



LIGA INTERMUNICIPAL DE BEISBOL DEL ESTADO DE COLIMA CONVOCATORIA

Torneo: Gregorio Camacho Martínez



CATEGORÍAS: PRIMERA Y SEGUNDA FUERZA

LA LIGA INTERMUNICIPAL DE BÉISBOL DEL ESTADO DE COLIMA CONVOCA A TODOS LOS CLUBES DE BEISBOL AMATEUR DE ESTA LOCALIDAD, PARA QUE PARTICIPEN EN EL TORNEO REGULAR DE BEISBOL 2026, EN LAS CATEGORÍAS DE PRIMERA O SEGUNDA FUERZA, BAJO LAS SIGUIENTES BASES:

1.- INICIO DEL TORNEO

8 DE FEBRERO DEL 2026

2.- INSCRIPCIONES

- A) QUEDAN ABIERTAS A PARTIR DEL LANZAMIENTO DE LA PRESENTE CONVOCATORIA.
- B) LOS EQUIPOS TENDRÁN COMO PLAZO MÁXIMO EL TÉRMINO DE LA PRIMERA VUELTA PARA ESTAR AL CORRIENTE CON SUS PAGOS.

- C) PARA ESTA TEMPORADA HABRÁ COSTO DE INSCRIPCIÓN DE \$1,200.00 (UN MIL DOSCIENTOS PESOS 00/MN) POR EQUIPO
- D) LOS EQUIPOS INSCRITOS DEBERAN ENVIAR LISTA DE JUGADORES VIA WHATSAAP AL GRUPO DE LIGA DE BEISBOL, POSTERIORMENTE, EN LA PRIMERA REUNIÓN DE DELEGADOS LA DEBERAN PRESENTAR
- E) CADA EQUIPO PODRÁ REGISTRAR UN MÁXIMO DE 25 JUGADORES MÁS UN MANAGER Y UN COACH. EL MANAGER Y EL COACH PODRÁN PARTICIPAR COMO JUGADORES.

3.- FIANZA

- A) SERÁ DE \$ 600.00 (SEISCIENTOS PESOS 00/M.N.) PARA GARANTIZAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS EQUIPOS EN TODOS LOS JUEGOS PROGRAMADOS POR LA LIGA.

4.- JUNTAS Y DELEGADOS

- A) CADA EQUIPO DEBERÁ NOMBRAR UN DELEGADO Y UN SUPLENTE, LOS CUALES ESTÁN OBLIGADOS A PRESENTARSE PUNTUALMENTE A LAS REUNIONES DE LO CONTRARIO TENDRÁN, QUE PAGAR \$ 50.00 (CINCUENTA PESOS M.N.) POR LA PRIMERA FALTA Y \$100.00 (CIEN PESOS M.N.) POR LA SEGUNDA FALTA EN CASO DE UNA TERCERA FALTA NO SE LE PROGRAMARÁ JUEGO Y EL RESULTADO SERÁ DE JUEGO PERDIDO EN LA MESA.
- B) PARA LOS CASOS SUJETOS A VOTACIÓN Y QUEDAR LEGALIZADA UNA DECISIÓN, SERÁ NECESARIA LA PRESENCIA DEL 50 % MÁS 1 DE LOS DELEGADOS DE LOS EQUIPOS, EN CASO DE EMPATE EL PRESIDENTE DE LA LIGA TENDRÁ VOTO DE CALIDAD.
- C) LAS JUNTAS SE CELEBRARÁN EL DÍA LUNES DE CADA SEMANA A LAS 7:00 P.M. EN EL SITIO ACORDADO POR LOS DELEGADOS

5.- REGLAS Y REGLAMENTOS.

- A) LOS EQUIPOS SE SUJETARÁN AL REGLAMENTO DE COMPETENCIA VIGENTE Y LOS PARTIDOS SE JUGARÁN BAJO LAS REGLAS DE BEISBOL, ESTIPULADAS POR LA FEDERACIÓN MEXICANA DE BEISBOL, SALVO CONDICIONES ESPECÍFICAS QUE SE PREVEAN EN LA PRESENTE CONVOCATORIA.
- B) CREDECIALES (SEGUNDA FUERZA)
 - ESTAS SERAN NECESARIAS PARA LA DEBIDA ALINEACION EN CADA JUEGO Y DEBERAN SER MOSTRADAS DE FORMA ELECTRONICA AL UMPIRE ANTES DEL INICIO DEL JUEGO Y AL EQUIPO CONTRARIO.
 - CONTARAN CON FOTOGRAFIA A COLOR NOMBRE DEL JUGADOR Y DEBERAN ESTAR REGISTRADAS EN SU TOTALIDAD EN LA PAGINA QUE DESIGNE LA LIGA DE BEISBOL COLIMA.

