

Cualquier apelación bajo esta regla debe hacerse antes del siguiente lanzamiento, o cualquier otra jugada, jugada intentada. Ninguna apelación puede ser hecha si la pelota está muerta. Si la violación ocurre durante una jugada que termina la media entrada, la apelación debe hacerse antes de que los jugadores de la defensiva hayan salido del terreno de juego. **EXCEPCIÓN:** Si una apelación es hecha por un jugador que tiene que ir al territorio “foul” para recuperar la bola para poder hacer la apelación o si la apelación

es hecha por el receptor (que nunca debe estar en terreno "fair") se determinara que la apelación se hizo de manera correcta.

Una apelación no debe ser interpretada como una jugada o un intento de jugada.

No podrán hacerse apelaciones sucesivas sobre un jugador en la misma base. Si el equipo de la defensiva se equivoca en su primera apelación, una petición para una segunda apelación sobre el mismo corredor en la misma base no será permitido por el árbitro. (El significado que se intenta por la palabra "equivocarse" es que el equipo de la defensiva, al hacer la apelación, tira la pelota fuera de juego. Por ejemplo, si el lanzador tiró a la primer base en jugada de apelación y el tiro de la pelota cayó en las gradas ninguna segunda apelación será permitida.)

**NOTA 1:** Las jugadas de apelación pueden requerir que un árbitro reconozca un aparente "cuarto out". Si el tercer "out" es hecho durante una jugada, en la cual una apelación de juego es aprobada en otro corredor, la decisión de apelación toma precedencia al determinar el "out". Si hay más de una apelación durante una jugada que finaliza una media-entrada, la defensiva puede elegir aceptar el "out" que le da la ventaja. Para el propósito de esta regla, el equipo de la defensiva ha "abandonado el terreno de juego" cuando todos los jugadores han abandonado el terreno bueno (fair), en su regreso al banco o "dugout".

**NOTA 2:** Si un lanzador hace un lanzamiento ilegal (balk **División Intermedia (50-70)//Liga Junior/Senior/Big League**) cuando se hace una apelación, este acto será una jugada. Una apelación debe de ser claramente entendida como una apelación, por requerimiento verbal del jugador o un acto que indudablemente indique una apelación al árbitro. Un jugador, inadvertidamente parado sobre una base con la pelota en la mano, no podrá constituir una apelación. La pelota tiene que estar viva (en juego) para ser una apelación.

**7.11-** Los jugadores, entrenadores o cualquier miembro de un equipo de la ofensiva desocuparán cualquier espacio (incluyendo ambos "dugouts") necesitado por un jugador de la defensiva que está intentando atrapar una pelota bateada, o tirada.

**PENALIDAD:** Se cantará interferencia y el bateador, o corredor en quien se está haciendo la jugada será declarado "out".

**7.12 -** A menos que haya dos "out", la condición (estatus) de un corredor siguiente no es afectada por la omisión de un corredor anterior de tocar o retocar una base. Si, después de una apelación, el corredor anterior es el tercer "out", los corredores que sigan a este corredor no podrán anotar. Si dicho tercer "out" es el resultado de una jugada forzada, ni los corredores anteriores ni los que siguen podrán anotar.

**7.13 - División Major, Pre-Major y TeeBall:** Cuando un lanzador está en contacto con la goma de lanzar y en posesión de la pelota y el receptor está en la caja del receptor, preparado para recibir el lanzamiento, los corredores de bases no saldrán de sus almohadillas hasta que la pelota haya sido lanzada y haya llegado al bateador. **Nota:** En TeeBall, los corredores que están en las bases deben quedarse en la base hasta que la bola sea bateada. La violación cometida por un corredor de base afectará todos los corredores de bases.

**a)** cuando un corredor de base abandona su base antes de que el envío del lanzador haya llegado al bateador y el bateador no conecta la pelota, al corredor se le es permitido continuar. Si se hace una jugada con el corredor y el corredor es declarado "out", él "out" prevalece. Si dicho jugador llega quieto a la base a la cual el corredor está avanzando, ese corredor debe ser regresado a la base que ocupaba antes de que el lanzamiento fuera hecho y ningún "out" resulta;

**b)** cuando un corredor de base abandona la base antes de que la bola lanzada haya llegado al bateador y el bateador conecte la pelota, el corredor o los corredores de base pueden continuar corriendo. Si sé subsista una jugada y el corredor o corredores son puestos fuera

(out), él “out” o “outs” se mantendrá. Si no son declarados “out”, el corredor o corredores, deben regresar a la base o bases originales, o la base desocupada más cercana a la que fue dejada;

En ningún caso el bateador avanzará más allá de la primera base o un batazo, o error a segunda base en un doble o a tercera base en un triple. El árbitro principal es quien determinará el número de bases otorgadas por la bola bateada.

- c) cuando cualquier corredor de base abandona la base antes de que la bola lanzada haya llegado al bateador y el bateador la conecta con toque de bola o conecta la bola dentro del cuadro, o que falle en el tercer strike, no se permitirá anotarse carrera. Si tres corredores estaban en las bases y él bateador llega a la base quieto, cada corredor avanzará a la base más allá de la que ellos ocupaban al comienzo de la jugada, exceptuando el corredor que ocupaba la tercera base, en cuyo caso dicho corredor será retirado de la base sin que sea anotada carrera.

