



BASES CAMPEONATO DE BÉISBOL 2009

Asociación de Béisbol & Sóftbol de Santiago

Mayo de 2009

A propuesta del Directorio de la Asociación, la Asamblea de Delegados ha aprobado las siguientes Bases Generales que regirán la Temporada 2009 del Béisbol de Santiago y las normas particulares para los campeonatos a desarrollarse durante ella:

1. Consideraciones Generales

- 1.1. La Asociación de Béisbol y softbol de Santiago invita a todos los clubes inscritos en esta organización a participar en la Temporada 2009 a realizarse en esta ciudad, en las canchas del Estadio Nacional ubicadas en Guillermo Mann s/n.
- 1.2. La Temporada 2009 comprende dos campeonatos: a) El Campeonato de Apertura, que realizará desde el 10 de mayo de 2009, y; b) El Campeonato de Clausura, desde el 30 de agosto de 2009.
- 1.3. Cada campeonato tendrá una duración mínima de 9 fechas de clasificación y 2 de play off.

2. **Participantes.** Podrán participar todos los clubes registrados en la Asociación Santiago, que comuniquen su interés, presentando el Formulario de Inscripción de Jugadores.

3. Edad de los Jugadores.

- 3.1. Pueden participar todos los jugadores mayores de 16 años a la fecha de inicio del campeonato.
- 3.2. Los jugadores menores de 18 años y mayores de 16 años deberán cumplir los requisitos que señala el Reglamento de Inscripciones y Pases y en especial, presentar una autorización por escrito proporcionada por la ABSS, firmada por sus padres o representante legal, donde autorice la participación de su hijo en la serie adulto y libere de cualquier responsabilidad a la Asociación Santiago por este hecho.

3.3. El delegado de cada equipo será el responsable de adjuntar esta autorización y demás documentación a la Asociación, para formalizar la inscripción del jugador menor.

4. **Fecha de inscripción de los equipos.** Los equipos deberán inscribir su participación en el campeonato el día miércoles 29 de abril de 2009, día de la reunión de delegados de la Asociación.

5. **Nómina de Jugadores y Pases**

5.1. Será responsabilidad de cada equipo deberá velar porque sus jugadores sean inscritos correctamente en el Formulario de Inscripción que proporcionará la Asociación, en que deberá consignarse el nombre completo, RUT y fecha de nacimiento de cada jugador.

5.2. A falta de cualquiera de estos datos se considerará al jugador como no inscrito y no estará habilitado para jugar hasta que no se subsane la omisión.

5.3. Una vez comenzado el Campeonato, el jugador inscrito por un club no podrá participar por otro club sino hasta el próximo Campeonato Adulto de Béisbol.

5.4. Los pases se registrarán por el Reglamento de Pases de ABSS, vigente al momento del campeonato.

5.5. Se podrán inscribir jugadores sólo durante la temporada regular, esto es, hasta el jueves anterior a la fecha programada y siempre en etapa de clasificación.

5.6. Para inscribir nuevos jugadores el equipo deberá enviar a esta Asociación la ficha actualizada del jugador que se está incorporando a los registros del club. No se podrán inscribir jugadores entre los días viernes a domingo de esa misma semana.

5.7. El proceso de inscripción de cada jugador se realizará por Internet y caducará de forma automática para la primera fecha, el 6/5/2009 a las 23.45 horas.

6. **Uniformes de juego.**

6.1. Cada equipo deberá presentarse debidamente uniformado. Esto es, con igualdad de camisas, pantalón y gorra. En el caso de la gorra se exigirá que sean del mismo color, pero no es necesario que tenga el distintivo del equipo (pueden usar de un solo color, sin diseños).

6.2. En la primera y segunda fecha, se advertirá por escrito a los equipos que no cumplan esta norma, la que será exigida, para toda la Temporada, a contar de la tercera fecha del campeonato de apertura.

6.3. A partir de esa fecha, el incumplimiento será penalizado:

6.3.1. Con la suspensión por una fecha del jugador infractor, bajo apercibimiento de mantener la suspensión mientras no regularice su uniforme.

6.3.2. La pérdida de los juegos ganados al equipo que incurra 2 veces en la misma infracción.

7. Financiamiento del Campeonato y pago de Cuotas.

7.1. El costo de la temporada será asumido en partes iguales por cada equipo participante, para lo cual el Directorio fijará la cantidad de cuotas, el monto y la fecha en que deberán ser canceladas.

7.2. El pago de cada cuota deberá realizarse en la fecha establecida y su morosidad tendrá como castigo automático, la pérdida del partido oficial inmediatamente anterior a la fecha en que se debió cancelar la cuota.

7.3. De mantenerse la situación de morosidad en más de una cuota, el equipo:

7.3.1. Perderá el derecho a jugar play off y en el caso de la Serie B, de participar en la serie A.

7.3.2. Quedará automáticamente suspendido para participar en el Campeonato siguiente.

7.3.3. Sus jugadores no podrán optar a premios individuales.

7.4. En todo caso, a propuesta del Directorio, la Asamblea de Delegados podrá acordar la eliminación durante el mismo campeonato del equipo que tenga 2 o más cuotas adeudadas.

