

BASES DE CAMPEONATO II TORNEO NEW ERA 2025
“En busca de un sueño”
CATEGORÍAS MENORES
LIGA DE BÉISBOL DE BOGOTÁ

CAPÍTULO I

DE LOS DIRECTIVOS Y TÉCNICOS

ARTÍCULO 1. Las divisas participantes deberán designar el número de delegados y técnicos reglamentados para representarlos en el evento, debiendo ser miembros de esta.

ARTÍCULO 2. Las divisas participantes podrán inscribir como máximo la cantidad de jugadores que permite cada categoría, un (1) delegado, tres (3) Técnicos, un (1) Manager, un (1) Preparador Físico, debidamente acreditados, a menos que la convocatoria del campeonato indique algo diferente.

PARÁGRAFO: Los delegados no podrán ser jugadores activos, entrenadores, árbitros o anotadores. Los técnicos podrán ser nacionales, extranjeros y/o profesionales, universitarios y/o del deporte.

ARTÍCULO 3. Los delegados de las divisas participantes se responsabilizan ante la Liga de la actuación de su Delegación.

ARTÍCULO 4. Los delegados, técnicos, jugadores, integrantes y acompañantes de las divisas deberán acatar y hacer cumplir los reglamentos de los eventos, no podrán realizar jugadas de apuestas sobre resultados parciales o totales del campeonato.

PARÁGRAFO 1: El delegado y el técnico deben actuar con la mayor responsabilidad en el ejercicio de sus funciones y mantener en todo momento una conducta ejemplar y digna.

PARÁGRAFO 2: El delegado y técnicos no pueden por ningún motivo ingerir bebidas alcohólicas, dentro de un radio de 500 metros alrededor de los escenarios, nunca delante de sus Deportistas, antes ni durante el desarrollo de un juego, (se encuentre uniformado o no), tampoco puede fumar dentro de los Dugouts, ni dentro del terreno de juego. **PARÁGRAFO 3:** Los técnicos deben asistir a las competencias **correctamente uniformados** y su apariencia personal debe ser impecable, no estando permitido el uso de pulseras, zarcillos, ni cabellos largos.

SANCIÓN PARA LOS PARÁGRAFOS 1, 2 y 3.

Cuando el técnico o el delegado incumplan con estos apartes, no puede actuar en ningún juego que realice su equipo.

NOTA. El director o comisionado que conozca del hecho debe presentar un informe al ente que compete el caso, quien aplicara la sanción de acuerdo con lo establecido en el código de sanciones.

LIGA CAPITULO II

DE LOS JUGADORES

ARTÍCULO 5. Nacionalidad y condición migratoria

Para ser considerado jugador participante, la persona debe cumplir con al menos una de las siguientes condiciones:

- A: Ser colombiano de nacimiento.
- B: Ser extranjero de nacimiento, pero hijo de padres colombianos.
- C: Ser extranjero, pero hijo de padres nacionalizados en Colombia.
- D: Ser extranjero con visa y/o permiso de permanencia.
- E: Ser extranjero con identificación correspondiente.

ARTÍCULO 6. Los jugadores para integrar los equipos según su edad deberán ubicarse en las siguientes categorías:

CATEGORÍA	LÍMITE	AÑOS	EDAD
PONY	NIÑOS	2019-2020-2021	(4-5-6 años)
SUB-8	NIÑOS	2017-2018	(7-8 años)
SUB-10	NIÑOS	2015-2016	(9-10 años)
SUB-13	NIÑOS	2012-2013-2014	(11-12-13 años)
SUB-16	JÓVENES	2009-2010-2011	(14-15-16 años)
SUB-18	JÓVENES	2007-2008-2009	(16-17-18 años)

ARTÍCULO 7. Los jugadores tienen la obligación de acatar todas las disposiciones que regulan su categoría.

ARTÍCULO 8. Los jugadores, técnicos y delegados, están obligados a conservar una conducta digna, ejemplar y correcta en todos sus actos, demostrando espíritu deportivo, responsabilidad y lealtad a su equipo y demás compañeros. No podrán realizar apuestas de ninguna índole, ni ingerir bebidas alcohólicas ni consumir sustancias nocivas a la salud, en los alrededores de los escenarios, (500 metros a la redonda), y nunca delante de los niños.

ARTÍCULO 9. Los técnicos, jugadores, carga bates, auxiliares o delegados de equipos, que sean **expulsados de un juego**, quedarán automáticamente suspendidos por **tres (3) fechas en que juegue su equipo**, sin perjuicio de la sanción que le puedan imponer el Tribunal Disciplinario. En caso de campeonatos simultáneos, las personas expulsadas no podrán actuar en otros equipos.

PARÁGRAFO 1: En caso de una agresión física de un manager, auxiliar, jugador, etc. contra un miembro de la Liga, Árbitros, Comisión Técnica, Tribunal Disciplinario o Directivos en General, el agresor quedará automáticamente inhabilitado para continuar durante el campeonato. En igual formase procederá cuando el agresor sea un Árbitro o un Directivo cualquiera, que sea su rango.

PARÁGRAFO 2: En caso de cualquier motivo los técnicos no se encuentren en su posición de dirigir (caja de coach) cuando se dé la voz de "PLAY" el árbitro amonestará hasta dos (2) veces y a la tercera vez será retirado del juego y tendrá adicionalmente un (1) juegos de suspensión. Los delegados no podrán ser jugadores activos, entrenadores o Árbitros. Los técnicos podrán ser nacionales o extranjeros y/o profesionales del Deporte. Ningún técnico podrá ser Árbitro en Torneos Nacionales o Internacionales.

ARTÍCULO 10. El manager, coach y jugadores deberán conducirse con seriedad y en ningún momento deberán mantener relaciones agresivas con los Árbitros o con los Jugadores del equipo contrario durante el desarrollo del juego.

ARTÍCULO 11. La actuación del jugador de béisbol se inicia desde el momento que llega al campo citado por su manager deberá salir al terreno de juego debidamente uniformado. Con su gorra puesta y utilizando los colores de su equipo.

"EN BUSCA DE UN SUEÑO" CAPITULO III DEL CAMPEONATO

ARTÍCULO 12. La reunión preparatoria (Congresillo), se realizará antes del inicio del torneo y en esta **solamente se informará** sobre el calendario del torneo, reglamento y participantes, esta será dirigida por el director del evento y se oficializará la nómina de todos los equipos participantes.