**NOTA:** Observe las siguientes excepciones a esta regla:

**EXCEPCIÓN:** Si al final de la jugada, hay una base desocupada, los párrafos (a) y (b) se aplicarán.

#### **EJEMPLOS:**

1. El corredor en primera base sale adelantado, el bateador llega quieto a la primera base, el corredor se regresa a segunda base.
2. Él corredor en la segunda base sale adelantado, el bateador llega quieto a primera base, él corredor regresa a la segunda base.
3. El corredor de la tercera base sale adelantado, el bateador llega quieto a primera base, el corredor regresa a la tercera base.
4. El corredor en la primera base sale adelantado, el bateador conecta un doble limpio, el corredor se va a la tercera base solamente.
5. El corredor en la segunda base sale adelantado, el bateador conecta un doble limpio, el corredor solamente puede avanzar hasta la tercera base.
6. El corredor en la tercera base sale adelantado, el bateador conecta un doble limpio, el corredor regresa a la tercera base.
7. 7 A todos los corredores en bases les será permitido anotar cuando el bateador conecta un triple limpio o un cuadrangular, obviando el que cualquier corredor haya salido adelantado.
8. Corredores en primera y segunda base, cualquiera de los dos sale adelantado, el bateador llega a la primera base, los corredores van a la segunda, el corredor de la tercera permanece allí.
9. Corredores en primera y segunda base, cualquiera de los dos sale adelantado, el bateador conecta un doble limpio, el corredor de la primera base va a la tercera, el corredor de la segunda base anota.
10. Corredores en primera y tercera base, cualquiera de los dos sale adelantado, el bateador llega quieto a la primera base, el corredor de la primera base se va a segunda base, el corredor de la tercera base permanece allí.
11. Corredores en primera y tercera base, cualquiera de los dos sale adelantado, el bateador conecta un doble limpio, el corredor de la primera base pasa a la tercera base, el corredor de la tercera base anota.
12. Corredores en segunda y tercera base, cualquiera de los dos sale adelantado, el bateador llega quieto a la primera base, ninguno de los dos corredores puede avanzar.
13. Corredores en segunda y tercera base, cualquiera de los dos sale adelantado, el bateador conecta un doble limpio, el corredor en la tercera base anota, el corredor en la segunda base va a la tercera base.
14. Corredores en primera, segunda y tercera base, cualquiera de ellos sale adelantado, el bateador conecta un doble limpio, los corredores de segunda y tercera base anotan, el corredor en la primera base va a la tercera base.



15. Bases llenas, cualquier corredor sale adelantado, el bateador llega quieto a la primera base con cualquier pelota tocada o bateada buena (hit) dentro del cuadro, todos los corredores avanzan una base, excepto el corredor avanzando desde la tercera base. El corredor avanzando desde la tercera base es retirado, ninguna carrera es anotada y no se cuenta "out". Si en la jugada hay un "out" en cualquier base que resulta una base desocupada, el jugador que ocupa la tercera base regresa a esta base.

16. Bases llenas, cualquier corredor sale adelantado, el bateador recibió una base por bolas, o es golpeado por un lanzamiento, cada corredor avanzará una base y se anotará una carrera.

**NOTA (1):** Cuando un árbitro descubre a un corredor de base saliendo adelantado, ese árbitro dejará caer una bandera de señal o un pañuelo inmediatamente para indicar la violación.

**NOTA (2):** Para el propósito de estos ejemplos, se supone que el bateador-corredor permanece en la última base que llegó quieto.

**NOTA (3):** En TeeBall, los corredores de base deben estar en contacto con la base hasta que la pelota sea bateada. Cuando los jugadores hayan avanzado tan lejos como sea posible sin haber sido declarados "out" o sin haber sido retirados, el árbitro cantará "Tiempo" y colocará la pelota en el soporte (tee.)

7.14 - Una vez en cada entrada, un jugador que no aparece en la orden de bate puede ser usado como un corredor especial, por cualquier jugador de la ofensiva. Un jugador puede ser sustituido por un corredor especial, solamente una vez durante el juego. El jugador por quien corre, el corredor especial, no está sujeto a ser cambiado de la alineación. Si el corredor especial permanece en el juego como un jugador, o bateador de la ofensiva sustituto, el jugador no puede ser usado como un corredor especial mientras permanezca en la alineación de juego. Sin embargo, si dicho jugador es sustituido por otro, ese jugador o cualquier otro que no esté en la alineación, vuelve a ser elegible para usarse como corredor emergente.

**NOTA: No aplica si la liga local adopta el orden de bateo continuo. Ver Regla 4.04.**

7.15 Procedimientos para el uso de una Primera Base Doble: La doble base debe usarse en la primera almohadilla solamente. Debe ser rectangular, con dos (2) lados de no menor de 14" y no mayor de 15" y los otros dos (2) lados no menor de 29" y no mayor de 30". Los lados más largos deben situarse de frente al plato (home plate) y a la esquina del jardín derecho. Las orillas no deben medir más de 2 ¼ " de espesor, rellena con material suave y cubiertas de lona o goma. La mitad de la base debe ser blanca (sobre territorio bueno), y la otra mitad de color anaranjado o verde (justamente sobre territorio fuera de la línea de juego.) Cuando se utilice la primera base doble, las siguientes reglas deberán observarse:

a) Una bola bateada toca la parte blanca de la primera base doble, debe declararse buena. La bola bateada que toca la sección (verde o anaranjada) sin primero haber tocado la sección blanca debe declararse mala (foul.)

b) Cuando se haga una jugada con el bateador-corredor, la defensa debe tocar la sección blanca de la primera base doble. **NOTA 1:** Si hay jugada con el bateador-corredor cuando él o ella están tratando de tocar la primera base mientras la defensa está tratando de retirar a él o ella de su base. **NOTA 2: Si se hace una jugada con el bateador-corredor, y el bateador-corredor toca únicamente la porción blanca y la defensa apela antes de que el bateador-corredor regrese a primera base, se trata como que no piso la base. PENALIDAD: Bateador-corredor es "out".**

c) Cuando se está efectuando una jugada con el bateador-corredor, el bateador-corredor debe usar la sección (verde o anaranjada) en su primer intento del/ella tocar la primera base. **NOTA:** Bolas bateadas en extra bases, u otras bolas bateadas a los jardines cuando no hay posibilidad de jugada en la primera base doble, el bateador-corredor

puede tocar la sección blanca o la anaranjado. Si el bateador-corredor llega y se sale de la primera base, él o ella pueden regresar solo a la sección blanca de la base. **PENALIDAD: Si existe un juego con el bateador- corredor, y el bateador-corredor toca sólo la parte blanca que divide las secciones y la defensa apela antes de que el bateador-corredor retorne a la primera base, ello se tratará igual como si hubiera perdido la base. Si la apelación se hace correctamente, el bateador-corredor es declarado out.**

