



FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BEISBOL (FEVEBEISBOL)



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

2023

- Caracas, 7 de febrero de 2023 -

**ÍNDICE**

CAPÍTULO I - DISPOSICIONES GENERALES	1
CAPÍTULO II - REGISTRO Y AFILIACIÓN	2
CAPÍTULO III - REGISTRO DEPORTIVO (FICHAJE)	3
CAPÍTULO IV - CATEGORÍAS Y CAMPEONATOS	6
CAPÍTULO V - LOS EQUIPOS.....	13
CAPÍTULO VI - JUGADORES	16
CAPÍTULO VII - PADRES Y REPRESENTANTES	22
CAPÍTULO VIII - PERSONAL TÉCNICO DE LOS EQUIPOS	23
CAPÍTULO IX - PERSONAL OFICIAL DE LOS CAMPEONATOS.....	27
CAPÍTULO X - REUNIÓN TÉCNICA.....	30
CAPÍTULO XI - LOS JUEGOS	31
CAPÍTULO XII – AGILIZACIÓN DE LOS JUEGOS	38
CAPÍTULO XIII - DESEMPATES	41
CAPÍTULO XIV - LOS BATEADORES	46
CAPÍTULO XV – LANZADORES Y RECEPTORES.....	49
CAPÍTULO XVI - CATEGORÍAS CON NORMAS ESPECIALES.....	54
CATEGORÍA PRE-BEISBOL (SUB-4)	54
CATEGORÍA INICIACIÓN (SUB-6)	60
CATEGORÍA FORMACIÓN (SUB-8)	67
CATEGORÍA INFANTIL “A” (SUB-10).....	69
CAPÍTULO XVII - UNIFORMES DE JUEGO.....	70
CAPÍTULO XVIII - ÚTILES DE JUEGO.....	73
CAPÍTULO XIX - ESTADIOS	77
CAPÍTULO XX - PROTOCOLO.....	80
CAPÍTULO XXI - PREMIACIÓN	82
CAPÍTULO XXII - PROTESTAS, APELACIONES Y SANCIONES	86
CAPÍTULO XXIII - NORMAS DE COMPORTAMIENTO	89
CAPÍTULO XXIV - DISPOSICIONES TRANSITORIAS	92
CAPÍTULO XXV - DISPOSICIONES FINALES	93



CAPÍTULO I - DISPOSICIONES GENERALES

1.01 El **Comité Ejecutivo** de la **FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BEISBOL (FEVEBEISBOL)**, en uso de las atribuciones conferidas por los estatutos de la entidad, dicta y establece el presente **REGLAMENTO DE COMPETENCIAS**, el cual regirá los **campeonatos impulsados, organizados y avalados por FEVEBEISBOL**, siendo el mismo de obligatorio acatamiento por parte de los participantes.

Igualmente, el Código de Ética de FEVEBEISBOL, las Reglas Oficiales versión 2022, el Manual del Árbitro de *Minor League Baseball* (MiLB) edición 2021, las resoluciones y/o acuerdos alcanzados por el Comité Ejecutivo, la Comisión de Decisiones Técnicas y/o la Asamblea General, serán aplicables durante el desarrollo de los eventos.

En este Reglamento de Competencias, todo lo escrito que se refiere al género masculino es igualmente aplicable al género femenino, o viceversa.

Las entidades afiliadas a FEVEBEISBOL por situaciones deportivas, técnicas, organizativas, logísticas y/o administrativas, podrán establecer condiciones especiales para regular sus respectivos campeonatos o torneos, teniendo la obligación de notificarlo y enviar copia escrita o digital al organismo jerárquico superior.

1.02 Para cualquier controversia técnica se establece que la jerarquía de las normas es:

- 1.- Condiciones Especiales de Competencias
- 2.- Reglamento de Competencias de FEVEBEISBOL
- 3.- Reglas Oficiales, edición 2022
- 4.- Manual del Árbitro de *Minor League Baseball* (MiLB), edición 2021
- 5.- Resoluciones del Comité de Reglas y Reglamentos
- 6.- Resoluciones de la Comisión de Decisiones Técnicas de FEVEBEISBOL
- 7.- Resoluciones de Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL
- 8.- Condiciones de terreno

1.03 Los jugadores, jugadoras, padres, representantes legales, técnicos, entrenadores, comisionados técnicos, árbitros, anotadores y recopiladores oficiales y demás afiliados, están en conocimiento y obligados a cumplir y hacer cumplir el presente **REGLAMENTO DE COMPETENCIAS**, las reglas oficiales, las disposiciones, resoluciones, condiciones, decretos, providencias y otras normas legales, técnicas, organizativas, operativas y administrativas emanadas de las autoridades y entes rectoras del deporte nacional en general y del beisbol, según lo determina la Ley Orgánica del Deporte, la Actividad Física y la Educación Física y su Reglamento No. 1 y las disposiciones y regulaciones nacionales e internacionales de las organizaciones que controlan, organizan y dirigen el juego de beisbol en el ámbito nacional y/o internacional.

1.04 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL cuando sea necesario podrá elaborar manuales, condiciones y anexos normativos, organizativos, operativos y/o reglamentarios para los campeonatos nacionales y/o cualquier otro evento o situación.



CAPÍTULO II - REGISTRO Y AFILIACIÓN

2.01 Para la afiliación al organismo o entidad jerárquica regional superior, el club y/o liga deberá estar debidamente inscrito en el Registro Nacional de Entidades Deportivas.

La asociación en cumplimiento de la Ley Orgánica del Deporte, Actividad Física y Educación Física y su Reglamento parcial No. 1, deberá procesar la afiliación de una liga que así lo solicite y cuente con el certificado de inscripción en el Registro Nacional de Entidades Deportivas, o esté en trámite de obtenerlo. La liga que solicite la afiliación a una Asociación debe aceptar tácitamente las disposiciones estatutarias, reglamentarias, técnicas, administrativas, organizativas, competitivas y funcionales de la Asociación como organización de carácter privado con autoría funcional y de FEVEBEISBOL como ente rector nacional del juego de beisbol.

NOTA: Es obligatorio que la afiliación de un club y/o liga sea autorizada por la Junta Directiva de la entidad donde solicita su afiliación, con el reconocimiento posterior de la Asamblea de Delegados.

2.02 Los equipos que participen en cualquier competencia deberán estar constituidos por el número de jugadores, técnicos y delegados específicos para cada categoría, debidamente inscritos, acreditados y registrados en el sistema de fichaje de FEVEBEISBOL, según las edades y elegibilidad de cada uno de ellos. Deberán cumplir además los requisitos organizativos, administrativos y técnicos que establezca el organismo o entidad organizadora del evento.

2.03 Las asociaciones interesadas en participar en los campeonatos nacionales promovidos, organizados y avalados por FEVEBEISBOL deberán:

- Estar inscritos en el Registro Nacional de Entidades Deportivas.
- **Obligatoriamente realizar previamente sus campeonatos municipales y/o estatales** en las distintas categorías establecidas en este Reglamento de Competencias y acordes con las normas de FEVEBEISBOL.
- Efectuar su preinscripción en los términos, condiciones y lapsos establecidos en este reglamento y/o por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.
- Enviar con por lo menos cuarenta y cinco (45) días de anticipación *el roster* (nómina) provisional de su delegación. El listado provisional para los campeonatos nacionales selectivos deberá incluir como máximo treinta (30) jugadores y ocho (8) entrenadores.
- Diez (10) días antes del inicio de un campeonato remitir el *roster* definitivo de la delegación que los representará en el campeonato. Los jugadores, técnicos y delegado deben estar registrados en los sistemas de FEVEBEISBOL y de la WBSC (**norma [3.02](#)**).
- No estar inhabilitadas para participar en el evento.
- Honrar los compromisos económicos con respecto a inscripción y garantía de participación, los montos y procedimientos se establecerán en un reglamento específico.



CAPÍTULO III - REGISTRO DEPORTIVO (FICHAJE)

3.01 La estructura humana de la FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BEISBOL estará integrada por jugadores, directivos y delegados, técnicos y entrenadores, comisionados técnicos, árbitros, anotadores y recopiladores oficiales, personal administrativo y operativo, padres, representantes y voluntarios.

3.02 Todo integrante de la estructura humana federativa deberá estar registrado en el SISTEMA DE FICHAJE DE FEVEBEISBOL, además, todos los jugadores y entrenadores convocados para participar en un campeonato nacional deberán ser inscritos en el SISTEMA DE REGISTRO Y GESTIÓN DE LA CONFEDERACIÓN MUNDIAL DE BEISBOL Y SOFTBOL (WBSC).

NOTA 1: Será responsabilidad de cada asociación afiliada cumplir con lo indicado en esta norma, quedando facultadas para establecer protocolos, obligaciones y/o responsabilidades a sus clubes y ligas afiliadas para el cabal cumplimiento de los registros antes indicados y de la reglamentación que establezca FEVEBEISBOL para tal fin.

NOTA 2: El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL podrá establecer sanciones y/o multas a los dirigentes y/o entidades que obvien o incumplan con el registro de jugadores, directivos y delegados, técnicos y/o entrenadores.

3.03 FEVEBEISBOL a través de la Comisión Nacional de Fichaje establecerá en reglamentación específica los requisitos y regulaciones para desarrollar y cumplir con el proceso de fichaje -registro en el SISTEMA DE FICHAJE DE FEVEBEISBOL y en el SISTEMA DE REGISTRO Y GESTIÓN DE LA CONFEDERACIÓN MUNDIAL DE BEISBOL Y SOFTBOL (WBSC)-, además de todo lo concerniente para emitir las acreditaciones, cartas de solvencia, pases y transferencias de los jugadores, técnicos, directivos, comisionados técnicos, árbitros y anotadores y recopiladores oficiales, las cuales deben ser de obligatorio cumplimiento por parte de las entidades afiliadas.

3.04 Cuando un jugador es registrado por un club, se entiende que acepta sus términos y condiciones de afiliación, por ende, tiene el compromiso de permanecer en el mismo por lo menos durante un (1) año de competencias o ciclo competitivo. El jugador además será reserva de la liga y asociación a la cual se encuentre afiliado el referido club.

El año de competencia o ciclo competitivo finaliza luego de efectuarse el campeonato nacional que por su edad le correspondería participar al jugador.

El **compromiso de permanencia** terminará antes del tiempo señalado en esta norma, en los siguientes casos:

- a) Si el club se disgrega.
- b) Si el jugador asciende de categoría por razones de edad y el club no desarrolla la categoría que le corresponde.
- c) Si el club permanece inactivo por un campeonato organizado por la liga a la cual está afiliado el equipo.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

3.05 Cuando un jugador desee le sea concedido **el pase a otro club**, deberá solicitar por escrito al club con el cual está registrado una carta de solvencia que indique no poseer ningún tipo de deuda o compromiso con el mismo.

Cuando el jugador desee registrarse **en un club de otra liga**, deberá solicitar además por escrito y en el mismo lapso de tiempo, una carta de solvencia expedida por la liga a la cual se encuentra afiliado el club que lo registró.

En cualquier caso, la solicitud o solicitudes deberá obligatoriamente realizarla el jugador o su representante legal, en un plazo no mayor a treinta (30) días continuos luego de finalizado el campeonato, evento o torneo para el cual fue registrado e inscrito por el club.

El club y la liga tendrán un lapso no mayor a quince (15) días continuos para dar respuesta por escrito a la solicitud del jugador. **En caso del club o la liga no emitir respuesta oficial en el lapso establecido, el jugador quedará libre para actuar con el club y liga de su preferencia.**

NOTA 1: Los clubes y ligas están obligados a solicitar la respectiva carta de solvencia a todos los jugadores que soliciten afiliarse a ellos.

NOTA 3: Si un club o liga se negara a conceder la carta de solvencia a un jugador, alegando deudas económicas, este solo podrá exigir el pago de un máximo de hasta tres (3) mensualidades o cuotas, siempre y cuando estas hayan sido aceptadas por el jugador o por su representante legal al momento de la inscripción o afiliación. En todo caso el jugador deberá devolver al equipo y/o liga las prendas y útiles facilitados por la respectiva entidad para la práctica deportiva.

3.06 Cuando un jugador desee le sea concedida **la transferencia a otra asociación**, deberá hacer la solicitud por escrito ante la asociación a la cual desea afiliarse, anexando a la solicitud las cartas de solvencia expedidas por el club y liga con la cual estaba registrado previamente. **Una vez recibida la comunicación la asociación dispondrá de un lapso no mayor a quince (15) días continuos para tramitar la misma ante FEVEBEISBOL.**

FEVEBEISBOL en un lapso no mayor a quince (15) días continuos deberá informar a la asociación solicitante, si procede o no la solicitud de transferencia.

NOTA 1: Los pases o transferencias de jugadores de una asociación a otra, deberá tramitarse con por lo menos ciento ochenta (180) días previos al inicio del campeonato nacional de la categoría donde participa dicho jugador. Se sugiere revisar además lo indicado en la **norma 6.03 de este Reglamento de Competencias.**

NOTA 2: El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL podrá establecer pautas o procedimientos adicionales para la solicitud de pases o transferencias de los jugadores, técnicos y/o clubes.

3.07 Para participar en cualquier campeonato organizado por FEVEBEISBOL y/o alguna entidad afiliada (de Liga o Asociación), todos los jugadores, técnicos, entrenadores, delegados y directivos deben estar debidamente registrados en el sistema de fichaje de FEVEBEISBOL.

Se considera que el uso de un jugador, técnico, entrenador o delegado que no cumpla con este requisito dará derecho a los demás equipos a formalizar su protesta.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

Por ningún concepto, razón o circunstancia se deberá permitir la actuación de un jugador, técnico, entrenador y/o delegado sin estar registrado (fichado). La violación a esta norma y toda participación sin el cumplimiento de este requisito será razón para considerarse ilegal, quedando sujetos a sanciones disciplinarias quienes permitan tal violación, incluso siendo acordado por los equipos participantes y autoridades de una competencia oficial.

NOTA: Los técnicos y entrenadores además estarán obligados a cumplir con lo dispuesto en la **norma 3.12 de este Reglamento de Competencias**.

3.08 La Comisión Nacional de Fichaje establecerá las pautas para el control y revisión de los documentos requeridos para el proceso de fichaje, en especial los que permiten determinar la veracidad de la edad suministrada por los jugadores. FEVEBEISBOL, a través de la Comisión Nacional de Fichaje tendrá la facultad de revisar e investigar cualquier presunta irregularidad o ilegalidad.

3.09 Los comisionados técnicos, árbitros, anotadores y recopiladores oficiales para poder actuar en un campeonato municipal, estatal y/o nacional deben estar certificados por el colegio o coordinación respectiva y estar registrados en el sistema de fichaje de FEVEBEISBOL.

Un campeonato no tendrá ninguna validez técnica, organizativa o administrativa de realizarse con comisionados técnicos, árbitros y/o anotadores y recopiladores oficiales que no estén certificados y registrados en el referido sistema.

El procedimiento, pautas y requisitos para la certificación y registro serán establecidas por la coordinación respectiva y el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL en un reglamento específico.

NOTA: El registro de los comisionados técnicos, árbitros, anotadores y recopiladores oficiales en el SISTEMA DE FICHAJE DE FEVEBEISBOL será realizado exclusivamente por la coordinación respectiva.

3.10 Un árbitro y/o anotador oficial puede pertenecer a organizaciones o agrupaciones locales, regionales o nacionales privadas, pero su proceso de fichaje debe ser individual al igual que sus responsabilidades.

3.11 FEVEBEISBOL impulsará la creación de colegios municipales, estatales, regionales y nacionales para agrupar a los comisarios técnicos, árbitros y anotadores oficiales con la intención de impulsar la formación, desarrollo y actualización de los colegiados.

3.12 FEVEBEISBOL establecerá un programa de certificación, actualización y clasificación de carácter obligatorio para todos los entrenadores, comisionados técnicos, árbitros, anotadores y recopiladores oficiales que presten servicios y/o funciones en los campeonatos, eventos y/o torneos oficiales o amistosos impulsados por FEVEBEISBOL, o alguna asociación, liga o club afiliado.

3.13 FEVEBEISBOL conjuntamente con los colegios y/o coordinaciones respectivas, establecerá en un reglamento específico lo concerniente a las obligaciones, compromisos y remuneración del personal oficial (comisionados técnicos, árbitros, anotadores y recopiladores oficiales) que labore en los campeonatos nacionales de acuerdo con su rol, perfil y clasificación.



CAPÍTULO IV - CATEGORÍAS Y CAMPEONATOS

4.01 La FEDERACIÓN VENEZOLANA DE BEISBOL establece para el desarrollo del beisbol en la República Bolivariana de Venezuela las siguientes categorías por edades y género:

PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES -Masculino y Femenino-		PARA ADULTOS -Masculino-	
CATEGORÍAS	AÑOS	CATEGORÍAS	AÑOS
Pre-Beisbol (SUB-4)	3-4	SUB-23	18 a 23
Iniciación (SUB-6)	5-6	<i>Sénior (Adultos) *</i>	<i>19 a 39</i>
Formación (SUB-8)	7-8	Máster	40 a 49
Infantil "A" (SUB-10)	9-10	Súper Máster	50 a 59
SUB-11	11	Magíster	+ 60
Infantil "AA" (SUB-12)	11-12	FEMENINO	
<i>Juvenil "A" (SUB-14) *</i>	<i>13-14</i>	<i>Infantil (SUB-14) *</i>	<i>10 a 14</i>
SUB-15	13-14-15	Juvenil (SUB-20)	14 a 20
Juvenil "AA" (SUB-16)	15-16	Adultas	16 a 39
Juvenil "AAA" (SUB-18)	17-18		

NOTA 1: La edad (años) de los jugadores será determinada por su año de nacimiento, sin valorar el día ni mes de nacimiento. **Será responsabilidad de los directivos de la entidad organizadora de un evento verificar la edad de los jugadores**, se sugiere revisar las normas [6.04](#), [6.05](#), [6.06](#), [6.07](#) y [7.06](#) de este Reglamento de Competencias.

NOTA 2: FEVEBEISBOL con la intención de garantizar el derecho a la práctica deportiva podrá efectuar eventos nacionales en otras categorías, o rango de edades, así como también podrá autorizar a las entidades afiliadas a crear ligas y/o competencias con edades ligadas o diferentes a las antes mencionadas.

NOTA 3: Para las categorías *Juvenil "A" (SUB-14)*, *Sénior (Adultos)* y *Femenino Infantil (SUB-13)*, no se contemplan campeonatos nacionales selectivos, FEVEBEISBOL impulsará eventos nacionales para clubes y/o ligas en estas categorías.

NOTA 4: En los campeonatos donde participen en forma conjunta adultos(as) y niños, niñas y adolescentes, los padres y/o representantes legales deben obligatoriamente firmar una autorización que les permita participar.

NOTA 5: Las categorías para el desarrollo de las modalidades de **BEISBOL5** y **BEISBOL ELECTRÓNICO (E-SPORTS)** se establecerán en un reglamento específico.

4.02 En las categorías desde Pre-Beisbol hasta Juvenil "AAA" en los eventos no concentrados podrán participar niños y niñas y adolescentes de diferentes géneros (masculino y femenino) en un mismo equipo. Pero en los campeonatos que por razones logísticas los equipos deban pernoctar en una sede, las niñas y adolescentes de género femenino podrán



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

participar únicamente cuando los padres y/o representantes se hagan responsables de sus representadas en lo referente al hospedaje y alimentación.

4.03 A los efectos de la realización de los campeonatos se establecen los siguientes eventos:

- Campeonatos municipales o de ligas.
- Campeonatos estatales (interligas, interclubes)
- Campeonatos nacionales.
 - Selectivos (selecciones de las asociaciones)
 - De ligas
 - De clubes
- Campeonatos interinstitucionales.
- Ligas nacionales.

4.04 Los **Campeonatos Municipales** son aquellos eventos organizados por las ligas afiliadas, deberán efectuarse con una participación mínima de tres (3) equipos por categoría y cada uno realizará por lo menos ocho (8) encuentros. Los torneos de las ligas menores y adultas serán supervisados y avalados por la asociación respectiva, la cual poseerá copia de los *rosters* de cada equipo participante.

4.05 Los **Campeonatos Estatales** son organizados por las asociaciones y en ellos participan los talentos más destacados de la entidad, pueden realizarse en diversas modalidades y formatos (interligas, interclubes, selectivos, masivos), siempre en atención a las características y condiciones de la entidad.

4.06 Los **Campeonatos Nacionales** son eventos organizados directamente por FEVEBEISBOL, se clasifican en tres formatos:

- **Selectivos:** son competencias donde participan selecciones de las asociaciones, para ser convalidados como oficial deben tener una participación mínima de cinco (5) entidades federales.

En los campeonatos nacionales selectivos podrán participar jugadores afiliados a la Corporación Criollitos de Venezuela, a las Pequeñas Ligas de Beisbol de Venezuela y cualquier otra organización local, regional o nacional, **siempre y cuando el jugador(a) participe oficialmente en los campeonatos municipales y/o estatales de la entidad, o en su defecto se realice un evento interinstitucional regional.**

- **De ligas:** son eventos donde compiten representaciones de las ligas afiliadas a FEVEBEISBOL a través de cada asociación. Para participar en un campeonato nacional de ligas la entidad (asociación) deberá realizar obligatoriamente un torneo de ligas (estatal) y cumplir con los requisitos y procedimiento de inscripción establecido en el reglamento correspondiente.
- **De clubes:** son torneos donde juegan equipos afiliados a FEVEBEISBOL a través de cada asociación. Para competir en un campeonato nacional de clubes la entidad (asociación) deberá realizar obligatoriamente un campeonato estatal de clubes, además de cumplir con los requisitos y procedimiento de inscripción determinado en el reglamento respectivo.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

NOTA: Los campeonatos nacionales de ligas y clubes estarán reservados exclusivamente para los jugadores de los equipos y ligas afiliadas a FEVEBEISBOL a través de la respectiva asociación.

4.07 Los **Campeonatos Interinstitucionales** son intercambios de alta competencia entre las organizaciones afiliadas y asociadas a FEVEBEISBOL, en las categorías de niños y adolescentes con el fin de efectuar evaluaciones técnicas para la escogencia de las selecciones nacionales. Cuando los hubiere, serán coordinados y dirigidos por FEVEBEISBOL.

Las asociaciones con el propósito de constituir su selección estatal con jugadores de organizaciones asociadas o afiliadas podrán efectuar campeonatos interinstitucionales de carácter regional.

NOTA: FEVEBEISBOL podrá crear campeonatos interinstitucionales para los institutos educativos, escuelas, liceos, universidades, academias militares, academias de ligas y equipos profesionales, entidades e instituciones indigenistas, penitenciarias, educativas, culturales, sociales, gubernamentales, nacionales y extranjeras.

4.08 Las **Ligas Nacionales** serán organizaciones de beisbol a nivel nacional las cuales se conformarán en edades especiales con características de rendimiento y alta competencia, estas ligas serán para ambos géneros (masculino y femenino) pero no mixtas. Serán regionalizadas por zonas o sectores de competencias según las áreas geográficas.

Las ligas nacionales deben obligatoriamente estar afiliadas y bajo los auspicios, organización, dirección y supervisión de FEVEBEISBOL, inscritas en el Registro Nacional de Entidades Deportivas y cumplir con las disposiciones de la Ley Orgánica del Deporte, la Actividad Física y la Educación Física y su Reglamento N° 1.

4.09 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL aprobará la programación anual de campeonatos, nacionales y ligas nacionales. Igualmente organizará los campeonatos o torneos nacionales e internacionales que sean necesarios para la conformación de los seleccionados que representarán a la República Bolivariana de Venezuela.

4.10 FEVEBEISBOL podrá conceder a las distintas asociaciones la organización de los campeonatos nacionales, actuando éstas a su vez directamente o nombrando un comité organizador de las mismas, el cual dependerá directamente de las directrices de la Federación. Las obligaciones de las asociaciones o estos comités serán especificadas en el reglamento correspondiente.

Igualmente, FEVEBEISBOL puede efectuar un campeonato nacional en una entidad federal sin la cooperación de la asociación respectiva cuando ésta tenga problemas de legalidad, no esté oficialmente constituida o desista de participar en la organización del evento. De igual forma se podrá realizar un campeonato sin el nombramiento de un comité organizador local, sino con la cooperación del voluntariado necesario de la comunidad deportiva local. Cuando una asociación adquiere directa o a través de los comités organizadores la sede de un campeonato o evento nacional es responsable solidaria de la conclusión del evento y de las situaciones económicas y financieras.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

4.11 FEVEBEISBOL es la única responsable de todo campeonato nacional y cualquier tipo de negociación, aportes o pagos de cuotas de inscripción, afiliación, mantenimiento, funcionamiento o participación será exclusivamente a nombre de esta.

NOTA: Ninguna autoridad local, regional o nacional podrá convenir técnica, administrativa, operativa u organizativamente algún campeonato nacional, sin la autorización previa y por escrito de FEVEBEISBOL. De contravenir esta norma los responsables serán sancionados deportivamente y hasta demandados legalmente.

4.12 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL previo análisis de costos, situación país, compromisos internacionales, aspectos logísticos y factibilidad, establecerá y determinará el sistema de competencia para cada categoría y campeonato nacional.

Los campeonatos nacionales podrán efectuarse con la totalidad de las entidades afiliadas divididas en grupos o no, o mediante programaciones zonales donde clasifiquen al campeonato nacional los equipos más destacados de cada zona.

NOTA 1: El número de grupos se determinará tomando en consideración el número de participantes y lo dispuesto en el reglamento correspondiente.

NOTA 2: En atención al número de participantes y a la cantidad de grupos que se conformen, posterior a la ronda clasificatoria se desarrollarán rondas de octavos de final, cuartos de final, semifinales y/o series finales. El número de clasificados y rondas estará determinado con base a lo establecido en la reglamentación correspondiente.

NOTA 3: Cuando se realicen campeonatos zonales clasificatorios el número de equipos clasificados por cada región será determinado por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL, para ello se tomarán en consideración los aspectos logísticos, económicos, organizativos y deportivos de cada zona y las necesidades nacionales.

4.13 Los campeonatos nacionales se realizarán en una entidad (estado) sede, pueden radicalizarse en una sola ciudad, varias ciudades adyacentes del mismo municipio o estado o en dos o más estados cuyas distancias entre una y otra ciudad no exceda de cincuenta (50) kilómetros o una (1) hora de transportación terrestre.

4.14 Para los campeonatos nacionales es indispensable contar en los estadios de juegos con el personal y materiales necesarios para brindar atención de primeros auxilios a los participantes en el evento.

De igual forma debe solicitarse y coordinarse con los organismos y autoridades correspondientes, el apoyo para garantizar la integridad y seguridad de los participantes y asistentes al evento. Tal apoyo debe brindarse en los estadios de juego y en los lugares donde se alojen las delegaciones.

NOTA: La ausencia de personal médico y/o de fuerza pública en un estadio no será motivo suficiente para la suspensión de un juego, aunque se agotarán los esfuerzos para contar con los servicios de tales profesionales.

4.15 Con la intención de acelerar los juegos será recomendable proveer a ambos equipos de su respectivo *batboy*. Este personal debe estar ubicado en los *dugouts* de los equipos y será



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

considerado personal autorizado a tenor de lo dispuesto en este reglamento y las reglas oficiales.

Igualmente se designarán personas para la función de recoger las pelotas, ya que las mismas son propiedad de FEVEBEISBOL y ningún espectador tiene el derecho de apropiarse de este material deportivo.

- 4.16** En cada campeonato nacional se establecerá una programación de juegos, la cual será presentada por el Director del Campeonato en la Reunión Técnica (Congresillo Técnico) del evento.

La programación o calendario de juegos es la asignación diaria y continua de los juegos a efectuarse en el campeonato dentro de un horario preestablecido, donde normalmente el equipo sede tiene la oportunidad de escoger el horario que considera estelar para la asistencia de los espectadores.

Para elaborar la programación se debe considerar la situación competitiva de los equipos en cada grupo, tratando de que haya equidad y justicia, observando solo las consideraciones que presente el equipo sede en lo que respecta a horario y lugares (instalaciones) de competencias, respetando en primer lugar el sistema numérico y la ubicación de los equipos.

Para la justicia y la equidad en la elaboración del calendario se debe aplicar el sistema de equilibrio horizontal, es decir, la distribución alterna de los horarios para los equipos (colocarlos en horarios diversos) y el equilibrio vertical, que no es otra cosa que alternar los juegos como visitantes y locales. Ambos equilibrios (horizontal y vertical) son factores de suma importancia técnica y estratégica para los equipos, porque de no aplicarse en forma equitativa, equilibrando y alternando a los participantes, crea la impresión de existir privilegios para unos equipos en detrimento de otros.

Cuando las circunstancias lo exijan, especialmente en situaciones climatológicas o económicas, la Comisión de Decisiones Técnicas puede cambiar los horarios de juego e incluso programar hasta doble juegos a los equipos en un mismo día o incluir una doble programación diaria a equipos que tengan juegos suspendidos (iniciados o no iniciados).

En cualquiera de los casos, el Director del Campeonato tendrá la decisión final de aprobar o no estos cambios y los equipos involucrados la obligación de acatarlos. La incomparecencia de uno o los dos equipos que le programen un doble juego significa la confiscación de este para el equipo o equipos ausentes.