- TENDRA UN COSTO DE \$10 (DIEZ PESOS 00/M.N) C/U).

6.- SISTEMA DE COMPETENCIA

- A) EL CAMPEONATO ESTARÁ DIVIDIDO EN 2 CATEGORÍAS, PRIMERA Y SEGUNDA FUERZA.
- B) EL CAMPEONATO SE JUGARÁ A 4 VUELTAS PARA LA 1RA. FUERZA Y 2 VUELTAS PARA 2DA. FUERA, MEDIANTE VISITA RECÍPROCA. EXCEPTUANDO LOS JUEGOS DE LA SERIE FINAL
- C) PARA QUE UN JUGADOR PUEDA PARTICIPAR EN LOS PLAY OFF, DEBERÁ HABER PARTICIPADO EN POR LO MENOS EN EL 50% DE LOS JUEGOS JUGADOS CON SU EQUIPO.
- D) LOS JUGADORES MENORES DE 20 AÑOS, PODRAN PARTICIPAR EN LA 1ERA. Y 2DA. FUERZA, ASÍ COMO LOS ADULTOS MAYORES A 55 AÑOS.
- E) EN AMBAS CATEGORÍAS PODRÁN PARTICIPAR LOS JUGADORES QUE LOS DELEGADOS INCLUYAN EN SUS LISTAS Y CON EL ACUERDO DE TODOS LOS DELEGADOS SE LIMITARÁ EL NÚMERO DE JUGADORES DE PRIMERA Y/ SEGUNDA FUERZA QUE PUEDEN INTEGRAR LOS EQUIPOS, ASÍ COMO LA POSICIÓN QUE ESTOS JUGADORES PUEDEN OCUPAR EN EL TERRENO DE JUEGO, BUSCANDO PROTEGER A LOS JUGADORES NOVATOS Y MAYORES DE EDAD Y **BUSCANDO EVITAR QUE ESTA CATEGORÍA RESTE JUGADORES A LA PRIMERA Y/O SEGUNDA FUERZA.**

POR ESTE MOTIVO ES INDISPENSABLE QUE LOS EQUIPOS PRESENTEN LA LISTA DE JUGADORES, PARA QUE SE DICTAMINE OPORTUNAMENTE.

- F) PARA 1ERA. FUERZA SE PERMITIRAN 2 REFUERZOS Y ESTOS PUEDEN SER INSCRITOS EN LA PRIMERA O SEGUNDA RONDA DE PLAY OFF, CUANDO EL EQUIPO ASI LO REQUIERA. **PARA 2DA. FUERZA NO SE PERMITEN REFUERZOS EN LOS PLAY OFF.**
- G) CLASIFICACIÓN AL PLAY-OFF: ANTES DE INICIAR LA SEGUNDA VUELTA EN LA ASAMBLEA PREVIA DE DELEGADOS SE DECIDIRÁ LA FORMA DE CLASIFICARÁ LOS PLAY-OFF SEGÚN LAS SIGUIENTES DOS OPCIONES:
 - 1.- CLASIFICACIÓN EN FORMA DIRECTA DE LOS PRIMEROS 4 EQUIPOS SEGÚN LA TABLA GENERAL DE POSICIONES AL TÉRMINO DEL ROL REGULAR DE JUEGOS.
 - 2.-CLASIFICACION EN FORMA DIRECTA DE LOS TRES PRIMEROS LUGARES SEGÚN LA TABLA GENERAL DE POSICIONES Y EL CUARTO LUGAR LO OCUPARA QUIEN RESULTE GANADOR A UN JUEGO ENTRE EL CUARTO Y QUINTO LUGAR DE LA TABLA GENERAL DE POSICIONES, DETERMINÁNDOSE COMO VISITANTE PARA

ESTE JUEGO AL QUINTO LUGAR.
LA POSICIÓN FINAL EN LA TABLA AL TÉRMINO DEL ROL REGULAR REGIRÁ PARA DETERMINAR EL HOME-TEAM Y VISITANTE EN TODOS LOS PLAY-OFF.

7.- PELOTAS.