- d) Cuando se comienza a correr con una bola elevada, la parte blanca de la base debe usarse por el corredor. Un pie es permitido colocarlo detrás o en la base en territorio fuera (faul), siempre y cuando el pie al frente esté tocando la sección blanca de la base. **Penalidad: Si se apela adecuadamente, el corredor será out.**
- e) Cuando se despegue de la base por el lanzamiento en Pequeñas Ligas (Major **hacia abajo**) el corredor debe mantener contacto con la sección blanca de la base hasta que la bola haya llegado a la zona del bateador. Los corredores pueden extender un pie detrás de la parte blanca de la base, pero debe mantener contacto con la sección blanca hasta que la bola haya llegado a la zona del bateador. **PENALIDAD: Ver Regla 7.13.**
- f) En jugada de sorpresa, el corredor debe regresar a la Sección blanca de la base solamente, esto incluye un lanzamiento hecho por el lanzador, el receptor, o cualquier otro jugador, en un intento de retirar al corredor en la primera base doble.
- g) En las categorías **Major/División Intermedia (50-70)/Junior, Senior y Big League**, cuando el bateador se convierte en corredor cuando el receptor falla en retener la bola en un tercer strike, el bateador-corredor y el jugador a la defensiva puede usar el color anaranjado o verde o la sección blanca.
- h) El uso de la primera base doble no cambia ninguna otra regla con relación a interferencia u obstrucción en la primera base. (Un lanzamiento errado por la línea de tres pies puede aún resultar en una jugada de obstrucción. También el bateador-corredor debe aún evitar la interferencia con el jugador del cuadro tratando de realizar la jugada.)

## 8.00 - EL LANZADOR

**8.01 -** Él envío legal de los lanzamientos. Existen dos posiciones legales para lanzar, la posición de balanceo (windup) y la posición fija (Set.) Cualquiera de las dos puede ser usada en cualquier momento.

Los lanzadores tomarán señales del receptor mientras estén parados sobre la goma de lanza. Los lanzadores pueden retirarse de la goma después de tomar sus señales pero no puede pisar de prisa la goma y lanzar. Esto podrá ser señalado por el árbitro como un lanzamiento rápido. Cuando el lanzador se retira de la goma, él/ella deben dejar caer hacia abajo y hacia los lados sus manos.

- a) La posición de balanceo (windup): El lanzador deberá pararse dando el frente al bateador, con su pie de pivote en contacto con la, goma de lanzar, y el otro pie libre. Desde esta posición cualquier movimiento natural asociado con el lanzamiento de la bola al bateador obliga al lanzador a lanzar sin interrupción o alteración. El lanzador no deberá levantar del suelo ninguno de sus pies, con excepción que en el lanzamiento de la pelota al bateador, dicho lanzador puede dar un paso atrás, y un paso hacia delante con el pie libre.  
Con esta posición el lanzador puede:

- 1) Puede lanzar la pelota al bateador.
- 2) Dar un paso y tirar a una base en un intento de sorprender a un corredor, o
- 3) Romper el contacto con la goma de lanzar. Al retirarse de la goma de lanzar, el lanzador debe acomodarse fuera con su pie de pivote y no con su pie libre primero. El lanzador no puede ir a la posición fija (set), o estirarse. Si lo hace, es un lanzamiento ilegal (**un “balk” División Intermedia (50-70)/Junior/Senior/ Big League.**)

**NOTA:** Cuando un lanzador sostiene la bola con las dos manos, frente a su cuerpo, con su pie de pivote por completo sobre, o enfrente de y tocando, pero no fuera de la orilla de la goma de lanzar, y el otro pie libre, se le considerará en Posición de balanceo (Windup.)

- b) La Posición Fija (Set Position).** La Posición Fija será indicada por el lanzador cuando ese lanzador está parado de cara al bateador, y el otro pie delante de la goma de lanzar, o enfrente de, en contacto con y no fuera del extremo de la goma de lanzar, y el otro pie enfrente de la goma de lanzar, sosteniendo la pelota con las dos manos frente a su cuerpo y teniendo una parada completa. Desde dicha Posición Fija el lanzador puede enviar la bola al bateador, tirar a una base, o dar un paso atrás fuera de la goma de lanzar con su pie de pivote. Antes de asumir la Posición Fija, el lanzador puede elegir cualquier movimiento natural, preliminar conocido como “el estirón” (The stretch.) Pero si el lanzador así lo elige, ese lanzador deberá volver a la Posición Fija (Set) antes de enviarle la pelota a ese bateador.

**NOTA:** No es necesario que el lanzador detenga sus movimientos por completo.  
**División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/ Big League:** El lanzador debe hacer una pausa completa y visible.

- c)** En cualquier momento durante los movimientos preliminares del lanzador y hasta que el movimiento natural de lanzamientos obligue a ese lanzador al lanzamiento, dicho lanzador puede tirar a cualquier base, siempre y cuando dé un paso directamente hacia dicha base, antes del tiro. El lanzador deberá dar el paso “primero que el tiro”. Un tiro rápido seguido por el paso hacia la base es un lanzamiento ilegal (**un balk División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/ Big League.**) (Vea Penalidad por lanzamiento ilegal (balk) bajo la Regla 8.05.)
- d)** Si el lanzador hace un lanzamiento ilegal con las bases desocupadas, éste será cantado “bola”, a menos que el bateador llegue a la primera base con un hit, un error, una base por bolas, un bateador golpeado o de otra manera. Una pelota que se le cae de las manos al lanzador y cruza la línea de “foul” será declarada como “bola”, de otra manera será declarado como que “no hubo lanzamiento” si no hay corredores en las bases, y si hay corredores en las bases es un lanzamiento ilegal (**un “balk” División Intermedia (50-70)/Junior/Senior/ Big League.**) (Vea Penalidad por lanzamiento ilegal bajo la Regla 8.05.)
- e)** Si el lanzador retira su pie de pivote del contacto con la goma de lanzar al dar un paso atrás con ese pie, ese lanzador, por tal motivo se convierte así en un jugador del cuadro y en el caso de un tiro descontrolado desde esa posición, ese tiro será considerado como un tiro descontrolado hecho por cualquier otro jugador del cuadro.
- f) Un lanzador deberá indicar visualmente el árbitro principal, al bateador y los corredores, con cual mano él/ella habrá de lanzar, lo que puede hacer usando su guante por cualquier lado mientras toca la goma del lanzar. Al lanzador no le está permitido lanzar con la otra mano hasta que sea retirado el bateador, o el bateador se convierte en un corredor, o concluye la entrada, o el bateador es sustituido por un bateador emergente, o el lanzador incurre en una lesión. En**

el caso de un lanzador cambie las manos de lanzar a un bateador porque él o ella han sufrido una lesión, el lanzador no puede por el resto del juego, cambiarse con la mano que él/ella han cambiado. Al lanzador no se le dará la oportunidad de efectuar lanzamientos de calentamiento después de haber hecho lanzamientos con esa mano. Cualquier cambio de manos del lanzador deberá indicárselo claramente al árbitro principal.