- 4.17** Para elaborar el calendario de juego se deberán atender las pautas establecidas en el reglamento dictado para tal fin.

- 4.18** Después de aprobado el calendario de juegos, el mismo no puede ser modificado y todos los encuentros deberán jugarse en las fechas señaladas para ellos, excepto casos de fuerza mayor, tales como inclemencias del tiempo, inasistencia de equipos, situaciones organizativas y económicas o excepciones de carácter general acordadas al aprobarse o modificarse el calendario oficial de juegos.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

NOTA: Se sugiere que todos los delegados firmen la aprobación del calendario oficial y sus posibles modificaciones.

4.19 Las entidades afiliadas a FEVEBEISBOL podrán realizar campeonatos amistosos de carácter municipal, regional y/o nacional en pro del desarrollo del beisbol en sus regiones, o con la intención de conformar y preparar sus respectivos seleccionados.

Los eventos amistosos con participación de equipos o clubes de diferentes ligas de una misma entidad federal deberán ser notificados ante la asociación respectiva e incluso los intercambios con otras organizaciones no federadas, pero afiliadas o asociadas. En cualquier caso, los clubes deben tener el permiso de la respectiva liga y/o asociación.

Los torneos donde participen equipos o ligas de dos o más entidades federales deberán ser notificados a FEVEBEISBOL. Los equipos, clubes o ligas deben tener la autorización de la asociación respectiva.

En los casos de ligas u organizaciones no federadas, pero afiliadas y/o asociadas, las invitaciones deben ser a través del mismo mecanismo, pero con el aval federado y la responsabilidad de las organizaciones que invitan. En los casos de organizaciones no afiliadas ni asociadas, FEVEBEISBOL no otorgará el aval para la participación.

NOTA 1: Cualquier evento no autorizado o avalado por FEVEBEISBOL no tendrá ninguna validez técnica, organizativa, operativa o administrativa por lo tanto es a cuenta y riesgo de cada organización participante. Participar en un evento no autorizado o avalado podrá generar sanciones a los equipos, jugadores, técnicos y directivos que en ellos participen.

NOTA 2: Las solicitudes de permiso para eventos amistosos deben ser consignadas por escrito, suscritas por el representante legal del club, liga o asociación y tramitadas con una antelación de por lo menos treinta (30) días antes de su realización. Si es un equipo o club el solicitante debe tener el aval de la liga y la asociación a la cual esté afiliado, o de la asociación si se tratara de alguna liga.

4.20 Las entidades afiliadas a FEVEBEISBOL podrán organizar campeonatos amistosos de carácter internacional, para ello deberán contar con el aval y autorización de FEVEBEISBOL y del Instituto Nacional de Deportes (I.N.D.). Este procedimiento también se hará para las delegaciones nacionales invitadas que asistan a eventos en el exterior, tanto amistosos como oficiales.

Todas las delegaciones invitadas (equipos, ligas, organizaciones) deben traer el aval de su respectiva Federación Nacional, la cual debe estar afiliada a la Confederación Mundial de Beisbol y Softbol (WBSC).

NOTA: FEVEBEISBOL en ningún caso tendrá responsabilidad de orden económico, financiero, organizativo ni logístico de los equipos invitados por las entidades afiliadas y/o asociadas, ni tampoco tramitará pasaportes ni visas de cortesía.

4.21 La asociación, liga o club que asuma la organización de un campeonato amistoso internacional, deberá establecer en la solicitud escrita ante FEVEBEISBOL el compromiso y la responsabilidad sobre la estadía integral del equipo o equipos invitados. Los equipos



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

nacionales visitantes a otros países son responsables solidarios de las situaciones económicas de sus delegaciones.

NOTA 1: Las solicitudes de permiso para intercambios internacionales deben ser gestionadas por escrito y suscritas por el representante legal del club, liga o asociación. Además, si es un equipo o club el solicitante debe tener el aval de la liga y la asociación a la cual esté afiliado, o de la asociación si se tratara de alguna liga.

NOTA 2: Las solicitudes de permiso para intercambios internacionales deben ser tramitados ante FEVEBEISBOL con por lo menos ciento veinte (120) días de antelación a su realización.



CAPÍTULO V - LOS EQUIPOS

- 5.01** Los equipos se constituyen en la base fundamental y sustentable de la organización y estructura piramidal de la Federación Venezolana de Béisbol, por lo tanto, son el eje y célula primaria del sistema de afiliación de entidades.
- 5.02** Todo equipo que desee participar en un campeonato o torneo oficial de ligas o asociaciones, debe constituirse con jugadores de acuerdo con la edad establecida para la categoría y deben estar registrados en el sistema de fichaje de FEVEBEISBOL. Además, el club debe contar con el certificado de inscripción en el Registro Nacional de Entidades Deportivas, o estar en trámite de obtenerlo.
- 5.03** Los equipos interesados en participar en los campeonatos promovidos y organizados por FEVEBEISBOL deben constituirse de la siguiente manera:

CATEGORÍAS	-CANTIDAD MÁXIMA-							
	JUGADORES	TÉCNICOS	DELEGADO	TOTAL				
Pre-Beisbol (SUB-4)	14	4	1	19				
Iniciación (SUB-6)	15	4	1	20				
Formación (SUB-8)								
Infantil "A" (SUB-10)								
SUB-11								
Infantil "AA" (SUB-12)								
Juvenil "A" (SUB-14)								
SUB-15								
Juvenil "AA" (SUB-16)					20	4	1	25
Juvenil "AAA" (SUB-18)								
Femenino-Infantil (10 a 13 años)								
Femenino-Juvenil (14 a 19 años)								
Femenino-Adultas (16 a 39 años)								
SUB-23 (18 a 39 años)								
Adultos (19 a 39 años)								
Máster (+40 años)	<i>En estas categorías los equipos podrán inscribir un máximo de 26 personas, los cuales podrán tener doble función de técnico-jugador-delegado.</i>			26				
Súper Máster (+50 años)								
Magíster (+60 años)								

NOTA 1: Cualquiera sea la razón ningún equipo podrá constituirse con menos de doce (12) jugadores elegibles.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

NOTA 2: En los campeonatos nacionales de las categorías Pre-Beisbol (SUB-4), Iniciación (SUB-6) y Formación (SUB-8), los delegados podrán tener doble-función y desempeñarse como técnico, previo cumplimiento de lo previsto en las normas [3.12](#), [17.01](#), [17.02](#) y [17.03](#).

NOTA 3: Para los campeonatos nacionales de las categorías Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años) y Magíster (Mayores de 60 años) los equipos podrán inscribir técnicos y/o delegados con una edad menor a la establecida para los jugadores, sin embargo, se entiende que solo podrán desempeñarse en el rol o función asignada y en ninguna circunstancia podrán actuar como jugador.

NOTA 4: Las asociaciones y ligas afiliadas, previo análisis y bajo justificaciones deportivas, técnicas, organizativas y/o administrativas, podrán establecer una cantidad diferente de jugadores y técnicos que podrán ser inscritos para participar en sus respectivos eventos.

5.04 No está autorizada la participación de dos o más equipos de un mismo estado en un campeonato nacional selectivo de ninguna categoría.

En los campeonatos estatales quedará a criterio de la entidad organizadora permitir la participación de dos (2) o más equipos de una misma liga o club.

5.05 Los delegados y técnicos de las selecciones o equipos participantes en los campeonatos nacionales se comprometen a cumplir y hacer cumplir las reglamentaciones del evento. La disciplina de la delegación debe estar enmarcada dentro de una conducta digna, ejemplar y correcta, afianzada en valores morales y éticos, demostrando espíritu deportivo, responsabilidad, lealtad y apego al “**Juego Limpio**”.

5.06 Una vez establecidos los sistemas de juego, las obligaciones económicas y los calendarios de juego de las diferentes competencias, en cualquiera de sus fases, se entiende contraída la obligación de jugarla enteramente por parte de todos los equipos inscritos en los ámbitos municipales, estatales y nacionales.

5.07 Ningún equipo podrá retirarse de la competencia antes de la conclusión de su participación oficial sin la autorización de FEVEBEISBOL o de la Comisión de Decisiones Técnicas y previa comprobación de los alegatos presentados para tal decisión. En los casos de desobediencia a esta disposición, la entidad quedará automáticamente inhabilitada de participar en la competencia del año siguiente en la misma categoría.

5.08 La deserción de uno o más equipos cuando los sistemas de competencias y calendarios hayan sido aprobados en la Reunión Técnica (Congresillo Técnico), conlleva a acciones de suspensión e incluso hasta de intervención de la Junta Directiva de la asociación respectiva o cualquiera otra organización afiliada o asociada, además del pago extra que ocasiona dicha deserción a los organizadores y a la propia FEVEBEISBOL.

5.09 Si un equipo clasificado para una competencia o etapa, renuncia a participar en la misma o es expulsado o retirado de la competencia, el derecho de participación corresponderá:

- Al equipo que le sigue en el orden descendente.
- Al equipo o a los equipos descendidos, según el orden de la clasificación final.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

- Al resto de los equipos y de haber más aspirantes que plazas libres se procedería a disputar las eliminatorias necesarias.

NOTA 1: Todo equipo que se retire o sea expulsado de un campeonato pasará automáticamente al último lugar de la clasificación en el Ranking Nacional de la categoría.

NOTA 2: Cuando un equipo se retire o sea sancionado con su expulsión de una competencia y por tal causa no se realice algún encuentro, el mismo se le concederá como victoria al rival. En caso de haber efectuado algún juego se mantendrá el resultado final del mismo, con la excepción de que deba confiscarse por alguna violación.

NOTA 3: En ningún caso se aplicará la expulsión de un equipo en forma automática sin un análisis previo y el levantamiento del respectivo expediente, donde se determinen los culpables de violaciones, faltas o actitudes antideportivas, quienes serán sancionados en primera instancia, no obstante, la medida sancionatoria puede ser extensible al equipo en general.

5.10 Los equipos se hacen responsables por la actuación irregular de sus integrantes y deberán acatar las sanciones y resoluciones emanadas por la Junta Directiva de la entidad, el Consejo de Honor y/o la Comisión de Decisiones Técnicas. Los aficionados, incluyendo los representantes de jugadoras menores de 18 años, se consideran integrantes de los equipos para los efectos de este artículo.

Los equipos quedan propensos a ser sancionados por la actitud y acciones de sus representantes, técnicos, directivos y/o jugadores que sean ofensivas contra directivos y autoridades de FEVEBEISBOL, asociaciones, ligas y/o clubes, los comisionados técnicos, árbitros, anotadores y recopiladores oficiales e integrantes de otros equipos.

NOTA: Las sanciones podrán ser aplicadas de forma individual y/o colectiva.

5.11 De acuerdo con la falta cometida los infractores podrán ser sancionados con:

- a) Suspensión por un número de juegos.
- b) Suspensión por un período de tiempo.
- c) Imposición de una multa.

NOTA 1: El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL en un reglamento específico establecerá los niveles de infracción, multas y suspensiones asociadas.

NOTA 2: El Director Técnico del campeonato tendrá la responsabilidad de notificar al infractor o infractores de las sanciones impuestas.

NOTA 3: Cuando la sanción establecida resulte en una multa, el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL exigirá que las multas se paguen de manera oportuna. En cualquier caso, será responsabilidad de la asociación sancionada cumplir con el pago oportuno de las multas, de lo contrario, sus equipos o selecciones no podrán participar en ningún evento nacional.

NOTA 4: Para la aplicación de las sanciones se deberán cumplir las pautas y procedimientos establecido en el Código de Ética de FEVEBEISBOL, este Reglamento de Competencias y en el Reglamento de infracciones, multas y suspensiones.



CAPÍTULO VI - JUGADORES

6.01 Los jugadores se clasificarán por categorías en atención a las edades establecidas en este reglamento, además para poder actuar en cualquier evento organizado por la Federación Venezolana de Beisbol o por una entidad afiliada, deberán estar registrados en el sistema de fichaje de FEVEBEISBOL, ser de nacionalidad venezolana (por nacimiento o naturalización) o extranjeros con visa de residente.

Para que un jugador actúe en las actividades de la Federación deberá cumplir previamente con las etapas municipales y estatales programadas por las asociaciones regionales, lo cual deja constancia de su formación y afiliación de origen.

NOTA 1: Los jugadores niños, niñas y adolescentes (menores de edad) deben estar autorizados a participar por sus padres y/o representantes legales, para lo cual estos deberán completar y suscribir el formato de autorización aprobado para tal fin por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.

NOTA 2: Para participar en los campeonatos nacionales los jugadores además deberán presentar obligatoriamente una constancia o informe médico de salud donde conste que está apto para realizar actividades físicas y/o deportivas. Se sugiere a los clubes y ligas solicitar dicha constancia a sus afiliados al inicio de cada ciclo competitivo.

6.02 Todo jugador inscrito en un equipo es su miembro afiliado, por lo tanto, en ninguna circunstancia puede pertenecer a otra organización deportiva que practique el beisbol interna o externa de FEVEBEISBOL, bien sea en un torneo oficial o amistoso.

Ningún jugador puede optar a participar en dos o más clubes, en dos o más ligas, en dos o más asociaciones u organizaciones afiliadas o asociadas al mismo tiempo o durante el mismo ciclo de competencias, indistintamente que uno de los torneos sea catalogado como amistoso. En estos casos tendrá orden prioritario el equipo que haya registrado con antelación al jugador en el Sistema de Fichaje de FEVEBEISBOL y además haya entregado su *roster* ante la liga o asociación donde conste la inscripción del jugador.

Los jugadores son inscritos para actuar en un equipo, una liga y una asociación anualmente (ciclo competitivo), por lo tanto, quedan sin compromisos después de cumplir con las obligaciones estatutarias y reglamentarias contraídas. Para cumplir compromisos inmediatos con otros equipos, organizaciones y/o asociaciones deben acatar las exigencias organizativas y administrativas que establezca la Comisión Nacional de Fichaje.

NOTA: La liga, equipo, asociación, directivo (de asociación, liga, club), entrenador y/o autoridad deportiva, que utilice sus influencias para atraer a jugadores de otros equipos, ligas, asociaciones u organizaciones, podrá ser expulsado del beisbol federado y en el caso de tratarse de una entidad sus directivos inhabilitados. En todo caso será el Consejo de Honor de FEVEBEISBOL quien conozca el caso e imponga las sanciones correspondientes, esta decisión deberá ser acatada por todas las organizaciones afiliadas a FEVEBEISBOL.

6.03 Cualquier jugador en competencias oficiales de FEVEBEISBOL debe tener la regionalidad del estado que lo inscribe, o en todo caso la transferencia de la asociación de la entidad federal donde es originario, siempre y cuando haya actuado en la misma.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

Todo jugador que posea simultáneamente la regionalidad de dos o más estados podrá representar solamente a uno de ellos. Sin embargo, después de haber representado a un estado en cualquier campeonato, torneo o evento oficial reconocido por FEVEBEISBOL no podrá representar a otro estado o región, excepto que presente solicitud de transferencia debidamente justificada y aprobada por la Comisión Nacional de Fichaje.

En todos los casos no tratados expresamente en este reglamento, en particular en aquellos en que un jugador tenga la posibilidad de representar a un estado del que no sea nativo o de elegir al estado que prefiere representar, el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL podrá tomar todas las decisiones de carácter general o individual y en particular, formular exigencias específicas relativas a la regionalidad, el domicilio o la residencia de los competidores, incluida la duración de los plazos de espera.

NOTA: Si ocurriera una violación de elegibilidad y se prueba que un jugador no es elegible antes del comienzo de cualquier evento, el mismo será eliminado automáticamente del *roster* de su equipo. La Comisión de Decisiones Técnicas de la competencia notificará al Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL para que tome las medidas subsiguientes.

6.04 A los efectos de la participación de los jugadores en los campeonatos organizados por FEVEBEISBOL y sus entidades afiliadas se establece que la edad de un jugador se considera en función del año calendario, es decir, el año en que nació sin importar el mes y día.

La edad de los jugadores será determinada por la fecha real de su nacimiento, no teniendo ninguna validez los documentos que hayan sido forjados o mal elaborados. A tales efectos, los jugadores al momento de ficharse deberán presentar los documentos legales según las leyes de identificación y los documentos que exige y establece FEVEBEISBOL.

Ningún jugador, cualquiera sea la razón, podrá participar en un campeonato de una categoría inferior a la establecida por su edad.

NOTA 1: En los campeonatos nacionales se exigirá a los jugadores mayores de nueve (9) años de edad presentar la cédula de identidad original. Se sugiere revisar lo indicado en las normas 3.05 y 6.04 del Reglamento de Competencias, además de lo señalado en la Ley Orgánica de Identificación (Art. 6°, 7°, 17° Gaceta Oficial N° 6155 del 19/11/2014).

NOTA 2: Los jugadores menores de nueve (9) años deberán presentar el acta de nacimiento. Se sugiere revisar lo establecido en la Ley Orgánica de Registro Civil.

NOTA 3: Los documentos de identidad (original de la cédula de identidad y/o acta de nacimiento) deberán ser presentados obligatoriamente en la Reunión Técnica (**ver norma [10.01](#)**)

6.05 Si un jugador presenta un desenvolvimiento y/o por su físico aparenta una edad superior a la presentada en la categoría que participa, un delegado de equipo podrá solicitar ante la Comisión de Decisiones Técnicas la verificación ante la Comisión Nacional de Fichaje de los documentos del jugador.

Si una vez realizada la revisión persisten las dudas con respecto a la edad del jugador, el delegado protestante podrá solicitar que el atleta sea sometido de forma expedita a una prueba radiológica en la muñeca o cualquier otra prueba de identificación científica con el objeto de verificar la edad real.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

Para llevar a cabo cualquier prueba será obligatorio contar previamente con el permiso del representante legal del jugador, en caso de no poder ser localizado el delegado en funciones del equipo al cual pertenece el jugador debe estar tácitamente autorizado para permitir la realización de la prueba. En caso contrario el jugador será excluido hasta tanto se reciba la autorización del representante legal y se realice la prueba.

6.06 El equipo que protesta la elegibilidad de un jugador deberá formalizarla por escrito en el tiempo establecido por la Comisión de Decisiones Técnicas y acompañarla con pruebas válidas y fehacientes. Además, el protestante o apelante debe cubrir todos los gastos que ocasione cualquiera investigación o examen médico al respecto, pero en caso de ser cierta la protesta los gastos serán cancelados por la parte infractora.

6.07 La actuación de un jugador con edad superior a la establecida en cada categoría, o que participe un extranjero sin tener la nacionalidad venezolana o documentos de residente legal en el país, será sancionada con la confiscación de los juegos en donde haya actuado.

Cuando la ilegalidad del jugador se descubre antes del inicio o durante la competencia se aplicarán los correctivos y sanciones previstas en este reglamento, pero en ambos casos el equipo podrá seguir participando en el campeonato. Cuando la infracción sea detectada luego de concluido el torneo se procederá a la anulación de las posiciones y títulos logrados por el equipo infractor.

En cualquier caso, la infracción será comunicada por la Comisión de Decisiones Técnicas de la competencia al Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL o de la entidad organizadora del campeonato (Asociación o liga), a fin de iniciar el proceso sancionatorio en contra de quienes permitieron y avalaron la inscripción del jugador de forma fraudulenta. Los responsables serán automáticamente inhabilitados no pudiendo actuar en ningún evento oficial desarrollado por FEVEBEISBOL y/o sus entidades afiliadas, debiendo esperar el pronunciamiento sancionatorio definitivo por parte del Consejo de Honor de la Federación o de la entidad donde se cometió la infracción.

NOTA 1: En los juegos realizados que son confiscados, todas las actuaciones de los jugadores legales le serán computadas para su récord personal (**ver norma [21.01, nota 3](#)**).

NOTA 2: Un equipo puede ser penalizado por una violación de elegibilidad solo si el jugador ilegal participó realmente en algún juego.

NOTA 3: La responsabilidad de dirigentes y técnicos será determinada por el Consejo de Honor o el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.

NOTA 4: Si un jugador ha venido actuando en campeonatos y eventos anteriores con documentos ilegales y la infracción es detectada, al delegado y entrenador inicial se le abrirá un proceso investigativo.

6.08 En el caso de los jugadores menores de edad que por su calidad técnica y competitiva sea necesario formarle un sentido de superación, es indispensable la autorización de los padres o representantes legales en la cual aceptan bajo su responsabilidad el acceso de su representado a la **categoría inmediata superior**.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

Las asociaciones y ligas podrán establecer en sus condiciones pautas que permitan o no, la participación de jugadores en dos categorías simultáneamente en un campeonato.

NOTA: Cuando un jugador es convocado para participar en selecciones o preselecciones municipales, estatales, nacionales y/o internacionales para coadyuvar en la preparación de los seleccionados se podrá permitir su participación dentro de un mismo equipo o contra un equipo de edad y categoría superior.

6.09 Los jugadores profesionales, con contrato vigente o no, pueden participar en los campeonatos municipales, estatales y nacionales siempre y cuando cumplan con lo dispuesto en la **norma [6.01](#)**.

6.10 Los jugadores que sean excluidos del *roster* por cualquier circunstancia antes de iniciar un evento podrán ser sustituidos, sin embargo, luego de iniciado un campeonato nacional no se permitirá bajo ninguna causa la sustitución de jugadores. El jugador sustituto deberá contar con el aval de la Comisión de Fichaje de FEVEBEISBOL.

6.11 En los campeonatos nacionales no se exigirá una participación mínima de los jugadores, sin embargo, se recomienda que en las categorías hasta Infantil "AA" (SUB-12) participen como mínimo en el veinte por ciento (20%) de los *innings* jugados a la defensa por su equipo y además tengan por lo menos un (1) turno oficial por cada juego efectuado por su equipo.

NOTA: Las asociaciones y ligas podrán establecer en sus condiciones internas pautas que propicien la participación de los jugadores.

6.12 Los jugadores no podrán en ningún momento y lugar consumir bebidas alcohólicas o sustancias psicotrópicas, ni cometer hechos contrarios a la moral y las buenas costumbres.

SANCIÓN: Para jugadores menores de 18 años: En concordancia con lo establecido en la Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente, la Ley Aprobatoria de la Convención Sobre los Derechos del Niño, las normas establecidas por el Consejo Nacional de Derechos del Niño y del Adolescente, la Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física, el Código de Ética de FEVEBEISBOL y este Reglamento.

Para jugadores de 18 o más años:

Primera vez: La Comisión de Decisiones Técnicas notificará al equipo respectivo de la falta cometida por el jugador para que se tomen los correctivos pertinentes.

Segunda vez y sucesivas: Expulsión del evento del jugador infractor.

6.13 Cuando un jugador en las categorías Pre-Beisbol (SUB-4), Iniciación (SUB-6), Formación (SUB-8), Infantil "A" (SUB-10), SUB-11 e Infantil "AA" (SUB-12) sea expulsado de un encuentro, será amonestado por la Comisión de Decisiones Técnicas. A partir de la categoría Juvenil "A" (SUB-14) el jugador que sea expulsado de un juego será suspendido automáticamente para el próximo encuentro de su equipo.

En todas las categorías el Comité de Decisiones Técnicas una vez analizado el informe de los árbitros y valorados los causales que incidieron en la expulsión podrá aumentar la



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

sanción de acuerdo con los señalado en este Reglamento de Competencias y el Código de Ética de FEVEBEISBOL.

- NOTA 1:** Los árbitros cuando requiera expulsar un jugador en las categorías hasta Infantil "AA" (SUB-12) deberán notificar al mánager del equipo la situación y exigir la sustitución del infractor sin realizar la mecánica o procedimiento de expulsión.
- NOTA 2:** El jugador suspendido en ninguna circunstancia podrá actuar ni tener ningún tipo de injerencia con el desarrollo de los juegos de su equipo mientras se encuentre sancionado.
- NOTA 3:** Los árbitros deben obligatoriamente y en un lapso no mayor a seis (6) horas luego de finalizado el encuentro, presentar el informe respectivo donde detallen y expliquen la falta cometida por el jugador. La Comisión de Decisiones Técnicas previa solicitud de los árbitros podrá conceder un plazo mayor para la presentación del informe, pero no podrá exceder de un lapso mayor a doce (12) horas luego de concluido el juego.
- NOTA 4:** Si un jugador que está suspendido actúa en un encuentro de su equipo y este resulta ganador o empate del juego, le será confiscado; en caso contrario el mánager (según el *line-up*) será suspendido por un (1) encuentro. En cualquier situación el jugador suspendido no podrá actuar hasta cumplir con la sanción impuesta.
- NOTA 5:** Si un jugador es expulsado por la misma causa en una segunda ocasión en el transcurso de un campeonato, automáticamente será suspendido por tres (3) juegos. Una tercera expulsión por la misma razón será causal para una suspensión por diez (10) encuentros.
- NOTA 6:** En los casos que el jugador expulsado desempeñe otro rol en el equipo (técnico y/o delegado) estará igualmente inhabilitado de participar mientras cumple la sanción.
- NOTA 7:** Cuando un jugador sea expulsado en un campeonato nacional y no pueda cumplir la sanción establecida por una expulsión debido a que finalizaron los juegos de su equipo, la misma será aplicada en el próximo campeonato nacional donde sea inscrito.
- NOTA 8:** La Comisión de Decisiones Técnicas al finalizar el evento deberá presentar un informe ante el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL con copia a todas las asociaciones afiliadas, donde se indiquen las expulsiones y las sanciones aplicadas durante un campeonato nacional.

6.14 Todos los jugadores legalmente inscritos y señalados en el *roster* de cada equipo se consideran reservas (suplentes) y podrán actuar en cualquier juego.

No obstante, para facilitar el trabajo de los árbitros y el anotador oficial, además de cumplir con las disposiciones establecidos en las reglas oficiales y este reglamento, el mánager de cada equipo deberá colocar en la alineación oficial (*line-up*) que entregará a los *umpires* los datos de todos los jugadores (primer nombre, primer apellido, posición y número de camiseta) de los titulares y suplentes.

NOTA: En caso de incorporarse en un encuentro un jugador suplente (reserva) que no ha sido indicado en la alineación oficial, el mánager del equipo infractor será amonestado de forma verbal por el representante de la Comisión de Decisiones Técnicas. No se aceptarán protestas por la inclusión de jugadores que no hayan sido señalados en la alineación oficial.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

6.15 Todos los jugadores (incluidos niños, niñas y adolescentes) estarán sujetos a los controles antidopaje que establezca FEVEBEISBOL conjuntamente con la Comisión Nacional Antidopaje.

NOTA: Se sugiere revisar la Gaceta Oficial No. 6.309 – Comisión Nacional Antidopaje publicada en fecha 23 de junio de 2017.



CAPÍTULO VII - PADRES Y REPRESENTANTES

7.01 Todo jugador o jugadora menor de 18 años deberá tener la autorización de sus padres o representantes para actuar en el beisbol organizado, bien sea en equipos mixtos o solos de género masculino o femenino. En la autorización irá implícito el reconocimiento por parte de padres y representantes del trabajo de formación y desarrollo del jugador por parte de las entidades deportivas.

FEVEBEISBOL solicitará a los clubes, ligas y asociaciones afiliadas, la autorización de los representantes legales en donde se comprometa y autoriza la participación de sus representados en los campeonatos municipales, estatales, nacionales y/o internacionales para los cuales sean seleccionados, sin menoscabo de cualquier compromiso similar acordados con entidades o representantes del beisbol profesional nacional o internacional.

7.02 Cuando un padre o representante legal autoriza a su representado a jugar beisbol bajo las reglamentaciones de FEVEBEISBOL, está aceptando conocer y acatar el presente Reglamento de Competencias y respetar todo lo dispuesto en sus normas. Igual procedimiento será aplicado para el jugador con mayoría de edad donde él directamente acepta las exigencias y normas de participación.

7.03 El padre o representante legal de todo jugador o jugadora menor a los dieciocho (18) años de edad, se compromete a cumplir y hacer cumplir todas las reglas, condiciones, resoluciones y demás normas administrativas, organizativas y técnicas aprobadas por la Asamblea Nacional de Delegados y/o el Comité Ejecutivo de la Federación Venezolana de Beisbol.

7.04 Los padres y/o representantes legales deben respetar en todo momento a los entrenadores, técnicos, anotadores oficiales, árbitros, dirigentes y demás personal que integran las diferentes entidades y organizaciones afiliadas o asociadas. Los padres y/o representantes legales podrán ser sancionados por sus actuaciones.

7.05 Las controversias con los padres y representantes legales deberán ser dilucidadas dentro de las disposiciones de justicia, equidad, ética y disciplina aprobadas por FEVEBEISBOL y sus entidades afiliadas en los ámbitos locales (ligas y equipos), regionales (asociaciones) o nacionales (federativos) del beisbol. Todo sin menoscabar los derechos y deberes de los niños, niñas y adolescentes establecidos en la Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente y con el propósito de coadyuvar en la formación y protección del desarrollo físico y mental del representado.

7.06 Todos los actos de verificación de legalidad de los jugadores quedan autorizados por los padres y representantes legales, los cuales deben efectuarse en presencia de un representante de la entidad organizadora, quien en caso de dudas o falta de alguna de las documentaciones exigidas deberá abrir las averiguaciones del caso hasta su definitiva y total decisión.

La falta de cualquier documentación o dudas en los documentos presentados dará como resultado la inhabilitación del jugador hasta tanto no se verifique y en caso de actuar será por cuenta, riesgo y responsabilidad del delegado del equipo bajo las premisas ya establecidas.