- A) LAS PELOTAS OFICIALES SERÁN LAS COMANDO 5, AZTLÁN 3 Y 5 DIAMANTES, LA RAWLINGS Y LA AMÉRICA 2000, ESTRELLA CALIDAD #501 PARA PRIMERA Y #502 PARA 2DA.FUERZA, CADA EQUIPO DEBERÁ APORTAR UNA PELOTA DE LAS MARCAS ANTES DESCRITAS, DE SER NECESARIO MÁS PELOTAS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO, ESTAS SERÁN PROPORCIONADAS POR EL EQUIPO LOCAL, ESTAS PELOTAS A JUICIO DEL AMPÁYER DEBERÁN ESTAR EN BUENAS CONDICIONES.

8.- UMPIRES

- A) LOS AMPÁYER SERÁN ASIGNADOS A CADA JUEGO POR SU REPRESENTANTE ASIGNADO DE LA LIGA DE ACUERDO CON LA DISPONIBILIDAD DE ESTOS.
- B) EL COSTO POR CONCEPTO DE AMPÁYER SERÁ DE \$550.00 PESOS (QUINIENTOS CINCUENTA PESOS 00/ M.N.) MAS \$ 50 (CINCUENTA PESOS POR PINTADA DEL CAMPO, Y DE \$600.00 PESOS (SEISCIENTOS 00/ M.N.) CUANDO SEAN 2 UMPIRES.
- C) EL COSTO DEL AMPÁYER SERÁ CUBIERTO 50% POR EL EQUIPO LOCAL Y 50% POR EL EQUIPO VISITANTE EXCEPTO EN LOS ENCUENTROS FORÁNEOS EN CUYO CASO EL EQUIPO LOCAL CUBRIRÁ EL 100%.

9.- PREMIACIÓN

- A) SE PREMIARÁ DE LA SIGUIENTE MANERA:

CAMPEÓN: TROFEO O PLACA
SUBCAMPEÓN: TROFEO O PLACA
- B) SE DARÁ RECONOCIMIENTO AL MANAGER CAMPEÓN, AL CAMPEÓN JONRONERO, Y AL PITCHER CAMPEÓN (MAS JUEGOS GANADOS)

10.- REGLAS DISCIPLINARIAS

- A) EL JUGADOR QUE RESULTE EXPULSADO SE LE APLICARÁ EL TABULADOR DE SANCIONES MISMO QUE FORMA PARTE DE ESTA CONVOCATORIA COMO ANEXO 1. EL (LOS) JUGADOR (ES) QUE RESULTE(N) EXPULSADO(S) Y PROCEDA SE APLIQUE UNA SUSPENSIÓN POR UNO O MÁS JUEGOS SEGÚN EL ANEXO 1 EL REPORTE DEL INCIDENTE DEBERÁ ESTAR FIRMADO POR EL AMPÁYER DIRECTAMENTE INVOLUCRADO EN EL INCIDENTE SE TRATE O NO DEL AMPÁYER PRINCIPAL EN EL CASO DE TENER 2 O MÁS AMPÁYER EN EL JUEGO. CUANDO UN

JUGADOR RESULTE EXPULSADO EN UN JUEGO, EL ACTO NO PODRÁ SER REVOCADO POR EL AMPÁYER O CUERPO DE AMPÁYERES Y DEBERÁ SUJETARSE AL TABULADOR DE SANCIONES Y SOLÓ SERÁ LA REUNION DE DELEGADOS QUIEN TOME UNA DETERMINACIÓN.

11.- FORT-FIT

SE APLICARÁ LA REGLA OFICIAL 4.15 ADEMÁS DE:

EL AMPÁYER PRINCIPAL SERÁ EL RESPONSABLE Y AUTORIZADO. PARA DECRETAR UN JUEGO FORT-FIT A FAVOR O EN CONTRA DE DETERMINADO EQUIPO, EN CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES CASOS:

- A) NO ESTAR A TIEMPO UN EQUIPO EN EL HORARIO PACTADO O NO PRESENTARSE AL COMPROMISO. LOS EQUIPOS FORÁNEOS TENDRÁN MEDIA HORA DE TOLERANCIA PARA LOS EQUIPOS LOCALES SOLO SERÁN 15 MINUTOS DE TOLERANCIA.
- B) ESTAR A TIEMPO UN EQUIPO, PERO INCOMPLETO
- C) EL EQUIPO QUE ACUMULE 2 FORT.FIT SERÁ DADO DE BAJA DEL TORNEO.
- D) EN CASO DE FUERZA MAYOR EL EQUIPO DEBERÁ NOTIFICAR VÍA TELEFÓNICA AL EQUIPO QUE VISITA EL TIEMPO QUE CONSIDERA NECESARIO PARA LLEGAR APORTANDO EN LA REUNIÓN DE DELEGADOS LAS PRUEBAS NECESARIAS (FOTOS, VIDEOS, ETC. DEL PERCANCE). ES RESPONSABILIDAD DE CADA DELEGADO CONTAR CON LOS NÚMEROS TELEFÓNICOS DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES Y HACERLOS DEL CONOCIMIENTO DEL MANAGER DEL EQUIPO. EN CASO DE QUE EL TIEMPO REQUERIDO SEA CONSIDERABLE (MÁS DE 1 HR.) O EN SU DEFECTO SE TENGAN ENCUENTROS PROGRAMADOS MÁS ADELANTE EL UMPIRE DEBERÁ DECRETAR JUEGO PENDIENTE NOTIFICÁNDOLO A LA LIGA QUEDANDO POR RESOLVERSE EN LA JUNTA DE DELEGADOS CUANDO SE LLEVARA A CABO.