PARÁGRAFO. En esta reunión el jefe de la delegación deberá presentar los siguientes documentos a la Comisión Técnica:

Tarjeta de identidad y/o registro civil original por cada jugador, para su verificación por parte de la Comisión Técnica. Otros miembros de la delegación, como el jefe de la delegación, el manager del equipo, los entrenadores, etc. deberán figurar en el roster final de equipo, pero no tienen que presentar sus documentos de identidad, El número de teléfono (dirección local) del jefe de la Delegación y del manager del equipo de cada delegación, correo(s) electrónico(s) y número(s) de teléfono del responsable de las comunicaciones, si lo hay.

ARTÍCULO 13. Los equipos para inscribirse deberán presentar al Comité Organizador del Torneo las planillas (individual y colectiva) según los acordado, y deberán ser firmadas y selladas por el presidente y secretario de la liga.

ARTÍCULO 14. Las autoridades del campeonato son:

- a) Un Coordinador de Torneo, el cual será designado por la Liga y es la máxima autoridad de este y a él compete la elaboración del calendario de juego, orientación y coordinación de las diferentes comisiones, revisar todos los aspectos organizativos del torneo, elaborar un informe del Evento.
- b) El o los Comisario(s) Técnico(s) del Evento, será (n) nombrado (s) por el Coordinador del Torneo y se encargará (n) de todos los aspectos Técnicos del Campeonato.
- c) Tribunal Disciplinario Especial. Se encargará de los aspectos netamente Disciplinarios, será integrado por tres (3) personas nombradas por la Liga (Miembro de la Liga, Árbitro y Técnicos).
- d) Un Coordinador de Árbitros y Anotadores el cual nombrara a los Jueces para cada juego.
- e) Un Compilador, nombrado por el Coordinador del Torneo el cual se encargará de las estadísticas generales del torneo.

PARÁGRAFO: Los árbitros son la máxima autoridad en el terreno de juego y representan a la Liga, velando porque el desarrollo del partido se realice conforme a las normas establecidas en este reglamento, sin dirigirse en ningún momento al público. Para este torneo, con el fin de prevenir inconvenientes con las barras, cada equipo deberá **designar un delegado de barra**, quien será el responsable de supervisar el comportamiento de los aficionados de su equipo. En caso de presentarse insultos, agresiones o comportamientos indebidos hacia los árbitros, el equipo contrario o cualquier participante, el árbitro principal notificará de inmediato al mánager para que este se comunique con su delegado de barra.

Si el delegado no actúa y la situación persiste, el mánager será expulsado del juego.

Adicionalmente, antes del inicio de cada partido se realizará un protocolo que incluirá la recepción oficial de los lineups y la presentación de los delegados de barra, a quienes se les advertirá expresamente sobre su responsabilidad frente al comportamiento de la afición.

El Tribunal Disciplinario Especial podrá sancionar:

- 1) Delegados
- 2) Acompañantes
- 3) Integrantes de la Delegación
- 4) Técnicos en General

Las Sanciones que podrán imponer el Tribunal Disciplinario Especial según la gravedad de los hechos, son:

- a) Amonestación
- b) Suspensión
- c) Expulsión

Cuando la sanción de suspensión amerite a juicio de los integrantes de este Tribunal, que ello vaya más allá de la terminación del Campeonato, deberá enviar a la Comisión Disciplinaria, (Tribunal Deportivo de la Federación) el expediente correspondiente con la solicitud de ampliación de la sanción para la de su competencia.

ARTÍCULO 15. El o los Comisario (s) Técnico (s) tendrán a su cargo la revisión de la documentación de los jugadores, y supervisión del personal del campo de juego, de los árbitros, anotadores y los compiladores.

Así mismo verificar y someter a la aprobación del director del campeonato todos los datos estadísticos, inspeccionar el terreno de juego y las instalaciones de práctica, recibir y resolver en primera instancia las protestas impuestas por los equipos participantes y revisiones de los terrenos de juego.

ARTÍCULO 16. El Coordinador de los jueces nombrará los árbitros y anotadores para cada juego, al menos con un día de anticipación.

CAPITULO IV DE LOS JUEGOS

ARTÍCULO 17. La Alineación oficial al comenzar el Juego el Manager entregará por escrito, en original y cuatro (4) copias al árbitro principal conforme a las reglas y en la misma deberá figurar obligatoriamente, además de los jugadores iniciales, todos los jugadores que se encuentren en el banquillo y puedan participar en cualquier momento en el partido. Los jugadores que no figuran en la alineación oficial no podrán participar en el juego. Una copia de la alineación oficial será entregada al Manager del Equipo contrario, una al Anotador y otra al Comisario Técnico.

PARÁGRAFO 1: Los niños que lleguen tarde o posterior al comienzo del juego, podrán ser inscritos en el line up, hasta antes de finalizar el juego, según su categoría, de lo contrario no podrá tomar parte del juego.

PARÁGRAFO 2: El equipo está obligado a entregar el line up al momento de entrar el árbitro principal y auxiliares, al terreno de juego, solo contara hasta 10 min, para entregar el line up, desde el momento en que entra al terreno el árbitro, de lo contrario puede perder el Home Club (en caso de que lo tenga) y de pasar a 20 min, en el primer juego y 15 minutos en el segundo juego perder el encuentro por forfait (W).

SANCIÓN: Quien viole este artículo perderá el juego y el manager será expulsado.

ARTÍCULO 18. En las Categorías Sub 8, Sub 10, Sub 13, Sub 16, Sub 18 se usará la regla del **bateador asignado pero opcional**, para el buen desarrollo de todos los jóvenes lanzadores en su actuación como bateadores.

PARÁGRAFO. Cuando el receptor se encuentre embazado y haya un (1) out se le pondrá un corredor de cortesía, esto será opcional, con dos (2) outs será obligatorio, este corredor de cortesía debe estar jugando, se recomienda que no este próximo a batear.

NOTA: En caso de que por omisión este corredor se encuentre embazado, en el momento que le toca batear, se sacara de la base para ocupar su turno.

ARTÍCULO 19. Los juegos de las diferentes categorías tendrán una duración de entradas como sigue:

CATEGORÍA	ENTRADAS	EXTRA	TIEMPO
PONY	4	0	(2) horas
SUB-8	6	1	(2) horas
SUB-10	7	2	(2) horas
SUB-13	7	2	(2) horas
SUB-16	7	2	(2) horas
SUB-18	7	Más las necesarias	(2:30) horas

*En la categoría PONY, el cambio de inning se efectuará cuando ocurra cualquiera de las siguientes condiciones: se registren tres (3) outs, el equipo anote siete (7) carreras en la entrada o todos los jugadores de la alineación hayan tenido su turno al bate.