CAPÍTULO VIII - PERSONAL TÉCNICO DE LOS EQUIPOS

8.01 Los técnicos para poder participar en un campeonato nacional deberán estar debidamente registrados e inscritos en el sistema de fichaje de FEVEBEISBOL. De igual forma están obligados a participar en las reuniones, charlas, talleres y/o cursos de mejoramiento profesional que se programen, pudiendo no ser aceptada su inscripción o prohibir su participación de no asistir a tales actividades o no haber aprobado, de ser el caso, las evaluaciones correspondientes.

8.02 Todo técnico perteneciente a un equipo es su miembro afiliado, por lo tanto, en ninguna circunstancia ninguno de sus miembros puede pertenecer a otra organización deportiva que practique el beisbol interna o externa de FEVEBEISBOL.

Es decir, ningún técnico, pueden optar a participar en dos o más clubes, en dos o más ligas, en dos o más asociaciones u organizaciones afiliadas o asociadas al mismo tiempo o durante el mismo ciclo de competencias. En estos casos, tendrá orden prioritario el equipo que haya presentado con antelación su roster ante la liga o asociación, donde conste la inscripción del técnico.

Los técnicos son inscritos para actuar en un equipo, una liga y una asociación anualmente (ciclo competitivo), por lo tanto, quedan libres después de cumplir con las obligaciones estatutarias y reglamentarias contraídas. Para cumplir compromisos inmediatos con otros equipos, organizaciones y/o asociaciones deben acatar las exigencias organizativas y administrativas que establezca la Comisión Nacional de Fichaje.

8.03 En los campeonatos nacionales a partir de la categoría Formación (SUB-8) los equipos deberán inscribir un mínimo de dos (2) adultos (mayores de 18 años) como técnicos. En las categorías Pre-Beisbol e Iniciación será obligatorio inscribir al menos tres (3) técnicos.

Se entiende que los juegos solo se podrán iniciar o continuar con la participación mínima de los técnicos antes indicados. Para los campeonatos nacionales el mánager y asistentes de bases (*coachs*) deberán ser venezolanos y adultos.

Las asociaciones y ligas afiliadas podrán establecer una cantidad diferente de técnicos para iniciar o continuar los juegos en sus campeonatos.

NOTA 1: Previa solicitud escrita FEVEBEISBOL podrá aprobar la participación de *coachs* menores de dieciocho (18) años siempre y cuando cuenten con el permiso de sus representantes legales.

NOTA 2: En caso de no presentarse para el inicio de un encuentro el número de técnicos requeridos, el equipo infractor será sancionado con la confiscación del juego. Los árbitros deberán conceder un plazo máximo de treinta (30) minutos para aplicar dicha sanción.

8.04 En los campeonatos nacionales los equipos **no podrán contar con un número mayor de técnicos a los establecidos en este reglamento**. Los árbitros deberán ser garantes de esta condición y deberán solicitar que los técnicos adicionales según esta norma abandonen inmediatamente el *dugout*, de negarse deberán notificar al representante de la Comisión de Decisiones Técnicas y otorgar un tiempo no mayor a tres (3) minutos para cumplir esta disposición, de no acatarse deberán confiscar el encuentro.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

8.05 Cuando un técnico sea expulsado de un encuentro será suspendido automáticamente para los próximos dos (2) juegos de su equipo. El Comité de Decisiones Técnicas una vez analizado el informe de los árbitros y valorados los causales que incidieron en la expulsión podrá aumentar la sanción de acuerdo con lo señalado en este Reglamento de Competencias y el Código de Ética de FEVEBEISBOL.

NOTA 1: El técnico suspendido no podrá tener ningún tipo de injerencia con el desarrollo de los juegos de su equipo mientras se encuentre sancionado.

NOTA 2: Los árbitros deben obligatoriamente y en un lapso no mayor a seis (6) horas luego de finalizado el encuentro, presentar el informe respectivo donde detallen y expliquen la falta cometida por el técnico. La Comisión de Decisiones Técnicas previa solicitud de los árbitros podrá conceder un plazo mayor para la presentación del informe, pero no podrá exceder de un lapso mayor a doce (12) horas luego de concluido el juego.

NOTA 3: Si un técnico que está suspendido actúa en un encuentro de su equipo la sanción será duplicada, además si el equipo resulta ganador o empate del juego le será confiscado. En cualquier situación el técnico suspendido no podrá actuar hasta cumplir con la sanción impuesta.

NOTA 4: Si un técnico es expulsado por la misma causa en una segunda ocasión en el transcurso de un campeonato, automáticamente será suspendido por cinco (5) juegos. Una tercera expulsión por la misma razón lo inhabilitará por el resto del campeonato.

NOTA 5: En los casos que el técnico expulsado desempeñe otro rol en el equipo (jugador y/o delegado) estará igualmente inhabilitado de participar mientras cumple la sanción.

NOTA 6: Cuando un técnico sea expulsado en un campeonato nacional y no pueda cumplir la sanción establecida por una expulsión debido a que finalizaron los juegos de su equipo, la misma será aplicada en el próximo campeonato nacional donde sea inscrito.

NOTA 7: La Comisión de Decisiones Técnicas al finalizar el evento deberá presentar un informe ante el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL con copia a todas las asociaciones afiliadas, donde se indiquen las expulsiones y las sanciones aplicadas durante un campeonato nacional.

8.06 El mánager, o el técnico a quien este designe, tendrá la obligación de anunciar los cambios o sustituciones oportunamente y de acuerdo con lo señalado en la **Regla Oficial 5.10 - Sustituciones y Cambio de Lanzador, aparte B-Comentario**.

NOTA 1: En caso de producirse un cambio no anunciado, el anotador oficial deberá actuar con base a lo señalado las reglas oficiales (**ver Regla Oficial 5.10 - Sustituciones y Cambio de Lanzador**).

NOTA 2: Con respecto a las sustituciones de los lanzadores en las categorías Formación (SUB-8), Infantil "A" (SUB-10), SUB-11 e Infantil "AA" (SUB-12), la aplicación de la Regla Oficial 5.10 no procederá hasta que el técnico anuncie la sustitución.

NOTA 3: No se aceptarán protestas por cambios de jugadores no anunciados, pero el mánager que durante un juego reiteradamente no anuncie los cambios, por omisión o intencionalmente, será amonestado por la Comisión de Decisiones Técnicas. De presentarse la situación en



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

otro encuentro y ser amonestado nuevamente, dará como consecuencia la suspensión automática para el próximo juego de su equipo.

8.07 El *mánager* asistente, entrenador, delegado principal o suplente y/o directivo que impida o rehúse la continuación de un encuentro será expulsado del campeonato e inhabilitado por un lapso de un (1) año, no pudiendo actuar en ninguna competencia oficial de FEVEBEISBOL y/o de sus entidades afiliadas.

NOTA 1: Según la infracción cometida, un técnico que impida la realización o continuación de un encuentro podrá ser castigado con otras sanciones.

NOTA 2: Este mismo criterio será aplicado si la acción la comete un jugador, delegado, directivo, árbitro, anotador oficial, padre o representante.

8.08 Los técnicos de los equipos no podrán en ningún momento y lugar donde se desarrollen actividades oficiales consumir bebidas alcohólicas con alguna prenda del uniforme de juego, entendiéndose como ello lo referente a gorra, camisa o franela y pantalón.

SANCIÓN: Primera vez: La Comisión de Decisiones Técnicas amonestará al técnico y notificará al equipo respectivo de la falta cometida para que se tomen los correctivos pertinentes.

Segunda vez y sucesivas: Expulsión del evento del técnico infractor.

8.09 El delegado del equipo tendrá la función de representar a su equipo ante FEVEBEISBOL, el comité organizador y personal oficial de un evento, además será el responsable de la actuación y disciplina de su delegación.

En caso de no ser directivo de la asociación, deberá presentar una credencial firmada por el presidente y secretario general de la entidad que lo faculta y autoriza para tal función. En caso de no presentarla no podrá ejercer la representación del equipo.

NOTA: Los equipos al momento de remitir el *roster* definitivo de la delegación (**ver norma [2.03](#)**) deberán enviar la credencial o autorización que faculta a la persona nombrada como delegado a cumplir tal función, en caso de no hacerlo deberán presentarla obligatoriamente en la Reunión Técnica (Congresillo Técnico).

8.10 En los campeonatos nacionales el delegado de un equipo podrá permanecer en el *dugout*, pero en ninguna circunstancia podrá ingresar al terreno de juego, excepto que cumpla con lo establecido en la norma [5.03, nota 2](#).

8.11 En el caso de un equipo contar con personal extra (médico, paramédico, *trainer*, recoge bates, fotógrafo, etc.), el mismo deberá permanecer en el *dugout* solo haciendo entrada al terreno de juego cuando sea necesaria su presencia y la misma sea autorizada por los señores árbitros.

8.12 Será estricta responsabilidad del personal técnico de los equipos el comportamiento de las barras, en caso de observarse una actitud irregular muy acentuada y reiterativa los árbitros deberán tomar las medidas que consideren necesarias al objeto de garantizar el feliz término del encuentro.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

Al apreciarse comportamientos ofensivos y alterados los árbitros deberán acudir al técnico correspondiente a fin de corregir la situación, de continuar deberán notificar al representante de la Comisión de Decisiones Técnicas. De mantenerse la situación podrán solicitar el desalojo de las tribunas y/o instalaciones de los involucrados, permitiéndole hasta cinco (5) minutos para cumplir con lo dispuesto.

En caso de no corregirse la situación se procederá a suspender el juego, quedando a criterio de la Comisión de Decisiones Técnicas la continuación, reprogramación y/o confiscación del encuentro.



CAPÍTULO IX - PERSONAL OFICIAL DE LOS CAMPEONATOS

9.01 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL para cada campeonato nacional designará un Director del Campeonato, a la Comisión de Decisiones Técnicas, al Comité de Apelaciones, a los Coordinadores de Arbitraje y Anotación Oficial y a los árbitros, anotadores y recopilador oficiales.

9.02 El **Director del Campeonato** será la máxima autoridad del evento, tendrá la responsabilidad de supervisar y coordinar al personal oficial designado y será el representante de FEVEBEISBOL ante el Comité Organizador y equipos participantes.

9.03 La **Comisión de Decisiones Técnicas** tendrá la supervisión y control de los campeonatos y será garante de hacer cumplir y respetar las reglas oficiales, el presente Reglamento de Competencias y cualquier norma, condición y/o resolución que se establezca, además tendrá la responsabilidad de prevenir toda circunstancia y aspectos que atenten contra el éxito del campeonato y la integridad del juego, debiendo actuar con imparcialidad, ética, transparencia y honestidad dentro y fuera del campo de juego y con total apego a las normas y regulaciones deportivas, en especial las que rigen el beisbol. Será dirigida y coordinada en cada evento por el **Director Técnico**.

La Comisión de Decisiones Técnicas tendrá la responsabilidad de hacer expedita, oportuna y justa la toma de las decisiones relacionadas con los aspectos técnicos, conocerá y evaluará las reclamaciones y protestas que sean presentadas de manera reglamentaria por los equipos y deberá decidir sobre las medidas a tomar en cada situación. Este comité será el ente que en primera instancia decida sobre una protesta por presunta violación de las reglas oficiales, este reglamento y/o cualquier acuerdo o condición especial.

NOTA 1: La Comisión de Decisiones Técnicas contará con un reglamento o manual de funcionamiento, en todo caso tendrá dentro su competencia las siguientes atribuciones:

- 1.- Supervisar el desarrollo de los juegos.
- 2.- Evaluar el desempeño de los árbitros, anotadores oficiales y del recopilador oficial
- 3.- Conocer y decidir sobre las protestas que le sean presentadas.

NOTA 2: Cada encuentro deberá estar supervisado por un integrante de la Comisión de Decisiones Técnicas, el cual será denominado **COMISIONADO TÉCNICO** y deberá regirse por las disposiciones, pautas y guías establecidas en el respectivo reglamento.

NOTA 3: Los comisionados técnicos tendrán la obligación de presentarse al estadio con una antelación de por lo menos noventa (90) minutos.

9.04 El **Comité de Apelaciones** será conformado por tres (3) personas y actuará en cualquiera de los casos que requieran de apelaciones por violaciones a este reglamento, las reglas oficiales, sistemas de juego, calendario de competencias, actitudes antideportivas y/o por cualquier decisión de la Comisión de Decisiones Técnicas.

Los equipos para ratificar protestas, solicitar reconsideraciones y/o efectuar apelaciones deberán seguir el procedimiento establecido en este reglamento.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

9.05 Los **Coordinadores de Árbitros y Anotadores Oficiales** tendrán la responsabilidad de la designación del personal de árbitros y anotadores oficiales para cada juego. Los coordinadores deberán remitir ante la Comisión de Decisiones Técnicas las respectivas asignaciones para que éstos realicen las observaciones pertinentes y otorguen el visto bueno a las mismas.

NOTA 1: Las asignaciones deberán ser enviadas por la coordinación correspondiente vía correo electrónico, con por lo menos una antelación de veinticuatro (24) horas antes del inicio de la jornada respectiva.

NOTA 2: Los árbitros y anotadores oficiales deberán ser notificados de su designación por lo menos dieciocho (18) horas antes del inicio del encuentro donde participarán.

NOTA 3: Los árbitros y anotadores oficiales tendrán la obligación de presentarse al estadio con una antelación de por lo menos una hora.

NOTA 4: El coordinador de los anotadores oficiales será también el responsable de gestionar las estadísticas del campeonato.

9.06 Los **Árbitros** constituyen la máxima y única autoridad para dirigir los juegos de beisbol, por lo tanto, los jugadores, mánager, técnicos, entrenadores, delegados y directivos deben acatar sus decisiones y respetarlos en el ejercicio de su cargo.

Los árbitros al igual todo el personal oficial han de ser absolutamente respetados en el ejercicio de su cargo y tanto los jugadores y jugadoras como técnicos, entrenadores, delegados y miembros de las Juntas Directivas de las entidades involucradas, están obligados, bajo responsabilidad, a apoyarles, ampararles y protegerles en todo momento para garantizar la independencia de su actuación en el campo, así como su integridad personal dentro y fuera del mismo.

No obstante, los equipos tienen el derecho y el deber de formular protestas basadas en violaciones a las reglas y reglamentos establecidos por FEVEBEISBOL y que estén en plena vigencia, exclusivamente a través de sus técnicos de forma absolutamente respetuosa, según lo señalado al respecto en las reglas oficiales de juego y este reglamento.

Las actuaciones, comportamiento y proceder de los árbitros deberán regirse y estar acorde con lo plasmado en el Manual de los Árbitros editado por FEVEBEISBOL.

NOTA 1: En todos los juegos prestarán servicio por lo menos dos (2) árbitros.

NOTA 2: Cuando por fuerzas mayores se presente un solo árbitro al campo de juego, este tendrá plena autoridad según lo establecido en la **Regla Oficial 8.01 - Responsabilidad y Autoridad del Árbitro**.

9.07 El **Anotador Oficial** cuidará y llevará la anotación del juego de acuerdo con su apreciación y con base a lo establecido en las reglas oficiales (**ver Regla 9.00 - El Anotador Oficial**); como representante oficial de la Federación Venezolana de Beisbol los jugadores, mánager, técnicos, entrenadores, delegados y directivos deben acatar sus decisiones y respetarlos en el ejercicio de su cargo.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

El **Recopilador Oficial** será el responsable de gestionar las estadísticas de un torneo, deberá realizar los reportes respectivos de acuerdo con lo indicado en las reglas oficiales (**ver Regla 9.20-Estadísticas y 9.21-Para determinar los promedios**) y este Reglamento de Competencias (**Ver [Capítulo XXI - Premiación](#)**), además de garantizar la difusión oportuna de los reportes correspondientes.

Los anotadores y recopiladores oficiales igualmente deberán acatar, cumplir y respetar las disposiciones establecidas en el Manual de Normas Técnicas del Anotador Oficial.

9.08 Los árbitros y anotadores oficiales para poder prestar funciones en los campeonatos nacionales deberán estar registrados en el sistema de fichaje de FEVEBEISBOL, avalados y certificados por la coordinación respectiva, además de participar y aprobar los cursos y/o talleres de actualización y mejoramiento profesional que se impartirán antes del inicio de cada campeonato.

NOTA: Con la intención de contar con un servicio de alta calidad, profesional y actualizado, esta norma se cumplirá cabalmente. En aquellas entidades donde no exista o no sea suficiente la cantidad de personal avalado por las respectivas coordinaciones, se designará el personal foráneo necesario para el desarrollo de los encuentros. FEVEBEISBOL conjuntamente con la asociación sede costeará los gastos de manutención (transporte, alimentación, hospedaje y honorarios) del personal asignado.

9.09 Los árbitros y anotadores oficiales quedan obligados a presentar los informes de los juegos en donde hayan actuado. El representante de la Comisión de Decisiones Técnicas designado para cada encuentro será el responsable de solicitar tales informes, pudiendo ser amonestado y/o sancionado quien no cumpliera con esta disposición en el término señalado en este Reglamento.

NOTA: El informe de los árbitros será responsabilidad del jefe de grupo presentarlo en el formato y lapso de tiempo establecido en este reglamento y en el manual de los árbitros editado por FEVEBEISBOL.

9.10 Los árbitros antes del inicio del encuentro deberán conjuntamente con los técnicos de los equipos recordar las condiciones de terreno y solicitar la presentación por cuadruplicado de las respectivas alineaciones (*line-up*), la misma debe ser elaborada en letra legible, indicando el primer nombre, primer apellido y número de camisa de cada jugador (titular y suplente), además de señalar las posiciones defensivas de los jugadores titulares y obligatoriamente debe estar firmada por el mánager del equipo. Los árbitros deberán confirmar que las copias son idénticas, en caso de existir algún error corregir la falta.

Los árbitros deberán conceder hasta cinco (5) minutos a los equipos para la presentación de las alineaciones. Cuando un equipo rehúse a entregar el *line-up* teniendo el número de jugadores requeridos para iniciar el encuentro, el árbitro principal deberá esperar por este lapso para sancionar al equipo infractor con la expulsión del mánager, de mantenerse la demora o un equipo tener menos de nueve jugadores se aplicará lo establecido en este reglamento.

NOTA: Los árbitros y anotadores oficiales deberán tomar en consideración lo señalado con respecto al protocolo o ceremonia a realizar antes del inicio de un encuentro.



CAPÍTULO X - REUNIÓN TÉCNICA

10.01 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL determinará, el lugar, la fecha y hora de la Reunión Técnica (o Congresillo Técnico) de cada campeonato nacional, en donde se tratará todo lo relacionado con el evento. Será presidido por el director del campeonato conjuntamente con el director técnico, comisionados técnicos y los coordinadores de árbitros y anotadores oficiales.

A la reunión deberán asistir el delegado y mánager de cada equipo participante, y si lo hubiere los integrantes del Comité Organizador.

La Reunión Técnica versará sobre lo siguiente:

- Relación entre la comisión de decisiones técnicas, árbitros, anotadores oficiales, recopilador, técnicos de los equipos y delegados.
- Manejo de los juegos.
- Reglas y condiciones del campeonato y terreno de juego.
- Entrenamientos de los equipos durante la competencia.
- Aceleración de los juegos.
- Procedimientos sobre las protestas, reclamos y apelaciones.
- Procedimientos sobre las expulsiones, suspensiones y sanciones.
- Información sobre la ronda eliminatoria, clasificatoria o preliminar.
- Información sobre la etapa clasificatoria, semifinal y final.
- Comunicación entre la Comisión de Decisiones Técnicas y los equipos participantes.
- Alimentación, alojamiento y transportación interna.
- Información general sobre la competencia.
- Presentación del *roster* y documentos de identidad de los equipos participantes.
- Revisión y aprobación de los rosters de los equipos y determinación de la elegibilidad de los jugadores para actuar en la categoría.

NOTA 1: En la Reunión Técnica cada equipo deberá hacer entrega de forma impresa del *roster* de todos sus integrantes con su respectivo número de uniforme, en caso de utilizar dos (2) uniformes debe aclarar cuál usará en su condición de visitante y cuál como *home-club* (local). Cuando un equipo no presente su nómina será multado de acuerdo con lo indicado en el reglamento dispuesto para tal fin.

NOTA 2: En ningún caso los números de los uniformes podrán cambiarse sin la previa notificación a la Comisión de Decisiones Técnicas. De presentarse un cambio de números que no sea anunciado el equipo infractor será sancionado (**ver norma [17.02](#)**).



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

CAPÍTULO XI - LOS JUEGOS

11.01 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL a través del Director del Campeonato tendrá la potestad de elaborar y/o modificar el calendario de juegos, especificando fechas, horas y estadios, siendo el mismo de obligatorio cumplimiento.

NOTA 1: Cuando las condiciones técnicas, económicas, logísticas o climatológicas lo exijan a un equipo de cualquier categoría se le podrán fijar dos (2) juegos en un mismo día. Tales encuentros se jugarán sin modificación con relación al número de entradas reglamentarias previstas en este reglamento (**ver norma 11.03**).

NOTA 2: En ningún momento y por ningún motivo se podrán programar más de dos (2) juegos a un equipo en un mismo día.

11.02 Un juego reglamentario consta de las entradas establecidas para cada categoría a menos que se prolongue por estar empatado, o terminado por los árbitros por alguna de las siguientes razones:

- 1.- El equipo local (*Home Club*) no necesite consumir su mitad de la última entrada reglamentaria, o solamente una fracción o parte de ella.
- 2.- Por la ventaja de carrera de uno de los equipos.
- 3.- Por la limitación de hora para abrir entradas en juegos nocturnos.

11.03 Los juegos de los campeonatos nacionales tendrán las siguientes regulaciones:

LIMITES DE JUEGOS	PRE-BEISBOL (SUB-4)	INICIACIÓN (SUB-6)	FORMACIÓN (SUB-8)	OTRAS CATEGORÍAS
Entradas Reglamentarias	4	5	6	7
Entradas Legales	3	3	4	4
Hora Límite	6:30 PM			9:30 PM

NOTA 1: En todos los juegos de los campeonatos nacionales debe definirse el ganador, por lo cual no hay límite de entradas extras.

NOTA 2: En los siguientes casos se podrá jugar después de la hora límite establecida:

- ✓ En los juegos donde se dispute el campeón de un evento.
- ✓ Cuando no exista fecha libre para continuar en una fecha posterior un juego que alcanza y supera la hora límite.
- ✓ Por una situación de emergencia acontecida por razones técnicas, económicas, logísticas o climatológicas que obligue a iniciar o continuar un juego luego de la hora límite.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

NOTA 3: Toda entrada que se inicie antes de la hora límite deberá cerrarse cualquiera sea la categoría, excepto que exista la posibilidad de continuarlo en fecha posterior lo cual será dictaminado por la Comisión de Decisiones Técnicas.

NOTA 4: Los juegos de los campeonatos municipales y estatales estarán regulados por el número de entradas y horas límites que determinen las ligas y las asociaciones.

NOTA 5: En los campeonatos nacionales los juegos no tendrán límite de tiempo. Sin embargo, se sugiere que los encuentros de los campeonatos municipales y estatales no excedan de tres (3) horas de juego, excepto cuando se decida el título del torneo donde no habrá límite de tiempo. La entidad organizadora y los equipos participantes establecerán los límites de tiempo que consideren necesarios.

11.04 Un juego podrá ser suspendido por alguna de las siguientes causas:

- a) Un toque de queda impuesto por las autoridades correspondientes.
- b) El tiempo límite establecido en este reglamento (**ver norma [11.03](#)**).
- c) Falta de alumbrado del campo de juego, mal funcionamiento de este o por causa de alguna normativa legal no se pueda utilizar.
- d) Por un error involuntario, negligencia o falla de un operador de un dispositivo o equipo (mecánico, electrónico, digital) del campo de juego o de las instalaciones que a juicio de los árbitros impida el normal desarrollo o continuación del juego.
- e) El estado del tiempo (lluvia, nubosidad, temperatura, viento).
- f) Situaciones excepcionales, por ejemplo: inseguridad en las instalaciones por exaltación de los aficionados, catástrofe natural; las cuales impidan la continuación del juego o el normal desarrollo de este.

NOTA 1: En los campeonatos nacionales los árbitros deben esperar por lo menos treinta (30) minutos y no más de noventa (90) minutos, para conjuntamente con el comisionado técnico decidir sobre el inicio o continuación de un encuentro. En cualquier circunstancia antes de anunciar la suspensión de un encuentro se agotarán los esfuerzos para finalizarlo.

NOTA 2: En caso de suspenderse un juego y sea posible arreglar el terreno para continuar la jornada los demás encuentros se jugarán en el orden programado. Cuando la situación se presente en una jornada final o definitiva, se realizarán los juegos más importantes para la clasificación o definir el campeonato.

NOTA 3: Complementa esta norma lo señalado en la **Regla Oficial 7.02 - Juegos suspendidos, pospuestos y empates**, siempre que no contradiga lo indicado en este reglamento de competencias.

11.05 Los juegos suspendidos que no sean reglamentarios ("legales"), se reanudarán en el punto exacto de la suspensión, es decir, cuando se realice la reprogramación el marcador y las alineaciones de ambos equipos será exactamente la misma que mantenían al momento de la suspensión.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

Al reprogramarse un juego cualquier jugador puede ser reemplazado por otro jugador presente al momento de la reanudación. Un jugador sustituido en la fecha original del encuentro no puede ser incluido en el juego.

- 11.06** Los juegos suspendidos deberán ser reprogramados, incluso en el mismo día de la suspensión, quedando a discreción del Director del Campeonato y de la Comisión de Decisiones Técnicas tal resolución. En caso de que el resultado del juego suspendido no sea necesario para determinar la clasificación de uno o varios equipos, quedará a criterio del Director del Campeonato su reprogramación.
- 11.07** Cuando en un juego reglamentario **el equipo visitante anota una o más carreras para empatar o tomar la delantera y el equipo local no cierra la entrada por causa de algún fenómeno natural**, será un juego suspendido y se reanudará en el punto exacto de la suspensión en fecha que determine la comisión técnica.
- 11.08** Cuando un juego reglamentario **iniciado en horario diurno sea suspendido por falta o falla del alumbrado eléctrico** y un equipo se encuentre con ventaja en el marcador será declarado ganador. **Excepto que el equipo visitante anote una o más carreras para empatar o tomar la delantera y el equipo local no pueda cerrar la entrada**, en cuyo caso será un juego suspendido y se reanudará en el punto exacto de la suspensión.
- 11.09** En caso de no reprogramarse un **juego no reglamentario** las estadísticas individuales y colectivas serán válidas y computadas (**ver norma [21.01. nota 3](#)**).
- 11.10** En caso de no ser posible reprogramar los juegos necesarios para concluir un campeonato nacional, se determinarán las posiciones finales de acuerdo con el *average* de juegos ganados-perdidos, de haber empate se resolverá siguiendo las pautas de desempate establecidas en este reglamento (**ver norma [13.01](#)**).
- 11.11** Si al concluir las entradas establecidas para un juego y el mismo estuviera igualado, los árbitros abrirán las entradas extras necesarias para decidir el juego y se aplicará la norma establecida por la Confederación Mundial de Béisbol y Softbol (WBSC por sus siglas en inglés) denominada **tie break**.

El procedimiento será el siguiente:

- ✓ Los equipos comenzarán cada entrada extra con corredores en primera y segunda base y ningún *out*. Estos corredores serán obligatoriamente los que anteceden al bateador que le corresponde el turno al bate.

EJEMPLO: Debe batear el jugador ubicado en el quinto (**5°**) lugar del orden de bateo, el jugador colocado en el tercer (**3°**) turno correrá en la segunda base y el jugador situado en el cuatro (**4°**) lugar lo hará en la primera almohadilla.

- ✓ Con la única excepción del inicio con corredores en 1B y 2B y ningún *out*, todas las demás reglas oficiales y normas señalada en este reglamento quedarán efectivas durante las entradas extras.
- ✓ Los árbitros serán responsables del cumplimiento de esta norma, si lo requieren podrán solicitar el apoyo al anotador oficial y/o el comisionado técnico.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

NOTA: Este sistema se aplicará en todos los campeonatos, categorías y rondas (clasificatoria, semifinales y/o finales).

11.12 Los encuentros reglamentarios que por alguna circunstancia concluyan empatados no serán reprogramados. Para determinar el equipo ganador del juego serán comparadas las estadísticas colectivas decretando como vencedor al equipo que tenga mejor *average* de bateo, promedio de fildeo y efectividad de los lanzadores (al menos dos de los tres renglones).

De persistir el empate se resolverá comparando las siguientes actuaciones colectivas:

- 1.- Mejor porcentaje de embasado.
- 2.- Mejor promedio de *slugging*.
- 3.- Más *hits* conectados.
- 4.- Menos carreras limpias permitidas.
- 5.- Más asistencias realizadas.
- 6.- Más ponches propinados.
- 7.- Por un sorteo.

11.13 En los campeonatos nacionales a partir de la categoría Formación (SUB-8) el equipo que obtenga una ventaja igual o superior a diez (10) y menos de quince (15) carreras, será declarado ganador del juego siempre que se hayan realizado cuatro (4) entradas completas. Si el equipo en desventaja es el local (*home club*) debe cerrarse la entrada donde se logra la ventaja establecida.