EN TODOS LOS CASOS EL AMPÁYER DEBERÁ FIRMAR EL SCORE DEL EQUIPO BENEFICIADO INDICANDO LA CAUSA, DEL FORT-FIT. TAMBIÉN EL AMPÁYER DEBERÁ ORDENAR EL INGRESO AL TERRENO DE JUEGO AL EQUIPO BENEFICIADO PARA QUE EL PITCHER EFECTUÉ UN LANZAMIENTO Y SEA DECRETADO OFICIALMENTE EL FORT-FIT. CUANDO UN EQUIPO PIERDA UN JUEGO POR FORT-FIT PERDERÁ LA FIANZA ORIGINAL DEBIENDO VOLVER A DEPOSITAR OTRO IMPORTE SIMILAR PARA TENER DERECHO A SEGUIR PARTICIPANDO EN EL TORNEO, EN CASO CONTRARIO NO SE LE PROGRAMARÁ EN LA SIGUIENTE FECHA Y SI PERSISTE EN EL INCUMPLIMIENTO DE REPONER LA FIANZA PERDIDA SERÁ DADO DE BAJA DEL TORNEO.

EN EL CASO DE QUE UN EQUIPO PIERDA UN JUEGO POR FORT-FIT PARA EVITAR PERDER LA FIANZA TENDRÁ LA OPCIÓN DE JUGAR UN ENCUENTRO AMISTOSO CON EL NÚMERO DE ENTRADAS QUE AMBOS

MANAGERS PACTEN ANTES DEL INICIO DEL JUEGO Y LO HAGAN DEL CONOCIMIENTO DEL AMPÁYER PRINCIPAL. TANTO EL EQUIPO BENEFICIADO CON EL FORT.FIT COMO EL UMPIRE PRINCIPAL TENDRÁN LA OBLIGACIÓN DE LLEVAR A CABO EL ENCUENTRO AMISTOSO, Y EL COSTO DEL UMPIRE SERÁ CUBIERTO EN LA FORMA NORMAL ES DECIR 50 % Y 50 % SIN IMPORTAR LAS ENTRADAS JUGADAS.

EN CASO DE SER DECRETADO UN FORT-FIT Y NO SE LLEVE A CABO UN ENCUENTRO AMISTOSO EL COSTO DEL UMPIRE SERÁ DEL 50 % Y DEBERÁ SER CUBIERTO POR LA LIGA.

12.-JUEGOS PROTESTADOS (REGLA 4.19)

EL MANAGER DEL EQUIPO BENEFICIADO CON LA PROTESTA, DEBERÁ NOTIFICAR AL UMPIRE LA DECISIÓN Y RAZÓN DE LA PROTESTA DURANTE EL JUEGO, EN EL MOMENTO EN QUE LA JUGADA PROTESTADA OCURRA ANTES DEL SIGUIENTE LANZAMIENTO O SEA PUESTO OUT UN CORREDOR, NINGUNA PROTESTA SE ACEPTARÁ SOBRE DECISIONES DE JUICIO DEL UMPIRE (REGLA 4.19). DEBIENDO QUEDAR ESPECIFICADA EN EL SCORE CON LA FIRMA DEL UMPIRE. ADICIONALMENTE EL DELEGADO DEL EQUIPO QUE EMITE LA PROTESTA SI CONSIDERA NECESARIO FORTALECER LAS RAZONES DE ESTA, PODRÁ PRESENTAR UN ESCRITO ADICIONAL AL SCORE EN LA JUNTA DE DELEGADOS.

