



VENADOS®

REGLAMENTO

MAZATLÁN BASEBALL TOURNAMENT NOVIEMBRE 2026

PRE INICIACION (3 – 4 AÑOS) - PAÑALITOS

- A. SE JUEGA A LA DEFENSIVA CON 10 JUGADORES..(1 CON CASCO)
- B. CADA JUGADOR DEBERA ESTAR A LA DEFENSIVA MINIMO DOS ENTRADAS POR LO QUE LOS CAMBIOS SON OBLIGATORIOS.
- C. SE JUEGAN 4 ENTRADAS COMPLETAS O 1:20 MINUTOS. 10 MINUTOS ANTES DE CONCLUIDO EL HORARIO NO SE ABRIRA ENTRADA, ESTO CON EL FIN DE DAR TIEMPO AL SIGUIENTE JUEGO DE ESTAR LISTO A SU HORA PROGRAMADA
- D. EN EL CASO DE QUE LOS EQUIOS NO TENGAN EL MISMO NUMERO DE JUGADORES, EL EQUIPO QUE TENGA MAYOR NUMERO DE JUGADORES, SOLO TENDRA LA OBLIGACION DE JUGAR CON EL MISMO NUMERO DE JUGADORES QUE SU RIVAL EN TURNO, PUDIENDO SI ASI LO DESIDE JUGAR CON TODOS, PERO DEBERA DE ANUNCIAR SU DECISION AL UMPIRE Y AL MANAGER CONTRARIO AL INICIO DEL JUEGO.
- E. LA OFENSIVA SE DESARROLLARA CON 10 BATEADORES. TERMINARA CUANDO TODOS HAYAN TENIDO SU TURNO AL BAT Y LA SIGUIENTE ENTRADA CONTINUARA CON EL QUE SE HAYA QUEDADO EN TURNO AL BAT.
- F. CADA BATEADOR TIENE DERECHO A 10 LANZAMIENTOS. . SI A PARTIR DEL DECIMO LANZAMIENTO DA UN FOUL CONTINUARA SU TURNO AL BAT HASTA ABANICAR, NO TIRARLE AL LANZAMIENTO O CONECTAR DENTRO DEL TERRENO DE JUEGO
- G. LA JUGADA TERMINA AL SER ENVIADA LA PELOTA AL Picher.
- H. AL MOMENTO DE SER EL DECIMO BATEADOR , DEBERA SER ANUNCIADO, DE LO CONTRARIO SERA MARCADO OUT.
- I. MANAGER O COUCH NO PODRAN TOCAR A LOS JUGADORES – CORREDORES. SANCION: DECLARADO OUT Y BOLA MUERTA.
- J. GANADOR AL CIERRE O APERTURA DE LA CUARTA ENTRADA. SI ES A LA APERTURA DEL CUARTO INING NO ES NECESARIO BATEAR AL CIERRE DE ENTRADA.
- K. NO SE PERMITE TOQUE DE BOLA – ROBO DE BASE – PISA Y CORRE – INFIELD FLY – NO EXISTE KNOCK OUT.
- L. NO SE PERMITE LA BARRIDA EN PRIMERA BASE NI DE CABEZA EN NINGUNA BASE. SANCION: OUT AL BATEADOR – CORREDOR. (AQUÍ EL UMPIRE USARA SU CRITERIO DETERMINANDO SI FUE CON LA INTENCION DE ALCANZAR LA BASE O SOLO FUE POR JUGUETEO DEL JUGADOR CONSIDERANDO SU EDAD).
- M. CADA EQUIPO DEBERA DE APORTAR UNA O DOS PELOTAS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO. EN CASO DE NECESITARSE MAS, EL AMPAYER DEBERA SOLICITAR A LOS EQUIPOS QUE PORTEN LAS QUE SEAN NECESARIAS PARA LA FINALIZACION DEL JUEGO.
- N. EN CASO DE CONTAR CON NIÑAS JUGADORAS ESTAN PODRAN SER UN AÑO DE CALENDARIO MAYOR A LO ESTIPULADO EN LA CONVOCATORIA.
- O. JUGADOR O ADULTO INTEGRANTE DEL EQUIPO QUE SEA EXPUSADO SE HARA ACREEDOR A UN JUEGO ADICIONAL DE CASTIGO
- P. BAT MEDIDA MAXIMA 27 PUGADAS DE LARGO Y 2 5/8 DE PULGADA DE GROSOR. PODRA SER ALUMINJO CON LA CERTIFICACION USABASEBALL , (EL LOGOTIPO TENDRA QUE SER CLARO Y VISIBLE CON LA IMPRESION DE FABRICA Y NO CON UNA IMPRESION SOBREPUESTA) O MADERA. QUE NO SEA DE BAMNU O DE MARINI NI COMPUESTO.
- Q. EL JUEGO LEGAL SERA A PARTIR DE LA TERCERA ENTRADA.
- R. COSTO DE PROTESTA SE DE \$3,000.00 SE GANE O SE PIERDA NO HAY DEVOLUCION. , (EL LOGOTIPO TENDRA QUE SER CLARO Y VISIBLE CON LA IMPRESION DE FABRICA Y NO CON UNA IMPRESION SOBREPUESTA

