

Asociación de Béisbol & Sóftbol



Asociación de Béisbol y Sóftbol de Santiago

**BASES DEL CAMPEONATO METROPOLITANO
DE BÉISBOL DE MENORES
PRIMAVERA 2009**

SEPTIEMBRE – DICIEMBRE 2009

Asociación de Béisbol & Sóftbol



BASES DEL CAMPEONATO METROPOLITANO DE BÉISBOL DE MENORES PRIMAVERA 2009

1. **ORGANIZACIÓN:** La Asociación de Béisbol de Santiago, convoca a todos los equipos de Santiago, a participar en el Campeonato Metropolitano de Béisbol de Menores Primavera 2009.
 - 1.1. El Directorio ha designado un Comité Organizador, integrado por:
 - Luis Hernández, vicepresidente de la Asociación Santiago.
 - Vicente Alcayaga, vicepresidente Fundación Little League
 - Pamela Peralta, Secretaria General Asociación Santiago.
 - 1.2. El Comité representará la Autoridad de la misma Asociación sobre todos los aspectos de organización, reglamentación, disciplina y cualquier otro aspecto relacionado con el Campeonato, siendo sus resoluciones y acuerdos obligatorios para todos los participantes.
 - 1.3. El Comité Organizador nombrará un Coordinador General, Jefe de Árbitros, Jefe de Anotadores y determinará las demás funciones y responsables que sean necesarios para la mejor organización del campeonato.
 - 1.4. Asimismo, colaborará con la organización del campeonato, la Fundación Little League Chile.
 - 1.5. La Dirección de Finanzas, será ejercida por el Tesorero de la ABSS.
2. **CATEGORÍAS:**
 - 2.1. Infantil, niños y niñas nacidos los años 1997, 1998 y 1999 (año calendario)
 - 2.2. PreJunior, nacidos entre el año 1996 y 1995
 - 2.3. Juveniles, nacidos años 1992,1993, 1994
 - 2.4. Los jugadores deberán cumplir estrictamente las fechas de nacimiento en cada categoría.
 - 2.5. En el caso de infantiles, en forma excepcional podrán jugar menores nacidos el año 2000, sólo con autorización por escrito de sus padres. (Se elimina 2001).
 - 2.6. Sólo en forma excepcional, podrá participar un jugador infantil nacido el año 1997 o 1998 o prejunior nacido el año 1995, en la categoría superior a la que por edad le corresponde. Para ello, deberá contar con la autorización de sus padres y la solicitud expresa por escrito del manager respectivo que certifique que el jugador posee la madurez física, técnica y psicológica, solicitud que deberá ser aprobada por el Comité Organizador antes de que sea inscrito.
 - 2.7. En ninguna categoría podrán participar jugadores de categorías superiores.
 - 2.8. En el caso que cualquier jugador infrinja esta regla, su equipo perderá de inmediato el juego y el entrenador responsable del fraude quedará inhabilitado para continuar dirigiendo equipos en ABSS u otras competencias del béisbol de menores.
 - 2.9. En cualquier caso, el jugador sólo podrá ser inscrito en una categoría del campeonato y deberá jugar en ella todo el campeonato.

Asociación de Béisbol & Sóftbol



- 2.10. Los jugadores junior podrán jugar adicionalmente en la categoría adulto, si cumplieran los requisitos para ello.
3. **FECHA DE REALIZACIÓN:** Desde el 5 de septiembre al 5 de diciembre de 2009, ambas fechas inclusive.
4. **DÍAS y LUGAR DE JUEGO:** Los partidos se desarrollarán los días sábados en los diamantes del Estadio Nacional, el campo Nido de Aguílas y el campo Quebrada de Macul, sin perjuicio de que la organización asigne otra cancha que cumpla con las condiciones para realizar los juegos.
5. **PELOTAS:** Serán proporcionadas por el Comité Organizador.
6. **INSCRIPCIÓN EQUIPOS Y JUGADORES:**
- 6.1. Cada equipo deberá entregar el róster de jugadores, en un formulario proporcionado por la Asociación Santiago.
 - 6.2. El róster deberá enviarse mediante correo-e a beisbolsantiago@gmail.com, antes del viernes 21 de agosto de 2009.
 - 6.3. Cada equipo deberá inscribir un número de 14 jugadores como mínimo.
 - 6.4. Es esencial señalar la fecha de nacimiento de cada jugador. De lo contrario, se tendrá por no presentado.
 - 6.5. El entrenador, coach o delegado que firme el róster será responsable de la veracidad de la información entregada respecto de la edad de los jugadores de su equipo. Si se infringe esta regla, el responsable señalado será suspendido de las actividades de la ABSS.
 - 6.6. Sin perjuicio de lo anterior, cada equipo podrá inscribir nuevos jugadores que cumplan los requisitos de edad antes señalado, hasta el jueves anterior a cada encuentro.
 - 6.7. Se aplicará el Reglamento de Inscripciones y Pases de la Asociación.
 - 6.8. La Asociación proveerá de un carnet a cada jugador. Sólo se entregará carnet a los jugadores presentados en el roster, con los datos completos.
 - 6.9. Los jugadores deberán presentar su carnet cada vez que sean incluidos en el line up, sean en la alineación titular o en la banca, de un partido oficial.
7. **PROGRAMACIÓN GENERAL.**
- 7.1. La programación definitiva del campeonato se determinará una vez conocido el número de equipos efectivamente inscritos.
 - 7.2. Los horarios y canchas se informarán oportunamente, dependiendo de la disponibilidad de los recintos señalados.
8. **REGLAMENTOS:**
- Se aplicará el Reglamento Oficial de Béisbol que rige a la Federación Chilena y la Asociación Santiago, aprobado por COPABE (Confederación Panamericana de Béisbol).