NOTA 1: En caso de empate y cumplimiento de tiempo reglamentario, independientemente el inning donde se encuentre empatado el juego habrá que realizar la entrada extra como norma este artículo, se busca conseguir un equipo ganador del encuentro hasta su última consecuencia, siempre respetando el espíritu de esta normativa.

NOTA 2: El tiempo máximo para ingresar al terreno de juego entre entradas será de un (1) minuto y treinta (30) segundos.

ARTÍCULO 20. En los juegos considerados legales por la realización de las entradas mínimas exigidas de acuerdo con la siguiente tabla el equipo que lleve la **ventaja de diez o más carreras** será declarado ganador del juego debiéndose cerrar la entrada solo en caso de que el equipo de casa estuviera en desventaja.

CATEGORÍA	ENTRADAS
SUB-8	4
SUB-10	5
SUB-13	5
SUB-16	5
SUB-18	5

*Incluye la etapa semifinal y final del Campeonato.

NOTA 1: Se aplicará el Súper Knock-out (ventaja de quince (15) carreras o más) a partir de:

CATEGORÍA	ENTRADAS
SUB-8	2
SUB-10	3
SUB-13	3
SUB-16	3
SUB-18	3

***Incluye la etapa semifinal y final del Campeonato.**

NOTA 2: En todas las categorías si el juego estuviera empatado se podrán jugar las entradas extras que indican en el artículo 19, como indica la norma colocando los dos últimos bateadores de la entrada anterior en su orden, uno en primera y el otro en segunda base, Batea el jugador que le corresponde al bate. Si al término de esas entradas extras el juego se mantiene empatado se dará por terminado y el equipo ganador será:

- 1) El equipo que haya dejado más corredores en base en el juego.
- 2) El equipo que haya embasado más jugadores en el juego. (Hits+BB+I/O+HP+E).
- 3) El que tenga el menor número de carreras limpias permitidas en el juego.
- 4) El que tenga promedio más alto de bateo en el juego.

NOTA 2: En la fase Semifinal y Final se jugarán hasta sacar un ganador y no se aplicará la norma anterior.

ARTÍCULO 21. Los juegos serán reglamentarios cuando se hayan efectuado las siguientes entradas en cada categoría:

CATEGORÍA	ENTRADAS
PONY	2
SUB-8	3
SUB-10	4
SUB-13	4
SUB-16	4
SUB-18	4

Incluye la etapa final del Campeonato.

ARTÍCULO 22. UTILIZACIÓN DEL BATEADOR ASIGNADO. (OPCIONAL)

- a) Podrá ocupar cualquier turno en la alineación.
- b) El bateador asignado podrá entrar a jugar a la defensiva en cualquier posición y continuará con la misma posición de bateo. El jugador que es sustituido por el bateador asignado debe salir del juego y el manager está obligado a dar el nombre del sustituto y este tomara el turno al bate del que sale del juego.
- c) Los equipos están obligados a utilizar al bateador asignado durante todo el juego.
- d) Ningún jugador podrá participar de asignado en juegos sucesivos.
- e) El bateador asignado podrá ser sustituido por cualquier jugador del banco como corredor o bateador emergente. Deberá entenderse que una vez el jugador, actuando como Asignado sale del juego, no podrá entrar nuevamente.
- f) Cuando algún equipo violare esta regla, perderá el juego y el manager o coach será sancionado con la suspensión de tres (3) juegos en la que participe su equipo.

ARTÍCULO 23. Los lanzadores de cada categoría estarán limitados a un máximo de lanzamientos por juego así:

CATEGORÍA	LANZAMIENTOS
SUB-8	55
SUB-10	65
SUB-13	80
SUB-16	90
SUB-18	100

NOTA 1: El lanzador inicial al completar su actuación y ser removido como lanzador, puede ser cambiado de posición, pero el primer lanzador relevo, **siempre debe venir de la banca y enfrentarse al menos 3 bateadores.**

NOTA 2: La única manera de que el primer lanzador relevo no venga de la banca, es que el juego ya sea juego legal.

SANCIÓN: Suspensión del mánager por 2 juegos.

ARTÍCULO 24. Los lanzadores de las categorías Sub 8, Sub 10, Sub 13, Sub 16, Sub 18 se ajustarán a la siguiente reglamentación de descanso de acuerdo con el número de lanzamientos efectuados:

SUB-8		
LANZAMIENTOS	DESCANSO	PUEDE LANZAR
0 a 20	CERO (0)	Al día siguiente
21 a 30	UNO (1)	Al segundo día
31 a 55	DOS (2)	Al tercer día

SUB-10		
LANZAMIENTOS	DESCANSO	PUEDE LANZAR
0 a 25	CERO (0)	Al día siguiente
26 a 45	UNO (1)	Al segundo día
46 a 65	DOS (2)	Al tercer día

SUB-13		
LANZAMIENTOS	DESCANSO	PUEDE LANZAR
0 a 30	CERO (0)	Al día siguiente
31 a 60	UNO (1)	Al segundo día
61 a 80	DOS (2)	Al tercer día

SUB-16		
LANZAMIENTOS	DESCANSO	PUEDE LANZAR
0 a 40	CERO (0)	Al día siguiente
41 a 70	UNO (1)	Al segundo día
71 a 90	DOS (2)	Al tercer día

SUB-18		
LANZAMIENTOS	DESCANSO	PUEDE LANZAR
0 a 40	CERO (0)	Al día siguiente
41 a 70	UNO (1)	Al segundo día
71 a 100	DOS (2)	Al tercer día

PARÁGRAFO 1: El equipo que incumpla el artículo anterior perderá el juego, de acuerdo con las anotaciones del Anotador oficial.

PARÁGRAFO 2: Los técnicos infractores se les sancionara con (3) fechas de suspensión en que participe su delegación.

Nota 1. -Los lanzadores que estén aptos para lanzar dos (2) días consecutivos y así lo hagan se aplicarán los descansos máximos según la categoría. En ningún caso puede actuar tres (3) días seguidos.

NOTA 2. -En las categorías Sub 8, Sub 10, Sub 13 y Sub 16 y Sub 18, los días de descanso son como lanzador pudiendo jugar otra posición menos como receptor en el primer día de descanso, en el segundo día de descanso puede jugar otra posición menos como lanzador.

ARTÍCULO 25: Todos los jugadores inscritos deberán participar en cualquier momento en el desarrollo del evento.