PRE INICIACION (5 – 6 AÑOS) - ESCUELITA

- A. SE JUEGA A LA DEFENSIVA CON 10 JUGADORES..(1 CON CASCO)
- B. CADA JUGADOR DEBERA ESTAR A LA DEFENSIVA MINIMO DOS ENTRADAS POR LO QUE LOS CAMBIOS SON OBLIGATORIOS.
- C. SE JUEGAN 5 ENTRADAS COMPLETAS O 1:30 MINUTOS. 10 MINUTOS ANTES DE CONCLUIDO EL HORARIO NO SE ABRIRA ENTRADA, ESTO CON EL FIN DE DAR TIEMPO AL SIGUIENTE JUEGO DE ESTAR LISTO A SU HORA PROGRAMADA
- D. EN EL CASO DE QUE LOS EQUIOS NO TENGAN EL MISMO NUMERO DE JUGADORES, EL EQUIPO QUE TENGA MAYOR NUMERO DE JUGADORES, SOLO TENDRA LA OBLIGACION DE JUGAR CON EL MISMO NUMERO DE JUGADORES QUE SU RIVAL EN TURNO, PUDIENDO SI ASI LO DESIDE JUGAR CON TODOS, PERO DEBERA DE ANUNCIAR SU DECISION AL UMPIRE Y AL MANAGER CONTRARIO AL INICIO DEL JUEGO.
- E. LA OFENSIVA SE DESARROLLARA CON 10 BATEADORES. . TERMINARA CUANDO TODOS HAYAN TENIDO SU TURNO AL BAT O EL EQUIPO CONTRARIO HAGA LOS TRES OUTS, Y LA SIGUIENTE ENTRADA CONTINUARA CON EL QUE SE HAYA QUEDADO EN TURNO AL BAT.
- F. CADA BATEADOR TIENE DERECHO A 5 LANZAMIENTOS. SI A PARTIR DEL QUINTO LANZAMIENTO DA UN FOUL CONTINUARA SU TURNO AL BAT HASTA ABANICAR, NO TIRARLE AL LANZAMIENTO O CONECTAR DENTRO DEL TERRENO DE JUEGO.
- G. LA JUGADA TERMINA AL SER ENVIADA LA PELOTA AL PITCHER.
- H. AL MOMENTO DE SER EL DECIMO BATEADOR , DEBERA SER ANUNCIADO, DE LO CONTRARIO SERA MARCADO OUT.
- I. MANAGER O COUCH NO PODRAN TOCAR A LOS JUGADORES – CORREDORES. SANCION: DECLARADO OUT Y BOLA MUERTA.
- J. GANADOR AL CIERRE O APERTURA DE LA QUINTA ENTRADA.SI ES A LA APERTURA DEL QUINTO INING NO ES NECESARIO BATEAR AL CIERRE DE ENTRADA.
- K. NO SE PERMITE TOQUE DE BOLA – ROBO DE BASE – PISA Y CORRE – INFIELD FLY – NO EXISTE KNOCK OUT.
- L. NO SE PERMITE LA BARRIDA EN PRIMERA BASE NI DE CABEZA EN NINGUNA BASE. SANCION: OUT AL BATEADOR – CORREDOR. (AQUÍ EL UMPIRE USARA SU CRITERIO DETERMINANDO SI FUE CON LA INTENCION DE ALCANZAR LA BASE O SOLO FUE POR JUGUETEO DEL JUGADOR CONSIDERANDO SU EDAD).
- M. CADA EQUIPO DEBERA DE APORTAR UNA O DOS PELOTAS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO. EN CASO DE NECESITARSE MAS, EL AMPAYER DEBERA SOLICITAR A LOS EQUIPOS QUE PORTEN LAS QUE SEAN NECESARIAS PARA LA FINALIZACION DEL JUEGO.
- N. EN CASO DE CONTAR CON NIÑAS JUGADORAS ESTAN PODRAN SER UN AÑO DE CALENDARIO MAYOR A LO ESTIPULADO EN LA CONVOCATORIA.
- O. JUGADOR O ADULTO INTEGRANTE DEL EQUIPO QUE SEA EXPUSADO SE HARA ACREEDOR A UN JUEGO ADICIONAL DE CASTIGO
- P. BAT MEDIDA MAXIMA 28 PUGADAS DE LARGO Y 2 5/8 DE PULGADA DE GROSOR. PODRA SER ALUMINIO CON LA CERTIFICACION USA BASEBALL. (EL LOGOTIPO TENDRA QUE SER CLARO Y VISIBLE CON LA IMPRESION DE FABRICA Y NO CON UNA IMPRESION SOBREPUESTA) O MADERA QUE NO SEA DE BAMBU O DE MARINI NI COMPUESTO.
- Q. EL JUEGO LEGAL SERA A PARTIR DE LA TERCERA ENTRADA.
- R. COSTO DE PROTESTA SE DE \$3,000.00 SE GANE O SE PIERDA NO HAY DEVOLUCION.