Asociación de Béisbol & Sóftbol



- Supletoriamente a falta de regla expresa y en todo lo que diga relación con reglas especiales aplicables a menores, regirá el Reglamento de Little League Internacional.
- Con todo, en ambos casos, prevalecerán las adaptaciones a las normas generales que contemplan estas Bases.
- Serán aplicables también, el Reglamento de Disciplina y el Reglamento de Pases vigentes en la ABSS.

9. **ÁRBITRAJE:**

- 9.1. Serán designados por el Directorio de acuerdo a la nómina de árbitros inscritos en sus registros.
- 9.2. Se usará el sistema de un árbitro de home obligatorio más un anotador, para todas las series; y además, a lo menos un árbitro de base en las series prejunior y juvenil.

10. **PROTECCIONES DE JUGADORES:**

- 10.1. Será obligatorio el uso de casco para los bateadores y corredores en base.
- 10.2. Será obligatorio el uso de casco para el receptor.
- 10.3. El uso de protector genital será obligatorio para los receptores y en caso de no tenerlo, quedará imposibilitado de jugar en esta posición.
- 10.4. Se recomienda el uso de protectores genitales para los lanzadores y jugadores de cuadro.
- 10.5. Como una forma de proteger a los jugadores, el pitcher que golpee por tercera vez a cualquier bateador durante el inning, deberá ser cambiado de posición. Con todo, queda a apreciación del árbitro determinar si el bateador respectivo hizo el esfuerzo razonable para esquivar la bola.

11. **UNIFORMES.**

- 11.1. Los jugadores y miembros del cuerpo técnico, debidamente uniformados, son las únicas personas autorizadas a utilizar el banco de jugadores.
- 11.2. El coach será el responsable de impedir la presencia de personas sin uniforme en el banco de jugadores.
- 11.3. Managers y coachs, podrán usar como alternativa al uniforme, ropa deportiva adecuada.
- 11.4. En la serie infantiles, a falta de un 2º coach, se autorizará la presencia de sólo UN adulto sin uniforme, como asistente en el dogout.

12. **REGLAS ESPECIALES PARA SERIE INFANTILES**

- 12.1. En la categoría infantil, habrá cambio de inning automático al verificarse la 5ª carrera en cada entrada.
- 12.2. En la categoría infantil, todos los jugadores que presente el equipo, debidamente uniformados, deberán ir por lo menos una vez al bate durante el juego, a menos que medie una indisposición que lo impida, a juicio del árbitro general.

Asociación de Béisbol & Sóftbol



- 12.3. En la categoría infantil, los corredores de base podrán salir al robo una vez que la pelota haya atravesado el plato de home. Los corredores en tercera base podrán anotar con cualquier batazo de fair y con cualquier lanzamiento del pitcher hacia home.
- 12.4. En la categoría infantil, todos los jugadores podrán volver a entrar por una sola vez al juego luego de haber sido reemplazado. Los lanzadores no podrán volver al montículo, pero si a otra posición. Cada lanzador podrá lanzar un máximo de 4 innings por partido.

13. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

- 13.1. Infantiles 7 innings ó 2 horas máximo.
- 13.2. Prejunior, 7 innings ó 2,5 horas máximo.
- 13.3. Juveniles, 7 innings ó 2,5 horas máximo
- 13.4. El horario máximo de cada partido, se contabilizará a partir de la hora fijada en la programación de los juegos. (Por ejemplo, si un juego está programado a las 10:00 hrs. y comienza con 10 minutos de atraso, igualmente deberá terminar a las 12:00 hrs o 12,30, según la serie).
- 13.5. En ningún caso se podrá empezar un nuevo inning faltando 10 minutos para completar las dos horas o 2, 5 horas estipuladas, según la serie.
- 13.6. El árbitro general esperará hasta 10 minutos del horario programado para iniciar el juego. Pasados los 10 minutos, si un equipo no está completo el arbitro, a petición del equipo presente en el campo, declarará el juego forfeit. El árbitro deberá siempre declarar forfeit si en las mismas circunstancias ha transcurrido 20 minutos desde la hora fijada para el juego.