PARÁGRAFO: El equipo que incumpla el artículo anterior perderá todos los juegos, de acuerdo con las anotaciones del Anotador oficial.

ARTÍCULO 26. Un jugador se convierte en lanzador al colocarse en la caja de lanzar y efectuar el primer lanzamiento al bateador de turno, aunque no haya sido anunciado el cambio (No se consideran los lanzamientos de calentamiento).

ARTÍCULO 27. En ningún caso los lanzadores de las categorías Sub 8, Sub 10, Sub 13, Sub 16, Sub 18 podrán ser utilizados tres días o tres juegos consecutivos, como lanzadores.

ARTÍCULO 28. En las categorías Sub 8, Sub 10, los lanzamientos o movimientos ilegales de los lanzadores y receptores no serán considerados como balk, tampoco podrán asumir la posición SET, (de lado) pero el Árbitro debe hacer la sugerencia necesaria a los infractores.

ARTÍCULO 29. Los lanzadores en las categorías Sub 8, Sub 10, solo podrán lanzar rectas y cambios de velocidad, si lanzaran cualquier otro lanzamiento distinto a las permitidas, serán cantadas bolas, aun siendo faults. Si un batazo se produce en un lanzamiento ilegal y el bateador a igual que los corredores de base, logran avanzar cuando menos una base sin ser puesto out, deberá aceptarse el batazo. Si una jugada sigue a la violación marcada por el árbitro el manager del equipo a la ofensiva puede notificar al Árbitro principal que acepta la jugada, tal elección deberá hacerse inmediatamente después que la jugada concluyo.

NOTA: Al tercer (3) llamado de lanzamiento ilegal (diferente a rectas y cambios), el árbitro principal solicitará al manager del equipo infractor el cambio del lanzador, de no hacerlo, procederá a la confiscación del encuentro a favor del equipo afectado.

ARTÍCULO 30. Los lanzadores de un juego en las categorías Sub 8, Sub 10, Sub 13, Sub 16, no podrán actuar como receptores en el mismo juego, ni viceversa. (Pero pueden jugar otra posición.) Los lanzadores y receptores en las situaciones anotadas podrán hacerlo después de un día calendario de descanso.

ARTÍCULO 31. Los lanzadores que sean retirados de la placa de lanzar y permanezcan en el juego en otra posición, no podrán volver a lanzar en ese mismo juego.

ARTÍCULO 32. Los lanzadores que golpeen a tres (3) bateadores en una misma entrada, o a cinco (5) en un juego, o dos (2) veces al mismo bateador en un juego, deberán ser sustituidos inmediatamente debiendo ser retirado del juego.

NOTA: Tanto el lanzador como el bateador golpeado, deben darse mutuamente la mano para demostrar espíritu deportivo, el árbitro y los técnicos deben velar porque esta normativa se cumpla. El árbitro debe hacer cumplir este aparte, en caso de su incumplimiento por desconocimiento o voluntariamente, el jugador que se niegue a cumplir con lo establecido en la nota anterior, será retirado del juego y tendrá una sanción de un (1) juego. Si el Manager incitó a no cumplir tendrá una sanción de tres (3) juegos.

ARTÍCULO 33. Los receptores de la categoría, Sub 8, Sub 10, Sub 12, Sub 16, no podrán actuar al día siguiente como lanzadores.

NOTA: Un día no significa 24 horas sino un día calendario de descanso entre ambas actuaciones

SANCIÓN: El incumplimiento de este artículo ocasiona la pérdida del juego, el cual no puede ser confiscado, la protesta se puede realizar en cualquier momento del campeonato, y el manager será suspendido por dos (2) juegos.

ARTÍCULO 34. En las categorías Sub 8, Sub 10 los corredores solo podrán despegarse de la base una vez que el lanzador suelte la pelota hacia home en su lanzamiento oficial.

SANCIÓN: El corredor que se despegue de la almohadilla antes de que el lanzador suelte la pelota a juicio del árbitro, será declarado out automático. Si más de un corredor cometiese dicha violación al reglamento en el mismo lanzamiento, se penalizará solamente al más adelantado y la bola quedara muerta.

ARTÍCULO 35. Robo de Base. En la categoría Sub 8 se prohíbe el robo de bases, y la interferencia del receptor, en las Categorías Sub 10 se prohíbe únicamente el robo de home y la jugada de squeeze play, con corredor en tercera base el bateador no debe cuadrarse para tocar, ni intentar tocar, ni tocar la bola sea de fair o de foul aunque el corredor de tercera base no haga ningún movimiento hacia home.

Si el corredor de tercera base intenta el robo de home, aunque el bateador no haga ningún intento de tocar o ejecute alguna de las acciones descritas anteriormente, se aplicara la siguiente.

SANCIÓN:

- a) Out por regla al corredor de tercera base si hay menos de dos outs.
- b) Out por regla al bateador si hay dos outs.

NOTA 1: Es conveniente que el Back Stop se coloque a la distancia de los veinticinco pies.

NOTA 2: -Cuando un corredor abre de primera, segunda y/o tercera después que el lanzador soltó la bola, si el receptor tira mal a esa base y la bola llega a los jardines el (los) corredor (es), podrán avanzar hasta donde puedan a su riesgo.

EXCEPCIÓN: Si el lanzamiento y/o el tiro entran a terreno de bola muerta avanzaran por concesión de base. Regla 7.05G.

NOTA 3: En una jugada continua producida por una bola bateada, todos los corredores pueden avanzar a su riesgo.

Ejemplo de jugada continua: Corredor en segunda base, rola a tercera base, quien fildea y tira a primera base. El corredor de segunda avanza a tercera base con el tiro. El fildeador de primera base, después de realizar su jugada, tira mal a tercera base; el corredor puede avanzar a home plate a su riesgo, si la bola queda en juego. Si la bola entra a terreno de bola muerta, anota por la concesión de bases.

NOTA 4: En una jugada continua producida por una bola tirada, todos los corredores podrán avanzar a su riesgo.

Ejemplo de jugada continúa en bola tirada: Corredor en primera y tercera base, el corredor de primera sale hacia la segunda base, el receptor tira a segunda de manera errada, lo cual aprovecha el corredor de tercera para anotar. En esta situación, el corredor de primera puede avanzar a su riesgo a tercera base, pero el corredor después de tercera no podrá pasar. Se regresará a tercera base si es que llevo safe a home, pero si en la jugada lo hacen out se mantendrá.