- g) **Tee Ball:** El lanzador mantendrá ambos pies en la goma de lanzar hasta que la pelota sea bateada.

8.02 - El lanzador no deberá –

a)

- 1) llevar la mano de lanzar al contacto con la boca o los labios mientras está dentro del círculo de 10 pies (**18 pies División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League**) de diámetro que rodea la goma de lanzar. **EXCEPCIÓN: Siempre y cuando los dos dirigentes acuerden con los árbitros, antes de comenzar un partido, jugado en temperatura con frío, el mal tiempo, se pueda permitir al lanzador poder soplar él/ella las manos mientras se encuentra en el círculo de 10/18 pies.**

**PENALIDAD:** Por la violación de esta parte de la Regla, los árbitros inmediatamente deberán retirar la bola del juego y advertir al lanzador que la violación repetida de cualquier parte de esta regla puede ocasionar que el lanzador sea retirado del juego. Sin embargo, si el lanzamiento es hecho y el bateador llega a la primera base con un hit, un error, una base por bolas, por ser golpeado por lanzamiento, o de cualquier otra forma, y ningún corredor es declarado "out" antes de avanzar por lo menos una base, la jugada procederá sin hacer referencia a la violación.

- 2) el aplicar una sustancia extraña de cualquier clase a la pelota,  
3) el escupir en la pelota, en cualquier mano o en el guante;  
4) el frotar la pelota contra su guante, en su persona o su ropa;  
5) el desfigurar la pelota en cualquier forma;  
6) lanzar lo que se conoce como "la bola brillantada", bola "ensalivada", bola "enlodada" o bola de "esmeril". El lanzador, por supuesto, le es permitido frotar la bola entre sus manos sin guante:

**PENALIDAD:** Por violación a cualquier parte de la Regla 8.02 (a), (2 hasta 6) el árbitro deberá cantar bola al lanzamiento y advertir al lanzador.

Si una jugada sigue a la violación, el manager del equipo de la ofensiva puede avisar al árbitro principal la aceptación de la jugada. (Dicha elección debe ser hecha inmediatamente al terminar la jugada.)

**NOTA:** El lanzador puede usar una bolsa de pez rubia (rocín bag) para aplicar en la mano o en ambas sin guante. Ni el lanzador ni ningún otro jugador deberán espolvorear la pelota con la bolsa de pez rubia; tampoco se le permitirá al lanzador ni a ningún otro jugador aplicar de la bolsa de pez rubia a su guante ni espolvorear el uniforme con la bolsa de pez rubia.

- b) Intencionalmente demorar el juego, al tirar la pelota a otros jugadores, que no sea el receptor, cuando el bateador está en posición, excepto en un intento de retirar a un corredor;

**PENALIDAD:** Si después de la advertencia hecha por un árbitro, dicha acción dilatoria se repite, el lanzador puede ser retirado del partido.

- c) Lanzarle intencionalmente al bateador. Si, a juicio del árbitro, dicha violación ocurre, el árbitro advertirá al lanzador y al manager del equipo de la defensiva, que otro lanzamiento

como tal, significará la expulsión inmediata del lanzador. Si dicho lanzamiento se repite durante el juego, el árbitro expulsará al lanzador del juego.

**8.03** - Cuando un lanzador asume posición al comienzo de cada entrada, a ese lanzador le será permitido lanzar no más de ocho lanzamientos preparatorios, al receptor o a otro compañero de equipo que haga las veces de receptor y, durante los cuales, el juego estará detenido. Dichos lanzamientos preparatorios no deberán consumir más de un minuto de tiempo. Si, una emergencia súbita, hace que un lanzador sea llamado para entrar al juego sin haber tenido ninguna oportunidad de haberse calentado, el árbitro principal permitirá al lanzador tantos lanzamientos como el árbitro considere necesarios.

**8.04** - Cuando las bases están desocupadas, el lanzador deberá enviar la pelota al bateador dentro de los 20 segundos después de que el lanzador recibe la pelota. Cada vez que el lanzador demore el juego por violación de esta regla, el árbitro cantará "bola".

**NOTA:** La intención de esta regla es evitar demoras innecesarias. El árbitro insistirá en que el receptor devuelva la pelota rápidamente al lanzador, y que el lanzador asuma su posición sobre la goma de lanzar prontamente.

**8.05-** Un lanzamiento ilegal (**Un balk en División Intermedia (50-70)/ Liga Junior/Senior/ Big League**) con corredor o corredores en base es cuando –

- a) el lanzador, mientras está tocando la goma, hace cualquier movimiento que es naturalmente asociado con el lanzamiento y no efectúa dicho lanzamiento;
- b) el lanzador, mientras está tocando la goma, finge un tiro a la primera base y no completa el tiro;
- c) el lanzador, mientras está tocando la goma, no da un paso directamente hacia una base, antes de tirar a esa base;
- d) el lanzador, mientras está tocando la goma, tira o finge hacer un tiro a una base desocupada, excepto con el propósito de hacer una jugada;
- e) el lanzador hace un lanzamiento rápido. Los árbitros determinarán si el lanzamiento rápido es igual al enviado anterior sin que el bateador esté colocado en la caja del bateador.