CRITERIOS DE DESEMPATE APLICABLES A LAS CATEGORIAS PAÑALITOS (3-4 AÑOS) Y PRE-INICIACION (5-6 AÑOS)

- **SI AL CONCLUIR EL NUMERO DE ENTRADAS PARA CADA CATEGORIA (4 ENTRADAS PAÑALITOS Y 5 ENTRADAS PRE-INICACION), EL JUEGO ESTUVIERA EMPATADO, SE DARA COMO GANADOR AL EQUIPO QUE CUMPLA LOS SIGUIENTES CRITERIOS:**
 - A. GANADOR AL EQUIPO QUE HAYA REALIZADO MAYOR NUMERO DE OUTS A LA DEFENSIVA.**
 - B. GANADOR AL EQUIPO QUE SE HAYA PONCHADO MENOR NUMERO DE VECES.**
 - C. GANADOR AL EQUIPO QUE HAYA CONECTADO MAYOR NUMERO DE HITS.**
 - D. GANADOR AL EQUIPO QUE HAYA DEJADO MAYOR NUMERO DE CORREDORES EN BASE.**
 - E. GANADOR AL EQUIPO QUE HAYA CONECTADO MAYOR NUMERO DE HR.**
 - F. GANADOR POR VOLADO.**

INICIACION (7 – 8 AÑOS) - INFANTIL

- A. EL BAT SERA DE 29 PULGADAS MAXIMO DE LARGO CON 2 5/8 PULGADAS DE GROSOR. PODRA SER ALUMINIO Y DEBERA CONTAR CON LA CERTIFICACION USABASEBALL (EL LOGOTIPO TENDRA QUE SER CLARO Y VISIBLE CON LA IMPRESIÓN DE FABRICA Y NO CON UNA IMPRESION SOBREPUESTA) O DE MADERA QUE NO SEA DE BAMBU O DEMARINI NI COMPUESTO.
- B. SE JUEGAN MAXIMO 6 ENTRADAS O 1:50 MINUTOS. LO QUE OCURRA PRIMERO. ACLARACION: 10 MINUTOS ANTES DE CONCLUIDO EL HORARIO NO SE ABRIRA ENTRADA, ESTO CON EL FIN DE DAR TIEMPO AL SIGUIENTE JUEGO DE ESTAR LISTO A SU HORA PROGRAMADA.
- C. SE JUGARA A 4 CARRERAS O 3 OUTS POR ENTRADA. LO QUE OCURRA PRIMERO.
- D. BARRIDA EN HOME DE CABEZA SERA DECLARADO OUT. EN CUALQUIER OTRA BASE ESTA PERMITIDA.
- E. LOS CORREDORES DEBERAN PERMANECER PEGADOS A LA ALMOADILLA HASTA QUE LA PELOTA REBASE AL BATEADOR, SI SALE ANTES SERA REGRESADO A SU BASE. SOLO SE ANOTA CARRERA CON BATAZO. SE PODRA ANOTAR CARRERA CON PIZA Y CORRE, IGUAL SI CON CORREDOR EN TERCERA HUBIESE UN TIRO DEL CACHER A CUALQUIER BASE Y SE PRODUCE UN ERROR SI ANOTA.
- F. SE PERMITE EL AVANCE SOLO HASTA TERCERA BASE CON ROBO, WILD PITCH, PASS BALL Y TOQUE DE BOLA. TOQUE DE BOLA CON CORREDOR EN TERCERA ES OUT EL BATEADOR.
- G. EL JUEGO SERA LEGAL A PARTIR DE LA CUARTA ENTRADA.
- H. NO SE PERMITE BATEADOR DESIGNADO.
- I. LOS CAMBIOS NO SON OBLIGATORIOS.
- J. SUPER KNOCKOUT DIFERENCIA DE 12 CARRERAS EN LA TERCERA ENTRADA.
- K. KNOCKOUT DIFERENCIA DE 10 CARRERAS A PARTIR DE LA CUARTA ENTRADA.
- L. CADA EQUIPO DEBERA DE APORTAR DOS PELOTAS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO. EN CASO DE NECESITARSE MAS, EL AMPAYER DEBERA SOLICITAR A LOS EQUIPOS QUE APORTEN LAS QUE SEAN NECESARIAS PARA LA FINALIZACION DEL JUEGO.
- M. EN CASO DE CONTAR CON NIÑAS JUGADORAS ESTAN PODRAN SER UN AÑO DE CALENDARIO MAYOR A LO ESTIPULADO EN LA CONVOCATORIA.
- N. JUGADOR O ADULTO INTEGRANTE DEL EQUIPO QUE SEA EXPUSADO SE HARA ACREEDOR A UN JUEGO ADICIONAL DE CASTIGO
- O. PICHEO :
HASTA 20 LANZAMIENTOS PUEDE LANZAR AL DIA SIGUIENTE O EL MKSMO DIA EN UN DOBLE JUEGO, ACUMULANDOSE LOS LANZAMIENTOS REALIZADOS DURANTE SU PRIMER JUEGO
HASTA LLEGAR AL LIMITE SI ASI LO CONSIDERA EL MANAGER DEL EQUIPO.
DE 21 A 35 LANZAMIENTOS DESCANSA 1 DIA DE CALENDARIO.
DE 36 A 50 LANZAMIENTOS DESCANSA 2 DIAS DE CALENDARIO.
DESPUES DEL MAXIMO DE LANZAMIENTOS PODRA FINALIZAR AL BATEADOR EN TURNO PERO NO PUEDE ENFRENTARSE AL SIGUIENTE BATEADOR, DE HACERLO ASI SE DECLARARA FORFIET.
- P. EL LIMITE MAXIMO DE LANZAMIENTOS PARA SER REMOVIDO A OTRA POSICION ES DE 49 PICHEOS, PASANDO ESTOS DEBERA DE SALIR DEL JUEGO.
- Q. SI EL MANAGER O COACH ENTRAN DOS VECES EN LA MISMA ENTRADA CON EL MISMO LANZADOR, ESTE DEBERA SALIR DEL JUEGO, NO PUDIENDO SER REMOVIDO A OTRA POSICION Y SOLO PODRA SER SUSTITUIDO POR ALGUIRN DE LA BANCA, EN CASO DE YA HABER REALIZADO TODOS LOS CAMBIOS, SE DECLARARA FORFEIT.
- R. CACHEO: PODRA CACHAR DOS JUEGOS SEGUIDOS O DOS DIAS CONSECUTIVOS DESCANSANDO 1 DIA DE CALENDARIO. LA VIOLACION A ESTA REGLA ES FORFIT.
- S. EN NINGUN CASO PODRA LANZAR SIN HABER CUMPLIDO UN DIA DE CALENDARIO DE DESCANSO AUN CUANDO SOLO HAYA CACHADO UN JUEGO O UN SOLO DIA.
- T. SE LES ENTREGARA UNA HOJA DE CACHEO Y PICHEO !***EXIGIRLA AL MOMENTO DE SU REGISTRO*** QUE DEBERAN ENTREGAR AL ANOTADOR OFICIAL ANTES DE INICIAR EL JUEGO, EN CASO DE NO TRAERLA POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA, TENDRA HASTA QUE EL JUEGO SEA LEGAL PARA ENTREGARLA, DE NO SER ASI, CON MUCHOPESAR SE DECLARARA FORFEIT. DE LA MISMA MANERA, AL TERMINO DEL JUEGO DEBERA SOLICITARLA AL ANOTADOR OFICIAL Y QUE SE ENCUENTRE DEBIDAMENTE LLENADA Y FIRMADA.
- U. A PARTIR DE LA SEGUNDA RONDA SE REANUDA EL CONTEO DE PICHEO Y CACHEO CON LAS REGLAS ANTERIORES.
- V. EL COSTO DE PROTESTA ES DE \$3,000.00 SIN DEVOLUCION SE GANE O SE PIERDA.