Si un equipo obtiene una ventaja igual o superior a quince (15) carreras el juego finalizará cuando se produzca la carrera de la diferencia y el equipo en desventaja haya consumido tres (3) entradas ofensivas.

NOTA 1: En los campeonatos nacionales de las categorías Pre-Beisbol (SUB-4) e Iniciación (SUB-6), si un equipo obtiene una ventaja igual o superior a quince (15) carreras el juego finalizará cuando todos los jugadores del equipo en desventaja hayan consumido por los menos un turno oficial. Si el equipo en inferioridad es el local (*home club*) debe cerrarse la entrada donde se logra la diferencia mencionada.

NOTA 2: En cualquiera de los casos sólo se aceptarán las carreras necesarias para completar la ventaja. Ver **Regla Oficial 9.06 - Determinar el valor de los *hits***.

EJEMPLO: Sexta entrada, tres (3) corredores en base, el marcador del encuentro es 9 a 0 a favor del equipo local, se produce un batazo entre dos avanzando hasta el *home plate* todos los corredores en base. Debido a lo señalado en las reglas oficiales solo se aceptará la carrera del corredor de la tercera base quedando el juego con el resultado de 10 a 0.

NOTA 3: En las categorías Formación (SUB-8), Infantil "A" (SUB-10), SUB-11 e Infantil "AA" (SUB-12), si un equipo obtiene una ventaja igual o superior a veinte (20) carreras, el juego podrá finalizar cuando se produzca la carrera de la diferencia y el equipo en desventaja haya consumido dos (2) entradas ofensivas. **Quedará a criterio del mánager del equipo en inferioridad detener el juego bajo esta condición.**



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

NOTA 4: Las asociaciones y ligas afiliadas podrán establecer en sus campeonatos pautas diferentes a las establecidas en esta norma.

11.14 Los equipos están obligados a presentarse al estadio en la fecha y hora programada, so pena de ser sancionados con la confiscación del juego (**aplicación de un *forfeit***), debiendo esperarse por lo menos **treinta (30) minutos para imponer dicha sanción**.

En cualquier caso, el comisionado técnico deberá informar oportunamente de la situación al Director del Campeonato, quien deberá establecer comunicación con el delegado del equipo faltante para conocer las razones de su demora y valorar si es necesario y factible extender el lapso de espera.

El Director del Campeonato conjuntamente con la Comisión de Decisiones Técnicas evaluarán las causales de los equipos que incurran en un *forfeit*, pudiendo establecer una multa para los infractores o la expulsión del campeonato. Este mismo criterio se aplicará a los equipos que continuamente arriben a las instalaciones con retraso.

NOTA 1: Debido a posibles contratiempos e infortunios que puedan presentarse en el arribo de un equipo y un juego no pueda efectuarse, la sanción (*forfeit*) deberá ser ratificada por el Director del Campeonato.

NOTA 2: Los juegos no realizados por un equipo expulsado o retirado serán computados a favor de los equipos contrarios. Los responsables de la expulsión de un equipo motivada por un *forfeit* quedan sujetos a una posible sanción.

NOTA 3: Si ambos equipos no estuviesen completos para el inicio del juego, el árbitro principal concederá el tiempo previsto en este reglamento y deberá seguir el procedimiento antes señalado.

NOTA 4: En los campeonatos municipales o estatales, las ligas y asociaciones deben establecer una multa para los equipos que produzcan hasta dos (2) *forfeits* en la primera etapa de su campeonato y proceder a la expulsión en una tercera ocasión. Los *forfeits* que se produzcan en otras etapas serán sancionados con la expulsión del campeonato.

11.15 Por imperativo de respeto a la pureza del juego de béisbol y la consideración a los principios del **"Juego Limpio"**, queda prohibido a los equipos ceder directa o indirectamente un juego al contrario, estipular entre los dos contendientes un resultado de compromiso o que otro equipo o persona realice gestiones que obedezcan al propósito de conseguir una finalidad semejante, ya sean en interés propio, o en el de terceros.

SANCIÓN: Ambos equipos serán extrañados de la competencia y los responsables serán sancionados con lo previsto en el código de ética de FEVEBEISBOL.

NOTA: En caso de que la captación para cometer la infracción se hiciera con uno o varios de los jugadores de un equipo, sin conocimiento del resto de los integrantes, estos quedarán exento de responsabilidad y las sanciones serán aplicadas directamente a los jugadores involucrados.

11.16 Las **Reglas Oficiales 6.01, aparte I-Colisión en el *home* y 6.01, aparte J-Deslizándose en las bases en intento de doble jugada** no estarán en vigencia, esto debido a no disponer de las herramientas tecnológicas necesarias para verificar y corroborar las



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

acciones indicadas en tales reglas. Sin embargo, el personal de árbitros estará facultado para sancionar cualquier acción violenta y/o antideportiva que a su juicio se suscite durante un encuentro.

- 11.17** En los campeonatos nacionales los equipos deben entregar al comisionado técnico o al anotador oficial una alineación (*line-up*) provisional por lo menos cuarenta y cinco (45) minutos antes del comienzo previsto para el juego, esta alineación solo tiene fines informativos, sin embargo, es un documento importante y debe atenderse y elaborarse de la manera correcta. La alineación provisional debe incluir nombre y apellido de los jugadores, número de uniforme y posición. Los demás jugadores que figuren en la nómina (roster) serán considerados como sustitutos (reservas).

La alineación oficial será entregada al árbitro principal en la reunión previa al inicio del juego, la cual se efectuará alrededor del *home*. Si existieran cambios entre la alineación preliminar y la oficial, se debe informar al comisionado técnico quien lo hará saber al anotador oficial y al equipo contrario. Una lesión o cualquier otra razón extraordinaria deben ser el único motivo para cambiar de la versión preliminar.

SANCIÓN: El cambio de un jugador o jugadores deberá ser aprobado previamente por el comisionado técnico, en caso de un equipo realizar una sustitución sin la debida aprobación, no podrá actuar en el encuentro y se tratará como un jugador sustituido de acuerdo con las reglas oficiales.

- 11.18** En los campeonatos nacionales los equipos deben anunciar al equipo contrario la mano de lanzar de su lanzador (derecho o zurdo). Esta información debe ser proporcionada al mánager contrario por lo menos cuarenta y cinco (45) minutos antes del comienzo del juego.

- 11.19** Cuando existan las posibilidades logísticas los equipos estarán autorizados para realizar prácticas defensivas y de bateo antes del inicio de cada juego, para ello deberán arribar al estadio con por lo menos dos (2) horas de anticipación a la hora fijada para el inicio del encuentro.

Para realizar las prácticas los encargados del terreno deben haber realizado las labores de mantenimiento y acondicionamiento respectivas.

El comisionado técnico deberá supervisar y coordinar el desarrollo de tales entrenamientos, los cuales se regirán por el siguiente cronograma:

- ✓ Veinticinco (25) minutos para práctica de bateo del equipo local
- ✓ Veinticinco (25) minutos para práctica de bateo del equipo visitante
- ✓ Diez (10) minutos para práctica del *infield-outfield* del equipo local
- ✓ Diez (10) minutos para práctica del *infield-outfield* del equipo visitante
- ✓ Quince (15) minutos para acondicionamiento y mantenimiento del terreno de juego
- ✓ Diez (10) minutos para ceremonia y protocolo
- ✓ Cinco (5) minutos para reunión pre-juego entre árbitros y el mánager de cada equipo



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

- NOTA 1:** Si los equipos o uno de ellos arriban al estadio sin la suficiente antelación, no podrán hacer uso del derecho a las prácticas según el cronograma antes señalado. Bajo ninguna razón se prorrogará el inicio de un encuentro por facilitar una práctica a un equipo.
- NOTA 2:** Las prácticas de bateo y defensivas tendrán la duración máxima establecida en este reglamento, aunque un equipo si lo desea podrá realizarlas en menos tiempo, no significando esto que el otro equipo podrá practicar por un período más largo.
- NOTA 3:** Los equipos no podrán realizar ningún tipo de actividad o quedarse cerca de la zona de bateo hasta que el otro equipo no finalice su práctica. Los equipos deben hacer el calentamiento en la zona más lejana del *outfield* (derecho o izquierdo) debiendo tener la previsión necesaria para proteger y salvaguardar a sus jugadores de los batazos durante la práctica de bateo.
- NOTA 4:** Se agotarán los esfuerzos para brindar las facilidades e implementos necesarios (protectores, *batting-tee*, mallas, etc.) para el correcto y expedito desarrollo de las prácticas de bateo. Se entiende que las pelotas, bates y demás útiles de juego a emplear será responsabilidad de cada equipo.



CAPÍTULO XII - AGILIZACIÓN DE LOS JUEGOS

12.01 Con el propósito de agilizar los encuentros se establece lo siguiente:

1. Durante el transcurso de un juego se permitirán tres (3) conferencias de los técnicos con los lanzadores (entradas acumuladas). Cuando en una conferencia se sustituye al lanzador esta no será computada al equipo, **pero si continúa en el juego como lanzador o en otra posición defensiva** será contada como una conferencia y será cargada al equipo.

Después de acumularse tres (3) conferencias en un juego, es decir a partir de la cuarta y subsiguientes visitas, cada vez que se realice una conferencia deberá ser sustituido el lanzador automáticamente, pero podrá continuar jugando en otra posición excepto la receptoría en las categorías mencionadas en la **norma 15.10**.

NOTA 1: De haber entradas extras se permitirá una conferencia por cada dos entradas.

NOTA 2: Cuando se sustituya un lanzador en el descanso entre *innings* y pase a ocupar otra posición defensiva, el movimiento no será considerado como una conferencia a los efectos de la presente norma.

SANCIÓN: Cuando se produzca una violación a lo señalado en esta norma (no sea cambiado el lanzador después de agotadas las conferencia) y posteriormente el equipo contrario, el comisionado técnico, los árbitros y/o el anotador oficial se percaten de la violación, se procederá a la sustitución inmediata del lanzador y el mánager del equipo infractor será expulsado del juego. Por este tipo de expulsión no se aplicará la suspensión indicada en la **norma 8.05**.

2. Cuando se realicen dos (2) conferencias en una entrada con el mismo lanzador, este deberá ser sustituido de inmediato, pero podrá ocupar otra posición excepto la receptoría en las categorías referidas en la norma **15.10**.
3. Los receptores sólo podrán conferenciar una vez con el lanzador en cada entrada, una segunda conferencia en la misma entrada deberá ser sancionada como una entrada acumulada.

NOTA 1: Los árbitros una vez se realice la primera conferencia entre receptor y lanzador deben alertar al equipo a la defensa (mánager, receptor) que una segunda reunión será computada como una entrada acumulada. En caso de no recibir el recordatorio por parte de los árbitros, el equipo a la defensa no estará exento de cumplir con lo establecido en la norma, es decir, en cada entrada una sola conferencia del receptor con el lanzador.

NOTA 2: El árbitro principal si aprecia que puede existir un "cruce de señas" entre el receptor y el lanzador, puede permitir una breve visita del receptor al montículo y no computará la misma como una segunda conferencia.



4. Solamente un jugador de cuadro (*infielder*) puede ir al montículo del lanzador, esto se permitirá solo una vez por entrada.
5. A los equipos se les permitirá un máximo de tres (3) reuniones o conferencias ofensivas durante un juego, entendiendo que una reunión ofensiva será cuando el juego sea detenido para hablar con el bateador en turno, el bateador prevenido, corredor o con un *coach* de base. De haber entradas extras se permitirá una reunión en cada entrada adicional.

SANCIÓN: Expulsión del técnico. No será considerada una infracción si la ofensiva conversa durante una demora causada por la defensiva. Por este tipo de expulsión no se aplicará la suspensión indicada en la **norma 8.05**.

6. Cuando no exista corredor en base, se exigirá al lanzador que realice su lanzamiento al bateador en un plazo no mayor a doce segundos (12") (**ver Regla Oficial 5.07 - aparte C - Demoras del lanzador**).

SANCIÓN: En cada oportunidad que el lanzador no cumpla con esta disposición el árbitro deberá cantar "bola" a favor del bateador.

7. El receptor debe ingresar al cajón para recibir por lo menos los dos últimos envíos de calentamiento de entre *innings* del lanzador.
8. En un máximo de dos (2) minutos deben entrar y salir del campo los equipos. Cuando el árbitro considere que el retraso sobre esta disposición corresponde al equipo a la defensiva cantará una bola mala al bateador, pero cuando es el equipo a la ofensiva quien genera la demora actuará acorde a lo señalado en la **Regla Oficial 5.04 - El Bateador, aparte B - La caja del bateador**.
9. Los lanzadores al ocupar su posición al comienzo de cada entrada o cuando deban relevar a otro lanzador, podrán realizar hasta cinco (5) lanzamientos de calentamiento los cuales no deberán consumir más de noventa (90) segundos. Estos lanzamientos deben efectuarse con el receptor titular del equipo, excepto que haya sido el último *out* de la entrada o haya quedado en base.

El árbitro principal no debe permitir la violación de este artículo y al cumplirse el tiempo previsto deberá reanudar el encuentro.

10. Después de cada *out* está permitido correr la bola en el cuadro interior de la forma más expedita posible. En caso de retardo expreso el árbitro podrá determinarlo como infracción a esta disposición y amonestará de forma verbal al causante, de reiterarse la situación podrá expulsar del juego al infractor.
11. En todas las categorías los bateadores deberán ocupar su posición con prontitud y no podrán abandonar su ubicación en el cajón de bateo, pudiendo solo sacar un pie de este entre lanzamientos para observar las indicaciones del *coach* de base, a menos que solicite tiempo y el árbitro se lo conceda. En caso contrario el árbitro deberá advertir al bateador que no puede abandonar su posición y que de reiterarse la situación le puede llamar un *strike*.



Si el bateador se retira de la caja de bateo o rehúsa ocupar su posición causando una demora innecesaria en el juego, el árbitro le cantará un *strike* quedando la bola muerta y ningún corredor puede avanzar. Si el bateador continúa fuera del cajón y sigue retrasando el juego, el árbitro deberá llamar *strikes* adicionales sin que el lanzador realice algún lanzamiento, de llegar a tres (3) *strikes* será declarado *out*.

Los árbitros cuando lo consideren necesario podrán conceder "tiempo" al bateador para que salga momentáneamente de la caja del bateador sin que esto repercuta en una sanción.

NOTA 1: Se sugiere consultar lo señalado en la **Regla Oficial 5.04 - El Bateador, aparte B - La caja del bateador**. Queda entendido que esta regla se cumplirá taxativamente y exigiendo que el cajón de bateo esté señalado correctamente y atendiendo lo indicado en la **Regla Oficial 2.01 - Las dimensiones del campo de juego, diagrama No. 2**.

NOTA 2: El manejo del cajón de los bateadores estará sujeto a lo establecido en la **Regla Oficial 5.04-B-4 - Reglas de la caja de bateadores**.

NOTA 3: Cuando un bateador realice una acción que a juicio del árbitro principal la hace con la intención de fingir que abandona el cajón de bateadores y con ella obliga al lanzador a detener su movimiento, será amonestado y se reiniciará la acción. En caso de volver a presentarse la infracción por parte del bateador le será cantado un *strike*.

12. Cuando un bateador conecte un jonrón los jugadores y técnicos de su equipo no podrán tocar o felicitarle hasta después que haya cruzado el *home plate*. De no cumplirse esta norma después de una primera advertencia el mánager del equipo infractor será expulsado.
13. Donde exista pizarra los árbitros están en la obligación de corregir cualquier alteración del conteo de bolas, *strikes* y *outs* para evitar confusiones a los jugadores, técnicos y aficionados.
14. El sonido interno deberá cesar antes del penúltimo envío de calentamiento del lanzador, solo se permitirá el anuncio de los bateadores y cualquier otra información de carácter oficial, de patrocinio y/o publicidad. No se permitirán mensajes con el propósito de excitar a los espectadores y/o favorecer a un equipo.
15. Las mascotas y/o fotógrafos que se encuentren dentro del campo de juego deberán antes de iniciar la entrada trasladarse con prontitud a los sitios de ubicación permitidos o establecidos para sus labores
16. Los árbitros deben agilizar la entrada y salida de los jugadores en los entre *innings*, aplicando lo señalado en el Manual del Árbitro de *Minor League Baseball 2021*.



CAPÍTULO XIII - DESEMPATES

13.01 Los equipos serán ubicados en la tabla de posiciones en atención al *average* de juegos ganados-perdidos que obtengan (de mayor a menor).

Los empates de equipos en la tabla de posiciones, es decir, que concluyan con el mismo *average* de juegos ganados-perdidos, se definirán de la siguiente manera y orden:

- 1° El ganador absoluto entre los empatados, o sea, quien le haya ganado el juego o la serie a todos los demás empatados se le otorgará la posición más alta.
- 2° Por el mejor **BALANCE DE CALIDAD DEL EQUIPO de todos los juegos** efectuados por los equipos empatados, el cual se obtendrá al:
 - A. Dividir el total de las carreras anotadas por un equipo entre el número de entradas ofensivas (las que bateó).
 - B. Dividir el total de las carreras permitidas por un equipo entre el número de entradas jugadas a la defensa (las que fildeó).
 - C. Restar los resultados obtenidos (A-B) y ordenar de mayor a menor.

NOTA 1: El **BALANCE DE CALIDAD DE EQUIPO (BCE)** se obtiene al aplicar de forma total lo establecido en los literales A, B y C, por ninguna razón deben valorarse los resultados de forma separada, por ejemplo, comparar solamente las carreras anotadas.

NOTA 2: Cuando una entrada no se complete (porque no sea necesario que el equipo local consuma su entrada ofensiva o el equipo visitante gane por superioridad de carreras), se computarán las entradas efectivamente jugadas tanto a la ofensiva como a la defensiva, contabilizando cada *out* de forma individual (0,33 para 1/3, 0,67 para 2/3).

Este criterio se aplicará en los juegos confiscados que hayan sido iniciados, sean reglamentarios (legales) o no y en los juegos de la categoría Iniciación (SUB-6).

NOTA 3: Para resolver un empate a través del BALANCE DE CALIDAD DE EQUIPO (BCE), se debe observar lo siguiente:

- **Cuando se requiera clasificar un solo equipo:** Sin importar la cantidad de equipos empatados avanzará a la siguiente instancia el que tenga el **mayor** BCE.

EJEMPLO: En el GRUPO X se encuentran empatados los equipos Los Amarillos, Los Azules y Los Rojos, debe resolverse el empate y **solamente definir un equipo clasificado**. Visto que no existe un ganador absoluto se debe aplicar el BALANCE DE CALIDAD DE EQUIPO con los siguientes datos:

Juego #1: Los Amarillos	5 – Los Azules	4	(6 ½ entradas)
Juego #2: Los Rojos	1 – Los Amarillos	0	(6 ½ entradas)
Juego #3: Los Azules	8 – Los Rojos	2	(6 ½ entradas)



EQUIPO	CARRERAS ANOTADAS	ENTRADAS A LA OFENSIVA	MEDIA 1	CARRERAS PERMITIDAS	ENTRADAS EN DEFENSA	MEDIA 2	BCE
Azules	12	13	0,923	7	13	0,538	0,384
Amarillos	5	13	0,384	5	13	0,384	0
Rojos	3	13	0,230	8	13	0,615	-0,384

✓ Clasifica el equipo Los Azules al tener el **mayor** BCE.

- **Cuando se deba resolver un empate para clasificar dos equipos y el empate se produce entre tres o más equipos:** Los dos (2) equipos que tengan **mayor** BCE clasificarán a la siguiente ronda, luego para resolver la posición final de los dos equipos clasificados se aplicará lo establecido en el numeral 1° (Ganador absoluto).

EJEMPLO: En el GRUPO Z se encuentran empatados los equipos Los Verdes, Los Negros y Los Blancos, **debe resolverse el empate y clasificar dos (2) equipos.** Visto que no existe un ganador absoluto se debe aplicar el BALANCE DE CALIDAD DE EQUIPO con los siguientes datos:

Juego #1: Los Negros 2 – **Los Verdes** 9 (7 entadas)

Juego #2: Los Verdes 2 – **Los Blancos** 3 (7 entadas)

Juego #3: Los Blancos 3 – **Los Negros** 5 (7 entadas)

EQUIPO	CARRERAS ANOTADAS	ENTRADAS A LA OFENSIVA	MEDIA 1	CARRERAS PERMITIDAS	ENTRADAS EN DEFENSA	MEDIA 2	BCE
Verdes	11	14	0,785	5	14	0,357	0,428
Blancos	6	14	0,428	7	14	0,500	-0,071
Negros	7	14	0,500	12	14	0,857	-0,357

✓ Los equipos Los Verdes y Los Blancos clasifican a la siguiente fase ya que cuentan con el **mayor** BALANCE DE CALIDAD DEL EQUIPO.

✓ El equipo Los Blancos ocupará una mejor posición que Los Verdes debido a que **ganó el juego entre ellos.**

GRUPO "Z"				
Equipos	JJ	JG	JP	AVE.
Blancos (C)	2	1	1	.500
Verdes (C)	2	1	1	.500
Negros	2	1	1	.500

- **Cuando sea necesario decidir un empate para clasificar tres o más equipos sin importar la cantidad de equipos empatados:** Los equipos que tengan **mayor** BCE clasificarán a la siguiente ronda y en este orden serán colocado en la tabla de posiciones (en este caso no se aplicará lo concerniente al ganador absoluto).

3° Por el mejor **BALANCE DE CALIDAD DE EQUIPO (BCE)** de los juegos efectuados **solamente entre los equipos empatados.**



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

4° Por las actuaciones colectivas de los equipos avanzando el equipo que tenga mejor *average* de bateo, promedio de fildeo y efectividad de sus lanzadores (al menos dos de los tres renglones). Este sistema siempre se aplicará de forma total, es decir, **serán incluidos todos los juegos de todos los equipos involucrados en el empate.**

En caso de empate de tres (3) o más equipos, se determinará cual tiene predominio en por lo menos dos (2) renglones y será quien avance a la siguiente fase. De ser necesario determinar otro(s) equipo(s) a clasificar, se retornará al 1° punto de desempate (ganador absoluto).

5° Por la aplicación de las carreras-*average* **únicamente de los juegos efectuados entre los equipos empatados**, o sea, la suma de las carreras realizadas menos la suma de las carreras permitidas.

6° Por la aplicación de las carreras-*average* **en la totalidad de los juegos efectuados por cada equipo.**

7° Por el mayor número de carreras anotadas **en la totalidad** de los juegos efectuados por cada equipo.

8° Por el menor número de carreras permitidas **en la totalidad** de los juegos efectuados por cada equipo.

9° Por el menor número de carreras limpias permitidas **en la totalidad** de los juegos efectuados por cada equipo.

10° Por la mayor cantidad de *outs* realizados a la defensiva **en la totalidad** de los juegos celebrados por cada equipo.

11° Por un sorteo.

NOTA 4: Este procedimiento se aplicará para definir los empates en cualquier posición, excepto para decidir el equipo campeón el cual siempre se resolverá con un juego(s).

NOTA 5: El sistema de desempate siempre se aplicará tomando en consideración los juegos de la serie, ronda o fase donde se produce el empate.

NOTA 6: Por las características y condiciones de la categoría **Pre-Beisbol (SUB-4)** los numerales 2°, 3°, 4° y 9° no estarán en vigencia para resolver empates que se presenten en la categoría.

NOTA 7: En la categoría **Iniciación (SUB-6)** no se aplicarán los numerales 4° y 9°.

NOTA 8: Las asociaciones y ligas afiliadas podrán establecer de acuerdo con sus características y necesidades, sistemas de desempates diferentes en sus condiciones internas.

13.02 El recopilador oficial en los **resultados de los juegos confiscados y/o resueltos por *forfeit* para efectos de aplicar las pautas de desempate** (Balance de Calidad de Equipo, promedio de carreras-*average*, carreras anotadas y carreras permitidas), deberá tomar en consideración lo siguiente:



- 1) **Los juegos no iniciados** que resulten confiscados y/o decididos por *forfeit* se acreditarán con una diferencia de carreras a favor del equipo ganador similar a las entradas reglamentarias de la categoría.

Ejemplo – Categoría Iniciación (SUB-6): 5 carreras a 0 a favor del equipo ganador.

- 2) **En los juegos iniciados** que sean confiscados **a favor del equipo que lleva la ventaja** y la diferencia de carreras es mayor a lo indicado en el numeral anterior, se mantendrá el resultado original del juego, incluso cuando el juego no sea reglamentario (“legal”), en caso contrario se acreditará el juego con una diferencia de carreras equivalente a las entradas reglamentarias de la categoría.

Ejemplo – Categoría Infantil “A” (SUB-10): En el inicio de la quinta entrada el equipo visitador está ganando el juego 10 carreras a 1, el equipo local comete una infracción y es sancionado con la confiscación del encuentro. El resultado final del juego será 10 a 1 a favor del equipo visitador, es decir, una diferencia de nueve carreras.

Ejemplo – Categoría Juvenil “AAA” (SUB-18): En el cierre de la tercera entrada el equipo local está adelante en el marcador 8 carreras a 0, el equipo visitador incurre en una violación y es sancionado con la confiscación del encuentro. El resultado final del encuentro será 8 a 0 a favor del equipo local, es decir, una diferencia de ocho anotaciones.

Ejemplo – Categoría Máster (mayores de 40 años): En el cierre del cuarto *inning* el equipo visitador tiene una ventaja en el marcador de 2 carreras a 0, el equipo local quebranta una norma y es sancionado con la confiscación del juego. El resultado final del juego será 7 carreras a 0 a favor del equipo visitador, es decir, una diferencia de siete carreras.

- 3) **Los juegos iniciados, reglamentarios o no**, que sean confiscados **a favor del equipo que está en desventaja** se acreditarán favorables al equipo ganador con una diferencia de carreras similar a las entradas reglamentarias de la categoría.

Ejemplo – Categoría Formación (SUB-8): En la apertura del segundo *inning* el marcador se encuentra igualado a cero carreras, el equipo local comete una falta y es sancionado con la confiscación del juego. El resultado final del encuentro será 6 carreras a 0 a favor del equipo visitador.

Ejemplo – Categoría Infantil “AA” (SUB-12): En el cierre de la sexta entrada el equipo visitador se encuentra ganando el juego 5 carreras a 2, pero incumple una norma y es sancionado con la confiscación, por tal motivo resulta ganador del encuentro el equipo local con un resultado de 7 carreras a 0 a su favor.

13.03

Cuando en los campeonatos nacionales se deban conformar grupos con cantidades de equipos diferentes y deba determinarse la clasificación de uno o más bajo la figura de comodines (mejores segundos, terceros, etc.), se aplicarán las fórmulas de desempate sin tomar en consideración el último juego realizado por los equipos ubicados en los grupos con más novenas.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

Este criterio igualmente se aplicará cuando la clasificación de los equipos se determine en primera instancia valorando al *average* de juegos ganados-perdidos. La intención es brindar iguales condiciones a todos los competidores.

EJEMPLO: En un campeonato se conforman tres (3) grupos, dos con tres equipos y uno con cuatro. En los grupos con tres equipos estos efectuarán dos juegos, mientras que en el grupo con cuatro novenas realizarán tres encuentros.

El sistema de competencia indica que avanzarán a la siguiente ronda el equipo clasificado en el primer lugar de cada grupo más el mejor segundo (comodín).

Para determinar el comodín se debe comparar el *average* de juegos ganados-perdidos, es muy probable que el equipo en la segunda casilla del grupo de cuatro equipos tenga un mayor *average* al haber disputado un encuentro adicional. Esta misma situación de ventaja, o desventaja, se puede presentar al aplicar las otras fórmulas de desempate establecidas.

Para brindar la mayor equidad posible a los equipos del grupo de cuatro les será suprimido el último juego realizado en la ronda de clasificación, solo para efectos de aplicar el sistema de desempate.

Así quedaría la tabla de posiciones, clasificando bajo la figura de comodín el **Equipo H**, el cual terminó con mayor *average*, indudablemente al tener la posibilidad de jugar y ganar un juego más.

GRUPO "A"					GRUPO "B"					GRUPO "C"				
Equipos	JJ	JG	JP	AVE	Equipos	JJ	JG	JP	AVE	Equipos	JJ	JG	JP	AVE
Equipo A	2	2	0	1000	Equipo D	2	2	0	1000	Equipo G	3	3	0	1000
Equipo B	2	1	1	.500	Equipo E	2	1	1	.500	Equipo H	3	2	1	.667
Equipo C	2	0	2	.000	Equipo F	2	0	2	.000	Equipo I	3	1	2	.333
										Equipo J	3	0	3	.000

Luego de aplicar la norma antes comentada, los tres equipos ubicados en la segunda casilla de cada grupo "finalizan" con la misma cantidad de juegos. En este caso al tener los tres equipos el mismo *average* se deberá comparar el BCE.

