

# **ANEXO TÉCNICO**

## **Primaria y Secundaria**

### **BÉISBOL**

#### **1. CATEGORÍA Y RAMAS:**

<b>Niveles</b>	<b>Categoría</b>	<b>Ramas</b>
Primaria	Nacidos en 2012 y menores	Varonil
Secundaria	Nacidos en 2010 y 2011	

#### **2. PARTICIPANTES:**

<b>Nivel</b>	<b>Deportistas</b>	<b>Entrenadores</b>
Primaria	14	2
Secundaria	14	2

#### **Umpires**

Los umpires serán designados por el comité organizador de acuerdo a la Convocatoria General del evento.

#### **3. INSCRIPCIONES:**

Las inscripciones serán en el lugar designado por el Comité organizador con base en lo que indique la Convocatoria General, sin prórroga ni excepción alguna.

No se aceptarán altas de deportistas, entrenadores y/o delegados por deporte fuera de la temporalidad establecida en la Convocatoria General de los Juegos.

#### **4. ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES:**

**Altas:** Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido el periodo de inscripción.

**Bajas:** Deberán ser reportadas al Comité Organizador.

**Sustituciones:** 2 por equipo. Solamente los jugadores que fueron registrados en la cédula de inscripción como sustitutos y que sean elegibles para asistir a la etapa estatal, deberán de cumplir con el proceso de alta y de baja. Las sustituciones tendrán como fecha límite el día de la junta previa.

## **5. UNIFORMES:**

Todos los deportistas deberán portar su uniforme.

Los juegos tendrán una duración de 7 entradas. Los juegos se considerarán reglamentarios cuando se hayan efectuado 4 entradas. Si al concluir el número de entradas establecidas el juego estuviera empatado, se podrán jugar dos entradas extras como máximo, de la siguiente manera:

- Se abrirá la octava entrada con el bateador en turno y se colocarán los dos últimos bateadores de la entrada anterior como corredores, uno en primera y el otro en la segunda base SIN OUT. Ejemplo: si el último out fue el sexto bate, se abrirá la octava entrada bateando el séptimo bate, y el sexto bate corriendo en primera base y el quinto corriendo en segunda base.
- Si al término de estas dos entradas extras, el juego se mantiene empatado se aplican estos criterios en el orden siguiente:
  1. Se dará como ganador al equipo que haya dejado más corredores en base en ese juego.
  2. Se dará como ganador al equipo que haya producido más ponches en ese juego.
  3. Se dará como ganador al equipo que haya obtenido más bases robadas en ese juego.
  4. Se dará como ganador al equipo que haya conectado más hits en ese juego.

En el juego final por el 1er. Lugar se continuará con el mismo sistema de desempate hasta obtener un ganador.

**Knock Out:** El equipo que lleve ventaja de 10 O MÁS CARRERAS en la cuarta entrada será declarado ganador del juego debiéndose cerrar la entrada, solo en caso de que el equipo de casa (Home Team) estuviera en desventaja. El caso del **Súper Knock Out**, se aplicará al término de la 3ª entrada con una diferencia de carreras superior a 15.

No se utilizará la Regla de Bateador Designado para el buen desarrollo de los jugadores que son LANZADORES en su actuación como bateadores.

En caso de que un equipo use BATEADOR DESIGNADO se aplica lo siguiente:

- Al equipo infractor se le confiscará el juego otorgando el resultado a favor del equipo contrario (0-7).
- Al equipo infractor, suspensión del manager por un juego.