**NOTA:** La penalización para la Regla 8.05 (e) de un lanzamiento rápido, sin importar si hay corredores en bases o no, es una bola. Éste es un caso en el cual un lanzamiento ilegal, por la definición de Major y Minor League; puede ocurrir sin corredores en bases. **Intermedia (50-70) División/Junior/Senior/Big League.** Con los corredores en base, la Regla 8.05 (e) de un lanzamiento rápido, se penaliza con una bola; sin corredores en base, la Regla 8.05 (e) de un lanzamiento rápido se penaliza con una bola. (Véase las excepciones en "PENALIDAD")

- f) el lanzador envía la pelota al bateador, mientras no tiene su cara frente al bateador;
- g) el lanzador, efectúa cualquier movimiento naturalmente asociado con el lanzamiento mientras no está tocando la goma de lanzar;

**NOTA:** La Regla 8.05 (g) es un lanzamiento ilegal (Ver Regla 2.00). Major & Minor: La penalización en la Regla 8.05 (g), sin importar si hay o no corredores en base, es una bola. Éste es un caso en el cual un lanzamiento ilegal, por la definición de Major & Minor League, y puede ocurrir sin los corredores en base. **División Intermedia (50-70)/ División/Junior/Senior/Big League:** Con los corredores

en base, la Regla 8.05 (g) se penaliza con una bola; sin los corredores en base, la Regla 8.05 (g) se penaliza con una bola. (Véase las excepciones en “PENALIDAD”)

- h) el lanzador demora el juego innecesariamente;
- i) el lanzador, sin tener la pelota en su poder, se para o está a horcajadas sobre la goma de lanzar, o mientras está fuera de la goma, finge un lanzamiento;
- j) el lanzador, mientras está tocando la goma de lanzar, accidental o intencionalmente deja caer la pelota;
- k) el lanzador, mientras está dando una base por bolas intencional, lanza cuando el receptor no está en el cajón del receptor;
- l) **División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League solamente:** El lanzador, después de estar en una posición correcta de lanzar, quita una de sus manos de la pelota, distinto a un lanzamiento real o el del tiro a una base;

- m) **División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League solamente:** El lanzador envía el lanzamiento desde la Posición Fija sin hacer la pausa.

**NOTA 1: Pequeñas Ligas División Major y Minor League–** La 8.05 (l) y 8.05 (m) no se aplicarán en ningún momento.

**NOTA 2:** Un bateador golpeado por el lanzamiento se le concederá la primera base sin hacer referencia al lanzamiento ilegal.

**PENALIDAD PARA EL LANZAMIENTO ILEGAL: Pequeñas Ligas División Major y Minor League:** La bola está muerta y los corredores no avanzarán. El lanzamiento se denominará bola aunque el lanzamiento no se ha efectuado en realidad. **EXCEPTO:** Si el lanzamiento se efectúa y una jugada surge luego del lanzamiento ilegal, el juego podrá continuar como una bola muerta retrasada. Si una jugada surge luego del lanzamiento ilegal, el dirigente del equipo de la ofensiva puede avisar al árbitro del plato (home) la decisión de declinar la penalidad del lanzamiento ilegal y aceptar la jugada. Dicha elección debe ser notificada inmediatamente al terminar la jugada. Sin embargo, si el bateador hace contacto con la bola y llega a primera base, y si todos los corredores en base avanzan por lo menos una base por la acción como resultado de la bola bateada, la jugada procede sin hacer referencia al lanzamiento ilegal.

Cuando se canta un lanzamiento ilegal, independientemente de si se ha efectuado o no el lanzamiento por el lanzador, un lanzamiento se le anotará en la cuenta que se lleva del lanzador. (Ver la Regla 2.00 Definición Lanzador) **Nota:** Bajo ninguna circunstancia se decretará un lanzamiento ilegal en Little League (Mayors) or Minor League.

**PENALIDAD PARA EL LANZAMIENTO ILEGAL:** El lanzamiento ilegal se aplica sólo a la **División Intermedia (50-70)/Junior, Senior y Big League Baseball.** La bola está muerta y todo corredor avanzará una base sin peligro de ser declarado “out” a menos que el bateador llegue a la primera por una pelota no atrapada (hit), error, base por bolas, un bateador golpeado, o por cualquier otra cosa, y todos los otros corredores avancen una base por lo menos, en cuyo caso la jugada prosigue sin referencia a la Moción Ilegal (balk.) Cuando se declare una Moción Ilegal (balk) el lanzamiento que es enviado no se considerará ni bola ni strike, a menos que sea la cuarta (4ta) bola mala, otorgándose la primera base al bateador y forzando a todos los corredores sobre la base a avanzar.

Cuando se declara un engaño (balk), si se hace el lanzamiento, se le cargará un lanzamiento en el conteo del lanzador, independientemente si el bateador pone la bola en juego. Sin embargo, si un engaño (balk) ocurre cuando hay un rompimiento de jugada o en un instante en que el lanzador no lanza la bola, no se le cargará un lanzamiento al conteo del lanzador.

**NOTA:** Los árbitros deben tener en mente, que el propósito de la regla de la Moción Ilegal (balk), es evitar que el lanzador deliberadamente, engañe al corredor en base. Si hay duda en la mente del árbitro, la "intención" del lanzador debe prevalecer. Sin embargo, existen ciertas especificaciones las cuales deben tenerse en mente:

- 1) Estar a horcajadas en la goma de lanzar sin la pelota, debe de ser interpretado como intento de engañar y se interpretará como una Moción Ilegal (balk.)
- 2) Con un corredor en primera base, e intentando robarse la segunda base, el lanzador puede dar una vuelta completa, sin virar hacia primera base, y tirar a la segunda base. Esto no ha de ser interpretado como tirar a una base desocupada.

**8.06 -** Esta regla, la cual aplica a cada lanzador que entra al juego, regula las visitas del dirigente o el entrenador al lanzador **en el montículo.**

- a) Un dirigente o entrenador puede visitar a un lanzador dos (2) veces en una misma entrada, pero en la tercera visita el jugador debe ser removido como lanzador. **Ejemplo:** Si un dirigente visita al lanzador A una vez en la primera entrada, y entonces hace un cambio de lanzador en la misma entrada, al lanzador B se le permitirá dos visitas en esa entrada antes de ser removido como lanzador en la tercera visita;
- b) Un dirigente o entrenador puede visitar a lanzador hasta tres veces en un juego, pero en la cuarta visita el jugador debe ser removido como lanzador. **Ejemplo:** Si un dirigente visita al lanzador A dos veces en las primeras tres entradas, y entonces hace un cambio de lanzador en la cuarta entrada, al lanzador B se le permitirá tres visitas en el juego antes de ser removido como lanzador en la cuarta visita, sujeto al límite en (a) arriba.
- c) Al dirigente o entrenador se le prohíbe hacer una tercera visita mientras el mismo bateador esté al bate.
- d) Un dirigente o entrenador puede conferenciar con cualquier jugador de la defensiva incluyendo al receptor mientras dure la visita al lanzador.