GRUPO "A"					GRUPO "B"					GRUPO "C"				
Equipos	JJ	JG	JP	AVE	Equipos	JJ	JG	JP	AVE	Equipos	JJ	JG	JP	AVE
Equipo A	2	2	0	1000	Equipo D	2	2	0	1000	Equipo G	3	3	0	1000
Equipo B	2	1	1	.500	Equipo E	2	1	1	.500	Equipo H	2	1	1	.500
Equipo C	2	0	2	.000	Equipo F	2	0	2	.000	Equipo I	3	1	2	.333
										Equipo J	3	0	3	.000



CAPÍTULO XIV - LOS BATEADORES

14.01 En las categorías Infantil “AA” (SUB-12), Juvenil “A” (SUB-14), SUB-15, Juvenil “AA” (SUB-16), Juvenil “AAA” (SUB-18), SUB-23, Sénior (Adultos) y Femenino Adultas, se permitirá el uso del **BATEADOR DESIGNADO**, siendo su uso opcional y estará regulado según la **Regla Oficial 5.11 – El Bateador Designado**.

En todas las categorías donde se permita el uso del **bateador designado**, estará vigente lo señalado en la **Regla Oficial 5.11-(b)**, la cual establece que un **lanzador abridor** puede ser considerado como **bateador designado por él mismo**, en ese caso el mánager del equipo deberá indicarlo en la alineación oficial (*line-up*) antes de comenzar el juego (**ver ejemplo**). En esta situación el jugador será considerado como dos personas distintas (lanzador/bateador designado) para efectos de sustituciones, por lo cual cuando un jugador alcance el máximo de lanzamientos permitidos para su categoría y deba ser sustituido como lanzador, podrá continuar en juego en la posición de bateador designado.

Ejemplo de alineación (*line-up*) con la figura de lanzador/bateador designado:

EQUIPO: VENEZUELA			
OB	UNIF	NOMBRE Y APELLIDO	POS
1	9	Antonio Delgado	RF
2	17	Evelio Pineda	3B
3	15	Javier León	CF
4	6	Eduardo Izaguirre	P/BD
5	24	Júnior Peraza	1B
6	5	Douglas Torres	2B
7	8	Miguel Sánchez	C
8	21	Luis Díaz	SS
9	44	Alberto Martínez	LF
--			

NOTA 1: El **bateador designado** señalado en el orden al bate inicial debe consumir por lo menos un turno al bate antes de ser sustituido, a menos que el equipo contrario cambie al lanzador, o que el jugador en el rol de bateador designado sufra una lesión, sea expulsado del juego o sobrelleve una situación que le impida ejercer el derecho al bate; bajo este contexto deberá ser sustituido por el lanzador quien deberá batear por él y su equipo perderá la figura del bateador designado por el resto del juego.

NOTA 2: Los árbitros serán responsables por el correcto uso y aplicación de las pautas establecidas en las reglas oficiales. No serán considerados mal uso de la regla del bateador designado aquellos **errores obvios** corregidos por los árbitros antes y durante el juego.

NOTA 3: Si un mánager coloca diez (10) jugadores en la alineación oficial (*line-up*) de su equipo y omite identificar a uno de ellos como bateador designado, **dicha omisión debe considerarse como un error obvio que puede y debe ser corregido**.

Cuando se presente la referida omisión y un árbitro o cualquiera de los mánager se percata del error, los árbitros deberán resolver la situación de la siguiente forma:



A) **ANTES DE COMENZAR EL JUEGO**, es decir, antes de que el árbitro principal llame a “play”, se ordenará al mánager responsable de la omisión que identifique cuál de los jugadores, que no sea el lanzador, ocupará la posición de bateador designado.

B) **LUEGO DE COMENZAR EL JUEGO**, el árbitro principal deberá resolver la situación de la siguiente forma:

- Si el equipo ha salido al campo en defensa, el jugador que no ha asumido una posición en defensa será el bateador designado.
- Si el equipo aún no ha ocupado el campo a la defensa, el mánager de ese equipo deberá indicar que jugador será incluido como bateador designado.

De acuerdo con lo señalado en esta **nota 2-b**, queda sin efecto lo indicado en la **Regla Oficial 5.11 – El Bateador Designado-11-a y b**, la intención es que el equipo a pesar de la omisión no pierda la figura de bateador designado y aplicar los mismos criterios establecidos por la Confederación Mundial de Béisbol y Softbol (WBSC).

NOTA 4: A tenor de lo indicado en esta norma y las notas previas, se recomienda consultar lo señalado en las siguientes **reglas oficiales**:

- **4.03 – Intercambio de alineaciones (line-up)**
- **5.11 – El Bateador Designado**
- **6.03 – Acción ilegal del bateador – (B) Bateando fuera de turno**

14.02 Con la intención de brindar mayor participación y desarrollo a los jugadores, en las categorías **Formación (SUB-8), Infantil “A” (SUB-10), SUB-11, Femenino Infantil y Femenino Juvenil**, los equipos podrán hacer uso de un **BATEADOR AGREGADO (ADICIONAL)**, quien **deberá consumir al menos UN (1) TURNO** antes de ser sustituido.

Un **bateador agregado** en ninguna circunstancia podrá actuar a la defensiva, **excepto en la categoría Formación (SUB-8)**, en la cual un jugador incluido como **bateador agregado** que este jugando podrá actuar a la defensa luego de que su equipo haya agotado sus reservas y se presente una lesión comprobable en algún jugador que obligue su sustitución.

Si un jugador es empleado como **corredor emergente de un bateador agregado** **deberá igualmente cumplir con la condición de consumir por lo menos un turno**, excepto que el juego concluya antes de que le corresponda ejercer el derecho al bate.

NOTA 1: El uso del **bateador agregado** no excluye al lanzador como bateador, es decir, ambos deben batear en el mismo juego.

NOTA 2: El jugador empleado como **bateador agregado** no podrá ser utilizado como corredor emergente en el mismo juego.

NOTA 3: En los campeonatos nacionales un jugador no podrá ser utilizado como **bateador agregado** en dos (2) juegos consecutivos.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

14.03 Los árbitros, el anotador oficial y el comisionado técnico **deberán exigir** el cumplimiento de lo señalado con respecto al **bateador asignado**.

Antes del inicio del encuentro (intercambio de alineaciones) los árbitros podrán realizar las observaciones correspondientes y solicitar la correcta aplicación de la norma sobre los errores obvios que sean detectados al intercambiarse las alineaciones.

Una vez el juego inicie el comisionado técnico, los árbitros y/o el anotador oficial, no podrán advertir sobre alguna violación de esta norma. Sin embargo, el personal oficial podrá aclarar cualquier duda que sea consultada por el personal técnico de los equipos.

EJEMPLO: Un mánager coloca diez (10) jugadores en la alineación (*line-up*) pero no identifica cuál jugador será el **bateador agregado** y esto es detectado por un árbitro o por el mánager del equipo contrario. Esta situación debe ser tratada como un error obvio y deberá ser corregida antes de dar inicio al juego.

NOTA: Luego de intercambiar las alineaciones, un jugador no podrá ser incluido en la *line-up* como **bateador asignado**. El olvido u omisión de un mánager no será pretexto para incluir un jugador como **bateador asignado** luego de intercambiadas las alineaciones.

14.04 El mal uso del **bateador agregado** será sancionado con la pérdida del juego cuando el equipo resulta ganador, o la suspensión por un (1) encuentro al mánager en caso de resultar perdedor.

En caso de que ambos equipos incumplan con lo dispuesto en la norma del **bateador asignado**, ambos equipos serán sancionados con la pérdida del juego.

NOTA 1: Cuando en el transcurso de un juego se detecte el incumplimiento a lo indicado con respecto al **bateador asignado**, el juego continuará y se aplicará la sanción de acuerdo con el resultado final del mismo.

NOTA 2: De presentarse una omisión por parte del personal oficial que impida evitar el mal uso del bateador agregado, la misma no será excusa o pretexto para la aplicación de la sanción establecida.

14.05 En las categorías Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años) y Magíster (Mayores de 60 años) quedará a criterio de los equipos cuál figura utilizar, la de bateador designado o la de bateador agregado. En cualquier caso, deberán indicarlo en la alineación oficial (*line-up*) antes de iniciar el encuentro, la cual en ninguna circunstancia podrá ser modificada.

NOTA 1: En estas categorías el jugador empleado como **bateador agregado** no tendrá ninguna limitación para ocupar dicha posición en juegos consecutivos.

NOTA 2: En estas categorías por ningún motivo el **bateador agregado** podrá actuar en alguna posición defensiva.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

CAPÍTULO XV - LANZADORES Y RECEPTORES

15.01 La actuación de los lanzadores en las categorías para niños y adolescentes estará regulada al siguiente número máximo de lanzamientos por juego (**día de competencia**):

Formación (SUB-8)	Infantil "A" (SUB-10)	SUB-11	Infantil "AA" (SUB-12)
60	70	80	

Juvenil "A" (SUB-14)	SUB-15	Juvenil "AA" (SUB-16)	Juvenil "AAA" (SUB-18)
90		100	

NOTA 1: El anotador oficial llevará el control de los lanzamientos y cuando finalice la actuación de un lanzador deberá asentar, sin enmienda, el total en la hoja de anotación oficial. En caso de alguna corrección en el número de lanzamientos, el anotador oficial deberá remitir al comisionado técnico, en un lapso no mayor a una (1) hora luego de finalizado el encuentro, un informe indicando las razones de la rectificación.

NOTA 2: El mánager de cada equipo será responsable que sus lanzadores cumplan con esta regulación y deberá estar atento a sus actuaciones. Cuando así lo requiera podrá solicitar al anotador oficial y/o comisionado técnico la información respectiva.

NOTA 4: En los campeonatos nacionales el comisionado técnico antes del inicio de un juego informará a los equipos los lanzadores inhabilitados para actuar en dicho compromiso. De igual forma como un gesto de cortesía informará a los equipos cuando a un lanzador le resten diez (10) lanzamientos para cumplir con el máximo establecido.

En ninguna circunstancia se aceptará protesta alguna en caso de que un comisionado técnico no informe o lo haga y un equipo no preste la atención debida a la información proporcionada.

NOTA 5: El recopilador oficial en los reportes estadísticos diarios deberá incluir información sobre la cantidad de lanzamientos realizados por los lanzadores en las jornadas previas.

NOTA 6: En caso de participar un lanzador ambidiestro se computará la actuación realizada por cada uno de sus brazos de forma total, es decir, se tomarán en cuenta todos los lanzamientos realizados para determinar su actuación y posible descanso. Se sugiere consultar lo señalado en la **Regla Oficial 5.07-F - Lanzadores ambidiestros**.

NOTA 7: Se exhorta a las ligas y asociaciones a establecer en sus condiciones internas normas que salvaguarden la salud de los lanzadores, por lo que deben regular su actuación máxima en un juego y además fijar un adecuado descanso (días y/o juegos) luego de una determinada actuación, bien sea de lanzamientos o entradas lanzadas.

NOTA 8: Al momento de concederse un boleto intencional el mánager lo indicará al árbitro principal, quien concederá de forma automática la primera base al bateador. Por esta acción no se acumulará ningún lanzamiento al total de cada lanzador, a menos que previamente haya realizado algún lanzamiento(s).



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

15.02 Los lanzadores en los campeonatos nacionales deben cumplir con un descanso obligatorio según la cantidad de lanzamientos que realicen de acuerdo con la siguiente tabla:

	COLUMNA 1	DESCANSO DIARIO OBLIGATORIO	
	PUEDA LANZAR AL DÍA SIGUIENTE	1 DÍA	2 DÍAS
Formación (SUB-8)	De 1 a 30	De 31 a 45	De 46 a 60
Infantil "A" (SUB-10)	De 1 a 35	De 36 a 50	De 51 a 70
SUB-11 Infantil "AA" (SUB-12)	De 1 a 40	De 41 a 60	De 61 a 80
Juvenil "A" (SUB-14) SUB-15	De 1 a 45	De 46 a 65	De 66 a 90
Juvenil "AA" (SUB-16) Juvenil "AAA" (SUB-18)	De 1 a 50	De 51 a 75	De 76 a 100

NOTA 1: Los lanzadores que realicen el número de lanzamientos referidos en la **COLUMNA 1**, podrán lanzar (como relevistas o abridores) al siguiente día para completar el máximo de lanzamientos permitidos en su categoría, y su descanso estará regulado por el total de lanzamientos que acumulen en ambas presentaciones.

NOTA 2: Los lanzadores que **acumulen en tres (3) días consecutivos menos de los lanzamientos señalados en la COLUMNA 1, deberán descansar obligatoriamente por un (1) día.**

NOTA 3: Si un lanzador alcanza el límite de lanzamientos permitidos mientras se enfrenta a un bateador, podrá terminar de lanzarle a este, aunque supere la cuota de lanzamientos, pero deberá ser relevado al terminar de enfrentarlo (lo elimine o lo embese).

NOTA 4: Los lanzadores que alcancen el límite de lanzamientos permitidos deberán ser sustituidos de inmediato, pero podrán actuar en otra posición defensiva en el mismo juego.

NOTA 5: En el caso de un equipo tener doble juego en un mismo día un lanzador podrá completar, como abridor o relevista, los lanzamientos permitidos en los dos (2) juegos, **siempre y cuando no supere en el primer juego el número de lanzamientos establecidos en la COLUMNA 1.**

NOTA 6: Cuando un lanzador debe cumplir con un descanso obligatorio, pero es utilizado como tal, su equipo será sancionado con lo dispuesto en este reglamento y deberá igualmente cumplir con el descanso establecido, para lo cual se tomará en consideración el último día que lanzó, aun cuando tal actuación sea ilegal.

15.03 Los lanzamientos en curva quedan prohibidos para los lanzadores de las categorías Formación (SUB-8) e Infantil "A" (SUB-10) los que se hicieren serán considerados como bolas incluso si son *foul*.

Si se produce un batazo con un lanzamiento en curva y el bateador y corredores de base logran avanzar una base sin ser puestos *out* deberá aceptarse tal batazo. Los árbitros deberán decretar oportunamente el lanzamiento en curva y hacer las indicaciones



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS – 2023

pedagógicas al infractor. Debe tratarse la situación como si fuera un *balk* (**ver Regla Oficial 6.02 – Acción ilegal del lanzador**).

NOTA: A partir de la categoría SUB-11 se permiten los lanzamientos quebrados, sin embargo, se exhorta a los técnicos de los equipos a realizar recomendaciones a sus lanzadores para no usar en exceso tales lanzamientos. Es preciso recordar que la Confederación Mundial de Beisbol y Softbol (WBSC) a partir de los campeonatos mundiales SUB-12 permite todo tipo de lanzamientos.

15.04 En todas las categorías el primer lanzador relevo podrá estar en la alineación (jugando) o venir de la reserva.

NOTA: Todo lanzador (abridor o relevo) deberá enfrentar a por lo menos un (1) bateador, hasta que dicho bateador sea eliminado o se embase, o hasta que el equipo a la ofensiva sea retirado; a menos que el lanzador relevo sufra una lesión, que, a juicio del árbitro principal lo incapacite para seguir actuando como lanzador.

15.05 Las conferencias de los técnicos con los lanzadores estarán reglamentadas de acuerdo con lo dispuesto en la **norma [12.01](#)**, además de lo estipulado en la **Regla Oficial 5.10-L – Visitas al montículo que requieren la sustitución del lanzador**.

NOTA: Partiendo de lo dispuesto en esta norma y en las pautas señaladas con relación a la agilización de los juegos, queda sin efecto la **Regla Oficial 5.10-M – Limitación en el número de visitas al montículo por juego**.

15.06 Los lanzadores de las categorías Formación (SUB-8), Infantil “A” (SUB-10), SUB-11, Infantil “AA” (SUB-12), Juvenil “A” (SUB-14), SUB-15, Juvenil “AA” (SUB-16), Juvenil “AAA” (SUB-18), Femenino-Infantil, Femenino-Juvenil y Femenino-Adultas que sean removidos como tal y continúen en el juego no podrán volver a lanzar en el mismo.

NOTA: Para las categorías SUB-23, Sénior (Adultos), Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años) y Magíster (Mayores de 60 años), los cambios de lanzadores estarán regulados de acuerdo con lo indicado en la **Regla Oficial 5.10-D-Comentario**.

15.07 En las categorías Formación (SUB-8), Infantil “A” (SUB-10), SUB-11 e Infantil “AA” (SUB-12) queda sin efecto la **Regla Oficial 5.10-J-1**, por lo tanto, el jugador que se coloque en la tabla de lanzadores (*pitcher’s plate*) fingiendo o asumiendo la posición de lanzador no será penalizado de acuerdo con lo estipulado en las reglas oficiales con respecto a las sustituciones. El jugador será orientado por los árbitros que no está permitida esa acción y deberá volver a su posición defensiva.

Si quien realiza el acto es el lanzador que finalizó en la entrada anterior, deberá lanzarle a un bateador hasta que consuma su turno (sea puesto *out* o se embase), a menos que haya alcanzado el límite de lanzamientos permitidos para su categoría y por su protección no será obligado a lanzar, sin embargo, su equipo será sancionado con lo dispuesto en este reglamento. Este mismo criterio se aplicará cuando un lanzador que ya alcanzó el límite de lanzamientos permitidos cruza la línea de *foul* con la intención de tomar su lugar en la goma del lanzador (*pitcher’s plate*). Se sugiere consultar la **Regla Oficial 5.10-I**.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

15.08 Los lanzadores de **todas las categorías** que **golpeen a tres bateadores en una entrada o a cinco en un juego**, deberán ser sustituidos de inmediato. En las categorías **Juvenil "A" (SUB-14), SUB-15, Juvenil "AA" (SUB-16), Juvenil "AAA" (SUB-18), SUB-23, Sénior (Adultos), Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años) y Magíster (Mayores de 60 años)** cuando un lanzador **golpee dos veces al mismo bateador** deberá ser cambiado inmediatamente.

NOTA 1: Los árbitros deben exigir la sustitución inmediata del lanzador infractor, el cual podrá continuar en el juego en otra posición, excepto la receptoría en las categorías referidas en la norma [15.10](#)

NOTA 2: Los árbitros pueden expulsar a un lanzador cuando presuman mala intención en sus lanzamientos.

SANCIÓN: Cuando se produzca una violación a lo señalado en esta norma, es decir, que no sea cambiado el lanzador, pero posteriormente el equipo contrario, el comisionado técnico, los árbitros, el anotador oficial y/o un integrante del equipo infractor se percaten de la violación, se procederá a la sustitución inmediata del lanzador y el mánager del equipo infractor será expulsado del juego.

15.09 Los lanzamientos o movimientos ilegales de los lanzadores y/o receptores de la categoría Formación (SUB-8) no serán sancionados como *balk*, pero los árbitros deben hacer las correcciones y recomendaciones pertinentes a los infractores. Si persiste la irregularidad los árbitros deben advertir al mánager del equipo y de continuar pueden ordenar la sustitución del infractor.

15.10 En las categorías Formación (SUB-8), Infantil "A" (SUB-10), SUB-11, Infantil "AA" (SUB-12), JUVENIL "A" (SUB-14), SUB-15, Juvenil "AA" (SUB-16), Juvenil "AAA" (SUB-18), Femenino-Infantil, Femenino-Juvenil y Femenino-Adultas, los lanzadores no podrán actuar como receptores en el mismo juego, ni viceversa.

Para un lanzador poder actuar como receptor deberá descansar un (1) día, esta misma condición y descanso tendrá vigencia para que los receptores sean empleados como lanzadores.

15.11 En las categorías Formación (SUB-8), Infantil "A" (SUB-10), SUB-11, Infantil "AA" (SUB-12) y Femenino-Infantil, los receptores solo podrán actuar en un juego (día de competencia) el máximo de entradas reglamentarias establecidas para la categoría. De haber entradas extras deberá ser sustituido, pudiendo ocupar otra posición defensiva excepto la de lanzador.

NOTA 1: En caso de realizarse un doble juego el mismo día, un jugador podrá actuar como receptor únicamente en un (1) encuentro. No obstante, sin un jugador en el primer juego actúa en un número de entradas inferior al establecido para la categoría, podrá completar en el segundo encuentro el total de las entradas permitidas, debiendo ser sustituido de inmediato al completar el número *innings* establecidos.

EJEMPLO 1 - Categoría Formación (SUB-8): Un receptor actúa en el primer encuentro de un doble-juego por espacio de dos (2) entradas, en el siguiente juego podrá participar como receptor hasta un máximo de cuatro (4) *innings*.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

EJEMPLO 2 - Categorías Infantil "A" (SUB-10), SUB-11, Infantil "AA" (SUB-12), Femenino-Infantil: Un receptor actúa en el primer encuentro de un doble-juego por espacio de cinco (5) entradas, en el siguiente juego podrá participar como receptor hasta un máximo de dos (2) *innings*.

NOTA 2: El límite de *innings* establecido para los receptores es por día de competencia, es decir, en caso de un juego ser suspendido y reprogramarse en una fecha posterior el receptor podrá actuar en la nueva fecha (día) hasta el máximo de las entradas reglamentarias de la categoría.

EJEMPLO: Un juego de la categoría Formación (SUB-8) inicia el día sábado, en esa oportunidad el receptor actúa por espacio de cuatro (4) entradas, pero el juego es suspendido por lluvia y es reprogramado para el día siguiente (domingo), en la nueva fecha el juego culmina en ocho entradas (*extra-inning*) y el receptor actúa en la totalidad de las entradas. Para efectos estadísticos el jugador actuó en ocho (8) *innings* durante el juego, sin embargo, no incumple la norma de protección establecida de jugar como receptor máximo seis (6) entradas por día de competencia.

NOTA: Sí tomando en consideración el ejemplo antes indicado, se deba realizar un doble juego el mismo día producto de la reprogramación, tiene plena vigencia lo indicado en la **norma 15.12** con respecto al máximo de entradas en la que pueden actuar los receptores en un juego (día de competencia).

15.12 Cuando se produzca una violación a las disposiciones de este capítulo se aplicará la pérdida del juego si el equipo resulta ganador o empata el mismo, o la suspensión por un (1) juego al mánager en caso de resultar perdedor.



CAPÍTULO XVI - CATEGORÍAS CON NORMAS ESPECIALES

CATEGORÍA PRE-BEISBOL (SUB-4)

16.01 La categoría **PRE-BEISBOL (SUB-4)** es la primera categoría del sistema formativo-competitivo de FEVEBEISBOL, sirve de base para la preparación, adiestramiento y enseñanzas de los fundamentos del juego de beisbol.

En esta categoría se predispone lo lúdico a lo competitivo su concepto es de recreación y participación, su principal objetivo será brindar a los jugadores conocimientos básicos del juego de beisbol.

Por tratarse de una categoría eminentemente formativa y educativa se debe reiterar en todo momento a los entrenadores que deben mantener un trato cordial y respetuoso con los jugadores, las instrucciones y recomendaciones deben ser precisas, pedagógicas y de forma amable (evitar gritos, regaños, ofensas). Igualmente se debe recordar a los padres y representantes el mantener un comportamiento calmado, educado y amable durante el desarrollo de los juegos, aunar de forma comedida, evitar descalificaciones y críticas en contra de jugadores, entrenadores y/o personal oficial.

16.02 **Para los campeonatos nacionales es obligatorio que los equipos conformen su roster con catorce (14) jugadores.**

SANCIÓN: Cuando un equipo no cumpla con esta norma, es decir, se presenta para un encuentro con trece (13) o doce (12) jugadores, será sancionado con *out* en cada ocasión que le corresponda batear al jugador o jugadores ausentes.

NOTA 1: El mánager del equipo deberá establecer en la alineación oficial (*line-up*) el lugar en el orden de bateo de los jugadores no presentes.

NOTA 2: Las asociaciones y ligas afiliadas podrán establecer en sus condiciones internas normas que permitan el desarrollo de los encuentros de esta categoría con al menos nueve (9) jugadores, estableciendo además las posiciones defensivas que ocuparán.

16.03 La ofensiva del equipo estará compuesta por la **totalidad** de los jugadores legalmente inscritos, el mánager establecerá el orden al bate mediante la alineación oficial entregada al árbitro principal la cual en ninguna circunstancia podrá ser alterada. Si algún jugador no puede continuar a la ofensiva en cada oportunidad que le corresponda batear y no lo haga será declarado *out*.

NOTA 1: Cuando se presente una alteración en el orden de bateo, el comisionado técnico, los árbitros y/o el anotador oficial, aun cuando no exista protesta del equipo a la defensiva, tendrán la potestad de corregir la situación y hacer que consuma turno el jugador que le corresponde legalmente.

NOTA 2: Si el bateador ilegal consume el turno y posteriormente se realiza una protesta por el equipo a la defensa, se aplicará lo establecido en la **Regla Oficial 6.03-b - Acción ilegal del bateador - Bateando fuera de turno.**

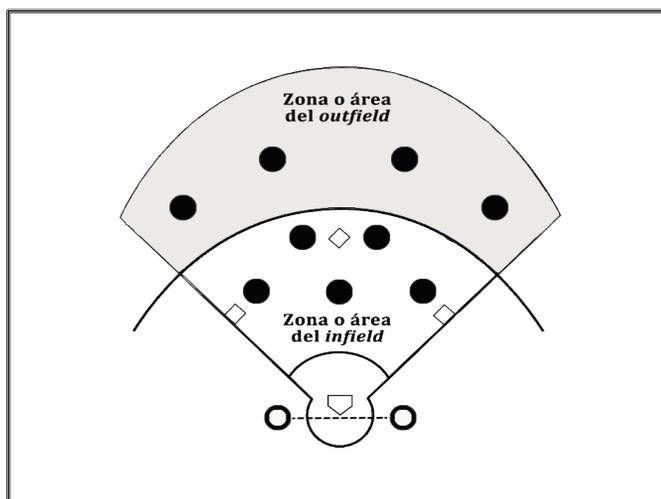


REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

16.04 Los jugadores a la defensiva serán diez (10), ubicados cuatro (4) en la zona o área del *outfield* (izquierdo, central, derecho y “flotante”), cinco (5) en el cuadro interior (lanzador, primera base, segunda base, tercera base y campo corto) y un receptor.

El jugador colocado en la posición del receptor deberá ser sustituido al finalizar cada entrada y podrá ocupar cualquier otra posición a la defensa en el *inning* siguiente, pero no podrá volver a ocupar la posición de receptor durante el resto del juego.

Los equipos deberán ubicar sus jugadores a la defensa de acuerdo con el siguiente diagrama (ubicación aproximada en cada zona o área de juego):



NOTA 1: El jugador que asuma la posición del receptor siempre se colocará al lado contrario del bateador en una zona previamente señalada y **deberá usar obligatoriamente casco y careta**.

NOTA 2: Los jugadores del equipo a la ofensiva que no estén bateando aguardarán su turno dentro del *dugout* y no podrán abandonarlo salvo para ir a batear.

16.05 En la alineación oficial (*line-up*) además de establecer el orden de bateo se deberá indicar la ubicación defensiva de los jugadores, sin necesidad de establecer una posición en particular.

Los jugadores ubicados en el **cuadro interior (*infield*)** se identificarán con las abreviaturas **IF**, por su parte los jugadores en la **zona del *outfield*** se identificarán con las iniciales **OF** y el jugador asignado a la posición de receptor con una letra **R o C (*catcher*)**.

NOTA: La zona o área del *outfield* se establecerá y demarcará de acuerdo con las medidas indicadas en la norma [19.02](#) - ESTADIOS - Categoría Pre-Béisbol (SUB-4).

16.06 Todos los jugadores deberán participar al menos una (1) entrada completa a la defensiva, será responsabilidad del *mánager* de cada equipo realizar las sustituciones correspondientes para que cada jugador cumpla con este requisito. En esta categoría el reintegro es libre.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

El mánager del equipo a la defensiva deberá anunciar las sustituciones defensivas cuando los equipos cambian de posición al campo (ofensiva-defensiva), para ello deberá dirigirse al árbitro principal quien informará al anotador oficial. El proceso de sustitución no debe superar el tiempo previsto en la norma [12.01-8](#) - **AGILIZACIÓN DE LOS JUEGOS**

NOTA: El proceso de sustitución debe ser preciso y expedito, el mánager solamente debe indicar el jugador que ingresa a la defensa e identificar el sustituido. El mánager una vez consume turno el último bateador de la entrada acudirán ante el árbitro principal para informarle de la sustitución.

SANCIÓN: El mánager del equipo que no cumpla la disposición que todos los jugadores participen al menos una entrada a la defensiva, estará automáticamente suspendido para el próximo encuentro de su equipo.

16.07 El bateador intentará batear la pelota colocada sobre un *batting-tee* o soporte de bateo, el cual estará situado a treinta (30) centímetros de distancia delante del home y en línea con el mismo y la segunda base. La pelota en el soporte estará colocada a una altura entre 65 y 130 centímetros.

El bateador debe batear la pelota sin golpear o derribar el soporte de bateo, si lo hace se le cantará *strike*, pero si la pelota es atrapada en el aire sin que rebote o caiga a la tierra, bien sea en terreno *fair* o *foul* será declarado *out*.

Además de las reglamentaciones establecidas para los *outs*, se aplicará la eliminación del bateador cuando no conecte la pelota por territorio bueno en **tres (3) intentos**.

NOTA 1: La entidad sede del campeonato nacional deberá garantizar y aportar el *batting-tee* o soporte de bateo necesario para el desarrollo de cada juego.

NOTA 2: El árbitro principal tendrá la responsabilidad de retirar el *batting-tee* o soporte de bateo una vez que el bateador conecte la pelota.

16.08 Para el primer intento (*swing*) del bateador, la pelota será colocada por un técnico del equipo a la ofensiva quien además podrá ubicar al bateador y manifestarle algunas recomendaciones. Para un segundo y tercer intento, la pelota será colocada por el árbitro principal, el técnico deberá aguardar en la zona delimitada para tal fin y no podrá realizar indicaciones al bateador, a los corredores u otro técnico.