A FIN DE EVITAR LA REPETICIÓN DE JUEGOS PROTESTADOS (CADA LIGA ADOPTARA REGLAS QUE RIJAN LOS JUEGOS PROTESTADOS REGLA 4.19), LA LIGA DETERMINA QUE SE OTORGARA EL JUEGO COMO GANADO AL EQUIPO QUE PRESENTE UNA PROTESTA EN TIEMPO Y FORMA Y SE DEMUESTRE QUE EL JUGADOR, MANAGER O COACH DEL EQUIPO CONTRARIO VIOLÓ UNA REGLA (5) OFICIAL. AL PRESENTARSE LA PROTESTA EN LA REUNIÓN DE DELEGADOS, EL EQUIPO DEBERÁ ENTREGAR LA CANTIDAD DE \$ 300.00 (TRESCIENTOS PESOS 00/MN), MISMA QUE LE SERÁ REINTEGRADA SI LA PROTESTA ES PROCEDENTE, LO CUAL LO DETERMINARÁ LA DIRECTIVA DE LA LIGA. EN CASO DE QUE SE DETERMINE QUE LA PROTESTA ES IMPROCEDENTE EL DINERO PASARÁ A LA TESORERÍA DE LA LIGA.

13.-JUEGOS SUSPENDIDOS (SE APLICARÁ LA REGLA OFICIAL 4.12)

SE CONSIDERARÁ COMO JUEGO NO JUGADO O NO INICIADO, CUANDO UN JUEGO ES SUSPENDIDO ANTES DE 5 ENTRADAS COMPLETAS, ESTE JUEGO DEBERÁ INICIAR DE NUEVO Y PODRÁ JUGARSE A 7 ENTRADAS PREVIO ACUERDO ENTRE LOS MANAGERS Y EL UMPIRE ANTES DEL INICIO DEL JUEGO.

UN JUEGO SE CONSIDERARÁ SUSPENDIDO CUANDO SE HAYAN JUGADO 5 ENTRADAS COMPLETAS Y DEBERÁ SER CONTINUADO CUANDO EN LA ASAMBLEA DE DELEGADOS ASÍ SE programe, TOMANDO EN CUENTA LA ENTRADA, JUGADORES Y SITUACIÓN DEL PARTIDO CUANDO FUE SUSPENDIDO.

EL UMPIRE (S) SERÁ QUIEN AUTORICE Y DETERMINE LA SUSPENSIÓN DE UN PARTIDO, NINGÚN EQUIPO PODRÁ RETIRARSE SI EL UMPIRE NO HA DECLARADO LA SUSPENSIÓN DEFINITIVA DEL JUEGO, EN CASO CONTRARIO SERÁ DECLARADO FORT.-FIT POR ABANDONO DEL CAMPO.

14.-PERMISOS SOLICITADOS A LA LIGA

CADA EQUIPO PARTICIPANTE TENDRÁ DERECHO A UN PERMISO POR TEMPORADA, EN CASO DE FUERZA MAYOR EL DELEGADO DEL EQUIPO O SU SUPLENTE, DEBERÁ SOLICITARLO EN LA REUNIÓN DE DELEGADOS EN LA JUNTA PREVIA MÁS PRÓXIMA A LA PROGRAMACIÓN DEL PARTIDO PARA EL CUAL SOLICITA PERMISO DE NO JUGAR, O DESDE ANTES SI LE ES POSIBLE. LOS EQUIPOS FORÁNEOS PODRÁN HACERLO VÍA TELEFÓNICA O CORREO ELECTRÓNICO EN LAS MISMAS FECHAS ESTIPULADAS. NO SE ACEPTARÁN PERMISOS SOLICITADOS CON MENOS DE 48 HORAS ANTES DE LA FECHA Y HORA PROGRAMADA EN ESE CASO EL EQUIPO QUE NO SE PRESENTE SE LE DECRETARÁ UN FORT-FIT A FAVOR DEL EQUIPO CONTRARIO. EN PLAY OFF NO SE AUTORIZARÁN PERMISOS SALVO UN MOTIVO DE FUERZA MAYOR (DECESO DE UN JUGADOR O FAMILIAR DIRECTO) UN JUEGO QUE CORRESPONDA A UN PERMISO SOLICITADO POR UN EQUIPO QUEDARÁ COMO JUEGO PENDIENTE DE JUGARSE TODOS LOS JUEGOS PENDIENTES POR CUALQUIER RAZÓN DEBERÁN DE JUGARSE A MÁS TARDAR AL TÉRMINO DE LA PRIMER VUELTA O SEGUNDA VUELTA DEL ROL REGULAR DE JUEGOS SEGÚN CORRESPONDA.