NOTA 5: Reglas de Colisión

A la Liga le preocupan las colisiones innecesarias y violentas principalmente con el receptor en home y con los infielders en todas las bases. La intención de esta regla es alentar a los corredores de base y a los jugadores defensivos para que eviten colisiones de ese tipo siempre que sea posible.

1. Cuando hay un choque entre un corredor y un jugador a la defensiva que claramente está en posesión de la bola, el árbitro tendrá que juzgar:

- a). Si el choque por el corredor era evitable (podría haber alcanzado home o la base sin chocar) o inevitable (la línea del corredor hacia home o la base estaba bloqueada);
- b). Si el corredor de hecho estaba tratando de llegar a home o la base, o intentaba desplazar la bola del defensor. El contacto por encima de la cintura debe ser juzgado por el árbitro como un intento por parte del corredor de desplazar la pelota; o
- c). Si el corredor estaba usando contacto flagrante para maliciosamente alejar la pelota.

PENALIZACIÓN:

- a) Si el corredor ha intentado desplazar la pelota, el corredor será declarado out aunque el defensor pierda la posesión de la pelota. La bola se considera muerta y todos los corredores de base deberán volver a la última base pisada en el momento de la interferencia.
- b) Si el defensor bloquea el camino del corredor hacia home, el corredor puede entrar en contacto, deslizarse, o chocar contra el defensor, siempre y cuando el corredor esté haciendo un esfuerzo legítimo para llegar a home.
- c) Si el contacto es flagrante o con malicia y sucede antes de que el corredor toque home, el corredor será declarado out y también expulsado del partido. La bola se declara muerta de inmediato. Todos los demás corredores de base deberán volver a la última base pisada en el momento de la interferencia.
- d). Si el contacto sucede después de que el corredor toque home, el corredor se considerará a salvo, la bola queda muerta inmediatamente y todos los corredores de base regresarán a la base que habían pisado por última vez antes del contacto. Si el defensor bloquea home o la línea de base claramente sin la posesión de la bola, se declarará obstrucción. El Árbitro tendrá que señalar y cantar “Es obstrucción”. El Árbitro tendrá que dejar continuar la jugada hasta que finalice por sí sola, dar tiempo y conceder las bases que se demuestren justificadas según la Regla 2 de las Reglas Oficiales de Béisbol.

El corredor obstruido será recompensado por lo menos con la base siguiente a la base pisada legalmente por última vez antes de la obstrucción. Si el corredor de base choca de forma flagrante, el corredor se declarará a salvo, pero será expulsado inmediatamente.

ARTÍCULO 36. Agilización del Juego: La necesidad de acelerar el juego en los partidos del torneo debe ser continuamente enfatizada a los Árbitros, directores de equipos y entrenadores.

ARTÍCULO 37. Los árbitros deberán salir al campo de juego 10 minutos antes de la hora señalada del inicio del juego.

ARTÍCULO 38. La reunión entre los árbitros y técnicos no deben excederse a 5 minutos.

ARTÍCULO 39. Las reglas de terreno o condiciones de terreno se discutirán en el primer partido que realice el equipo en el campo de juego respectivo; los días siguientes solo se intercambiarán las alineaciones de los equipos.

ARTÍCULO 40. Los 5 minutos comenzaran a regir tan pronto lleguen los Árbitros al home plate, la llegada tardía de los Técnicos a la reunión con los árbitros, no lo exonera del tiempo perdido.

ARTÍCULO 41. Una vez finalizado esta reunión el equipo local deberá entrar al terreno corriendo y el lanzador tendrá derecho a solo **5 lanzamientos de calentamiento durante todo el juego**, incluyendo a todos los lanzadores relevos.

NOTA 1: Tener en cuenta: (Art. 19, NOTA 2) El tiempo máximo para ingresar al terreno de juego entre entradas será de un (1) minuto y treinta (30) segundos.

ARTÍCULO 42. Los **bateadores no podrán salirse del cajón de batear** entre lanzamientos, al menos que sea concedido tiempo por el árbitro principal.

NOTA. -El árbitro decretara un **STRIKE** cada vez que lo haga.

ARTÍCULO 43. Los lanzadores tienen un lapso de 12 segundos entre lanzamientos sin corredor, (es) en base y 15 segundos con corredores en base.

NOTA. - El árbitro decretara una **BOLA** cada vez que se demore más de este tiempo.

ARTÍCULO 44. Las bases por bolas intencional, se otorgará sin necesidad de realizar un lanzamiento.

ARTÍCULO 45. El bateador prevenido debe estar en el círculo de espera con un solo bate en sus manos y su casco protector de dos (2) orejeras.

ARTÍCULO 46. Los equipos deben tener todos sus implementos dentro del dugout o en la zona establecida.

ARTÍCULO 47. Los jugadores y técnicos deben permanecer dentro de su dugout o en la zona establecida.

ARTÍCULO 48. En caso de home run los jugadores podrán alinearse frente a su dugout.

ARTÍCULO 49. Cuando se anota una carrera los jugadores deberán permanecer dentro de su dogout para recibir a su (s) compañero (s) incluyendo los Técnicos.

ARTÍCULO 50. Tan pronto el Técnico salga por segunda vez en la misma entrada, automáticamente el lanzador relevo debe dirigirse hacia el montículo y no esperar que el técnico lo llame.

ARTÍCULO 51. Los técnicos, jugadores (incluyendo el receptor) de un equipo podrán visitar hasta en siete (7) ocasiones libres al lanzador durante el transcurso del juego. Una visita libre es aquella en la cual el lanzador no es retirado del juego, al hacerlo por octava vez, y en las subsiguientes, el lanzador deberá ser sustituido y debe salir del juego.

NOTA: Si el partido se va a entradas extras, se permitirá una visita libre adicional por cada entrada extra.

ARTÍCULO 52. Para el Bateador de turno, Bateador prevenido y para todos los corredores en las bases es obligatorio el uso del casco protector de dos (2) Orejeras.

PARÁGRAFO: Todos los Receptores deberán usar casco protector para actuar a la Defensiva.

NOTA. Los Técnicos deberán usar casco protector para actuar a la ofensiva, pueden ser sin orejeras.

SANCIÓN: Quienes violen el Artículo anterior después de ser advertidos serán expulsados del juego.

ARTÍCULO 51. Los árbitros están obligados a prevenir cualquier infracción que atente contra el bienestar físico y moral de los jugadores. En este sentido deberán alertar a los managers cuando se intente cometer alguna infracción.