16.09 Frente al soporte de bateo y entre las líneas de tercera base y la primera base se delimitará un semicírculo a cinco (5) metros. Cualquier pelota bateada que no supere esta zona será decretada *foul*.

16.10 Cada entrada o *inning* constará de siete bateadores (7) para que el equipo a la ofensiva pase a la defensiva y viceversa.

16.11 Cuando un juego se encuentre empatado y deba aplicarse el procedimiento denominado **Tie Break (ver norma 11.11)**, la ofensiva de los equipos estará limitada a un máximo de cinco (5) bateadores en cada entrada extra.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

NOTA: Cuando un equipo con menos de catorce (14) jugadores (**ver norma 16.02**) deba cumplir con la norma del **Tie Break** y le corresponda colocar en base a un jugador ausente, no podrá realizar una sustitución por lo cual perderá dicho beneficio y comenzará la entrada con uno o sin corredores en base. En este caso la ofensiva del equipo tendrá seis o siete bateadores.

16.12 Los corredores solo podrán anotar con batazos y no podrán ir más allá de una base, a menos que sea por un jonrón o un doble por reglas. Cuando un corredor intente anotar en carrera por una acción distinta y es tocado por el jugador a la defensiva que tiene la pelota será declarado *out*. El intento de avanzar no implica infracción.

Cuando un corredor que intenta anotar en carrera de forma ilegal queda a salvo será devuelto a la tercera base.

NOTA 1: Los árbitros serán responsables de hacer cumplir esta normativa, deberán estar atentos para que las anotaciones realmente se produzcan por la acción de un batazo y no por una jugada continua:

EJEMPLO: Corredor en tercera base (3B) el bateador conecta un *rolling* por el campo corto (SS), después que el fildeador tira a primera base (1B) el corredor avanza hacia el *home*.

En esta acción de juego si el corredor llega a salvo al *home* será devuelto a tercera base (3B), pero si es decretado *out* se mantendrá la sentencia.

NOTA 2: Con el **último bateador de cada inning** cuando la pelota bateada se encuentre en la zona o área del *outfield*, todos los corredores podrán anotar en carrera.

NOTA 3: Los corredores deben ocupar su posición en las bases de forma correcta, es decir, colocarse con su mirada hacia el bateador. Es práctica común de algunos entrenadores indicar a los jugadores que asuman la posición de corredor observando la zona del *outfield*, lo cual es incorrecto y colide con el espíritu y criterio formativo de la categoría.

En caso de presentarse esta situación los árbitros deberán realizar las correcciones pertinentes, de ser reiterativo, podrán expulsar del juego al mánager del equipo que incurre en la falta.

16.13 En esta categoría los corredores **podrán anotar en carrera por un batazo en fly atrapado en la zona del outfield**, es decir, hacer pisa y corre. Sin embargo, no está permitido que los corredores anoten en carrera con batazos en *fly* que sean atrapados en la zona del cuadro interior (*infield*), pero, todos los *outs* que se originen por este batazo serán válidos.

NOTA: Cuando un fildeador atrape una pelota de *fly* en la zona del *infield* y posteriormente por su esfuerzo o por descuido salga del territorio permitido, no será penalizado y de haber corredores en base no podrán avanzar. Sin embargo, si la pelota es atrapada en la zona del *outfield* y hay corredor en la tercera base, los árbitros podrán concederle el avance al *home* si aprecian que tenía la intención de hacer pisa y corre.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

16.14 Cuando un corredor no pueda continuar corriendo podrá ser sustituido por el último bateador que fue *out*. Esta sustitución no implica una alteración en el orden de bateo.

16.15 Un corredor solamente podrá abrirse o abandonar su base cuando el bateador haya hecho contacto o golpeado la pelota.

En los casos que el corredor se abra de la base antes de que la pelota sea bateada se aplicará lo siguiente:

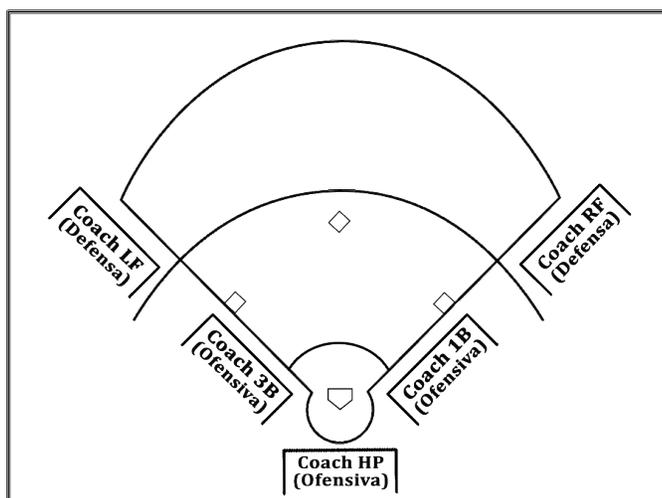
- El corredor infractor será declarado *out*, la pelota queda muerta y cualquier acción producto del batazo será nula.
- De abrirse simultáneamente dos (2) o más corredores, solamente será declarado *out* el corredor más avanzado (más cerca del *home plate*) y los demás regresan a su base original, es decir, la que ocupaba antes del lanzamiento.
- Cuando la infracción se produzca tomando turno el séptimo (7) bateador del *inning* se aplicará la sanción correspondiente y el bateador consumirá su turno.
- En cualquier caso, se aplicará la sanción correspondiente y el bateador continuará en turno, el *swing* será nulo y no se computará a su cuenta.

NOTA: En cualquier caso, se aplicará la sanción correspondiente y el bateador continuará en turno, el lanzamiento será nulo y no se computará a su cuenta.

16.16 El equipo a la ofensiva colocará dos técnicos en el campo durante su turno al bate (*coachs* de bases) y un técnico en el área del *home plate* para que oriente a los bateadores (**ver norma 16.08**).

El equipo a la defensa deberá ubicar dos técnicos en las zonas de *foul* del área del *outfield*, uno del lado izquierdo (LF) y otro del lado derecho (RF). Estos técnicos deben orientar a los jugadores a la defensa.

Los técnicos deberán ubicarse en la respectiva caja de *coach* de acuerdo con el siguiente diagrama:





REGLAMENTO DE COMPETENCIAS – 2023

NOTA 1: Se sugiere revisar la **Regla Oficial 5.03 – Los coaches de base**.

NOTA 2: Los *coachs* deben abstenerse de tocar físicamente a los jugadores y sus instrucciones deben ser pedagógicas, con el vocabulario y tono de voz acorde a la edad de los jugadores.

NOTA 3: Los técnicos no podrán abandonar la caja de *coach* destinada para sus funciones en ninguna circunstancia, de hacerlo podrán ser amonestados y/o expulsados por los árbitros.

NOTA 4: El técnico que no cumpla algunas de las funciones previstas en este reglamento y el delegado del equipo deberán estar obligatoriamente en el área del *dugout* de su equipo.

16.17 En esta categoría cada equipo tendrá permitido hasta cuatro (4) conferencias defensivas y cuatro (4) conferencias ofensivas. Se entiende que una conferencia se computará cuando un técnico solicite tiempo y le sea concedido para conversar con un jugador o jugadores a la defensa o a la ofensiva.

NOTA 1: De haber entradas extras se permitirá una conferencia defensiva y una ofensiva por cada *inning*.

NOTA 2: Al momento de realizarse una conferencia podrán participar varios técnicos del equipo.

16.18 La categoría PRE-BEISBOL (SUB-4) es eminentemente formativa y educativa por lo cual:

- No estará en vigencia la **Regla Oficial 5.09-B, numeral 9**, la cual dice que un corredor será declarado *out* cuando ***“Adelanta un corredor precedente antes que dicho corredor sea eliminado”***.
- No tendrá efecto la **Regla Oficial 6.01-A-Interferencia del bateador o corredor, numeral 11**, en la cual se indica ***“Una pelota bateada le pega al corredor en territorio bueno antes de que sea tocada por un defensor... El corredor es declarado out y la pelota queda muerta”***. En este caso el bateador y los corredores solamente tendrán el derecho de avanzar una base, aun cuando se presente con el último bateador del *inning* (**ver norma 16.12, nota 2**).
- No se aplicará la regla oficial del *infield fly* (**ver Definición de Términos en las Reglas Oficiales**).
- No está permitido el robo de base, ni el toque de bola, ni el “dragado” de pelota.
- Las apelaciones se realizarán de forma directa, el mánager protestante deberá indicar al árbitro dónde y con cuál corredor será la apelación.



CATEGORÍA INICIACIÓN (SUB-6)

16.19 La categoría **INICIACIÓN (SUB-6)** como su denominación lo indica tiene como intención motivar e iniciar a los jugadores en la práctica del béisbol, adaptada para los niños practicantes con reglas más simplificadas. Por la edad de los participantes en esta categoría se impone lo recreativo y formativo a lo competitivo.

Por tratarse de una categoría formativa y educativa se debe reiterar en todo momento a los entrenadores y representantes evitar descalificaciones y críticas en contra de jugadores, entrenadores y/o personal oficial, además de mantener un trato cordial con todos los involucrados en el desarrollo de un juego.

Las instrucciones y recomendaciones deben ser precisas, pedagógicas y de forma respetuosa (evitar gritos, regaños, ofensas).

16.20 **Para los campeonatos nacionales es obligatorio que los equipos conformen su roster con quince (15) jugadores.**

SANCIÓN: Cuando un equipo no cumpla con esta norma, es decir, se presenta para un encuentro con catorce, (14), trece (13) o doce (12) jugadores, será sancionado con *out* en cada ocasión que le corresponda batear al jugador o jugadores ausentes.

NOTA 1: El mánager del equipo deberá establecer en la alineación oficial (*line-up*) el lugar en el orden de bateo de los jugadores no presentes.

NOTA 2: Las asociaciones y ligas afiliadas podrán establecer en sus condiciones internas normas que permitan el desarrollo de los encuentros de esta categoría con al menos nueve (9) jugadores, estableciendo además las posiciones defensivas que ocuparán.

16.21 La ofensiva del equipo estará compuesta por la **totalidad** de los jugadores legalmente inscritos, el mánager establecerá el orden al bate mediante la alineación oficial entregada al árbitro principal la cual en ninguna circunstancia podrá ser alterada. Si algún jugador no puede continuar a la ofensiva en cada oportunidad que le corresponda batear y no lo haga será declarado *out*.

NOTA 1: Cuando se presente una alteración en el orden de bateo, el comisionado técnico, los árbitros y/o el anotador oficial, aun cuando no exista protesta del equipo a la defensiva, tendrán la potestad de corregir la situación y hacer que consuma turno el jugador que le corresponde legalmente.

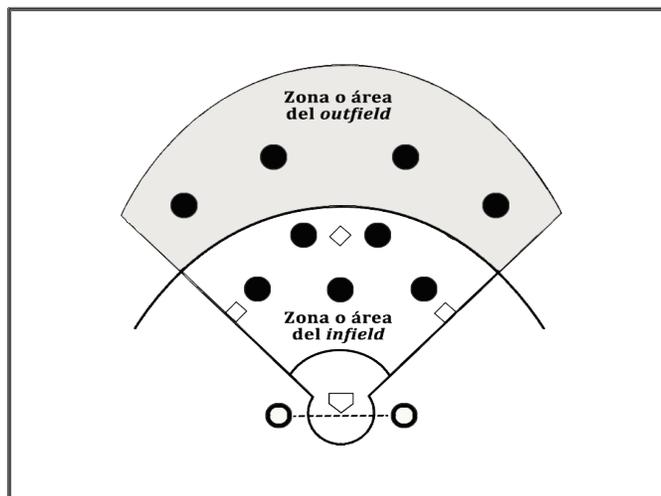
NOTA 2: Si el bateador ilegal consume el turno y posteriormente se realiza una protesta por el equipo a la defensa, se aplicará lo establecido en la **Regla Oficial 6.03-b - Acción ilegal del bateador - Bateando fuera de turno.**

16.22 Los jugadores a la defensiva serán diez (10), ubicados cuatro (4) en la zona o área del *outfield* (izquierdo, central, derecho y "flotante"), cinco (5) en el cuadro interior (lanzador, primera base, segunda base, tercera base y campo corto) y un receptor.



El jugador colocado en la posición del receptor deberá ser sustituido al finalizar cada entrada y podrá ocupar cualquier otra posición a la defensa en el *inning* siguiente, pero no podrá volver a ocupar la posición de receptor durante el resto del juego.

Los equipos deberán ubicar sus jugadores a la defensa de acuerdo con el siguiente diagrama (ubicación aproximada en cada zona o área de juego):



NOTA 1: El jugador que asuma la posición del receptor siempre se colocará al lado contrario del bateador en una zona previamente señalada y **deberá usar obligatoriamente casco y careta**.

NOTA 2: Los jugadores del equipo a la ofensiva que no estén bateando aguardarán su turno dentro del *dugout* y no podrán abandonarlo salvo para ir a batear.

16.23 En la alineación oficial (*line-up*) además de establecer el orden de bateo se deberá indicar la ubicación defensiva de los jugadores, sin necesidad de establecer una posición en particular.

Los jugadores ubicados en el **cuadro interior (*infield*)** se identificarán con las abreviaturas **IF**, por su parte los jugadores en la **zona del *outfield*** se identificarán con las iniciales **OF** y el jugador asignado a la posición de receptor con una letra **R o C (*catcher*)**.

NOTA: La zona o área del *outfield* se establecerá y demarcará de acuerdo con las medidas indicadas en la norma [19.02 - ESTADIOS - Categoría Iniciación \(SUB-6\)](#).

16.24 Todos los jugadores deberán participar al menos una (1) entrada completa a la defensiva, será responsabilidad del mánager de cada equipo realizar las sustituciones correspondientes para que cada jugador cumpla con este requisito. En esta categoría el reingreso es libre.

El mánager del equipo a la defensiva deberá anunciar las sustituciones defensivas cuando los equipos cambian de posición al campo (ofensiva-defensiva), para ello deberá dirigirse al árbitro principal quien informará al anotador oficial. El proceso de sustitución no debe superar el tiempo previsto en la norma [12.01-8 - AGILIZACIÓN DE LOS JUEGOS](#)



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

NOTA: El proceso de sustitución debe ser preciso y expedito, el mánager solamente debe indicar el jugador que ingresa a la defensa e identificar el sustituido. El mánager una vez consuma turno el último bateador de la entrada acudirán ante el árbitro principal para informarle de la sustitución.

SANCIÓN: El mánager del equipo que no cumpla la disposición que todos los jugadores participen al menos una entrada a la defensiva, estará automáticamente suspendido para el próximo encuentro de su equipo.

16.25 El bateador dispondrá de un máximo de cinco (5) lanzamientos para batear la pelota en territorio bueno, si no le hace *swing* o todos los lanzamientos los batea en zona de *foul* será declarado *out*.

NOTA: Antes del primer lanzamiento un técnico del equipo a la ofensiva podrá ubicar al bateador y efectuarle algunas recomendaciones. Para los lanzamientos siguientes no se permitirá la intervención de ningún técnico, para cualquier tipo de ajuste o brindar alguna indicación deberá solicitar tiempo y agotar una entrada ofensiva.

16.26 Los técnicos serán los lanzadores a los bateadores de su propio equipo, pudiendo alternarse solo al finalizar la entrada. El técnico-lanzador en el desempeño de sus funciones no podrá abandonar el círculo de lanzador para realizar indicaciones al bateador, a los corredores u otro técnico.

El técnico-lanzador deberá estar atento para no interferir a los jugadores del equipo a la defensa, en caso de ser necesario podrá abandonar el círculo delimitado para sus funciones. Cuando un técnico-lanzador interfiera a un fildeador, con intención o no, será amonestado por los árbitros al hacerlo por primera vez, una segunda ocasión obligará a que no pueda continuar por el resto del juego en la función de técnico-lanzador.

Cuando un batazo golpee al técnico-lanzador y el bateador se embase, la acción será declarada nula, **el lanzamiento se computará a la cuenta del bateador** quien deberá volver a batear si aún le quedan lanzamientos. En estos casos el lanzamiento solo se descontará del máximo de lanzamientos permitidos al bateador de acuerdo con la **norma [16.25](#)**, no será considerado como *foul*.

Si luego de un batazo golpear al técnico-lanzador se realiza un *out* el mismo será válido, bien sea al mismo bateador o algún corredor.

16.27 Frente al *home plate* y entre las líneas de tercera base y la primera base se delimitará un semicírculo a siete (7) metros. Cualquier pelota bateada que no supere esta zona será decretada *foul*.

16.28 Cuando un bateador tiene dos *strikes* y hace un *swing* fallido sin conectar la pelota será decretado *out* por ponche.

16.29 Cada *inning* constará de tres (3) *outs*, el equipo a la defensa deberá realizarlos para cambiar su función en el campo y pasar a la ofensiva.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

De no ocurrir los tres (3) outs el séptimo bateador de la entrada será el último jugador que consuma turno en la misma y los equipos cambiarán su rol, es decir, pasarán de la ofensiva a la defensiva y viceversa.

NOTA: Cuando un corredor avanza hasta el *home plate* producto de un batazo conectado por el séptimo bateador de la entrada dicha anotación será válida, excepto que con el batazo se realice el tercer *out* de la entrada sobre el bateador-corredor o sobre un corredor obligado a avanzar (*out* forzado).

16.30 Cuando un juego se encuentre empatado y deba aplicarse el procedimiento denominado ***Tie Break*** (ver norma [11.11](#)), la ofensiva de los equipos estará limitada a un máximo de cinco (5) bateadores en cada entrada extra.

NOTA: Cuando un equipo con menos de quince (15) jugadores (**Ver norma [16.20](#)**) deba cumplir con la norma del ***Tie Break*** y deba colocar en base a un jugador ausente, no podrá realizar una sustitución por lo cual perderá dicho beneficio y comenzará la entrada con uno o sin corredores en base. En este caso la ofensiva del equipo tendrá un máximo de seis o siete bateadores de no ocurrir los tres (3) *outs*.

16.31 Los corredores solo podrán anotar con batazos. Cuando un corredor intente anotar en carrera por una acción distinta y es tocado por el jugador a la defensiva que tiene la pelota será declarado *out*. El intento de avanzar no implica infracción.

Cuando un corredor que intenta anotar en carrera de forma ilegal queda a salvo será devuelto a la tercera base.

NOTA 1: Los árbitros serán responsables de hacer cumplir esta normativa, deberán estar atentos para que las anotaciones realmente se produzcan por la acción de un batazo y no por una jugada continua:

EJEMPLO: Corredor en tercera base (3B) el bateador conecta un *rolling* por el campo corto (SS), después que el fildeador tira a primera base (1B) el corredor avanza hacia el *home*.

En esta acción de juego si el corredor llega a salvo al *home* será devuelto a tercera base (3B), pero si es decretado *out* se mantendrá la sentencia.

NOTA 2: Cuando una pelota bateada se encuentre en la zona o área del *outfield*, todos los corredores podrán anotar en carrera, incluyendo al bateador-corredor.

NOTA 3: Los corredores deben ocupar su posición en las bases de forma correcta, es decir, colocarse con su mirada hacia el bateador. Es práctica común de algunos entrenadores indicar a los jugadores que asuman la posición de corredor observando la zona del *outfield*, lo cual es incorrecto y colide con el espíritu y criterio formativo de la categoría.

En caso de presentarse esta situación los árbitros deberán realizar las correcciones pertinentes, de ser reiterativo, podrán expulsar del juego al mánager del equipo que incurre en la falta.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

16.32 Los corredores podrán avanzar una base sin riesgo de ser puesto *out* cuando un jugador a la defensa tire la pelota y ésta salga del área de juego establecida para la categoría. Para conceder la base los árbitros tendrán en cuenta la última base alcanzada legalmente por los corredores.

NOTA: De producirse un tiro malo pero la pelota no sale del área de juego delimitada para la categoría, los corredores podrán avanzar a su riesgo hasta la tercera base.

16.33 En esta categoría los corredores **podrán anotar en carrera por un batazo en *fly* atrapado en la zona del *outfield***, es decir, hacer pisa y corre. Sin embargo, no está permitido que los corredores anoten en carrera con batazos en *fly* que sean atrapados en la zona del cuadro interior (*infield*), pero, todos los *outs* que se originen por este batazo serán válidos.

NOTA: Cuando un fildeador atrape una pelota de *fly* en la zona del *infield* y posteriormente por su esfuerzo o por descuido salga del territorio permitido, no será penalizado y de haber corredores en base no podrán avanzar. Sin embargo, si la pelota es atrapada en la zona del *outfield* y hay corredor en la tercera base, los árbitros podrán concederle el avance al *home* si aprecian que tenía la intención de hacer pisa y corre.

16.34 Cuando un corredor no pueda continuar corriendo podrá ser sustituido por el último bateador que fue *out*. Esta sustitución no implica una alteración en el orden de bateo.

16.35 Un corredor solamente podrá abrirse o abandonar su base cuando el técnico-lanzador realice el lanzamiento al bateador (suelte la pelota).

Luego del lanzamiento los corredores podrán abrir una distancia máxima de dos metros, se trazará una raya en el campo de juego con cal u otro material de color blanco para señalar y establecer la medida. Los corredores solo podrán superar esta distancia cuando el bateador haya golpeado la pelota.

En los casos que el corredor sobrepase la distancia establecida antes de que la pelota sea bateada se aplicará lo siguiente:

- El corredor infractor será declarado *out*, la pelota queda muerta y cualquier acción producto del batazo será nula.
- De abrirse o pasarse de la distancia permitida dos (2) o más corredores simultáneamente, solamente será declarado *out* el corredor más avanzado (más cerca del *home plate*) y los demás corredores regresan a su base original, es decir, la que ocupaba antes del lanzamiento.

NOTA: En cualquier caso, se aplicará la sanción correspondiente y el bateador continuará en turno, el lanzamiento será nulo y no se computará a su cuenta.

16.36 El equipo a la ofensiva colocará dos técnicos en el campo durante su turno al bate (*coachs* de bases).

El equipo a la defensa colocará un técnico cercano al receptor y bateador y se encargará de que la pelota vuelva lo antes posible al técnico-lanzador. Este técnico solo tendrá la función

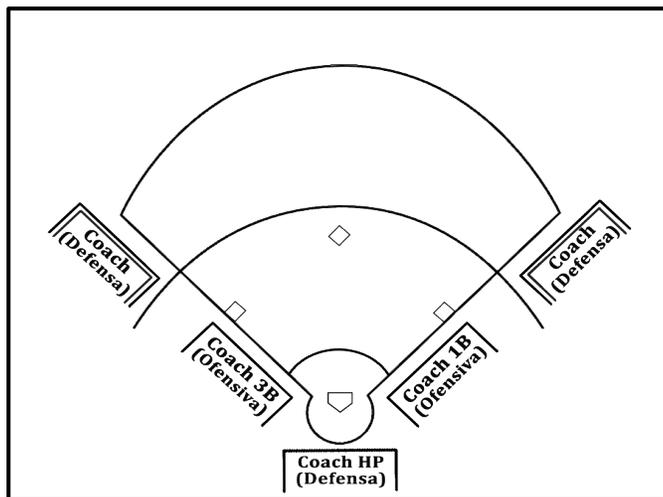


REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

de buscar y pasar la pelota, en ningún momento podrá hacer indicaciones a los jugadores a la defensa y mucho menos al bateador del otro equipo.

El equipo a la defensa además deberá ubicar un técnico en la zona de *foul* del área del *outfield* contraria a la zona del *dugout* de su equipo, es decir, si el equipo le corresponde el *dugout* de la tercera base el técnico se ubicará en la caja de *coach* del RF, si por el contrario le corresponde el *dugout* de la primera base, el técnico ocupará la caja de *coach* del LF.

Los técnicos deberán ubicarse en la respectiva caja de *coach* de acuerdo con el siguiente diagrama:



NOTA 1: Se sugiere revisar la **Regla Oficial 5.03 - Los coaches de base.**

NOTA 2: Los *coachs* deben abstenerse de tocar físicamente a los jugadores y sus instrucciones deben ser pedagógicas, con el vocabulario y tono de voz acorde a la edad de los jugadores.

NOTA 3: Los técnicos no podrán abandonar la caja de *coach* destinada para sus funciones en ninguna circunstancia, de hacerlo podrán ser amonestados y/o expulsados por los árbitros.

NOTA 4: Los otros técnicos que no cumplan algunas de las funciones previstas en este reglamento y el delegado del equipo deberán estar obligatoriamente en el área del *dugout* de su equipo.

16.37 En esta categoría cada equipo tendrá permitido hasta cinco (5) conferencias defensivas y cinco (5) conferencias ofensivas. Se entiende que una conferencia se computará cuando un técnico solicite tiempo y le sea concedido para conversar con un jugador o jugadores a la defensa o a la ofensiva.

NOTA 1: De haber entradas extras se permitirá una conferencia defensiva y una ofensiva por cada *inning*.

NOTA 2: Al momento de realizarse una conferencia podrán participar varios técnicos del equipo.

16.38 La categoría INICIACIÓN (SUB-6) es formativa y educativa por lo cual:



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

- No estará en vigencia la **Regla Oficial 5.09-B, numeral 9**, la cual dice que un corredor será declarado *out* cuando ***“Adelanta un corredor precedente antes que dicho corredor sea eliminado”***.
- No tendrá efecto la **Regla Oficial 6.01-A-Interferencia del bateador o corredor, numeral 11**, en la cual se indica ***“Una pelota bateada le pega al corredor en territorio bueno antes de que sea tocada por un defensor... El corredor es declarado out y la pelota queda muerta”***. En este caso el bateador y los corredores solamente tendrán el derecho de avanzar una base, aun cuando la pelota bateada se encuentre en la zona o área del *outfield* (**ver norma 16.30, nota 2**).
- No se aplicará la regla oficial del *infield fly* (**ver Definición de Términos en las Reglas Oficiales**).
- No está permitido el robo de base, ni el toque de bola, ni el “dragado” de pelota.
- Las apelaciones se realizarán de forma directa, el mánager protestante deberá indicar al árbitro dónde y con cuál corredor será la apelación.



CATEGORÍA FORMACIÓN (SUB-8)

16.39 Esta categoría tiene un concepto y sistema de tipo lúdico, donde las normas y condiciones son simplificadas y orientadas para transmitir los conocimientos técnico-tácticos y estratégicos del juego de béisbol a los jugadores participantes.

16.40 En esta categoría los corredores no podrán abrirse en las bases antes del lanzamiento oficial al bateador de turno. Cuando un corredor se abra de la base antes de ser lanzada la pelota se aplicará lo siguiente:

- El corredor infractor será declarado *out*.
- De producirse un batazo, todas las jugadas que favorezcan al equipo a la ofensiva serán anuladas, pero las que favorezcan al equipo a la defensa serán aceptadas.
- De existir varios corredores en base y el batazo origina una jugada donde alguno de ellos es puesto *out*, o se genera un doble o triple *out*, la jugada debe ser aceptada. Si el corredor infractor no se encuentra involucrado en la jugada y queda a salvo no será sancionado, pero volverá a la base que ocupaba antes del lanzamiento.
- De abrirse dos (2) o más corredores simultáneamente, únicamente será declarado *out* el corredor más avanzado (más cerca del *home plate*) y los demás corredores regresan a su base original, es decir, la que ocupaba antes del lanzamiento.

16.41 Los corredores solo podrán anotar con batazos o con jugadas que los obligue a avanzar, tales como que el bateador reciba base por bolas, sea golpeado o se presente una interferencia al bateador con tres corredores en base.

Cuando un corredor intente anotar en carrera por una acción distinta y es tocado por el jugador a la defensiva que tiene la pelota será declarado *out*. El intento de avanzar no implica infracción.

Cuando un corredor que intenta anotar en carrera de forma ilegal queda a salvo será devuelto a la tercera base.

NOTA 1: Los árbitros serán responsables de hacer cumplir esta normativa, deberán estar atentos para que las anotaciones realmente se produzcan por la acción de un batazo y no por una jugada continua:

EJEMPLO: Corredor en tercera base (3B) el bateador conecta un *rolling* por segunda base (2B), después que el fildeador tira a primera base (1B) el corredor avanza hacia el *home*. En esta acción de juego si el corredor llega a salvo al *home* será devuelto a la tercera base, pero si es decretado *out* se mantendrá la sentencia.

NOTA 2: Si se produce un *wild pitch*, *passball* o un lanzamiento se incrusta en el *back stop* o sale de la zona de juego previamente delimitada para la categoría, los corredores solo podrán avanzar hasta la tercera base.

NOTA 3: Los corredores cuando un defensor atrape una pelota de *fly* podrán avanzar en una jugada de pisa y corre a cualquier base, incluyendo el *home plate*.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

NOTA 4: Cuando un fildeador atrape una pelota de *fly* en la zona del *infield* y posteriormente por su esfuerzo o por descuido salga del territorio permitido, no será penalizado y de haber corredores en base no podrán avanzar. Sin embargo, si la pelota es atrapada en la zona del *outfield* y hay corredor en la tercera base, los árbitros podrán concederle el avance al *home* si aprecian que tenía la intención de hacer pisa y corre.