15.-SUSPENSIÓN DE FECHAS

LA LIGA DETERMINARÁ LA SUSPENSIÓN DE FECHAS DE JUEGOS PROGRAMADOS POR PERIODOS OFICIALES DE VACACIONES, DÍAS DE ASUETO, DÍAS POR COSTUMBRES EN LA REUNIÓN DE DELEGADOS PREVIA A LAS FECHAS CITADAS.

16.- OTROS

ANTES DE CADA PARTIDO LOS EQUIPOS DEBEN INDICAR AL CUERPO DE UMPIRES QUIENES SERÁN EL MANAGER Y SU AUXILIAR YA QUE SOLO ELLOS PODRÁN ESTABLECER DIÁLOGO CON EL CUERPO DE UMPIRES RESPECTO DE JUGADAS DE REGLA.

ANTES DE CADA PARTIDO SE LLEVARÁ A CABO UNA REUNIÓN CON EL CUERPO DE UMPIRES Y LOS MANAGERES DE LOS EQUIPOS PARA REVISAR REGLAS DE CAMPO, ENTREGA DE PELOTAS E INTERCAMBIO DE ALINEACIONES.

DURANTE EL TRANSCURSO DE LOS ENCUENTROS SOLO SE PERMITIRÁ ESTAR DENTRO DEL CAMPO A JUGADORES PERTENECIENTES A LOS EQUIPOS PARTICIPANTES Y ESTOS ESTANDO DEBIDAMENTE UNIFORMADOS.

AMBOS EQUIPOS DEBERÁN LLEVAR EL SCORE DEL ENCUENTRO Y DE SER EL CASO, LAS ANOTACIONES DEL CUERPO DE UMPIRES O PROTESTAS QUE PUDIERAN OCURRIR. EL SCORE DEBERÁ SER FIRMADO POR EL UMPIRE Y DEBERÁ PRESENTARSE A LA DIRECTIVA DE LA LIGA EN FORMA DIGITAL O FÍSICA AL FINALIZAR EL ENCUENTRO.

EL RAYADO DEL CAMPO SERÁ RESPONSABILIDAD DEL AMPAYER O EQUIPO LOCAL.

LOS HORARIOS DE JUEGO SE ESTABLECERÁN EN LA JUNTA DE DELEGADOS PREVIA A LA JORNADA PROGRAMADA. CUANDO POR RAZONES DE TIEMPO SEA NECESARIO

ACORTAR LOS JUEGOS LOS MANAGER DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES PODRÁN OPTAR POR JUGAR A 7 ENTRADAS, CON LA NOTIFICACIÓN AL UMPIRE PRINCIPAL PREVIO AL INICIO DEL JUEGO. EN CASO CONTRARIO EL UMPIRE TENDRÁ LA AUTORIDAD PARA TERMINAR UN JUEGO SIEMPRE Y CUANDO NO ESTE EMPATADO Y NOTIFIQUE A LOS MANAGERS UNA ENTRADA ANTES.

ES OBLIGATORIO MANDAR EVIDENCIA DE LOS PARTIDOS JUGADOS, ENTREGANDO UNA COPIA O FOTOGRAFÍA DEL BOX SCORE DE AMBOS EQUIPOS. ESTO PARA TOMAR EN CUENTA EL TOTAL DE LOS PARTIDOS JUGADOS DE CADA JUGADOR. DE NO MANDARSE EN TIEMPO Y FORMA NO SE TOMARÁ EN CUENTA EL PARTIDO JUGADO PARA LOS CONTEOS.

NOCAUT Y SUPERNOCAUT

SERÁN SOLO APLICABLES EN JUEGOS DE TEMPORADA REGULAR, EL NOCAUT SE APLICARÁ CUANDO AL CIERRE DE LA SÉPTIMA ENTRADA EXISTE UNA DIFERENCIA DE 10 CARRERAS, SI LA VENTAJA ES PARA EL EQUIPO QUE CIERRA ESTE NO BATEARÁ.

EL SUPERNOCAUT SE APLICARÁ CUANDO AL CIERRE DE LA QUINTA ENTRADA EXISTA UNA DIFERENCIA DE 15 CARRERAS, EN ESTE CASO SE DEBERÁ CERRAR LA ENTRADA PARA QUE SEA JUEGO LEGAL EN EL CASO DE QUE EL EQUIPO QUE VA ABAJO EN EL MARCADOR SOLICITE CONTINUAR EL JUEGO Y EL EQUIPO QUE VA GANANDO ACEPTA ESTA CONDICIÓN SE HARÁ LA NOTIFICACIÓN AL UMPIRE DE LA CONTINUACIÓN DEL JUEGO Y EL MARCADOR DEFINITIVO DEL JUEGO, SERÁ EL QUE PREVALEZCA AL TÉRMINO DEL ENCUENTRO. EL UMPIRE TIENE LA OBLIGACIÓN DE CONTINUAR EL PARTIDO HASTA SU CONCLUSIÓN. ESTA CONDICIÓN SOLO APLICA CUANDO NO SE TIENE UN SEGUNDO PARTIDO.