ARTÍCULO 52. En las protestas de infracciones de reglas, el dirigente objetante deberá notificar al árbitro principal en el momento que la jugada ocurrió o antes del siguiente lanzamiento o sea puesto out un corredor, cuando una protesta se presente en una jugada que termine el juego dicha protesta podrá ser presentada ante el Comisario Técnico hasta las doce horas del día siguiente excepto en el último día de clasificación y series semifinal y final que tendrá que presentar la protesta inmediatamente cuando ocurrió la jugada para dar solución inmediata a la protesta, cuando se presente esta protesta, el árbitro principal deberá informar al manager del equipo oponente del contenido de la misma, así como lo anunciará a los espectadores. La protesta será sometida en un plazo prudente, mediante formulario escrito con indicación del número de las reglas de béisbol involucrada, acompañada de un depósito de un valor de cuatrocientos mil pesos colombianos (\$400.000 COP) en efectivo, lo cual debe ser consignado a la cuenta bancaria de la Liga Béisbol de Bogotá. Si la protesta es aceptada se devolverá el depósito.

NOTA: Toda protesta será aceptada si es interpuesta antes que el árbitro principal de por terminado el juego. De no realizarse la protesta durante el juego ninguna protesta será aceptada. Si la jugada a protestar es con la que se termina el juego, dicha protesta deberá de notificarse a los árbitros antes de que estos abandonen el terreno de juego.

ARTÍCULO 53. Anotadores Oficiales: Cada partido será registrado por un (1) anotador oficial. El compilador debe entregar los resultados a cada delegado, comisario técnico, Etc. (Es obligación de los anotadores oficiales, sacar el promedio de las jugadas ofensivas y defensivas de los jugadores de cada equipo), y proveer de un informe de cada juego a las delegaciones y comisario técnico. Al final del torneo debe entregar de inmediato la recopilación final del campeonato. Además, las hojas de anotación, las hojas de (line-up) la recopilación oficial (box score).

PARÁGRAFO 1: Los Anotadores se encargarán de anotar el desarrollo del evento y tienen independencia de criterio para valorar las incidencias de los juegos. El anotador debe informar al árbitro y este a su vez a los técnicos de cada equipo cuando sus lanzadores les queden por lanzar menos de (10) lanzamientos para completar su cuota.

CAPITULO V

DE LOS CAMPOS Y MEDIDAS

ARTÍCULO 54. Las distintas medidas para los campos de juego, según la categoría se especificarán en el cuadro y las mismas no podrán ser modificadas a conveniencia, si no con la autorización de la Comisión Técnica de la Liga.

LIGA				
MEDIDAS DE CAMPOS	SUB 8	SUB 10	SUB 12	SUB 15
DISTANCIA ENTRE BASES	15,24 MTS - 50"	18,29 MTS - 60"	21 MTS - 70"	27,43 MTS - 90"
DISTANCIA DEL HOME AL PITCHER PLATE	12,19 MTS - 40"	14,02 MTS - 46"	14,45 MTS - 47'5"	18,44 MTS - 60'6"
DISTANCIA DEL HOME A LA SEGUNDA BASE	21,55 MTS - 70'9"	25,86 MTS - 84'10"	29,70 MTS - 97'5"	38,79 MTS - 127'3 3/8"
DISTANCIA DEL HOME AL BACK STOP	6 MTS - 19'8 1/4"	7,62 MTS - 25"	7,62 MTS - 25"	18,29 MTS - 60"
DISTANCIA AL CIRCULO DE ESPERA	6 MTS - 19'8 1/4"	7,62 MTS - 25"	7,62 MTS - 25"	11,27 MTS - 37"
LINEA DE TRES PIES	7,62 MTS - 25'	9,15 MTS - 30'	10,50 MTS - 35'	13,71 MTS - 45'
DISTANCIA DEL HOME A LA CERCA DEL LEFT Y RIGHT FIELD	40 MTS - 131'	60 MTS - 196'	70 MTS - 230'	99 MTS - 325'
DISTANCIA DEL HOME A LA CERCA DEL CENTER FIELD	50 MTS - 164'	65 MTS - 213'	75 MTS - 246'	121,92 MTS - 400'
ALTURA DE LA LOMA DE LANZAR	0,15 MTS - 6"	0,18 MTS - 7"	0,20 MTS - 8"	0,25 MTS - 10"
MEDIA LUNA RADIO	12,8 MTS - 42"	19,20 MTS - 63"	22,55 MTS - 74"	28,95 MTS - 95"
DIAMETRO CIRCULO DEL PITCHER PLATE	3,05 MTS - 10"	3,65 MTS - 12"	4,26 MTS - 14"	5,48 MTS - 18"
DIAMETRO EN LAS BASES CON PASTO	2,22 MTS - 7'3 3/8"	2,66 MTS - 8'8 5/8"	3,11 MTS - 10'2 3/8"	4 MTS - 13'1 3/8"
ALTURA DE LA CERCA DEL OUTFIELD	1,50 MTS 5'	1,65 MTS 5'5"		1,95 MTS 6'5"
CAJA DE BATEADOR	0,91 MTS X 1,83 MTS - 3' x 6'			1,22 MTS X 1,83 MTS - 4' x 6'
PLACA DE PITCHER	0,15 X 0,60 MTS - 6" X 24"			
ALMOHADILLAS	0,38 X 0,38 X 0,127 MTS - 15" X 15" X 5"			
HOME PLATE	FRENTE 17" 2 LADOS DE 8 1/2 2 DIAGONALES DE 12" / FRENTE 0,43 MTS 2 LADOS DE 0,21 MTS 2 DIAGONALES DE 0,30 MTS			
CAJA DE COACH	1,21 MTS X 2,43 MTS - 4" X 8"			3 X 6 MTS - 10" X 20"

ARTÍCULO 55. Los estadios deberán presentar características idóneas, según las exigencias de las reglas oficiales y de este reglamento, en lo que se refiere al marcaje y regularidad del terreno.

CAPITULO VI DE LOS ÚTILES DE JUEGO

ARTÍCULO 56. Las pelotas a utilizarse en los eventos deberán pesar no menos de cinco ni más de cinco un cuarto de onzas (de 142 a 149 gramos) y medir no menos de nueve ni más de nueve un cuarto pulgadas (22.8 a 23.5 centímetros) de circunferencia. En las categorías Sub 8, sub 10 jugaran con la pelota de goma dura, cuyo peso debe ser de 4.52 a 4.75 onzas (de 128 a 135 gramos) y medir de 8.51 a 8.9 pulgadas (21.6 a 22.61 centímetro).