7.5. Las sanciones anteriores, no libera al equipo y sus jugadores de la responsabilidad de pagar la deuda completa por todo el campeonato respectivo, la que quedará vigente en los registros de la Asociación.

7.6. También se llevará el registro de los jugadores inscritos en dicho club, quienes no podrán participar en ningún otro equipo, hasta que el Directorio de la Asociación levante la restricción una vez que el Club moroso esté al día con los pagos comprometidos.

8. Implementos de Seguridad.

8.1. El uso de casco es obligatorio para bateadores y corredores.

8.2. Los receptores tienen uso obligado de copa de protección genital.

9. De los Bateadores

9.1. Se podrán usar bates de madera o aluminio a elección, siempre y cuando no estén intencionalmente alterados.

9.2. No existe restricción alguna respecto a la relación medida y peso de los bates.

10. De los managers y coaches

10.1. El manager o coaches de base pueden solicitar tiempo para hablar con los bateadores o corredores de base, mientras estos ocupen sus posiciones, sólo una vez por entrada y hasta un máximo de tres por partido.

10.2. El manager o coach pueden hablar con su lanzador solo una vez durante una entrada. Si lo hacen por segunda vez, dentro de la misma entrada, deberá cambiar lanzador.

10.3. En este campeonato, se permitirá que un pitcher vuelva a lanzar una vez más, siempre que no haya salido de la alineación titular.

11. Series.

11.1. Los equipos se dividirán en dos series, A y B.

11.2. La serie A, estará compuesta por los equipos que hayan ocupado las primeras posiciones durante el año 2008, con un mínimo de 4 y máximo de seis equipos a determinar por el Directorio.

11.3. La serie B, estará compuesta por los demás equipos.

11.4. El Directorio procurará la distribución equilibrada de los equipos en cada serie, atendido el número total de participantes y su nivel de competitividad. Los equipos que juegan su primera temporada, se incorporarán siempre en la serie B.

12. Sistema de Campeonato.

12.1. Se jugará 2 ó 3 rondas atendida la cantidad de fechas y número de equipos participantes. El Directorio podrá modificar esta programación, por razones de fuerza mayor.

12.2. Al término de cada ronda, el equipo que encabece la Serie B, pasará a la Serie A y ocupará la clasificación del último de dicha serie; y éste a su vez, pasará a la Serie B.

12.3. En la serie B, se contabilizará sólo el puntaje de cada ronda para definir el pase a la serie A; y cada ronda empezará de cero para todos los equipos.

13. Play Off.

13.1. En cada campeonato habrá a lo menos 2 fechas de play off para determinar el campeón de cada categoría.

13.2. Las Finales serán definidas por los ganadores de los partidos de semifinales disputados entre el 1º y 4º, 2º y 3º, de cada serie.

13.3. El 4º lugar de la serie A, será definido en un partido entre el último lugar de la serie A y el 1º de la serie B. El equipo ganador tendrá el derecho a jugar los play off de la Serie A

14. De los Juegos

14.1. La hora de inicio de los partidos es a las 10:00 en la mañana y a las 13:30 en la tarde.

14.2. El árbitro o los árbitros entrarán en el campo de juego cinco minutos antes de la hora señalada para el comienzo del juego y se dirigirán al home donde deberán ser encontrados por los managers de los equipos oponentes, quienes darán por duplicado su orden al bate al árbitro principal. (regla 4.01)

14.3. Se esperará como máximo para comenzar los partidos de la mañana hasta las 10:15.

14.4. Si a esa hora se encuentra un solo equipo presente en la cancha, esto quiere decir, que haya entregado su lineup al anotador y esté equipado y listo para jugar, comunicarán al árbitro y al anotador si espera o no al equipo que está atrasado.

14.5. Si a las 10.15 el equipo que está presente y que ha cumplido con las formalidades decide no esperar, entonces el árbitro cantará el forfeit correspondiente.

14.6. Si decide esperar, existirá plazo hasta las 10:30 para que el equipo rival entregue su lineup y se presente a jugar en el campo. De no cumplir con ese horario, el árbitro cantará obligatoriamente el forfeit a favor del equipo que está presente y haya cumplido con las formalidades señaladas.

14.7. Para los partidos de la tarde, el forfeit se aplicará a contar de la hora en que la cancha esté habilitada para comenzar el juego, no antes de las 13:30 horas.

14.8. Los árbitros deberán procurar apurar el cambio de campo entre una entrada y la otra para que no sea mayor a tres minutos.

14.9. Los partidos tendrán una duración de 7 innings o 3 horas, lo que ocurra primero.

14.10. No podrá comenzar un nuevo inning después de las 12:50 hrs., para los partidos de la mañana y después de las 16:20, en la tarde.

14.11. Si el partido de la mañana termina a las 13:30, el siguiente partido se deberá iniciar inmediatamente después de que la cancha esté arreglada, por lo que los equipos deberán haber efectuado el precalentamiento y estar correctamente uniformados y listos para iniciar el partido a la brevedad.