PRE - INFANTIL (9 – 10 AÑOS) – INFANTIL MENOR

- A. EL BAT SERA DE 31 PULGADAS MAXIMO DE LARGO CON 2 5/8 PULGADAS DE GROSOR. PODRA SER ALUMINIO DEBERA CONTAR CN LA CERTIFICA CON USABASEBAL (EL LOGOTIPO TENDRA QUE SER CLARO Y VISIBLE CON LA IMPRESIÓN DE FABRICA Y NO CON UNA IMPRESIÓN SOBREPUESTA) O MADERA QUE NO SEA DE BAMBU O DE MARINI NI COMPUESTO.
- B. SE JUEGAN MAXIMO 6 ENTRADAS O 1:50 MINUTOS. LO QUE OCURRA PRIMERO. . ACLARACION: 10 MINUTOS ANTES DE CONCLUIDO EL HORARIO NO SE ABRIRA ENTRADA, ESTO CON EL FIN DE DAR TIEMPO AL SIGUIENTE JUEGO DE ESTAR LISTO A SU HORA PROGRAMADA.
- C. BARRIDA EN HOME DE CABEZA SERA DECLARADO OUT. EN CUALQUIER OTRA BASE ESTA PERMITIDA.
- D. LOS CORREDORES DEBERAN PERMANECER PEGADOS A LA ALMOADILLA HASTA QUE LA PELOTA REBASE SEA LANZADA POR EL PICHER, SI SALE ANTES SERA REGRESADO A SU BASE. SOLO SE ANOTA CARRERA CON BATAZO. SE PODRA ANOTAR CARRERA CON PIZA Y CORRE, IGUAL SI CON CORREDOR EN TERCERA HUBIESE UN TIRO DEL CACHER A CUALQUIER BASE Y SE PRODUCE UN ERROR SI ANOTA.
- E. SE PERMITE EL AVANCE SOLO HASTA TERCERA BASE CON ROBO, WILD PITCH, PASS BALL Y TOQUE DE BOLA. TOQUE DE BOLA CON CORREDOR EN TERCERA ES OUT EL BATEADOR.
- F. EL JUEGO SERA LEGAL A PARTIR DE LA CUARTA ENTRADA.
- G. NO SE PERMITE BATEADOR DESIGNADO.
- H. LOS CAMBIOS NO SON OBLIGATORIOS.
- I. SUPER KNOCKOUT DIFERENCIA DE 15 CARRERAS EN LA TERCERA ENTRADA.
- J. KNOCKOUT DIFERENCIA DE 10 CARRERAS A PARTIR DE LA CUARTA ENTRADA.
- K. CADA EQUIPO DEBERA DE APORTAR DOS PELOTAS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO. EN CASO DE NECESITARSE MAS, EL AMPAYER DEBERA SOLICITAR A LOS EQUIPOS QUE APORTEN LAS QUE SEAN NECESARIAS PARA LA FINALIZACION DEL JUEGO.
- L. EN CASO DE CONTAR CON NIÑAS JUGADORAS ESTAN PODRAN SER UN AÑO DE CALENDARIO MAYOR A LO ESTIPULADO EN LA CONVOCATORIA.
- M. JUGADOR O ADULTO INTEGRANTE DEL EQUIPO QUE SEA EXPUSADO SE HARA ACREEDOR A UN JUEGO ADICIONAL DE CASTIGO
- N. PICHEO :