## 9.00 - EL ÁRBITRO

**9.01 -**

- a) El presidente de la liga nombrará uno o más árbitros adultos para ejercer las funciones en cada juego de la liga. Los árbitros serán responsables de conducir el juego de acuerdo a estas reglas oficiales y de mantener la disciplina y el orden en el terreno de juego durante el partido. Los árbitros no-adultos podrán ser usados para sustituir los árbitros asignados, pero el árbitro principal deberá ser siempre un adulto.  
**NOTA 1:** El árbitro principal deberá usar careta, rodilleras y protector de pecho. Árbitros masculinos tiene que usar copa protectora. **NOTA 2:** Se recomienda realmente, que todos los árbitros le pongan un protector de garganta tipo "colgante" a su careta.
- b) Cada árbitro es el representante de la liga y de Las Pequeñas Ligas de Béisbol y está autorizado y por ende requerido a hacer cumplir todas estas Regias. Cada árbitro tiene la autoridad de ordenar a un jugador, dirigente, entrenador, y directivos de la liga a que haga o dejen de hacer cualquier cosa que afecte la aplicación estas reglas e imponer las penalidades ordenadas (pre-escritas.)
- c) Cada árbitro tiene autoridad para decidir sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto en estas reglas.
- d) Cada árbitro tiene autoridad para descalificar a cualquier jugador, dirigente, entrenador, o sustituto por objetar las decisiones o por una conducta o un lenguaje anti-deportivo y para expulsar a dichas personas del terreno de juego. Si un árbitro descalifica a un

jugador durante el desarrollo de una jugada, la descalificación no tendrá efecto, hasta que ninguna otra acción sea posible, en esa jugada.

- e) Todos los árbitros tienen la autoridad, a su discreción, para expulsar del terreno de juego (1) a cualquier persona cuyas obligaciones permitan su presencia en el terreno, tales como miembros de la brigada de mantenimiento del terreno, fotógrafos, periodistas, miembros del personal de transmisión de radiodifusión, etc. y (2) cualquier espectador, u otra persona que no esté autorizada para estar en el terreno de juego.
- f) Cada árbitro tiene la autoridad para ordenar a ambos equipos a regresar al banco (dogouts) mientras los representantes de la Liga controlan a los fanáticos que están fuera de control. Si los representantes de la Liga no pueden controlar a los fanáticos el juego puede ser suspendido y reasignado para jugarse en otro día.

#### 9.02 -

- a) Cualquier decisión de un árbitro que implique criterio o apreciación, tal como, pero no limitado a, si una pelota bateada es buena (fair) o mala (foul), si un lanzamiento es bola o "strike", o que si un jugador es quieto o es declarado "out", es definitiva. Ningún jugador, dirigente, entrenador o emergente, objetará cualquiera de las decisiones, o fallos de juicio como tales.
- b) Si existe una duda razonable de que una decisión de un árbitro puede estar en conflicto con las Reglas, el dirigente puede apelar la decisión y solicitar que se dé una decisión correcta.  
Dicha apelación será hecha solamente al árbitro que toma la decisión protestada.
- c) Si una decisión es apelada, el árbitro que tomó la decisión puede solicitar al otro árbitro información, antes de tomar una decisión final. Ningún árbitro criticará, buscará revocar o interferir con la decisión de otro árbitro, a menos que el árbitro que tomó la decisión así se lo solicite.
- d) Ningún árbitro puede ser reemplazado durante un partido a menos que sufra una lesión, o se enferme.

#### 9.03 -

- a) Si solamente hay un árbitro, deberá ser un adulto, ese árbitro tendrá jurisdicción completa en la aplicación de las reglas. Este árbitro podrá tomar cualquier posición en el terreno de juego, la cual le permita a dicho árbitro el desempeño de todas sus funciones (usualmente detrás del receptor, pero algunas veces detrás del lanzador, si hay corredores.)
- b) Si hay dos o más árbitros, uno de ellos será designado árbitro principal y los otros serán árbitros de campo o árbitros de base.
- c) El árbitro principal puede estar en el plato (home-plate) o en el terreno. Además de las responsabilidades del terreno o del plato, las responsabilidades del árbitro principal, deberán ser:
  - 1) Estar a cargo totalmente y ser responsable por la conducta correcta del juego.
  - 2) Tomar las decisiones en el juego excepto aquellas que le pertenecen a los árbitros de base o del terreno.
  - 3) Anunciar cualquier cambio que surja a las reglas del terreno.
- d) Si ningún árbitro adulto está disponible para un juego, y los árbitros no son adultos, se utilizan exclusivamente para el juego, la Liga Local deberá asignar a un adulto como Coordinador de Juego o el partido no se podrá jugar. El Coordinador de Juego no debe ser un dirigente o entrenador del equipo en el juego y se asignan como Coordinador de Juego para más de un juego a la vez. Las funciones del Coordinador de Juego serán:
  - 1) Antes de comenzar el partido habrá una reunión como se señala en la regla 4.01.