14.12. Los equipos de la mañana deberán abandonar el dugout durante la preparación de la cancha.

14.13. La programación, horarios y duración de los partidos podrán ser modificados por el Directorio por razones de fuerza mayor, debiendo procurar mantener la equidad de condiciones para todos los equipos.

15. Formalidad del Forfeit:

15.1. Al momento de declarar un f3rfeit, los 3rbitros deber3n cumplir con las formalidades correspondientes.

15.2. Esto quiere decir que si el equipo que ser3 favorecido con el forfeit es visita, deber3 poner al primer bateador inscrito en el correspondiente line-up en el caj3n de bateo y entonces se declara ganador.

15.3. Si el equipo es Home, los jugadores deber3n ocupar cada una de las posiciones del campo entregadas en el line-up y ejecutar el primer y 3nico lanzamiento.

16. **Regla de masacre.** No se aplicar3 regla de masacre en este campeonato.

17. **De los Lanzadores** Los lanzadores que sean sustituidos y permanezcan en el campo de juego en otra posici3n, podr3n volver a lanzar en ese mismo juego.

18. De los desempates

18.1. Si durante la ronda clasificatoria, dos o tres equipos terminan empatados con la misma puntuaci3n, se definir3 los finalistas mediante el mandato de los siguientes promedios:

- Resultado de la serie particular entre ellos
- Mayor cantidad de carreras anotadas en el campeonato
- Menor cantidad de carreras permitidas en el campeonato
- Mejor promedio de bateo colectivo.

19. De las estadísticas

19.1. Para efectos de determinar los premios ofensivos y defensivos, s3lo se computar3n los innings de la serie regular y se considerar3 la participaci3n m3nima de los jugadores en cada posici3n, de la siguiente manera:

- Fildeadores: Haber participado en el puesto a lo menos 2/3 del n3mero de partidos programados
- Lanzadores: haber lanzado a lo menos, 2 entradas por fecha pactada. En este campeonato ser3n m3nimo 18 entradas.

- Bateadores: tantas apariciones al home como el n° de partidos pactados, multiplicado por 2.7. En este campeonato son mínimo 24 apariciones al bate para clasificar.

20. De los protestos.

20.1. Al efectuar el protesto de un juego, se deberá hacer previamente un depósito de \$30.000, valor que será devuelto si el protesto es válido o ingresado a la Asociación en caso de no prosperar dicha apelación.

20.2. El dinero deberá ser entregado al anotador oficial, quién deberá dejar constancia en la planilla de este hecho.

20.3. La directiva de la Asociación tendrá un plazo de 48 hrs. de formulado el protesto para resolver.

21. **Reglamento de Béisbol Adulto.** Son parte integrante de estas Bases de Campeonato, el Reglamento Oficial de Béisbol Adulto, publicado en el sitio www.beisbolchile.cl y en www.beisbolsantiago.cl

22. De las Sanciones a Jugadores

22.1. El Directorio de la Asociación conocerá de las infracciones a estas bases y el reglamento y aplicará las correspondientes sanciones, de conformidad al Artículo 356 de los Estatutos y Reglamentos de la Federación de Béisbol de Chile, publicado en el sitio www.beisbolsantiago.cl

22.2. El jugador y el manager del equipo, se entenderán notificados de su comparecencia a la sesión más próxima de Directorio, en que se verificará la audiencia para conocer y fallar la falta disciplinaria, con el sólo hecho de la anotación de dicha falta en la planilla de anotación.

22.3. Con todo, el directorio confirmará al delegado de equipo el día, hora y lugar mediante el correo-e registrado en la Asociación.

22.4. De la decisión del Directorio, el jugador podrá apelar a la Asamblea de Delegados.

22.5. Las atribuciones que se señalan en este capítulo respecto del Directorio, serán ejercidas por el Tribunal de Honor de la Asociación, una vez constituido éste.

23. De los arbitrajes

23.1. Los árbitros de home serán designados por la ABSS, confeccionándose un calendario para que los equipos con anterioridad conozcan sus árbitros.

23.2. Los árbitros de bases serán de responsabilidad de los equipos participantes, los que se definirán mediante sistema de turnos.

23.3. El incumplimiento de esta obligación será sancionada con una multa de \$5.000 para el Club, la que se elevará al doble en caso de reincidencia.

23.4. Los pagos por estos arbitrajes se hará en forma mensual y al delegado de cada equipo.

24. Consumo de tabaco, alcohol y drogas.

24.1. Toda infracción a la ley 20.000 sobre Drogas, será denunciada a la autoridad competente.

24.2. Se prohíbe absolutamente el consumo de alcohol en todo el recinto, de conformidad al artículo 154° de la Ley de Alcoholes.

24.2.1. Esta prohibición alcanza jugadores, espectadores y en general, a toda persona dentro del recinto.

24.2.2. Cualquier jugador o participante del juego que infrinja esta norma, será retirado del campo y suspendido por 2 fechas.

24.2.3. Los equipos serán responsables por el cumplimiento de esta norma respecto de las personas que organizadamente los apoyen.

24.3. Está absolutamente prohibido fumar en los campos de juego, dogouts, baños, camarines y en los accesos directos a todos ellos.