HASTA 20 LANZAMIENTOS PUEDE LANZAR AL DIA SIGUIENTE. SIGUIENTE O EL MKSMO DIA EN UN DOBLE JUEGO, ACUMULANDOSE LOS LANZAMIENTOS REALIZADOS DURANTE SU PRIMER JUEGO
DE 21 A 40 LANZAMIENTOS DESCANSA 1 DIA DE CALENDARIO.
DE 41 A 60 LANZAMIENTOS DESCANSA 2 DIAS DE CALENDARIO.
DESPUES DEL MAXIMO DE LANZAMIENTOS PODRA FINALIZAR AL BATEADOR EN TURNO PERO NO PUEDE ENFRENTARSE AL SIGUIENTE BATEADOR, DE HACERLO ASI SE DECLARARA FORFEIT.
- O. EL LIMITE MAXIMO DE LANZAMIENTOS PARA SER REMOVIDO A OTRA POSICION ES DE 59 PICHEOS, PASANDO ESTOS DEBERA DE SALIR DEL JUEGO.
- P. SI EL MANAGER O COACH ENTRAN DOS VECES EN LA MISMA ENTRADA CON EL MISMO LANZADOR, ESTE DEBERA SALIR DEL JUEGO, NO PUDIENDO SE R REMOVIDO A OTRA POSICION Y SOLO PODRA SER SUSTITUIDO POR ALGUIRN DE LA BANCA, EN CASO DE YA HABER REALIZADO TODOS LOS CAMBIOS, SE DECLARARA FORFEIT.
- Q. CACHEO: PODRA CACHAR DOS JUEGOS SEGUIDOS O DOS DIAS CONSECUTIVOS DESCANSANDO 1 DIA DE CALENDARIO. LA VIOLACION A ESTA REGLA ES FORFIT.
- R. EN NINGUN CASO PODRA LANZAR SIN HABER CUMPLIDO UN DIA DE CALENDARIO DE DESCANSO AUN CUANDO SOLO HAYA CACHADO UN JUEGO O UN SOLO DIA.
- S. SE LES ENTREGARA UNA HOJA DE CACHEO Y PICHEO *****EXIGIRLA AL MOMENTO DE SU REGISTRO*** QUE DEBERAN ENTREGAR AL ANOTADOR OFICIAL ANTES DE INICIAR EL JUEGO, EN CASO DE NO TRAERLA POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA, TENDRA HASTA QUE EL JUEGO SEA LEGAL PARA ENTREGARLA, DE NO SER ASI, CON MUCHO PESAR SE DECLARARA FORFEIT. DE LA MISMA MANERA, AL TERMINO DEL JUEGO DEBE RA SOLICITARLA AL ANOTADOR OFICIAL Y QUE SE ENCUENTRE DEBIDAMENTE LLENADA Y FIRMADA.
- T. A PARTIR DE LA SEGUNDA RONDA SE REANUDA EL CONTEO DE PICHEO Y CACHEO CON LAS REGLAS ANTERIORES.
- U. EL COSTO DE PROTESTA ES DE \$3,000.00 SIN DEVOLUCION SE GANE O SE PIERDA.

INFANTIL (11 – 12 AÑOS) – INFANTIL MAYOR

- A. EL BAT SERA DE 33 PULGADAS MAXIMO DE LARGO CON 2 5/8 PULGADAS DE GROSOR. PODRA SER ALUMINIO Y DEBERA CONTAR CN LA CERTIFICACION USA BASEBALL (EL LOGOTIPO TENDRA QUE SER CLARO Y VISIBLE CON LA IMPRESIÓN DE FABRICA Y NO CON UNA IMPRESIÓN SOBREPUESTA) O MADERA QUE NO SEA DE BAMBU O DE MARINI NI COMPUESTO
- B. SE JUEGAN MAXIMO 7 ENTRADAS O 2:15 HORAS LO QUE OCURRA PRIMERO. 10 MINUTOS ANTES DE CONCLUIDO EL HORARIO NO SE ABRIRA ENTRADA.
- C. EN CASO DE EMPATRE SE JUGARAN HASTA 2 ENTRADAS EXTRAS CON REGLAS DE WBSC
- D. BARRIDA EN HOME DE CABEZA SERA DECLARADO OUT. EN CUALQUIER OTRA BASE ESTA PERMITIDA.
- E. EL JUEGO SERA LEGAL A PARTIR DE LA CUARTA ENTRADA.
- F. NO SE PERMITE BATEADOR DESIGNADO.
- G. LOS CAMBIOS NO SON OBLIGATORIOS.
- H. SUPER KNOCKOUT DIFERENCIA DE 15 CARRERAS EN LA TERCERA ENTRADA.
- I. KNOCKOUT DIFERENCIA DE 10 CARRERAS A PARTIR DE LA CUARTA ENTRADA.
- J. CADA EQUIPO DEBERA DE APORTAR DOS PELOTAS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO. EN CASO DE NECESITARSE MAS, EL AMPAYER DEBERA SOLICITAR A LOS EQUIPOS QUE APORTEN LAS QUE SEAN NECESARIAS PARA LA FINALIZACION DEL JUEGO.
- K. EN CASO DE CONTAR CON NIÑAS JUGADORAS ESTAN PODRAN SER UN AÑO DE CALENDARIO MAYOR A LO ESTIPULADO EN LA CONVOCATORIA.
- L. JUGADOR O ADULTO INTEGRANTE DEL EQUIPO QUE SEA EXPUSADO SE HARA ACREEDOR A UN JUEGO ADICIONAL DE CASTIGO
- M. PICHEO :