16.42 En la categoría Formación (SUB-8) no se permite el robo de *home* (incluso si es demorado), el corredor que intente el robo de *home* será declarado *out*.

16.43 En la categoría Formación (SUB-8) está prohibida la jugada de *squeeze play*, es decir, tocar la pelota con corredor en la tercera base con la intención de que anote con el toque, de producirse será decretado *out* el corredor de tercera almohadilla y el bateador continuará en turno.

El solo intento del bateador en tocar la pelota con corredor en la tercera base será sancionado, incluso cuando no pueda tocar la pelota o lo haga de *foul*.

NOTA 1: En ninguna circunstancia estará permitido el toque de bola con corredor en tercera base, aun cuando la intención del bateador sea embasarse o propiciar el avance de un posible corredor en la primera almohadilla.

NOTA 2: Los árbitros deberán aplicar la sanción cuando el bateador intentar ejecutar un toque de pelota cuando el lanzador inicia o esté realizando su movimiento.

16.44 En la categoría Formación (SUB-8) los bateadores que sean ponchados serán declarados *out* automáticamente, incluso cuando el receptor no atrape la pelota o se le caiga. De haber corredores en base podrán avanzar a su riesgo hasta la tercera base.

16.45 En la categoría Formación (SUB-8) tendrá plena vigencia la regla del *infield fly* (**ver Definición de Términos en las Reglas Oficiales**).

16.46 La categoría Formación (SUB-8) es formativa y educativa, por lo cual las apelaciones se realizarán de forma directa; siempre y cuando se formalicen antes del próximo lanzamiento, jugada o intento de jugada. El mánager protestante deberá indicar al árbitro dónde y con cuál corredor será la apelación.



CATEGORÍA INFANTIL "A" (SUB-10)

16.47 En la categoría Infantil "A" (SUB-10) **está prohibido el robo de *home* cuando el lanzador inicie o esté realizando su movimiento para lanzar la pelota al bateador.** El corredor que intente el robo de *home* será declarado *out*.

Los corredores podrán anotar en carrera producto de un robo de *home* demorado, un *wild pitch*, un *passed ball*, un *balk*, un error defensivo, una jugada o un intento de jugada.

EJEMPLO 1 - Robo demorado: Corredores en primera y tercera base, el corredor de la primera sale al robo de la segunda almohadilla, el lanzador efectúa el lanzamiento y el receptor intenta eliminar al corredor con un tiro a la segunda base. Con el tiro el corredor de la tercera anota en carrera.

EJEMPLO 2 - Jugada: Corredores en primera y tercera base, el lanzador intenta sorprender (*pickoff*) al corredor de la primera almohadilla, con el tiro el corredor de la tercera avanza hasta el *home*.

EJEMPLO 3 - Wild pitch: Corredor en la tercera base, el lanzador efectúa un lanzamiento desviado que no puede ser controlado por el receptor, la pelota está en juego y el corredor de la tercera anota en carrera.

EJEMPLO 4 - Error: Corredor en la tercera base, luego del lanzamiento el receptor intenta sorprender al corredor, pero realiza un mal tiro que permite al corredor anotar en carrera.

16.48 En la categoría Infantil "A" (SUB-10) está prohibida la jugada de *squeeze play*, es decir, tocar la pelota con corredor en la tercera base con la intención de que anote con el toque, de producirse será decretado *out* el corredor de tercera almohadilla y el bateador continuará en turno.

El solo intento del bateador en tocar la pelota con corredor en la tercera base será sancionado, incluso cuando no pueda tocar la pelota o lo haga de *foul*.

NOTA 1: En ninguna circunstancia estará permitido el toque de bola con corredor en tercera base, aun cuando la intención del bateador sea embasarse o propiciar el avance de un posible corredor en la primera almohadilla.

NOTA 2: Los árbitros deberán aplicar la sanción cuando el bateador intentar ejecutar un toque de pelota cuando el lanzador inicia o esté realizando su movimiento.



CAPÍTULO XVII - UNIFORMES DE JUEGO

17.01 Los equipos participantes en los campeonatos oficiales deben presentar la uniformidad entre sus integrantes, pudiendo los técnicos diferir de los jugadores, pero no entre ellos. Se entiende por uniformidad la similitud en diseño y color que deben tener las gorras, camisas, pantalones, correas y medias.

La camiseta deberá obligatoriamente contar con el nombre del equipo o sus siglas, además de un número de identificación. La gorra deberá mostrar el nombre de la entidad, las siglas o la inicial de esta.

NOTA 1: La diferencia por leves matices en colores y/o diseño no será causal para protestas o la aplicación de las sanciones previstas en esta norma.

NOTA 2: Complementa esta norma lo señalado en las **Reglas Oficiales 3.03 - Uniformes de los jugadores.**

NOTA 3: Las siglas autorizadas para el uso de cada entidad son las indicadas en la **norma [17.04 de este Reglamento de Competencias.](#)**

SANCIÓN: Cuando un equipo no presente una correcta uniformidad y no disponga de los jugadores y/o técnicos mínimos exigidos **para iniciar o continuar un encuentro**, el mismo será confiscado a favor del equipo contrario. Los árbitros deberán conceder un plazo máximo de diez (10) minutos para aplicar dicha sanción.

17.02 Es obligatorio que todos los uniformes (incluidos los técnicos) tengan un número, los cuales no pueden estar repetidos entre los jugadores, ni entre los técnicos.

EJEMPLO: Un jugador podrá tener el número 1 y también podrá tenerlo un técnico, pero no podrán usarlo dos jugadores o dos técnicos en forma simultánea, ni traspasarlo a otro en el mismo juego.

NOTA 2: Los cambios de número de uniformes deberán ser anunciados a la Comisión de Decisiones Técnicas, argumentando las razones para ello. Luego de ser aprobado se anunciará a los demás equipos participantes y al coordinador de los anotadores oficiales.

NOTA 3: Si un equipo, cualquiera sea la razón, realiza un cambio de número y no lo informa a la Comisión de Decisiones Técnicas, el mánager del equipo infractor será suspendido por un (1) juego.

17.03 Los uniformes de todos los jugadores y técnicos participantes en los campeonatos de liga, estatales y nacionales deberán llevar el **logo de FEVEBEISBOL vigente (versión 2018)**. El logo deberá ser colocado en la manga izquierda y podrá ser bordado o estampado, a colores o unicolor.

ÚNICO: Queda entendido que la Federación Venezolana de Beisbol tiene los derechos exclusivos de elaboración, comercialización, distribución y derechos sobre el logo de la entidad.

NOTA 1: En caso de un equipo no cumplir con esta disposición y no poder corregir la falta, el encuentro se efectuará y el equipo infractor será sancionado con una multa (el monto se



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

establecerá en el Reglamento de infracciones, multas y suspensiones). Esta situación deberá ser indicada por el comisionado técnico en su informe de juego.

NOTA 2: De presentarse en una segunda oportunidad la ausencia del sello, el mánager del equipo que no cumpla con este requisito será inhabilitado hasta tanto se solvete la situación.

17.04 De acuerdo con la tradición y las pautas establecidas por las autoridades deportivas nacionales y regionales, los colores de los uniformes de los equipos participantes en los campeonatos nacionales deben regirse obligatoriamente por las siguientes combinaciones:

- **Amazonas (AMA):** azul con letras, números y adornos en color blanco.
- **Anzoátegui (ANZ):** amarillo con letras, números y adornos en color rojo.
- **Apure (APU):** amarillo con letras, números y adornos en color azul rey.
- **Aragua (ARA):** azul rey con letras, números y adornos en color rojo.
- **Barinas (BAR):** azul con letras, números y adornos en colores rojo y blanco.
- **Bolívar (BOL):** azul marino con franjas y letras verdes y doradas.
- **Carabobo (CAR):** rojo vino con letras, números y adornos en color blanco.
- **Cojedes (COJ):** mandarina y negro con letras, números y adornos en color azul rey.
- **Delta Amacuro (DAM):** rojo vino con letras, números y adornos en color amarillo.
- **Distrito Capital (DCA):** gris y rojo.
- **Falcón (FAL):** azul rey con letras, números y adornos en color amarillo.
- **Guárico (GUA):** azul celeste con letras, números y adornos en color negro.
- **La Guaira (LAG):** azul rey con ribetes rojos, números y letras en color blanco.
- **Lara (LAR):** rojo con letras, números y adornos en color blanco.
- **Mérida (MER):** verde esmeralda con letras, números y adornos en color azul celeste.
- **Miranda (MIR):** gris y amarillo con vivos rojos, con letras, números y adornos en color amarillo.
- **Monagas (MON):** rojo y gris con letras, números y adornos en color blanco.
- **Nueva Esparta (NES):** verde con letras, números y adornos en color blancos.
- **Portuguesa (POR):** verde letras, números y adornos en color negro, vivos blancos, azules y naranjas.
- **Sucre (SUC):** blanco, con letras, números y adornos en color azul marino.
- **Táchira (TAC):** amarillo y negro con letras, números y adornos en color rojos.
- **Trujillo (TRU):** uniforme blanco con letras, números y adornos en color verde y rojo.
- **Yaracuy (YAR):** blanco con letras, números y adornos en color azul y rojo.
- **Zulia (ZUL):** azul o negro y rojo con letras, números y adornos en color blanco.

NOTA 1: Los equipos participantes en los campeonatos nacionales deben cumplir obligatoriamente con los colores antes mencionados, además deberán remitir ante el Comité Ejecutivo de



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

FEVEBEISBOL para su aprobación, el o los diseños a emplear durante los eventos nacionales del año 2023.

NOTA 2: Los equipos que utilicen uniformes elaborados bajo la técnica de sublimación textil igualmente deben ajustar sus diseños a los colores antes indicados.

17.05 Los uniformes de los equipos deben presentarse para los juegos con la limpieza necesaria, pudiendo los árbitros no permitir la actuación de jugadores y/o técnicos que no cumplan con esta disposición.

17.06 Los jugadores y/o técnicos podrán usar chaquetas por razones climáticas debiendo vestir la camiseta oficial debajo de la chaqueta. Preferiblemente las chaquetas deberán llevar el nombre del equipo que representan.

17.07 Los equipos previa autorización del Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL, podrán hacer uso de sus uniformes y/o útiles de juego para exponer publicidad de uno o varios patrocinantes.

En todo caso los equipos deberán regirse por lo siguiente:

- ✓ No se admitirá publicidad que pueda ser considerada contraria a la moral, las buenas costumbres y/o perjudicial para la imagen de FEVEBEISBOL y/o sus afiliados.
- ✓ No se permitirá propaganda religiosa, ni política.
- ✓ Queda totalmente prohibida la publicidad de cigarrillos, tabaco y sus derivados y/o bebidas alcohólicas.
- ✓ Los anuncios en las camisas y/o pantalones no podrán exceder de 120cm², mientras los expuestos en las gorras y/o cascos deberán tener un tamaño máximo de 35cm².

NOTA 1: No se permitirá publicidad en la manga izquierda de los uniformes ya que su espacio está destinado única y exclusivamente para el uso del logo de FEVEBEISBOL.

NOTA 2: FEVEBEISBOL podrá establecer convenios de comercialización y/o patrocinio que incidan en incorporar a los uniformes de los equipos participantes un logo o emblema de los patrocinadores. El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL informará oportunamente a los equipos los convenios que se suscriban y la zona del uniforme donde serían colocados tales anuncios.

17.08 Antes del inicio de un juego el comisionado técnico con el apoyo del jefe de grupo de los árbitros deberá corroborar y advertir a los equipos la obligatoriedad de cumplir con lo dispuesto en las normas del presente capítulo.



CAPÍTULO XVIII - ÚTILES DE JUEGO

18.01 Los equipos deberán tener a su disposición el material y útiles deportivos que sean necesarios para la realización de un encuentro, siendo obligatorios los siguientes:

- En las categorías para niños, niñas, adolescentes y femenino el uso de cascos de doble orejera para todos los bateadores y corredores de base.
- En las categorías SUB-23, Sénior (Adultos), Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años) y Magíster (Mayores de 60 años) los bateadores y corredores de base podrán usar cascos con una sola orejera.
- **A partir de la categoría Infantil "A" (SUB-10)** el uso de cascos de dos, una o sin orejera para los asistentes de base (*coachs*).
- Los aperos para los receptores entendiéndose por ello lo relativo a: Casco, careta, peto, chingalas y mascota. Se sugiere que los receptores hagan uso de protectores en la zona de la garganta (gargantillas).
- Pelotas para su entrenamiento y/o para el desarrollo juego (en caso de ser necesario), acordes a las regulaciones establecidas en este reglamento (**ver norma [18.04](#)**).
- Bates en concordancia con lo señalado en este reglamento (**ver norma [18.05](#)**)
- En la categoría Pre-Beisbol (SUB-4) deberán contar con un *batting-tee* para sus entrenamientos pre-juego.

18.02 Si un equipo se presenta al juego sin útiles de juego, al mánager de este equipo le será prohibido actuar en dicho encuentro quedando a criterio del equipo contrario facilitar los útiles que necesite el equipo infractor, pero en caso de deterioro o daño del implemento el equipo prestatario deberá reponer o pagar el implemento dañado.

En cuanto a los bates quedará a criterio del equipo no infractor cual o cuales deba prestar.

NOTA 1: Si algún implemento es propiedad de un jugador a este no se le exigirá el préstamo de este y si el equipo negligente no pudiere actuar se le confiscará el juego.

NOTA 2: Los equipos que soliciten útiles prestados velaran por el cuidado y buen trato a los mismos, en caso de ocasionar algún daño están comprometidos a reponerlo por uno de la misma calidad, condiciones y características.

NOTA 3: Cuando un equipo decida facilitar los útiles de juego para iniciar un encuentro, asume el compromiso y obligación de prestarlos hasta que el mismo finalice. En ninguna circunstancia podrá negarse a continuar prestándolos una vez iniciado el juego, de hacerlo el mismo le será confiscado.

NOTA 4: La Comisión de Decisiones Técnicas podrá aplicar sanciones a los equipos que no utilicen o dispongan de sus propios útiles de juego.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

18.03 Cualquier jugador podrá hacer uso de implementos deportivos que le sirvan de protección como coderas y tobilleras, así como otros que no impliquen ventajas en el resultado de su acción ni en perjuicio del equipo contrario.

18.04 Las pelotas de los campeonatos nacionales tendrán las siguientes regulaciones:

CATEGORÍAS	CARACTERÍSTICAS
Pre-Beisbol (SUB-4)	Pelotas de goma dura, con una circunferencia máxima de 8 ½ pulgadas y un peso máximo aproximado de 4 ½ onzas.
Iniciación (SUB-6)	
Formación (SUB-8)	

CATEGORÍAS	CARACTERÍSTICAS
OTRAS CATEGORÍAS	Pelotas confeccionadas en cuero, de acuerdo con las estipulaciones contempladas en las reglas oficiales, con una circunferencia aproximada de 9 pulgadas y un peso de 5 onzas.

NOTA 1: Se sugiere ver **Regla Oficial 3.01 - La Pelota**.

NOTA 2: Las pelotas de juego son propiedad de FEVEBEISBOL y sus organizaciones afiliadas, por lo cual deben ser devueltas por los espectadores al campo de juego. En estos casos las autoridades policiales y/o los voluntarios designados al efecto estarán en la capacidad de solicitar al espectador la devolución de las pelotas que por cualquier medio obtenga, en caso de negarse será retirado de las instalaciones deportivas.

18.05 Los bates deben estar confeccionados de acuerdo con las reglas oficiales y las normas establecidas por los fabricantes, sin tener alteraciones que ofrezcan ventajas a los bateadores y cumplir con las siguientes especificaciones:

- ✓ Debe ser una sola pieza lisa y redondeada con un radio constante en cualquier punto.
- ✓ Debe haber una línea directa desde el centro del pomo hasta el centro del extremo grande.
- ✓ El pomo y el tapón, si los hubiera, deben estar firmemente sujetos.
- ✓ Un bate no puede pesar numéricamente, más de tres unidades menos que la longitud del bate.

EJEMPLO: un bate de 34 pulgadas de largo no puede pesar menos de 31 onzas de peso.

Los bates tendrán las siguientes regulaciones por categoría con respecto al material, largo y circunferencia máxima:



	Pre-Beisbol (SUB-4)	Iniciación (SUB-6)	Formación (SUB-8)	Infantil "A" (SUB-10)	SUB-11 Infantil "AA" (SUB-12)
Material	Madera, metal, aluminio, compuesto o cualquier otro material oficialmente permitido.				
Largo	29		31		32
Diámetro	2 ¼				2 ⅝

	Juvenil "A" (SUB-14) SUB-15	Femenino Infantil, Juvenil y Adultas	Otras categorías
Material	Madera, metal, aluminio, compuesto o cualquier otro material oficialmente permitido.		Madera, bambú
Largo	34		36
Diámetro	2 ⅝	2¾	2 ⅝

(*) Valores expresados en pulgadas

SANCIÓN: Cuando se use un bate ilegal el bateador será declarado *out*, no se aceptará ningún avance a consecuencia de una pelota bateada y cualquier *out* realizado durante la jugada será válido.

NOTA 1: Se sugiere consultar la **Regla Oficial 6.03 - Acción ilegal del bateador, aparte A, numeral 5**, la cual tendrá plena vigencia excepto que el bateador no será expulsado.

Los avances producto de una base robada, un *wild pitch*, un *passed ball*, un *balk*, un error defensivo o una acción donde no esté en uso un bate ilegal serán aceptados.

NOTA 2: Se entiende por bate ilegal los que se usen violentando las medidas establecidas, estén alterados y/o manipulados o estén elaborados en un material inadecuado para la categoría, no así los de empuñadura irregular, los cuales deben ser retirados del juego al notarse la irregularidad.

NOTA 3: Se sugiere ver **Regla Oficial 3.02 - El Bate**.

NOTA 4: Se sugiere la adquisición o uso de bates certificados o que cumplan con el Coeficiente de Restitución de la Bola Bateada (**BBCOR**) y/o aquellos identificados en la lista oficial de bates de madera aprobada por la Confederación Mundial de Beisbol y Softbol (WBSC).

18.06 El uso de la **mascota** del receptor, **mascotín** de la primera base, **guantes** de los *infielders* y *outfielders* y guante del lanzador estará regulado por las especificaciones establecidas en las **Reglas Oficiales 3.04, 3.05, 3.06 y 3.07**. En la categoría Formación (SUB-8) los receptores podrán actuar con un guante.

18.07 Los jugadores deberán usar zapatos específicos para la práctica del beisbol, pudiendo los tacos ser de goma, plástico o metal.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

Sin embargo, en las categorías Pre-Béisbol (SUB-4), Iniciación (SUB-6), Formación (SUB-8), Infantil "A" (SUB-10) e Infantil "AA" (SUB-12) los tacos de los zapatos deberán ser obligatoriamente de goma.

NOTA: Por razones excepcionales y de urgencia se podrá permitir a los jugadores de todas las categorías y en cualquier campeonato (municipal, estatal y/o nacional), participar en los juegos usando cualquier tipo de zapato deportivo (de goma).

18.08 Será de carácter obligatorio en todas las categorías el uso de suspensorios con copa protectora, haciéndose responsables los técnicos de los equipos que permitan el incumplimiento de esta normativa

18.09 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL para los campeonatos nacionales podrá autorizar y/o limitar el uso de marcas o modelos de pelotas, bates y demás implementos o útiles de juego.

Cuando exista algún contrato de exclusividad los equipos estarán en la obligación de usar el material aprobado por FEVEBEISBOL.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

CAPÍTULO XIX - ESTADIOS

19.01 Todos los campos de juego deberán ser aprobados por el Director del Campeonato, quien efectuará las evaluaciones correspondientes con el apoyo de la Comisión de Decisiones Técnicas y la Coordinación de Árbitros.

Los estadios deberán contar con las condiciones técnicas para albergar un evento de alta competencia y con las dimensiones acordes a la categoría que se jugará, además deberán contar con:

- *Dugouts* techados y baños con inodoros y lavabos para uso exclusivo de los jugadores.
- Una sala, cuarto o cubículo para uso exclusivo de los árbitros.
- Cabinas, cubículos o casetas para los comisionados técnicos y el anotador oficial.
- Tribuna y baños para los espectadores.
- Acceso y garantía a los servicios públicos (agua, electricidad, servicio de internet).
- Ornato y cuidado necesario para posibles transmisiones televisivas.

NOTA: En los estadios deberá observarse el cumplimiento de lo señalado en la Ley Orgánica del Deporte, la Actividad Física y la Educación Física en su artículo 79° numerales 8°, 9° y 12°.

19.02 Los estadios a ser utilizados deberán contar con las siguientes medidas:

MEDIDAS (Expresadas en metros)	CATEGORÍAS		
	Pre-Beisbol (SUB-4)	Iniciación (SUB-6)	Formación (SUB-8)
Distancia entre bases	14.00	15.30	15.30
Del home a la placa de lanzar	---	12.20	12.20
Del home a segunda base	19.00	21.55	21.55
Del home al <i>back stop</i>	6.00	6.00	6.00
Del home al círculo de espera	6.00	6.00	6.00
Línea de los tres pies	7.00	7.65	07.65
Del home al LF-RF	30.00	40.00	45.00
Del home al jardín central	35.00	45.00	55.00
Altura de la caja de lanzar	---	---	00.15
Diámetro del círculo del lanzador	---	3.00	3.00
Caja del bateador (ancho-largo)	0.90 x 1.60	0.90 x 1.60	0.90 x 1.80
Media luna (radio)	16.00	18.00	18.00
Altura de la cerca del <i>outfield</i>	1.50	1.50	1.50
Cajas de <i>coachs</i>	1.20 x 2.50	1.20 x 2.50	1.20 x 2.50
Semicírculo para batazos buenos	5.00	7.00	---
Semicírculo para definir las zonas o áreas del <i>infield</i> y el <i>outfield</i>	LF-RF 16.00 CF 21.00	LF-RF 17.30 CF 23.55	---



MEDIDAS (Expresadas en metros)	CATEGORÍAS		
	Infantil A (SUB-10)	SUB-11 Infantil AA (SUB-12)	Femenino Infantil
Distancia entre bases	18.30	22.86	22.86
Del home a la placa de lanzar	14.05	15.54	15.54
Del home a segunda base	25.85	29.70	29.70
Del home al back stop	7.65	7.65	7.65
Del home al círculo de espera	7.65	7.65	7.65
Línea de los tres pies	9.15	10.66	10.66
Del home al LF-RF	60.00	67.00	60.00
Del home al jardín central	65.00	82.30	65.00
Altura de la caja de lanzar	0.15	0.15	0.15
Diámetro del círculo del lanzador	3.65	4.27	4.27
Caja del bateador (ancho-largo)	0.90 x 1.80	0.90 x 1.80	0.90 x 1.80
Media luna (radio)	19.20	22.55	22.55
Altura de la cerca del <i>outfield</i>	1.65	1.85	1.85
Cajas de <i>coachs</i>	1.20 x 2.50	1.20 x 2.50	1.20 x 2.50

MEDIDAS (Expresadas en metros)	CATEGORÍAS		
	Juvenil "A" (SUB-14) Femenino Juvenil	Magíster	Otras categorías
Distancia entre bases	24.00	24.00	27.43
Del home a la placa de lanzar	16.20	18.44	18.44
Del home a segunda base	33.95	33.95	38.80
Del home al back stop	15.00	18.30	18.29
Del home al círculo de espera	11.00	11.25	11.25
Línea de los tres pies	12.00	12.00	13.70
Del home al LF-RF	75.00	90.00	90.00
Del home al jardín central	85.00	100.00	100.00
Altura de la caja de lanzar	0.25	0.25	0.25
Diámetro del círculo del lanzador	5.50	5.50	5.50
Caja del bateador (ancho-largo)	1.20 x 1.80	1.20 x 1.80	1.20 x 1.80
Media luna (radio)	28.95	28.95	28.95
Altura de la cerca del <i>outfield</i>	1.85	1.85	1.85
Cajas de <i>coachs</i>	3.00 x 6.00	3.00 x 6.00	3.00 x 6.00



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

NOTA: Se entiende por otras categorías: SUB-15, Juvenil "AA" (SUB-16), Juvenil "AAA" (SUB-18), SUB-23, Sénior (Adultos), Máster (Mayores de 40 años), Súper Máster (Mayores de 50 años) y Femenino-Adultas.

19.03 La Comisión de Decisiones Técnicas y la Coordinación de Árbitros establecerán las reglas de terreno, las cuales serán informadas en la Reunión Técnica y enviadas vía correo electrónico a cada uno de los equipos participantes. La intención es aplicar de forma uniforme y sistemática dichas reglas, además de agilizar el inicio y desarrollo de los juegos.

19.04 Si el terreno de juego no está delimitado (cerrado), la Comisión de Decisiones Técnicas pondrá los límites de los jardines y del cuadro interior (*infield*) en presencia de los árbitros y el mánager de los equipos participantes.

Es obligante que los límites de los jardines estén cerrados por cercas o paredes acolchadas con la altura indicada para cada categoría, en caso de no contarse con esta posibilidad se podrán emplear banderines y conos para delimitar la zona de juego. Como última opción los límites deben ser marcados con cal u otro material de color blanco.

En cualquier controversia que se presente por la delimitación o no de un campo de juego, los árbitros deberán resolverla en concordancia con las reglas oficiales y este reglamento.

NOTA: Se prohíbe poner carteles o vallas publicitarias en la parte del jardín central para evitar distraer o confundir a los bateadores. En la zona de *back stop* también se prohíbe colocar avisos publicitarios en color blanco o claro y/o cualquier otro elemento que cause distracción en los lanzadores.

19.05 Durante el transcurso de una competencia queda terminantemente prohibido alterar las medidas del terreno de juego declaradas al principio de esta, salvo por causa de fuerza mayor aceptada por el Director del Campeonato y comprobada mediante la respectiva inspección por parte de la Comisión de Decisiones Técnicas.

19.06 Los terrenos de juego deberán estar convenientemente marcados con cal u otro elemento de color blanco al inicio de cada juego y de acuerdo con lo que a este respecto se señala en este reglamento y las reglas oficiales.

19.07 En los campeonatos nacionales el equipo que tenga la condición de local (*home club*), ocupará el *dugout* de la tercera base y el equipo visitante el de la primera base, excepto en los estadios que tengan una señalización distinta.

Solamente podrán permanecer en el *dugout* los jugadores y personal técnico de los equipos, el personal de apoyo (médicos, paramédicos, fisioterapeutas o *trainers*) y un recoge bates. Los árbitros velarán en todo momento por el cumplimiento de esta norma.

19.08 Los daños causados por una delegación a los estadios u otras instalaciones será responsabilidad directa del equipo, de la asociación que representa o de la persona en particular. Los involucrados además podrán ser sancionados en base a lo señalado en el Código de Ética de FEVEBEISBOL y este reglamento.

FEVEBEISBOL no se hace responsable de la situación económica de los equipos quienes deberán costear los gastos de recuperación y/o reposición del bien dañado.



CAPÍTULO XX - PROTOCOLO

- 20.01** Antes del inicio de un encuentro se deberá seguir el siguiente protocolo o ceremonia:
- 1) El anunciador o locutor interno deberá comunicar a los presentes el inicio de la ceremonia siguiendo para ello el guion elaborado por el Director del Campeonato.
 - 2) Acto seguido deberá llamar al mánager y técnico del equipo visitador, a continuación, los jugadores en el orden señalado en la alineación oficial (*line-up*), luego invitará al resto del equipo (jugadores en reserva). El equipo visitador deberá alinearse entre el *home* y la primera base.
 - 3) Seguidamente se realizará el mismo procedimiento con el equipo local, el cual se alineará del *home* a la tercera almohadilla.
 - 4) Cuando ambos equipos estén alineados el locutor interno llamará a los señores árbitros quienes se ubicarán frente al *home plate*. Seguidamente informará los nombres del anotador oficial, comisionado técnico y cualquier otra personalidad presente en las instalaciones.
 - 5) Al finalizar de presentar a las autoridades se entonará el himno nacional de la República Bolivariana de Venezuela. Los integrantes de los equipos, árbitros, anotadores oficiales y comisionado técnico deberán guardar el respeto y consideraciones debidas.
 - 6) Concluido el himno nacional ambos equipos procederán a realizar el saludo deportivo correspondiente.
 - 7) De existir la entrega de un reconocimiento o conceder el honor de lanzar la primera pelota a una personalidad, el mismo se realizará antes de la salutación de los equipos.
 - 8) En el *home plate* se realizará la reunión pre-juego entre los árbitros y mánager de cada equipo.
- NOTA:** Esta ceremonia no deberá exceder los diez (10) minutos de duración y deberá iniciarse con el tiempo requerido al objeto de garantizar que el juego pueda iniciar en la hora programada.
- 20.02** Los equipos en todas las categorías y entidades afiliadas, antes del inicio del juego están en la obligación de brindarse un saludo deportivo y de amistad. Para ello deberán alinearse en las líneas entre *home* y primera base, y entre *home* y tercera base. En las categorías hasta Infantil "AA" igual procedimiento se hará a la conclusión del juego.
- 20.03** Al inicio de la jornada deportiva en eventos municipales, estatales y nacionales es obligatoria la entonación del himno nacional y el izamiento de la bandera nacional y de FEVEBEISBOL. Se exceptúa esta disposición en eventos no oficiales o en estadios donde no existan los elementos logísticos necesarios.
- 20.04** Con el fin de dar mayor realce a los campeonatos es recomendable la celebración de ceremonias de apertura y clausura, para ambos actos se debe realizar un programa



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

protocolar que incluya: Desfile de los equipos participantes, entonación del himno nacional, izamiento de la bandera nacional, del estado sede y de FEVEBEISBOL, lanzamiento de la primera bola a cargo de una autoridad, palabras del Director del Campeonato y de un representante de la asociación sede.