ARTÍCULO 57. Los bates podrán ser de aluminio, grafito, magnesio y otros autorizados por la Federación Colombiana de Béisbol, para las categorías Sub 8, Sub 10, Sub 13. Para las otras categorías se pueden usar bates de madera, manteniendo las siguientes medidas máximas, según la categoría:

CATEGORÍA	MÁXIMO LARGO
SUB-8	29"
SUB-10	31"
SUB-13	32"
SUB-16	34"
SUB-18	34"

NOTA: En acta N° 2 de fecha 16 de marzo 2025, se aprobó de manera unánime por la utilización de bates en cualquier dimensión, durante todo el torneo.

SANCIÓN: Al infractor de estas disposiciones se le sancionará decretando out por regla, se anulará las jugadas producidas por efecto de un batazo y la confiscación del bate, el cual pasará a poder de la Comisión Técnica del torneo.

PARÁGRAFO. Todo bate debe tener en la parte donde se sujeta una cubierta de esparadrapo o de algún otro material granuloso (alquitrán o brea) que impida que se resbale de las manos, el bate que no tenga este aditamento debe ser retirado del juego. Tampoco se permite el uso de bates acondicionados, preparados o modificados en su peso u otras circunstancias que difieran del original de fábrica.

ARTÍCULO 58. Los jugadores a la defensiva deberán usar guantes, manoplas para receptor y manopla para la primera base, según las normas establecidas en las reglas oficiales.

ARTÍCULO 59. Los cascos protectores de doble orejera deberán ser utilizados por los bateadores en turno, bateadores sustitutos, corredores de bases. Los receptores deberán usar casco y careta con protector para la garganta.

SANCIÓN: Los Árbitros rectificaran la infracción y amonestaran a los infractores.

ARTÍCULO 60. Los jugadores participantes en un juego (ofensiva y defensiva), deberán hacer **uso obligatorio** del suspensorio atlético con la concha protectora y en tal sentido, se responsabilizará al manager del equipo de cualquier consecuencia física que sufran los jugadores por la desobediencia a lo indicado en este artículo.

NOTA. Los árbitros deberán impedir la participación de los jugadores que incumplan este artículo.

ARTÍCULO 61. Los jugadores de las distintas categorías deberán usar zapatos deportivos elaborados con spikes **no cortantes**, recomendándose los de goma en las categorías PONY, Sub 8, Sub 10, Sub 13.

Se **permitirá** el uso de **SPIKES o GANCHOS** a partir de la categorías **SUB 16** en adelante.

SANCIÓN: El árbitro ordenara la rectificación de la violación en un tiempo razonable, en caso contrario expulsara al infractor.

ARTÍCULO 62. Los jugadores, managers y coach o técnicos de los equipos deberán portar el uniforme que se compondrán de gorra, camiseta y pantalón, manteniendo la uniformidad según lo indican las reglas oficiales. De ser posible cada equipo deberá tener dos uniformes, uno claro cuando sea local y uno de color diferente cuando sea visitante.

ARTÍCULO 63. Los jugadores deberán tener un numero atrás de su camiseta, si se usan dos uniformes para jugar el número debe ser el mismo en ambos, los números no podrán ser cambiados durante el juego. Sin embargo, si un equipo tuviere necesidad de cambiar el número de uniforme de un jugador deberá notificar al árbitro principal quien deberá avisar al mánager del equipo contrario y al anotador oficial, si un equipo no avisa el cambio y se descubre que está cambiando los números de los uniformes de uno o más jugadores se sancionará de la siguiente manera.

SANCIÓN: El Manager del equipo será expulsado de inmediato del juego.

ARTÍCULO 64. Préstamo de los útiles: cuando se practica béisbol u otro deporte también se debe cultivar sanas costumbres y modos de actuar, especialmente de solidaridad y confraternidad con el compañero, que muchas veces no tiene los mismos recursos para desarrollarse y participar.

Por este motivo, para la Liga el otro equipo no es el enemigo, son los amigos con quienes se comparte y que por razones circunstanciales del juego están en diferentes equipos. Es por eso que todo equipo está en la obligación de prestar al otro, si este lo solicita, los bates, los implementos del receptor y los cascos reglamentarios; en caso de negativa, tampoco puede usarlos el equipo propietario. Los jugadores deben cuidar los útiles ajenos, en caso de algún deterioro intencional, el árbitro deberá dejar constancia del hecho en la hoja de anotación. Si el acto es grave, el árbitro puede inclusive retirar del juego al infractor. La Liga debe tomar las medidas necesarias para que se repongan o sean reparados los implementos deteriorados.

NOTA: En las categorías Sub 13, Sub 16 y Sub 18, no es obligatorio el préstamo de los bates.

PARÁGRAFO: Cuando en un juego programado, ambos equipos se presenten al terreno de juego sin los implementos deportivos necesarios, se le dará un lapso de veinte (20) minutos para subsanar la situación; pasado estos se declarará forfait a ambos equipos.

CAPITULO VII

DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 64. Los juegos que sean suspendidos o que no puedan iniciarse por causas de fuerza mayor serán reprogramados por la comisión técnica, respetando el orden en el que fueron suspendidos, siempre que el resultado sea necesario para definir equipos clasificados o al campeón del torneo. En el caso de suspensión por lluvia, se pospondrá el primer partido programado de la jornada para dar continuidad al resto de la programación; si las condiciones climáticas persisten, se aplicará este procedimiento sucesivamente hasta que se pueda reanudar la actividad.

ARTÍCULO 65. Los juegos suspendidos por falla en el alumbrado serán reanudados al día siguiente en la misma situación que había cuando fueron suspendidos y al principio de la jugada en la que sobrevino la falla de luz (regla 4.12) (a) (3) (d).

ARTÍCULO 66. Los juegos que ya sean legales, si el equipo visitante anota 1 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 que se reanudará en una próxima programación, en la misma situación que prevalecía cuando fuere suspendido, pero si el equipo local empata o retoma la delantera ese será el resultado final, aunque no se cierre la entrada (regla 4.11).

Cuando un juego reglamentario es dado por terminado por el árbitro principal, a causa de un fenómeno natural (lluvia, oscuridad, etc.) con anotación empatada, este partido continuara al día siguiente o cuando el comisario técnico del evento lo crea conveniente, con la misma situación que prevalecía en el momento de la suspensión.