- 2) Permanecerá en el partido todo el tiempo, podrá tomar cualquier posición en el terreno de juego, la cual le permita a dicho árbitro el desempeño de todas sus funciones (usualmente detrás del receptor, pero algunas veces detrás del lanzador, sí hay corredores.) Si, por alguna razón, el Coordinador del juego no está presente o no puede realizar sus funciones por cualquier razón, el juego deberá ser suspendido hasta que haya un Coordinador de Juego, o hasta que un nuevo adulto esté presente y sea Coordinador de Juego para asumir las funciones de Coordinador de Juego para el resto del partido;
- 3) Para supervisar la conducta de todos los jugadores, dirigentes, entrenadores y árbitros en el juego;
- 4) Tiene autoridad para descalificar a cualquier jugador, dirigente, entrenador, o sustituto por objetar las decisiones o por una conducta o un lenguaje anti-deportivo o por cualquiera de los motivos enumerados en estas reglas de juego y para expulsar a dichas personas del terreno de juego. Si el Coordinador de Juego descalifica a un jugador durante el desarrollo de una jugada, la descalificación no tendrá efecto, hasta que ninguna otra acción sea posible, en esa jugada;
- 5) Tener la capacidad única de determinar cómo y cuándo se suspenderá un partido debido a las malas condiciones del tiempo o las malas condiciones del terreno de juego; y cuando se reanudará el partido después de dicha suspensión, y cuándo terminará el partido después de dicha suspensión. Dicho Coordinador de Juego no dictaminará sobre el juego hasta por lo menos varios minutos después de que el juego haya sido suspendido. El Coordinador de Juego puede extender la suspensión todo el tiempo que considere hasta que haya cualquier oportunidad de reanudar el juego. (Esto reemplaza la regla 3.10).

#### 9.04 -

- a) El árbitro del plato se colocará detrás del receptor. Este árbitro es generalmente llamado árbitro principal(home.) Los deberes del árbitro principal serán:
  - 1) está completo a cargo de, y es responsable por la apropiada conducción del partido;
  - 2) canta y cuenta, las bolas y los “strikes”.
  - 3) canta y declara los batazos buenos (fair) y los malos (foul), exceptuando aquellos comúnmente cantados por los árbitros de campo;
  - 4) toma todas las decisiones sobre el bateador,
  - 5) toma todas las decisiones, excepto aquellas comúnmente reservadas para los árbitros de campo;
  - 6) decide cuando un juego puede ser confiscado;
  - 7) informa al anotador oficial de la orden oficial de bate; y de cualquier cambio en las alienaciones y orden de bateo, cuando le sea requerido.
  - 8) anuncia cualquier regla especial de terreno.
- b) Un árbitro de terreno podrá situarse en cualquier posición en el terreno de juego, que considere más apropiada para tomar decisiones próximas en las bases. Sus obligaciones serán:
  - 1) el tomar todas las decisiones en las bases, excepto aquellas específicamente reservadas para el árbitro principal,
  - 2) el tomar jurisdicción común con el árbitro principal, para cantar “Tiempo” (time), lanzamientos ilegales, **Balk- en División Intermedia (50-70)/Liga Junior/Senior/Big League**, o deterioro, o decoloración de la pelota por cualquier jugador;
  - 3) asistir al árbitro principal, en cualquier forma, para hacer cumplir estas Reglas y, excepto el poder de confiscar el juego, tendrán igual autoridad a la del árbitro principal para administrar y hacer cumplir las reglas y mantener la disciplina.

- c) Si diferentes decisiones son tomadas por árbitros diferentes, sobre una misma jugada, el árbitro principal deberá llamar a consulta a todos los árbitros, sin la presencia de dirigentes o jugadores. Después de la consulta, el árbitro principal (a menos que otro árbitro haya sido designado por el Presidente de la liga) determinará cual decisión prevalecerá, basado sobre cuál de los árbitros estaba en la mejor posición y cual decisión lucía más correcta. La jugada proseguirá como si solamente haya tomado la decisión final.

9.05 -

- a) El árbitro reportará al presidente de la liga, dentro de las **24 horas** después de la terminación de un partido, todas las violaciones de las Reglas y otros incidentes que valga la pena comentar, incluyendo la descalificación de cualquier dirigente, entrenador o jugador y las razones para ello.
- b) Cuando cualquier dirigente, entrenador o jugador es expulsado por una ofensa escandalosa, tal como el uso de lenguaje obsceno o indecente, o por agresión a un árbitro, dirigente, entrenador, o jugador, el árbitro enviará amplios detalles sobre el particular al Presidente de la Liga dentro de **24 horas** después de terminado el partido.
- c) Después de haber recibido el informe del árbitro, de que un dirigente, entrenador, o jugador, ha sido expulsado, el Presidente de la Liga requerirá que dicho dirigente, entrenador o jugador comparezca, ante por lo menos tres miembros de la junta de directores para explicar su conducta. En el caso de un jugador, el dirigente se presentará con el jugador en carácter de consejero. **NOTA:** Los miembros de la Junta presentes en la reunión impondrán la sanción que consideren justificada, pero no aplicaran los requisitos de la Regla 4.07.

9.06- Los árbitros no usarán zapatos con clavos (spikes) o tacos de metal.

**IMPORTANTE**

***Lleve consigo su Libro de Reglas. Es mejor consultar las Reglas y detener el juego para decidir un problema difícil de resolver, en lugar de tener un juego protestado y posiblemente tener que repetirlo.***

**EN AQUELLOS CASOS DONDE EXISTA DUDA EN LA INTERPRETACIÓN O TRADUCCIÓN DE LAS REGLAS EN ESPAÑOL, PREVALECERÁN LAS REGLAS EN INGLÉS 2015.**