HASTA 25 LANZAMIENTOS PUEDE LANZAR AL DIA SIGUIENTE O EL MISMO DIA EN UN DOBLE JUEGO, ACUMULANDOSE LOS LANZAMIENTOS REALIZADOS DURANTE SU PRIMER JUEGO
DE 26 A 50 LANZAMIENTOS DESCANSA 1 DIA DE CALENDARIO.
51 A 70 LANZAMIENTOS DESCANSA 2 DIAS DE CALENDARIO.
DESPUES DEL MAXIMO DE LANZAMIENTOS PODRA FINALIZAR AL BATEADOR EN TURNO PERO NO PUEDE ENFRENTARSE AL SIGUIENTE BATEADOR, DE HACERLO ASI SE DECLARARA FORFEIT.
- N. EL LIMITE MAXIMO DE LANZAMIENTOS PARA SER REMOVIDO A OTRA POSICION ES DE 55 PICHEOS, PASANDO ESTOS DEBERA DE SALIR DEL JUEGO.
- O. SI EL MANAGER O COACH ENTRAN DOS VECES EN LA MISMA ENTRADA CON EL MISMO LANZADOR, ESTE DEBERA SALIR DEL JUEGO, NO PUDIENDO SER REMOVIDO A OTRA POSICION Y SOLO PODRA SER SUSTITUIDO POR ALGUIEN DE LA BANCA, EN CASO DE YA HABER REALIZADO TODOS LOS CAMBIOS, SE DECLARARA FORFEIT.
- P. CACHEO: PODRA CACHAR DOS JUEGOS SEGUIDOS O DOS DIAS CONSECUTIVOS DESCANSANDO 1 DIA DE CALENDARIO. LA VIOLACION A ESTA REGLA ES FORFEIT.
- Q. EN NINGUN CASO PODRA LANZAR SIN HABER CUMPLIDO UN DIA DE CALENDARIO DE DESCANSO AUN CUANDO SOLO HAYA CACHADO UN JUEGO O UN SOLO DIA
- R. SE LES ENTREGARA UNA HOJA DE CACHEO Y PICHEO !***EXIGIRLA AL MOMENTO DE SU REGISTRO*** QUE DEBERAN ENTREGAR AL ANOTADOR OFICIAL ANTES DE INICIAR EL JUEGO. EN CASO DE NO TRAERLA POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA, TENDRA HASTA QUE EL JUEGO SEA LEGAL PARA ENTREGARLA, DE NO SER ASI, CON MUCHO PESAR SE DECLARARA FORFEIT. DE LA MISMA MANERA, AL TERMINO DEL JUEGO DEBERA SOLICITARLA AL ANOTADOR OFICIAL Y QUE SE ENCUENTRE DEBIDAMENTE LLENADA Y FIRMADA.
- S. A PARTIR DE LA SEGUNDA RONDA SE REANUDA EL CONTEO DE PICHEO Y CACHEO CON LAS REGLAS ANTERIORES.
- T. EL COSTO DE PROTESTA ES DE \$3,000.00 SIN DEVOLUCION SE GANE O SE PIERDA.