Para un partido los lanzadores estarán limitados a un máximo de:

- Hasta 30 lanzamientos puede lanzar al día siguiente.
- De 31 y hasta 55 lanzamientos descansa un día.
- De 56 y hasta 80 lanzamientos descansa dos días.
- En ningún caso podrá utilizarse a un mismo lanzador 3 juegos consecutivos, o 3 días consecutivos.
- Si un lanzador es retirado por estar "lastimado" no podrá alinearse en ningún juego por los siguientes 2 días, y deberá ser boletinado y asistir a la banca del equipo.
- Los lanzadores no podrán actuar como receptores en el mismo juego ni viceversa.
- Los lanzadores y receptores en las situaciones mencionadas podrán hacerlo después de un día calendario completo de descanso, como lanzadores o receptores, pero podrán jugar otra posición.
- Lanzadores retirados de lanzar y que permanezcan en el juego en otra posición, no podrán volver a lanzar en el mismo juego ni pasar a posición de receptor.
- Los lanzadores que golpeen 2 veces al mismo bateador, 3 bateadores en una misma entrada o cinco en un juego, deben ser removidos de su posición inmediatamente y no hay sanción.
- Los receptores no podrán cachar 2 juegos consecutivos, es decir, más de 7 entradas consecutivas excepto en un juego de extrainnings.
- El receptor en una doble jornada podrá participar en ambos juegos en esa posición, máximo 3.5 entradas en un juego y 3.5 entradas en un segundo juego. De no respetarse dicha situación se confiscará el juego y se concederá al equipo contrario (forfit).
- Un receptor después de cachar un juego completo deberá descansar un día calendario, este jugador podrá participar en el siguiente juego en otra posición excepto la de lanzador.

**Criterios de Desempate:** Los empates en la ronda eliminatoria y en la ronda de clasificación se deberán determinar de la siguiente forma:

- Al equipo que gane él(los) juego(s) entre equipos involucrados, se le debe de otorgar la posición más alta.

**En caso de triple empate se aplicará lo siguiente:**

- El promedio más alto de bateo en los partidos jugados entre los equipos empatados.
- Al menor número de carreras limpias permitidas en los juegos entre los equipos empatados.
- Al menor número de carreras permitidas entre los equipos empatados.

Cuando los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos pero dos equipos le ganaron al tercero, este tercer equipo quedará en la última posición de los tres y los otros dos equipos se deciden por dominio (el que haya ganado el juego entre los dos ocupará la posición más alta).

**PRIMER CASO:** Cuando los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos y uno de ellos gana a los otros dos en su rol normal, SE APLICARÁ EL DOMINIO.

**SEGUNDO CASO:** En el caso de triple empate (los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos) pasa a ocupar la posición más alta el equipo con menos carreras admitidas (solo entre ellos) y si hubiera otro lugar se decide POR DOMINIO ENTRE LOS EQUIPOS RESTANTES.

**TERCER CASO:** En el caso de que dos equipos tengan igual número de carreras admitidas y el tercer equipo tiene más carreras admitidas, este equipo sale de la lucha por el lugar. De los otros dos equipos ocupará la posición más alta el que haya ganado el juego entre ellos DOMINIO.

**CASO ÚNICO:** triple empate con igual número de carreras admitidas (solo se toman en cuenta las carreras en los juegos entre los equipos involucrados y conforme al reglamento), se otorga la posición más alta al equipo con menor número de CARRERAS LIMPIAS ADMITIDAS y si hubiera otro lugar se determinará por DOMINIO entre los equipos restantes.