## INDICE

- Accidentes de Jugadores o Árbitros:** 5.10 (c) y (h); 9.02 (d)
- Alumbrado y Falla del Alumbrado:** 4.12, 4.14, 5.10 (b - h)
- Anotaciones del Juego:** 4.09 (b), 4.11.
- Anotación Oficial:** Vea la publicación "What's the Score" (¿Qué es la Anotación?).
- Anotando Carrera:** 4.09, 4.11, 5.02, 5.06, 5.10(c), 6.09(c) (g), 7.02, 7.05 (a), 7.12.
- Apelaciones:** 6.07(b); 7.10
- Árbitros:** 9.00.
- Base Perdida:** 7.02, 7.04 -Nota, 7.08 (k), 7.10 (b), 7.12, 8.05 –Penalidad- Regla Aprobada 2.
- Batazo de Aire en el Campo Interior ("InfieldFly"):** 2.00, 6.05 (d) y (k) - Nota, 7.08 (f) - Excepciones y Nota.
- Bateador:** Convertido en corredor 6.08, 6.09; Interferencia por 6.05 (g - h -j), 6.06 (c), 7.08 (g), 7.09; Out 6.02 (c), 6.05, 6.06, 6.07, 7.09, 7.11 - Penalidad; Interferencia con 6.08 (c)
- Bateando Fuera de Turno:** 6.07
- Bateo Ilegal de Pelota:** 2:00, 5.09 (d), 6.03, 6.06 (a)
- Bola:** 2.00, 6.02 (b), 8.04, 8.05 – Penalidad; Muerta Cuando: 3.12, 5.02, 5.09, 5.10; Viva Cuando: 3.12, 4.02, 5.01, 5.02, 5.11.
- Caja de Bateo:** 2.00, 1.04, 6.03, 6.06 (b)
- Campo de Juego:** 1.04, Vea los Diagramas de la Disposición del Campo y de la Caja de los Bateadores.
- Conducta Antideportiva:** 4.06, 9.01(d)
- Corredor:** Avanza... 7.04; 7.05; 7.06; Con Derecho a una Base 7.01, 7.03; Requerimientos para Tocar la Base 7.02; 7.04 - Nota, 7.08 (d) (k), 7.10 (a) (b) (d), 7.12; Es "Out" 5.08, 5.09 (f), 7.08 - 7.11; Saliendo Adelantado 7.13; Prohibido Correr en reversa 7.08 (i); Corriendo Fuera de la Línea 7.08 (a - l)
- Definiciones:** 2:00
- Demora del Juego:** por el Bateador 6.02 (c); por el Lanzador 8.02 (b), 8.04; Confiscación por Demoras 4.15.
- Disciplina del Personal del Equipo:** 3.02, 3.14, 4.05-4.08, 4.15, 8.02 (a - l), 8.02 (b - c), 9.01 (b - d), 9.05.
- Doble Juego:** 3.11, 4.12, 4.13.
- Entrenador de base:** Restricciones 4.05; Interferencia 4.05 (2 y 3), 7.09 (i -j), 5.08: Interferencia Accidental 5:08.
- Equipo:** Suspensorios Atlético/Copa 1.17, Pelota 1.09, Bases 1.04, Bates 1.10, Bancos/Cuevas 1.08, Banco 2.00, Peto 1.17, Guantes 1.12, 1.13, 1.14, 1.15; Cascos 1.16, 1.17; Home 1.04, 1.05; Caretas 1.17; Retirado del Juego 4.19 (a), 1.10; No dejado en el campo 3.14; Respeto a las Reglas que Regulan 3.01(a); Goma de lanzar/ Montículo 1.04, 1.07; Zapatos y protector de Dedos 1.11 (g - h), 9.06; Protector de Garganta 1.17: Uniformes 1.11.
- Espectadores:** 3.09 Fuera del Campo de Juego 3.15, 3.18; Tocado por la Pelota 3.16; Acciones que Causan Disputas 4.19
- Jugador en el Área de Bola Muerta:** 5.10(f), 7.04(b)
- Interferencia:** Defensiva 2.00 (b), 6.08 (c); Ofensiva 2.00 (a), 5.09 (f), 6.05 (g-h-j-l), 6.06(c), 6.08 (d), 6.09(b), 7.08 (b - f - g), 7.09, 7.11; Espectador 2.00(d), 3.16, 3.18; Arbitro 2.00 (c), 5.09 (b - f), 6.08 (d), 6.09(b), 7.04(b)
- Juego Confiscado:** 2.00, 4.15, 4.16, 4.17, 4.18.
- Juego Mandatario:** Regulación IV (i).
- Juegos Empatados:** 4.11(e), 4.12.
- Juegos Protestados:** 4.19.
- Juegos Reglamentarios:** 4.10, 4.11.
- Lanzador:** No puede entrar como lanzador 3.03 - Nota 1; debe lanzar al Primer Bateador 3.05; Calentando 3.09; Lanzando en la Reanudación de Juego 4.11 (e); 7.05 (h); Nota, Posiciones Legales 8.01(a) (b); Convertido en jugador del cuadro 8.01(e); Recibe Señas Mientras está en la goma 8.01; Lanza a una Base 8.01 (c); Lanza al Bateador 8.02 (c); Lanzamientos Preparatorios 8.03; Visitas por el Manager o Coach 8.06.

**Lanzamiento Ilegal:** 2.00, Causado por el receptor 4.03 (a), Causado por el Equipo de la Ofensiva 4.06 (3); Pelota Muerta 5.09 (e), 8.01(d), 8.02 (a - 6), 8.05; Penalidad 8.05:

**Lanzamientos Descontrolados:** 5.08, 7.05 (g - h - i)

**Obstrucción:** 2.00, 7.06.

**Orden de Bateo:** 4.01, 4.04, 6.01-6.04.

**Pelota Bateada Desviada:** 6.09 (f- g), 7.05 (a - 1)

**Pelota Bateada Ilegalmente:** 2.00, 5.09 (d), 6.03, 6.06 (a)

**Pelota en Terreno Bueno:** 2.00, Rebota fuera de Juego 6.09 (f- g), 7.05 (f)

**Posición del Jugador:** 4.03

**Prendas (Joyas):** 1.11 (j)

**Reanudando el Juego después de bola Muerta:** 5.11.

**Receptor:** Interferencia por 6.08 (e); Interferencia con 5.09 (b), 6.06 (e), 7.08 (g)

**Regla de las Diez Carreras:** 4.10 (e)

**Reglas de Anotación:** Vea la publicación "What'sthe Score?" ¿Qué es la Anotación?

**Reglas de Terreno:** 3.13, 9.04 (a - 8)

**Responsabilidades por Aplazamiento/Suspensión:** 3.10, 4.01.

**Restricciones a los Jugadores:** Fuera de las gradas 3.09; Sentados en los Bancos 3.17

**Sobre pasar la Primera Base:** 7.08 (c y j), 7.10 (c)

**Strike:** 2.00

**Sustituciones:** 3.03 - 3.08, 4.04, 4.08, 4.12, 5.10(c)

**Uniformes:** 1.11(e)

**Zona de Strike:** 2.00, 6.02, 6.08 (b)