PRE - JUNIOR (13 – 14 AÑOS) - – JUVENIL MENOR

- A. EL BAT SERA DE 33 PULGADAS MAXIMO DE LARGO CON 2 5/8 PULGADAS DE GROSOR. PODRA SER ALUMINIO Y DEBERA CONTAR CON LA CERTIFICACION BBCOR (EL LOGOTIPO TENDRA QUE SER CLARO Y VISIBLE CON LA IMPRESIÓN DE FABRICA Y NO CON UNA IMPRESIÓN SOBREPUESA) O MADERA QUE NO SEA DE BAMBU O DE MARINI NI COMPUESTO.
- B. SE JUEGAN MAXIMO 7 ENTRADAS O 2:15 HORAS. LO QUE OCURRA PRIMERO. 10 MINUTOS ANTES DE CONCLUIR EL TIEMPO LIMITE NO SE ABRIRA ENTRADA
- C. BARRIDA EN HOME DE CABEZA Y EN CUALQUIER OTRA BASE ESTA PERMITIDA.
- D. EL JUEGO SERA LEGAL A PARTIR DE LA CUARTA ENTRADA.
- E. EN CASO DE EMPATE SE JGARAN HASTA 2 ENTRADAS EXTRAS CON REGLAS DE WBSC.
- F. SE PERMITE BATEADOR DESIGNADO.
- G. NO SON PERMITIDOS LOS SPIKES DE FIERRO.
- H. LOS CAMBIOS NO SON OBLIGATORIOS.
- I. SUPER KNOCKOUT DIFERENCIA DE 15 CARRERAS EN LA TERCERA ENTRADA.
- J. KNOCKOUT DIFERENCIA DE 10 CARRERAS A PARTIR DE LA CUARTA ENTRADA.
- K. CADA EQUIPO DEBERA DE APORTAR DOS PELOTAS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO. EN CASO DE NECESITARSE MAS, EL AMPAYER DEBERA SOLICITAR A LOS EQUIPOS QUE PORTEN LAS QUE SEAN NECESARIAS PARA LA FINALIZACION DEL JUEGO.
- L. EN CASO DE CONTAR CON NIÑAS JUGADORAS ESTAN PODRAN SER UN AÑO DE CALENDARIO MAYOR A LO ESTIPULADO EN LA CONVOCATORIA.
- M. JUGADOR O ADULTO INTEGRANTE DEL EQUIPO QUE SEA EXPUSADO SE HARA ACREEDOR A UN JUEGO ADICIONAL DE CASTIGO
- N. PICHEO :
HASTA 30 LANZAMIENTOS PUEDE LANZAR AL DIA SIGUIENTE O EL MKSMO DIA EN UN DOBLE JUEGO, ACUMULANDOSE LOS LANZAMIENTOS REALIZADOS DURANTE SU PRIMER JUEGO.
DE 31 A 55 LANZAMIENTOS DESCANSA 1 DIA DE CALENDARIO.
DE 56 A 75 LANZAMIENTOS DESCANSA 2 DIAS DE CALENDARIO.
DESPUES DEL MAXIMO DE LANZAMIENTOS PODRA FINALIZAR AL BATEADOR EN TURNO PERO NO PUEDE ENFRENTARSE AL SIGUIENTE BATEADOR, DE HACERLO ASI SE DECLARARA FORFIET.
- O. SI EL MANAGER O COACH ENTRAN DOS VECES EN LA MISMA ENTRADA CON EL MISMO LANZADOR, ESTE DEBERA SALIR DEL JUEGO, NO PUDIENDO SER REMOVIDO A OTRA POSICION Y SOLO PODRA SER SUSTITUIDO POR ALGUIRN DE LA BANCA, EN CASO DE YA HABER REALIZADO TODOS LOS CAMBIOS, SE DECLARARA FORFEIT.
- P. EL LIMITE MAXIMO DE LANZAMIENTOS PARA SER REMOVIDO A OTRA POSICION ES DE 60 PICHEOS, PASANDO ESTOS DEBERA DE SALIR DEL JUEGO.
- Q. CACHEO: YA ES LIBRE, ES DECIR ESTA PERMITIDO TODOS LOS DIAS E INCLUSIVE EN DOBLES JUEGOS.
- R. SE LES ENTREGARA UNA HOJA DE PICHEO !***EXIGIRLA AL MOMENTO DE SU REGISTRO*** QUE DEBERAN ENTREGAR AL ANOTADOR OFICIAL ANTES DE INICIAR EL JUEGO. EN CASO DE NO TRAERLA POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA. TENDRA HASTA QUE EL JUEGO SEA LEGAL PARA ENTREGARLA, DE NO SER ASI, CON MUCHO PESAR SE DECLARARA FORFEIT. DE LA MISMA MANERA, AL TERMINO DEL JUEGO DEBERA SOLICITARLA AL ANOTADOR OFICIAL Y QUE SE ENCUENTRE DEBIDAMENTE LLENADA Y FIRMADA.
- S. A PARTIR DE LA SEGUNDA RONDA SE REANUDA EL CONTEO DE PICHEO CON LAS REGLAS ANTERIORES.
- T. EL COSTO DE PROTESTA ES DE \$3,000.00 SIN DEVOLUCION SE GANE O SE PIERDA..

JUNIOR (15 – 16 AÑOS) – JUVENIL MAYOR

- A. EL BAT SERA DE 35 PULGADAS MAXIMO DE LARGO CON 2 5/8 PULGADAS DE GROSOR. PODRA SER ALUMINIO Y DEBERA CONTAR CON LA CERTIFICACION BBCOR BBCOR (EL LOGOTIPO TENDRA QUE SER CLARO Y VISIBLE CON LA IMPRESION DE FABRICA Y NO CON UNA IMPRESION SOBREPUESTA) O MADERA QUE NO SEA BAMBU O DE MARINI NI COMPUESTO.
- B. SE JUEGAN MAXIMO 7 ENTRADAS O 2:30 MINUTOS. LO QUE OCURRA PRIMERO. 10 MINUTOS ANTES DE CONCLUIR EL TIEMPO LIMITE NO SE ABRIRA ENTRADA
- C. LAS BARRIDAS COMPLETAMENTE PERMITIDAS DE PIE O DE CABEZA EN CUALQUIER BASE
- D. EL JUEGO SERA LEGAL A PARTIR DE LA CUARTA ENTRADA
- E. SE PERMITE BATEADOR DESIGNADO.
- F. ESTAN PERMITIDOS LOS SPIKES DE FIERRO.
- G. LOS CAMBIOS NO SON OBLIGATORIOS.
- H. SUPER KNOCKOUT DIFERENCIA DE 15 CARRERAS EN LA CUARTA ENTRADA.
- I. KNOCKOUT DIFERENCIA DE 10 CARRERAS A PARTIR DE LA QUINTA ENTRADA
- J. CADA EQUIPO DEBERA DE APORTAR DOS PELOTAS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO. EN CASO DE NECESITARSE MAS, EL AMPAYER DEBERA SOLICITAR A LOS EQUIPOS QUE PORTEN LAS QUE SEAN NECESARIAS PARA LA FINALIZACION DEL JUEGO.
- K. JUGADOR O ADULTO INTEGRANTE DEL EQUIPO QUE SEA EXPUSADO SE HARA ACREEDOR A UN JUEGO ADICIONAL DE CASTIGO
- L. PICHEO : HASTA 30 LANZAMIENTOS PUEDE LANZAR AL DIA SIGUIENTE.
31 A 55 LANZAMIENTOS DESCANSA 1 DIA DE CALENDARIO.
DIAS DE CALENDARIO.
DE 56 A 75 LANZAMIENTOS DESCANSA 2 DE
DE 76 A 85 LANZAMIENTOS DESCANSA 3 DIAS DE CALENDARIO.
DESPUES DEL MAXIMO DE LANZAMIENTOS PODRA FINALIZAR AL BATEADOR EN TURNO PERO
NO PUEDE ENFRENTARSE AL SIGUIENTE BATEADOR, DE HACERLO ASI SE DECLARARA FORFIET.
- M. EL LIMITE MAXIMO DE LANZAMIENTOS PARA SER REMOVIDO A OTRA POSICION ES DE 60 PICHEOS, PASANDO ESTOS DEBERA DE SALIR DEL JUEGO.
- N. CACHEO: LIBRE.
- O. SE LES ENTREGARA UNA HOJA DE PICHEO !***EXIGIRLA AL MOMENTO DE SU REGISTRO*** QUE DEBERAN ENTREGAR AL ANOTADOR OFICIAL ANTES DE INICIAR EL JUEGO. EN CASO DE NO TRAERLA POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA, TENDRA HASTA QUE EL JUEGO SEA LEGAL PARA ENTREGARLA, DE NO SER ASI, CON MUCHO PESAR SE D'ECLARARA FORFEIT. DE LA MISMA MANERA, AL TERMINO DEL JUEGO DEBERA SOLICITARLA AL ANOTADOR OFICIAL Y QUE SE ENCUENTRE DEBIDAMENTE LLENADA Y FIRMADA.
- P. A PARTIR DE LA SEGUNDA RONDA SE REANUDA EL CONTEO DE PICHEO CON LAS REGLAS ANTERIORES.
- Q. EL COSTO DE PROTESTA ES DE \$3,000.00 SIN DEVOLUCION SE GANE O SE PIERDA.