Los equipos inscritos en un campeonato están obligados a participar en los actos que se le soliciten. El equipo que no se presente en una ceremonia sin causa justificada podrá ser sancionado.

- 20.05** FEVEBEISBOL establecerá un manual de protocolo para el desarrollo de las ceremonias de inauguración, clausura y organización de la Reunión Técnica (Congresillo Técnico), el cual deberá ser implementado al momento de realizarse un campeonato nacional.



CAPÍTULO XXI - PREMIACIÓN

21.01 En cada campeonato nacional se otorgará la siguiente premiación:

- Trofeo a los equipos que ocupen los primeros tres lugares.
- Medalla, diploma, anillo, etc.) a cada uno de los integrantes (jugadores, técnicos y delegado) del equipo campeón.
- Placa, trofeo o certificado al equipo “Todas-Estrellas”, a saber: Receptor, inicialista, segunda base, tercera base, campo corto, tres outfielders, dos lanzadores. La escogencia de estos renglones estará a cargo del Director del Campeonato, la Comisión de Decisiones Técnicas y los Coordinadores de Árbitros y Anotadores Oficiales.
- Placa, trofeo o certificado al jugador más valioso del juego final (del equipo campeón).
- Placa, trofeo o certificado al mánager y al delegado campeón.
- Placa, trofeo, medalla o certificado a los líderes individuales en los departamentos de: Bateo, jonrones, *hits* conectados, carreras impulsadas, carreras anotadas, lanzador con mejor efectividad, lanzador con más juegos ganados y lanzador con más ponches propinados.
- Placa, trofeo o certificado al mejor árbitro y al mejor anotador oficial. La escogencia de será responsabilidad de la Comisión de Decisiones Técnicas y las respectivas coordinaciones.
- Certificado de participación para todos los jugadores, técnicos y delegados que participen en los campeonatos nacionales.

NOTA 1: El recopilador oficial deberá indicar en el reporte final los líderes individuales en los siguientes renglones (cuenten con premiación física o no): Bateo, *slugging*, jonrones, triples, dobles, *hits* conectados, carreras impulsadas, carreras anotadas, bases robadas, receptor, primera base, jugadores de cuadro (*infielders*) y jardineros (*outfielders*), lanzador con mejor efectividad, lanzador con más juegos ganados, lanzador con mejor *average* de juegos ganados y perdidos, lanzador con más ponches propinados y lanzador con más juegos salvados.

NOTA 2: Para determinar los líderes individuales en los campeonatos nacionales se tomarán en cuenta todos los juegos efectuados, excluyendo únicamente los correspondientes a la gran final y por el tercer lugar.

NOTA 3: Las estadísticas de los juegos confiscados tendrán validez solo hasta el momento que se comete la infracción que determina u origina la confiscación.

NOTA 4: En los casos que ningún jugador cumpla con las condiciones mínimas exigidas en un departamento el mismo quedará vacante (desierto).



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

21.02 A los efectos de determinar los líderes en cada departamento (ofensivo, defensivo y de *pitcheo*), los recopiladores oficiales deben considerar las estipulaciones contempladas en las **Reglas Oficiales 9.20-Estadísticas y 9.21-Para determinar los promedios**, además de las pautas señaladas en este reglamento.

21.03 Para establecer los líderes en cada departamento los recopiladores además de los requisitos indicados en las reglas oficiales deben valorar las siguientes variables:

Ofensiva: Para optar a los lideratos de bateo y *slugging* los jugadores deberán tener un mínimo de apariciones legales, el cual se obtendrá multiplicando el número de juegos realizados por su equipo por las apariciones que se mencionan a continuación:

- En juegos de seis (6) entradas: 2.0
- En juegos de siete (7) entradas: 2.5

Los líderes en bateo y *slugging*, serán los que tengan mejor *average*, los líderes en jonrones, triples, dobles, *hits* conectados, carreras impulsadas, carreras anotadas y bases robadas, serán quienes acumulen números mayores en su haber.

Lanzadores: Los lanzadores para optar a los lideratos por juegos ganados y perdidos y por efectividad, deberán tener una actuación mínima de una (1) entrada lanzada por cada juego realizado por su equipo.

El líder lanzador por efectividad será el que tenga a su favor el menor porcentaje de carreras limpias permitidas, los líderes por más juegos ganados, ponches propinados y juegos salvados serán quienes acumulen la mayor cantidad en su haber.

El anotador oficial para acreditar un **juego ganado a un lanzador abridor** debe dar cumplimiento a lo establecido en la **Regla Oficial 9.17 - Lanzador Ganador y Perdedor, apartes A y C**, además de considerar lo siguiente:

- Que lance por lo menos cuatro (4) entradas.
- Que lance al menos el cincuenta por ciento (50%) de las entradas jugadas por su equipo a la defensa, cuando el juego es acortado por diferencia de carreras, límite de tiempo o uno de los causales establecidos en la **norma 11.04** no se juegan las entradas reglamentarias.

El anotador oficial para acreditar con un juego salvado a un lanzador deberá valorar lo establecido en **Regla Oficial 9.19 - Juego Salvado, excepto lo indicado en el aparte D, numeral 3**, por lo cual podrá acreditar un juego salvado cuando un lanzador lance al menos dos (2) entradas.

Defensiva: Los líderes defensivos serán quienes tengan a su favor el mayor *average* de fildeo, para que un defensor pueda optar a los lideratos de fildeo, deberá haber actuado en la posición en el siguiente porcentaje de las entradas jugadas por su equipo:

- Receptores: 50%
- Otras posiciones: 67%

21.04 Cuando exista empate en el liderato de algún departamento el recopilador deberá aplicar los siguientes criterios de desempate:



Empates ofensivos:

- **Bateo:**

- 1.- Quien tenga más veces al bate.
- 2.- Quien tenga más *hits* conectados.
- 3.- Quien tenga más apariciones legales.
- 4.- Quien tenga mayor porcentaje de embasado.
- 5.- Quien tenga mayor *average* de *slugging*.
- 6.- Quien haya jugado en más encuentros.

- **Slugging:**

- 1.- Quien tenga mayor número de bases alcanzadas.
- 2.- Quien tenga mayor número de veces al bate.
- 3.- Quien haya conectado más jonrones.
- 4.- Quien haya conectado más triples.
- 5.- Quien haya conectado más dobles.
- 6.- Quien haya conectado más *hits*.
- 7.- Quien tenga más apariciones legales.
- 8.- Quien haya jugado en más encuentros.

- **Jonrones, triples, dobles, *hits* conectados, carreras impulsadas y anotadas:**

- 1.- Quien tenga menos veces al bate.
- 2.- Quien tenga menos apariciones legales.
- 3.- Quien tenga el menor número de apariciones legales restando las bases por bolas y los golpeados.
- 4.- Quien haya participado en menos juegos.

- **Bases robadas:**

- 1.- Quien tenga menos intentos de robo.
- 2.- Quien se haya embasado menos veces por *hits*, base por bolas y golpeados.
- 3.- Quien tenga menos apariciones legales.
- 4.- Quien tenga menos veces oficiales al bate.
- 5.- Quien haya participado en menos juegos.

Empates en *pitcheo*:

- **Por efectividad (menor promedio de carreras limpias permitidas):**

- 1.- Quien tenga más entradas lanzadas.
- 2.- Quien tenga más juegos lanzados.
- 3.- Quien haya recibido menos carreras limpias.
- 4.- Quien haya recibido menos *hits*.
- 5.- Quien tenga más ponchados en su favor.
- 6.- Quien tenga menor *average* de bateo de los contrarios.
- 7.- Quien concedió menos bases por bolas.
- 8.- Quien tenga menos golpeados.
- 9.- Quien tenga menos *wild pitches*.



- **Por más juegos ganados:**

- 1.- Quien tenga menos juegos lanzados.
- 2.- Quien tenga menos apariciones como lanzador abridor.
- 3.- Quien tenga más entradas lanzadas.
- 4.- Quien tenga la menor efectividad.
- 5.- Quien haya permitido menos *hits*.

- **Por *average* de Juegos Ganados y Perdidos:**

- 1.- Quien tenga más juegos ganados.
- 2.- Quien tenga menos juegos lanzados.
- 3.- Quien tenga menos apariciones como lanzador abridor.
- 4.- Quien tenga más entradas lanzadas.
- 5.- Quien tenga la menor efectividad.
- 6.- Quien haya permitido menos *hits*.

- **Por mayor cantidad de ponches propinados:**

- 1.- Quien se haya enfrentado a menos bateadores.
- 2.- Quien tenga menos entradas lanzadas.
- 3.- Quien tenga menos juegos lanzados.

- **Por mayor cantidad de juegos salvados:**

- 1.- Quien tenga menos oportunidades desperdiciadas para salvar un juego.
- 2.- Quien tenga menos apariciones como relevista.
- 3.- Quien tenga menos juegos lanzados.

Empates defensivos:

Si hubiere un empate en alguna posición en el *average* de fildeo se favorecerá al que tenga mayor número de lances totales, de continuar el empate a quien tenga más entradas jugadas y si persiste el empate se resolverá así:

- **Receptores:**

- 1.- Quien tenga más asistencias realizadas.
- 2.- Quien tenga más atrapados robando.
- 3.- Quien tenga menos pasboles.
- 4.- Quien tenga más doble *plays*.

- **Inicialistas y jardineros (*outfielders*):**

- 1.- Quien tenga más *outs*.
- 2.- Quien tenga más asistencias realizadas.
- 3.- Quien tenga más dobles *plays*.

- **Jugadores de cuadro (*infielders*):**

- 1.- Quien tenga más asistencias realizadas.
- 2.- Quien tenga más *outs* realizados.
- 3.- Quien tenga más doble *plays*.



CAPÍTULO XXII - PROTESTAS, APELACIONES Y SANCIONES

22.01 Las protestas por supuesta aplicación inadecuada, incorrecta interpretación o violación de las reglas oficiales, de este reglamento y cualquier otra disposición o condiciones de juego, serán interpuestas en primera instancia ante el árbitro principal y **obligatoriamente ratificadas por escrito ante la Comisión de Decisiones Técnicas**. En los campeonatos nacionales la ratificación de una protesta deberá ser presentada en un lapso no mayor a sesenta (60) minutos de finalizado el juego que origina la protesta.

En el escrito el equipo protestante deberá indicar la(s) regla(s), reglamentaciones, disposiciones y/o condiciones violadas, esta comunicación deberá ser firmada por el delegado del equipo.

En los casos de los campeonatos nacionales no se aceptará ninguna ratificación firmada por un delegado que no esté debidamente acreditado por la asociación respectiva.

NOTA 1: En la Reunión Técnica se establecerá el pago de una fianza que deberá acompañar la ratificación de toda protesta, si el equipo protestante tiene razón el monto le será reintegrado, en caso contrario ingresará a fondos de FEVEBEISBOL.

NOTA 2: Si una protesta no es ratificada el mánager del equipo que protestó será suspendido por un (1) encuentro, mientras dure la suspensión no podrá tener ningún tipo de injerencia con el desarrollo de los juegos de su equipo.

22.02 La protesta ante el árbitro principal por una presunta violación de las reglas oficiales, debe hacerla el mánager del equipo protestante en el momento que ocurra la violación y antes de que sea realizado un lanzamiento, sea retirado un corredor o se intente una jugada.

Las protestas que sean por supuestas violaciones de este reglamento y/o cualquier otra normativa técnica, deben hacerse luego de que las mismas se produzcan y antes que concluya el juego, y si fuese en el último *inning* se puede hacer hasta el momento en que el árbitro principal abandona el campo de juego. Después de concluido el juego de béisbol y el *umpire* principal haya abandonado el terreno de juego, ninguna protesta sobre presuntas violaciones a este reglamento tiene validez.

En cualquier caso, el jefe de grupo del cuerpo arbitral deberá elaborar un informe escrito de la protesta, en el mismo deberá narrar y detallar los hechos que originaron la misma.

Por su parte el anotador oficial deberá apuntar la observación en la hoja de anotación, señalando la hora, la entrada y el conteo de bolas y *strike* del bateador de turno si lo hubiere en el momento de la protesta. Al concluir el encuentro deberá exigir la firma del mánager protestante y del árbitro principal.

Tanto el jefe de grupo de los árbitros como el anotador oficial deberán presentar ante la Comisión de Decisiones Técnica el informe respectivo en los formatos establecidos y consignarlos en los lapsos establecidos en este reglamento.

22.03 Una vez recibida la ratificación de una protesta la Comisión de Decisiones Técnicas en pleno, conjuntamente con los coordinadores de arbitraje y anotación, deberá analizar los alegatos de la parte protestante y el informe de los señores árbitros para luego



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

pronunciarse en un lapso no mayor a doce (12) horas luego de finalizado el encuentro que origina la protesta.

La reunión de la Comisión de Decisiones Técnicas se podrá efectuar de forma presencial o empleando alguna herramienta de comunicación y/o desarrollo tecnológico (vía telefónica, por teleconferencia, etc.).

NOTA 1: El dictamen deberá ser dirigido por escrito o vía electrónica (*email*) al equipo protestante, con copia a todos los equipos participantes, al Director del Campeonato y al Comité de Apelaciones.

NOTA 2: Únicamente los equipos involucrados en una protesta podrán solicitar una **reconsideración** ante la Comisión de Decisiones Técnicas sobre el dictamen expuesto por la misma. Dicho recurso deberá solicitarse en el término de las seis (6) horas siguientes de recibir el pronunciamiento, para ello deberán indicar por escrito sus alegatos y consideraciones. Esta comunicación deberá ser firmada por el delegado principal del equipo.

La Comisión de Decisiones Técnicas luego de recibir la solicitud de reconsideración, deberá pronunciarse en el término de las seis (6) horas siguientes de recibir la misma. El procedimiento para dar a conocer la respuesta a este planteamiento será similar al señalado en la nota 1.

22.04 En el supuesto de proceder una protesta y la misma sea por aplicación indebida de las reglas oficiales, este reglamento o cualquier otra norma técnica que se encuentre en vigencia, el juego se reanuda en la fecha y hora que determine la Comisión de Decisiones Técnicas y en las mismas condiciones que existían cuando se cometió la violación. En todo caso los árbitros están en la obligación de prevenir cualquier violación de las reglas oficiales y/o del presente reglamento y deben hacer las observaciones necesarias, excepto aquellas que están señaladas en las reglas oficiales.

En el caso de no corregirse la violación por razones imputables al árbitro, la protesta debe formalizarse nuevamente a fin de que continúe su procedimiento.

En caso de que el árbitro se rehúse aceptar una protesta la misma podrá introducirse ante el comisionado técnico presente en el terreno de juego, luego de escuchar los fundamentos y razones del árbitro para no aceptarla.

22.05 La Comisión de Decisiones Técnicas actuará de oficio cuando se produzcan violaciones de las reglas oficiales, de este reglamento y/o cualquier otra norma técnica que no sea detectada en el desarrollo de un encuentro, incluso cuando no exista protesta.

22.06 Cualquier decisión de la Comisión de Decisiones Técnicas referente a las reglas oficiales, de este reglamento u otra norma técnica podrá ser apelada.

El equipo o persona apelante debe presentar ante el Director del Campeonato en su condición de presidente del Comité de Apelaciones del evento, por escrito o vía correo electrónico, una narración de los hechos donde se plasmen las normas violadas en un lapso no mayor a doce (12) horas luego de ser notificado oficialmente de la decisión (respuesta de la Comisión de Decisiones Técnicas).



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

La decisión del Comité de Apelaciones sobre una apelación se dará en el término de las doce (12) horas luego de haber recibido la apelación.

NOTA 1: El dictamen del Comité de Apelaciones deberá ser dirigido por escrito o vía electrónica (*email*) al equipo apelante, con copia escrita o electrónica a todos los equipos participantes, a la Comisión de Decisiones Técnicas, a las coordinaciones de árbitros y anotadores oficiales y al Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL.

NOTA 2: La decisión emanada por el Comité de Apelaciones, con respecto a las apelaciones sobre las decisiones de la Comisión de Decisiones Técnicas, será inapelable y definitiva.

22.07 Las recurrencias ante la Comisión de Decisiones Técnicas y el Comité de Apelaciones y el Director del Campeonato, así como las decisiones de éstos sobre los juegos de la última fecha, deberán hacerse de inmediato (máximo una hora después de haber recibido el fallo).

22.08 Los pagos por concepto de multas, sanciones y/o fianzas por ratificación de protestas, deberán ser abonados obligatoriamente en la cuenta que para ello disponga el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL, por ningún concepto se aceptarán pagos en efectivo, ni en cuentas personales de directivos u otras autoridades.

NOTA: Los pagos por concepto de multas y/o sanciones deberán ser acreditados en un plazo no mayor a veinticuatro (24) horas luego de notificados los infractores, mientras que los referentes a fianzas por ratificación de protestas deberán ser abonados de forma inmediata.

22.09 En cualquier caso y circunstancia para la investigación, determinación de responsabilidad y aplicación de sanciones se deberá seguir lo previsto en la Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física y en la Ley Orgánica de Procedimientos Administrativos, todo esto como garantía plena del debido proceso, con excepción de las infracciones cometidas por jugadores, técnicos, árbitros, anotadores oficiales, directivos, representantes y cualquier otra persona durante el desarrollo de encuentros deportivos o entrenamientos.

El régimen disciplinario aplicable a los niños y adolescentes deberá ser de naturaleza esencialmente educativa y de reafirmación de los valores morales y éticos del deporte, en correspondencia con las leyes en materia de protección de niños, niñas y adolescentes.

22.10 En los casos donde no aparezca la sanción ante una violación a las disposiciones y/o normas técnicas de este reglamento, se aplicará la pérdida del juego si el equipo resulta ganador y la suspensión de un (1) juego al mánager en caso de resultar perdedor.



CAPÍTULO XXIII - NORMAS DE COMPORTAMIENTO

23.01 Los jugadores, personal técnico, árbitros, anotadores oficiales, directivos, padres, representantes y demás personas que participen en las competencias y actividades de FEVEBEISBOL estarán sometidos a las siguientes normas y reglas de comportamiento:

1. Mantener y velar por el respeto recíproco, no permitiéndose ningún tipo de agresión física o verbal, ni gestos que constituyan ofensas a las personas y/o a las instituciones.
2. La disciplina y el orden serán conductas que deben observar permanentemente cualquiera de los participantes en las competencias y actividades oficiales de FEVEBEISBOL.
3. Cuando sea requerido cada participante en una competencia deberá cumplir con lo establecido por la Comisión Nacional Antidopaje de Venezuela.
4. Los participantes tienen la obligación de usar adecuadamente y proteger las instalaciones y unidades de alojamiento, alimentación, transporte, sedes de entrenamiento y competencia y otras afines, así como los recursos y medios puestos a su disposición.

Los daños que pudieran causarse deberán ser reparados material o económicamente por la delegación o el autor del hecho, con independencia de la medida disciplinaria que de ello pudiera derivarse.

5. Los árbitros actuantes en el terreno y los técnicos asignados a cada partido serán responsables de que en el campo de juego no permanezca ninguna persona ajena al mismo y que la prensa, fotógrafos y camarógrafos se ubiquen en las áreas destinadas para ellos de acuerdo con lo estipulado en las reglas oficiales y este reglamento.
6. Las decisiones de los árbitros deben ser acatadas y respetadas por lo que no se considerarán causas válidas para el desorden y la indisciplina. Las reclamaciones se harán tal como establecen en las reglas oficiales y este reglamento.
7. Los participantes colaborarán con los organizadores con la más sana intención para que la competencia y cualquier otra actividad oficial se desarrolle de la mejor manera para el bien del beisbol y de las organizaciones involucradas.
8. La asociación sede tiene la obligación de garantizar la disciplina y orden en el público de manera que contribuya a la correcta celebración de la competencia.
9. Los participantes se abstendrán de cualquier tipo de manifestación, motines o huelgas que provoque o estimule conductas públicas inapropiadas. Cualquier incumplimiento en este sentido puede implicar sanción para las partes o personas involucradas.
10. Los participantes observarán el mayor respeto a los organizadores, a las instituciones y a las delegaciones representativas de los diferentes equipos.



- 11.** Bajo ningún concepto se permitirán comentarios que atenten contra la imagen y credibilidad de FEVEBEISBOL, las asociaciones, las ligas, los clubes, sus directivos, equipos, árbitros, anotadores oficiales y demás autoridades.

En caso de producirse alguna situación que atente contra la honorabilidad de FEVEBEISBOL y sus afiliados y/o asociados, así como cualquier acción contraria al decoro, la misma será resuelta conforme al Código de Ética de FEVEBEISBOL, el Código Penal de la República Bolivariana de Venezuela y la Ley Constitucional contra el odio, por la convivencia pacífica y la tolerancia.

- 23.02** En ningún momento puede ni debe limitarse la participación de jugadores por el hecho de tener algún impedimento físico, aunque lo ideal es crear categorías o ligas especiales para este tipo de jugador.

FEVEBEISBOL rechaza cualquier tipo de discriminación, estando prohibida toda acción contra individuos o entidades en base a la raza, género, creencias, religión, orientación sexual o nacionalidad.

- 23.03** Ningún jugador participante en un campeonato nacional puede ni debe recibir favores, beneficios, gratificaciones o dinero por jugar beisbol. En esta disposición están incluidos los padres y representantes, tutores, entrenadores, preparadores o personas encargadas o vinculadas al jugador.

El jugador de beisbol puede obtener becas o fideicomisos para la continuidad de sus estudios, viáticos y pagos de transporte urbano y extraurbano para asistir a los eventos, competencias y entrenamientos por parte de empresas o patrocinantes, así como materiales y útiles deportivos personales.

- 23.04** De igual forma se exhorta a los equipos a realizar celebraciones (por cuadrangulares u otras jugadas destacadas) acordes al espectáculo, sin burlas, ni gestos despectivos con respeto al contrario y/o a los aficionados. Los árbitros deberán amonestar a los jugadores y técnicos que contraríen la presente norma y de ser reiterativos podrán expulsarlos del juego.

- 23.05** Toda persona que actúe en cualquier forma y/o circunstancia en los campeonatos, eventos, programas y proyectos de FEVEBEISBOL y/o de sus entidades afiliadas y/o asociadas, acepta tácitamente ser filmada, televisada, fotografiada, identificada o grabada de cualquier forma durante el desarrollo de las actividades bajo las condiciones y para los fines que ahora o en el futuro sean autorizadas por FEVEBEISBOL o por cualquier persona o entidad autorizada, sin que la persona afiliada o asociada perciba ninguna remuneración o compensación económica a cambio.

- 23.06** Los jugadores, mánager, técnicos, delegados, árbitros, anotadores oficiales y comisionados técnicos deberán estar prestos para participar y acudir a entrevistas y/o ruedas de prensa con los medios de comunicación.

- NOTA:** El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL y/o la Comisión de Decisiones Técnicas podrá amonestar y sancionar a quien sin causa justificada se niegue a comparecer o facilitar las labores de los medios de comunicación.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

23.07 Por razones de salud e higiene queda terminantemente prohibido el consumo de tabaco, chimó o cualquiera de sus derivados o productos similares. Esta normativa deberá ser cumplida por jugadores(as), técnicos, delegados, árbitros, anotadores oficiales, comisionados técnicos y demás participantes oficiales en los diferentes campeonatos municipales, estatales y nacionales.

Esta prohibición tendrá vigencia durante el desarrollo de los campeonatos en las áreas destinadas a los equipos actuantes (*dugout*, vestuario, dormitorio, etc.), terreno de juego y en las áreas públicas de las instalaciones. Tampoco está permitido fumar ni consumir bebidas alcohólicas.

Los árbitros deberán notificar al infractor de la prohibición y deben advertirle que debe cesar inmediatamente de tal práctica, de rehusarse deberán expulsarlo del encuentro.

Cuando la falta la cometa un árbitro o anotador oficial la Comisión de Decisiones Técnicas deberá notificar a la coordinación respectiva de la falta cometida, de ser reiterativo en la situación queda a su discreción la expulsión del infractor del campeonato.

23.08 Los jugadores y técnicos no podrán actuar en un juego portando aretes, zarcillos o cualquier otro objeto, tampoco estará permitido el uso de celulares ni dispositivos electrónicos durante el desarrollo de un juego.



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS - 2023

CAPÍTULO XXIV - DISPOSICIONES TRANSITORIAS

24.01 En diciembre del año 2014 el Comité de Reglas de las Grandes Ligas (MLB) modificó la codificación de los artículos de las reglas oficiales, este y otros cambios entraron en vigor en las ediciones publicadas de 2015 a 2022. **A esta nueva codificación es a la cual se hace referencia en este Reglamento de Competencias.**

NOTA 1: Las reglas oficiales 2022 (en inglés) pueden ser descargadas desde el sitio Web de MLB: <https://img.mlbstatic.com/mlb-images/image/upload/mlb/hhvryxqioipb87os1puw.pdf>

NOTA 2: FEVEBEISBOL a través del Comité de Reglas y Reglamentos editará y publicará una versión propia de las reglas oficiales en español, sin embargo, mientras se publica el referido documento, se recomienda disponer de las reglas oficiales editadas por la “Real Federación Española de Béisbol y Softbol”, las cuales pueden encontrar en su sitio web: <https://www.rfebs.es/wp-content/uploads/Reglas-Oficiales-Beisbol-RFEBS-2021.pdf>

24.02 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL a través de las respectivas comisiones establecerá normas, reglamentos y condiciones que contribuyan a la organización y administración de los campeonatos y los compromisos federativos.

Tales normas serán complemento de este Reglamento de Competencias y tendrán plena vigencia al momento de su publicación.

24.03 FEVEBEISBOL designará una Comisión Especial integrada por profesionales en las áreas de ingeniería y construcción para evaluar y valorar las distancias establecidas para los estadios, por lo que las medidas indicadas en la **norma 19.02** podrán ser modificadas.

24.04 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL considerando la compleja situación económica que atraviesa nuestro país, lo cual incide en un aumento desmedido y constante en los precios de los diferentes rubros y productos comercializados en el territorio nacional, valorando además que el deporte es un derecho constitucional, universal y fundamental y es deber del estado, las familias y la sociedad crear y fomentar oportunidades y la participación de todos los niños, niñas y adolescentes, **podrá mediante resolución dejar sin efecto de forma parcial y/o total el cumplimiento de las normas 17.01, 17.02 y 18.07** para los campeonatos nacionales, estatales y municipales.

FEVEBEISBOL exhorta a todas las asociaciones y ligas afiliadas para que apliquen las excepciones pertinentes que garanticen la mayor participación de jugadores y técnicos en sus torneos.



CAPÍTULO XXV - DISPOSICIONES FINALES

25.01 El Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL designará un **Comité de Reglas y Reglamento** el cual estará encargado de resolver, analizar y dilucidar los conflictos que puedan originarse por la aplicación de las normas previstas en este reglamento, en las reglas oficiales y/o condiciones especiales.

La intención primaria del comité será solucionar y decidir oportuna y eficazmente sobre cualquier duda o consulta sobre este reglamento, además de crear y mantener un archivo digital que permita contar con una jurisprudencia oportuna y necesaria en cada oportunidad que se requiera.

25.02 Lo no previsto en el presente Reglamento de Competencias será resuelto por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL, por el Comité de Reglas y Reglamento y por la Comisión de Decisiones Técnicas de los campeonatos nacionales, conforme al espíritu y propósito deportivo, con principios de equidad y valorando situaciones análogas en otros campeonatos o eventos oficiales.

25.03 El desconocimiento del presente Reglamento de Competencias, de las Reglas Oficiales, del Código de Ética de FEVEBEISBOL y/o demás resoluciones del Comité Ejecutivo o de la Comisión de Decisiones Técnicas de un campeonato nacional por parte de jugadores, técnicos, entrenadores, comisionados técnicos, árbitros, anotadores oficiales, directivos padres, representantes, responsables legales y cualquier otra persona vinculada directa o indirectamente con los eventos, campeonatos y programas organizados FEVEBEISBOL, no los exime de su cumplimiento.

25.04 Este Reglamento de Competencias será revisado anualmente por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL en reuniones que se convocarán una vez concluido el cronograma de campeonatos nacionales.

25.05 Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente reglamento, tampoco puede ser almacenado en un sistema de recuperación ni transmitido por ningún medio (electrónico, mecánico u otro), sin el permiso previo y por escrito de la Federación Venezolana de Beisbol.

25.06 El presente reglamento deroga todas las normas, condiciones y reglamentos de competencia aprobados antes del **siete (7) de febrero del año 2023** y su aplicación se inicia a partir de su publicación.

Por el Comité Ejecutivo de FEVEBEISBOL,

Aracelis León Presidenta	Juan Martínez Vicepresidente	Yazeida Peraza Vicepresidente	Ángel Delgado Vicepresidente	Evelin Pineda Sec. General
Oscar Izaguirre Tesorero	Douglas Colmenarez Director	Luis Martínez Director	Enrry Rosales Director	