SE PODRÁ UTILIZAR UN BATEADOR DESIGNADO CONFORME LO ESTABLECE EL REGLAMENTO OFICIAL VIGENTE.

EL USO DE CASCO PARA EL BATEADOR SERÁ OBLIGATORIO, EN EL CASO DE QUE UN BATEADOR OLVIDE COLOCÁRSELO EL UMPIRE DEBERÁ ORDENAR AL BATEADOR EN TURNO SU USO, Y EN EL CASO DE QUE EL BATEADOR SE NIEGUE DEBERÁ SER DECRETADO OUT POR REGLA POR EL UMPIRE.

17.- BAJAS Y ALTAS

AL INICIO DEL TORNEO LOS EQUIPOS DEBERÁN PROPORCIONAR UNA RELACIÓN DE SUS JUGADORES.

UN JUGADOR QUE SEA ALINEADO EN UN JUEGO YA NO PODRÁ PARTICIPAR CON OTRO EQUIPO DE LA LIGA.

EL PLAZO LÍMITE PARA ALTAS Y BAJAS SERÁ AL TÉRMINO DE LA SEGUNDA FECHA PARA LOS EQUIPOS DE 1RA. FUERZA Y AL TÉRMINO DE LA PRIMERA VUELTA PARA LOS

EQUIPOS DE 2DA. FUERZA.

18.- TRANSITORIOS:

LOS CASOS NO PREVISTOS EN LA PRESENTE CONVOCATORIA SERÁN RESUELTOS EN SU OPORTUNIDAD POR LOS DELEGADOS DE LOS EQUIPOS Y EL PRESIDENTE DE LA LIGA

AL INSCRIBIRSE EL DELEGADO DE CADA EQUIPO FIRMARA LA PRESENTE CONVOCATORIA Y EL REGLAMENTO DE COMPETENCIA EN SEÑAL DE CONFORMIDAD CON LOS MISMOS

**ATENTAMENTE
LIGA INTERMUNICIPAL DE BEISBOL**

EL PRESIDENTE DE LA LIGA

PRESIDENTE

ANEXO 1 MEDIDAS DISCIPLINARIAS

1.- CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

SE DETERMINARÁ CONDUCTA ANTIDEPORTIVA CUANDO UN JUGADOR EMITA PALABRAS ALTISONANTES ESTANDO A LA OFENSIVA O LA DEFENSIVA, ARROJE EL BAT Y/O EL CASO PROTECTOR, RECLAME EN FORMA AGRESIVA Y/O OBJETE PERSISTENTEMENTE EL CONTEO O LAS DECISIONES DEL CUERPO DE UMPIRES.

CUANDO UN UMPIRE DETERMINE LA EXPULSIÓN DE UN JUGADOR POR ESTA CAUSA ESTA SERÁ SOLO POR EL JUEGO EN CURSO Y SOLO SERÁ NECESARIO HACER LA ANOTACIÓN DE LA EXPULSIÓN EN EL SCORE DEL EQUIPO CONTRARIO ESTA ANOTACIÓN LA PUEDE HACER EL CUERPO DE UMPIRES O EL ANOTADOR DE EQUIPO CONTRARIO. DOS EXPULSIONES DE ESTE TIPO ACUMULADAS SERÁN MOTIVO DE LA SUSPENSIÓN DEL JUGADOR POR 1 JUEGO.

2.- AGRESIÓN VERBAL, INSULTOS, AMENAZAS ETC.

CUANDO UN JUGADOR ESTANDO A LA OFENSIVA O LA DEFENSIVA, SE DIRIJA CON INSULTOS, PALABRAS ALTISONANTES, ACTITUD AGRESIVA CONTRA EL UMPIRE (S), UN JUGADOR (S) CONTRARIO, INCLUSO UN COMPAÑERO (S) DE EQUIPO A DECISIÓN DEL CUERPO DE UMPIRES, DEBERÁ SER EXPULSADO DEL JUEGO Y NO PODRÁ PERMANECER EN EL DOUT POR EL RESTO DEL PARTIDO. EL CUERPO DE UMPIRES DEBERÁ, SI LAS CONDICIONES LO PERMITEN HACER LA ANOTACIÓN EN EL SCORE DE ALGUNO DE LOS EQUIPOS, DE LO CONTRARIO DEBERÁ PRESENTAR UN INFORME POR ESCRITO EN LA SIGUIENTE JUNTA DE DELEGADOS.