14. LEY DE MASACRE. Se aplicará de la siguiente manera

Infantil (7 innings)	Junior y Rookies (7 innings)
Diferencia de 20 carreras al 3er Inc.	Diferencia de 20 carreras al 4to inning
Diferencia de 15 carreras al 4to Inc.	Diferencia de 15 carreras al 5to inning
Diferencia de 10 carreras al 5to Inc.	Diferencia de 10 carreras al 6to inning

15. PARTICIPACIÓN DE JUGADORES.

- 15.1. En el reverso del line up se deberá anotar todos los jugadores, tanto titulares como en banca.
- 15.2. Se permitirá que un manager retire a su equipo en caso de no contar con más lanzadores o receptores, como manera de proteger la integridad física de sus jugadores.
- 15.3. Todos los jugadores que presente el equipo, debidamente uniformados, deberán ir por lo menos una vez al bate durante el juego, a menos que medie una indisposición que lo impida, a juicio del árbitro general.
- 15.4. Si por la aplicación de masacre algunos jugadores no hubiesen jugado, se continuará el juego en forma de amistoso hasta consumir el tiempo asignado como duración del juego.

Asociación de Béisbol & Sóftbol



- 15.5. No se jugará con bateador designado.
- 15.6. Se permitirá que un manager retire a su equipo en caso de no contar con más lanzadores o receptores, como manera de proteger la integridad física de sus jugadores.

16. SISTEMA DE JUEGO Y PUNTAJE

- 16.1. El campeonato se desarrollará en su fase regular, en 2 ó 4 ruedas según el N° de participantes de cada serie, en sistema todos contra todos.
- 16.2. Los equipos acumularán puntos en la serie regular, de acuerdo al siguiente cuadro

Juego ganado	3 puntos
Juego empatado	2 puntos
Juego perdido	1 punto
Forfeit	0 punto

- 16.3. El equipo que pierda por forfait por segunda vez será eliminado de la competencia.
- 16.4. En el caso de que dos o más equipos empaten en puntaje finalizadas las fechas regulares, su ubicación en la tabla de posiciones se definirá según el resultado de la serie de juegos entre ellos durante el campeonato. Si el empate persiste, éste se mantendrá.

17. COMPORTAMIENTO EN EL JUEGO.

- 17.1. Los árbitros aplicarán estrictamente la regla 4.06 a 4.08. Será considerada una práctica antideportiva los cantos, gritos, gestos o cualquier tipo de señales realizadas por miembros de un equipo destinadas deliberadamente a molestar al equipo contrario.
- 17.2. No se permitirán actitudes indebidas por parte de los adultos que se encuentran en la banca de jugadores (manager, coach o adulto autorizado). Si alguna de las personas señaladas tiene ese tipo de actitudes, será expulsado del juego por el árbitro general.

18. **CONFLICTOS, REGLAS Y DISCIPLINA.** Cualquier situación no prevista en las presentes bases, será resuelta por Comité Organizador designado por el Directorio de la ABSS. Asimismo, el Comité conocerá de las faltas al reglamento y aplicará las sanciones correspondientes. Sus decisiones tendrán carácter obligatorio.

Septiembre de 2009

Asociación de Béisbol & Sóftbol



Anexo

Reglas especiales de Tee Ball e Infantil

- 1) No existe Balk
- 2) El lanzador puede realizar los lanzamientos como más le acomode, de frente o de lado.
- 3) El lanzador, no puede lanzar curvas.
- 4) Un lanzador no puede lanzar más de 4 innigs.
- 5) Con corredor en 3° base, no se puede robar home con: Un wild pitch, con un pass ball (Solo se anota con tiro malo del catcher a las bases o por batazo).
- 6) Un 3° strike aun cuando no sea cogido, es un out.
- 7) El robo se debe hacer cuando la bola cruza el home, de lo contrario se declara out al corredor.
- 8) No existe el bateador designado.
- 9) Todos los niños de la banca tienen la obligación de ir una vez al bate.
- 10) Los juegos serán a 7 innigs.
- 11) Ley de masacre sigue igual a bases campeonato anterior.
- 12) Cada 5 carreras se debe hacer cambio en ofensiva y defensiva.