LIBRE (17 AÑOS Y MAYORES)

- A. EL BAT SERA DE MADERA MEDIDA LIBRE. NO BAMBU, COMPUESTO O DE MARINI
- B. SE JUEGAN MAXIMO 9 ENTRADAS O 2:45 MINUTOS. LO QUE OCURRA PRIMERO. EN DOBLES JUEGOS SE JUGARA A 7 ENTRADAS O 2:30 HORAS . LO QUE OCURRA PRIMERO. . 10 MINUTOS ANTES DE CONCLUIR EL TIEMPO LIMITE NO SE ABRIRA ENTRADA.
- C. LAS BARRIDAS COMPLETAMENTE PERMITIDAS DE PIE O DE CABEZA EN CUALQUIER BASE
- D. EL JUEGO SERA LEGAL A PARTIR DE LA QUINTA ENTRADA EN JUEGOS DE 9 ENTRADAS Y EN LA CUARTA ENTRADA EN JUEGOS A 7 ENTRADAS.
- E. SE PERMITE BATEADOR DESIGNADO.
- F. LOS CAMBIOS NO SON OBLIGATORIOS.
- G. SUPER KNOCKOUT DIFERENCIA DE 15 CARRERAS EN LA QUINTA ENTRADA EN JUEGOS A 9 ENTRADAS.
DIFERENCIA DE 15 CARRERAS EN LA CUARTA ENTRADA EN JUEGOS A SIETE ENTRADAS
- H. KNOCKOUT DIFERENCIA DE 10 CARRERAS A PARTIR DE LA SEPTIMA ENTRADA EN JUEGOS A 9 ENTRADAS.
DIFERENCIA DE 10 CARRERAS A PARTIR DE LA QUINTA ENTRADA EN JUEGOS A SIETE ENTRADAS.
- I. CADA EQUIPO DEBERA DE APORTAR DOS PELOTAS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO. EN CASO DE NECESITARSE MAS, EL AMPAYER DEBERA SOLICITAR A LOS EQUIPOS QUE PORTEN LAS QUE SEAN NECESARIAS PARA LA FINALIZACION DEL JUEGO.
- J. JUGADOR O ADULTO INTEGRANTE DEL EQUIPO QUE SEA EXPUSADO SE HARA ACREEDOR A UN JUEGO ADICIONAL DE CASTIGO
- K. PICHEO : LIBRE
- L. CACHEO: LIBRE.
- M. EL COSTO DE PROTESTA ES DE \$3,000.00 SIN DEVOLUCION SE GANE O SE PIERDA.

CRITERIOS DE DESEMPATE APLICABLES A LAS CATEGORIAS INICIACION 7-8, PREINFANTIL 9-10, INFANTIL 11-12, PRE-JUNIOR 13-14, JUNIOR 15-16 Y LIBRE 17-Y-MAYORES

- **SI AL CONCLUIR EL NUMERO DE ENTRADAS PARA CADA CATEGORIA INCLUYENDO ENTRADAS EXTRAS , EL JUEGO ESTUVIERA EMPATADO, SE APLICARAN LOS CRITERIOS DE DESEMPATE EN EL ORDEN SIGUIENTE:**
 - A. GANADOR AL EQUIPO QUE HAYA DEJADO MAS CORREDORES EN BASE.**
 - B. GANADOR AL EQUIPO QUE HAYA REALIZADO MAS PONCHES.**
 - C. GANADOR AL EQUIPO QUE HAYA CONECTADO MAS HITS EN EL JUEGO.**
 - D. GANADOR AL EQUIPO QUE HAYA CONECTADO MAS HR EN EL JUEGO.**
 - E. GANADOR MEDIANTE VOLADO.**



VENADOS®