LA EXPULSIÓN POR ESTE MOTIVO TENDRÁ COMO SANCIÓN LA SUSPENSIÓN DEL JUGADOR INVOLUCRADO (S) POR LA CANTIDAD DE ENCUENTROS QUE DETERMINE EL COMITÉ DE ÉTICA. DE REINCIDIR EL JUGADOR (S) SERÁ SUSPENDIDO POR EL RESTO DE LA TEMPORADA.

3.- AGRESIÓN FÍSICA

CUANDO UN JUGADOR O EQUIPO COMPLETO ESTANDO A LA OFENSIVA O LA DEFENSIVA (DURANTE, ANTES O DESPUES DEL PARTIDO DENTRO DE LAS INSTALACIONES DEL ESTADIO), AGREDA FÍSICAMENTE (EMPUJÓN, PUÑETAZO, PATADA), Y/O PARTICIPE EN UNA RIÑA GENERADA CONTRA UN UMPIRE (S), UN JUGADOR (S) CONTRARIO, UN COMPAÑERO (S) DE EQUIPO INCLUSO CONTRA LA PORRA. EL UMPIRE (S) DEBERÁ DECRETAR LA EXPULSIÓN (S) DEL JUEGO DEL JUGADOR (S) INVOLUCRADO (S) Y NO PODRÁ PERMANECER EN EL DOUT POR EL RESTO DEL PARTIDO Y EL O LOS JUGADORES INVOLUCRADOS SERAN DADOS DE BAJA POR EL RESTO DE LA TEMPORADA SIN EXCEPCION ALGUNA. EL CUERPO DE UMPIRES DEBERÁ, SI LAS CONDICIONES LO PERMITEN HACER LA ANOTACIÓN EN EL SCORE DE ALGUNO DE LOS EQUIPOS, DE LO CONTRARIO DEBERÁ PRESENTAR UN INFORME POR ESCRITO EN LA SIGUIENTE JUNTA DE DELEGADOS NARRANDO LOS HECHOS OCURRIDOS.

LA EXPULSIÓN POR ESTE MOTIVO. TENDRÁ COMO SANCIÓN LA SUSPENSIÓN PERMANENTE DEL JUGADOR O JUGADORES INVOLUCRADOS POR EL RESTO DE LA TEMPORADA.

CADA EQUIPO ES RESPONSABLE DE SU PORRA, A CONSIDERACIÓN DEL AMPÁYER, EL JUEGO PUEDE SER SUSPENDIDO Y/O CANCELADO NO PONIENDO EN RIESGO SU INTEGRIDAD FÍSICA, TOMANDO ÉSTE UN REPORTE EN CUALQUIERA DE LOS SCORES DEL ENCUENTRO; LOS HECHOS SE TOMAN A CONSIDERACIÓN EN LA SIGUIENTE JUNTA DE DELEGADOS. SERA UNA LLAMADA DE ATENCIÓN PARA EL EQUIPO O EQUIPOS PARTICIPANTES Y DE CONTINUARSE LOS HECHOS EL EQUIPO O EQUIPOS SERÁN DADOS DE BAJA DE LA LIGA.

4.- ALINEACIÓN INDEBIDA

CUANDO CUALQUIER EQUIPO INCLUYA EN SU ALINEACIÓN UNO O MÁS JUGADORES QUE NO ESTÉN DEBIDAMENTE INCLUIDOS EN LA LISTA OFICIAL FIRMADA POR TODOS LOS DELEGADOS.

CUANDO CUALQUIER EQUIPO INCLUYA EN SU ALINEACIÓN A JUGADORES QUE NO PASARON POR EL PROCEDIMIENTO DE ALTA FIRMADA POR TODOS LOS DELEGADOS.

CUANDO CUALQUIER EQUIPO INCLUYA EN SU ALINEACIÓN A UNO O MÁS JUGADORES CASTIGADOS.

SE DETERMINA ALINEACIÓN INDEBIDA Y SE SANCIONA EXPULSANDO AL JUGADOR O JUGADORES DE LA COMPETENCIA, EN CASO DE QUE EL EQUIPO INFRACTOR HAYA GANADO UNO O MÁS PARTIDOS EL RESULTADO SERÁ CAMBIADO A PARTIDO O PARTIDOS PERDIDOS.