## Campo de juego e implementos:

Categoría	Ramas
Distancia entre Bases	24 mts. (78' 9")
Distancia del Home al Pitcher Plate	16.20 mts. (53' 2")
Distancia del Home a la Segunda Base	33.94 mts. (111' 4")
Distancia del Home al Back Stop	15 mts. (49' 3")
Distancia al Círculo de Espera	10.50 mts. (34' 5")
Línea de Tres Pies	12 mts. (39' 5")
Distancia del Home a la Cerca del left y del Right Field	80 mts. (262')
Distancia del Home a la Cerca del Center Field	90 mts. (325')
Altura de la Loma de Lanzar	0.23 mts. (9")
Media Luna (Radio)	25.30 mts. (83')
Diámetro del Círculo del Pitcher Plate	4.87 mts. (16')
Diámetro en las bases con pasto	3.55 mts. (11' 7 5/8")
Altura de la cerca del outfield	1.85 mts. (6')
Caja de Bateador	1.22 x 1.83 mts. (4' x 6')
Placa del Pitcher	0.15 x 0.60 mts. (6" x 24")
Almohadillas	0.38x0.38x0.127 mts. (15"x15"x5")
Home Plate	Frente 0.43 mts. 2 lados de 0.21 2 diagonales de 0.30 mts. (frente 17" 2 lados de 8 ½" 2 diagonales de 12")
Caja de Coach	3 x 6 mts. (10' x 20')
Pelotas	Peso: 142 a 149 gr (5 a 5 ¼ onzas avordupois) Circunferencia 22.5 a 23.1 cm. (9" a 9 ¼")
Bates	Largo Máximo: 33" Diámetro Máximo 2 ¾
Zapatos	Goma

**Generalidades técnicas para los equipos participantes:** Para iniciar un partido, cada equipo deberá presentarse al terreno de juego con un mínimo de 14 jugadores registrados de los cuales juegan 9, de no ser así, será declarado incompleto y perderá el partido por FORFIT (salvo jugadores lesionados y/o por enfermedad, valorado por un médico del Comité Organizador).

## **6. REGLAMENTO:**

Se aplicará el Reglamento de Competencia de Béisbol de los Juegos Deportivos Escolares de la Educación Básica, así como el Reglamento General de Participación.

## **7. DISCIPLINA Y SANCIONES:**

Todos los participantes (incluyendo al público y porras) deberán conducirse con respeto durante el evento. Para los casos de indisciplina o conducta no adecuada, se aplicará **el Reglamento Disciplinario de Participantes y Acompañantes** sin flexibilidad alguna.

## **8. PROTESTAS:**

**De Elegibilidad y Técnicas:** De conformidad a lo establecido en el Reglamento de Competencia de Béisbol de los Juegos Deportivos Escolares de la Educación Básica, así como su Reglamento General de Participación.

Toda protesta se deberá acompañar de un depósito de \$2,000.00, en caso de que la resolución le sea favorable al inconforme, le será devuelto dicho importe. De lo contrario, quedará en el fondo del Comité Organizador.

## **9. JURADO DE APELACIÓN:**

- a. Se conformará en la Junta Informativa de acuerdo como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Escolares de la Educación Básica.

- b. Examinará todas las protestas de carácter técnico presentadas por inconformidad de aparentes afectados. Su decisión será inapelable, aplicando irrestrictamente el Reglamento de Competencia y/o el Código de Sanciones en su caso.
- c. La resolución a las protestas presentadas deberá ser comunicada a los entrenadores del equipo o atletas involucrados en la protesta, marcando copia al representante del comité organizador.

#### **10. JUNTA INFORMATIVA:**

Se realizará un día antes de la competencia, como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Escolares de la Educación Básica. Bajo ningún motivo se podrán tomar acuerdos relacionados con temas ya establecidos en los Reglamentos de Competencia y Documentos Normativos.

#### **11. JUNTA TÉCNICA NACIONAL:**

Se realizará de acuerdo con las fechas establecidas en la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Escolares de la Educación Básica. En la Junta se darán a conocer los aspectos generales de la sede y de participación para la competencia.

#### **12. GENERALES:**

Los partidos ganados o perdidos por FORFIT (Ausencia) no se tomarán como resultado oficial hasta que la Comisión de Honor y Justicia realice la investigación del caso para saber los motivos que originaron la ausencia, si ésta fue por causas ajenas al equipo, el partido se programará en la fecha y hora que determine el comité organizador, en caso contrario, se dará perdido por FORFIT.

#### **13. TRANSITORIOS:**

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico serán resueltos por el Comité Organizador.