CAPITULO VIII

SISTEMA DE COMPETENCIA Y CLASIFICACIÓN

ARTÍCULO 67. El Comité Técnico elaborará el sistema de competencia en los campeonatos en sus diferentes categorías, está determinado por el número de equipos participantes o inscritos previamente. Y quedaran de la siguiente manera:

ARTÍCULO 67A. En la **CATEGORÍA – PONY:** El torneo se desarrollará en **tres (3) vueltas**. Cada equipo disputará **dos (2) partidos por vuelta**, lo que equivale a un total de **seis (6) partidos por equipo en la ronda regular**. La fase regular del campeonato contempla en total **nueve (9) partidos jugados entre todos los equipos**. Una vez finalizada esta fase, se llevará a cabo **una (1) final**.

ARTÍCULO 67B. En la **CATEGORÍA – PREPA:** El torneo se desarrollará en **dos (2) vueltas**. Cada equipo disputará **dos (2) partidos por vuelta**, lo que equivale a un total de **cuatro (4) partidos por equipo en la ronda regular**. La fase regular del campeonato contempla en total **seis (6) partidos jugados entre todos los equipos**. Al finalizar la ronda regular, se disputará una serie final al mejor de tres (3) juegos (**gana el equipo que obtenga dos (2) victorias**). En consecuencia, el torneo completo estará conformado por **nueve (9) partidos en total:** nueve (6) correspondientes a la ronda regular y hasta tres (3) partidos de la final.

ARTÍCULO 67C. En la **CATEGORÍA – SUB-10:** El torneo contará con una (1) vuelta, en las que cada equipo disputará cuatro (4) partidos por la vuelta. En total, la fase regular contempla diez (10) partidos entre todos los equipos. Clasificarán a los playoffs los cuatro (4) mejores equipos, bajo el sistema Page, que garantiza doble oportunidad para los dos primeros lugares y eliminación directa desde el inicio para el tercero y cuarto lugar. La final se disputará al mejor de tres partidos. El campeonato, incluyendo todas las fases, tendrá un total de 15 a 16 partidos (dependiendo de si la final se define en dos o tres juegos).

REGLA DE REFUERZOS: Por cada equipo eliminado, se abrirá la posibilidad de escoger un refuerzo. El equipo que continúa en competencia podrá elegir un jugador del equipo eliminado. Como en esta categoría participan cinco equipos y solo avanzan cuatro, todos los clasificados podrán escoger un refuerzo del equipo que no clasifique. Posteriormente, a medida que los equipos se vayan eliminando en playoffs, se repetirá el mismo proceso, permitiendo que los equipos aún en competencia puedan reforzarse con un jugador del eliminado. El orden de escogencia se definirá de acuerdo con la ubicación en la tabla, del primero al último.

ARTÍCULO 67D. En la CATEGORÍA – SUB-13:

El torneo contará con dos (2) vueltas, en las que cada equipo disputará seis (6) partidos por vuelta. En total, la fase regular contempla doce (12) partidos entre todos los equipos. Al finalizar la fase regular, el primer lugar clasificará de manera directa a la final. Los equipos ubicados en la segunda y tercera posición disputarán una semifinal a un solo juego definitivo para definir al otro finalista. La final se jugará al mejor de tres (3) partidos. El campeonato, incluyendo todas las fases, tendrá un total de 15 a 16 partidos (dependiendo de si la final se define en dos o tres juegos).

REGLA DE REFUERZOS:

Por cada equipo eliminado, se abrirá la posibilidad de escoger un refuerzo. El equipo que continúa en competencia podrá elegir un jugador del equipo eliminado. Como en esta categoría participan cuatro (4) equipos y todos avanzan a la siguiente fase. El proceso de refuerzos iniciará a partir de la semifinal, cuando se elimine el primer equipo. Posteriormente, al eliminarse un nuevo equipo en la final, se repetirá el mismo proceso, permitiendo que el equipo aún en competencia pueda reforzarse con un jugador del eliminado. El orden de escogencia se definirá de acuerdo con la ubicación en la tabla de posiciones de la fase regular, del primero al último.

ARTÍCULO 67E. En la CATEGORÍA – SUB-16: El torneo se organizará con **2 grupos de 3 equipos cada uno**, para un total de **6 equipos**. La ronda regular se jugará a **doble vuelta**, por lo que cada equipo disputará **cuatro (4) partidos en su grupo**. En total, la fase regular contempla **12 partidos**. Al finalizar la ronda regular, **clasifican a playoffs los dos mejores equipos de cada grupo (4 en total)**. La fase final se jugará bajo el **sistema Page**, de la siguiente manera:

Partido 1: 1º del Grupo A **VS.** 1º del Grupo B, el ganador avanza directo a la final, el perdedor mantiene “doble oportunidad”. **Partido 2:** 2º del Grupo A **VS.** 2º del Grupo B, el ganador avanza a la semifinal, el perdedor queda eliminado. **Partido 3 (Semifinal):** Perdedor del Partido 1 **VS.** Ganador del Partido 2, el ganador pasa a la final, el perdedor queda eliminado. **Finales:** Ganador del Partido 1 **VS.** Ganador del Partido 3, se disputa **al mejor de tres partidos** (campeón es quien gane dos). Con este sistema, el campeonato tendrá un total de **17 a 18 partidos** (dependiendo de si la final se define en dos o tres juegos). **REGLA DE REFUERZOS:** Los equipos que no clasifiquen a playoffs (uno por grupo) podrán aportar jugadores como refuerzo para los clasificados. A medida que los equipos se vayan eliminando en la fase final, los equipos que siguen en competencia también podrán escoger refuerzos de los eliminados. El **orden de escogencia** será de acuerdo con la ubicación en la tabla general, del primero al último.

ARTÍCULO 67E. En la **CATEGORÍA – SUB-18:** El torneo contará con **tres (3) equipos**. La ronda regular se jugará a **doble vuelta**, por lo que cada equipo disputará **4 partidos** (dos contra cada rival, ida y vuelta). En total, la fase regular contempla seis **(6) partidos**. Al finalizar la ronda regular, los **dos mejores equipos clasificarán directamente a la final**, mientras que el tercero quedará eliminado. La **final se disputará al mejor de tres (3) partidos**, por lo que el campeón será el equipo que obtenga **dos (2) victorias**. Con este formato, el campeonato tendrá un total de **8 a 9 partidos**.

REGLA DE REFUERZOS: El equipo que quede eliminado en la fase regular (3º puesto) aportará jugadores como refuerzo para los dos finalistas. Cada finalista podrá escoger un jugador del equipo eliminado. El **orden de escogencia** será definido según la tabla de posiciones de la ronda regular (primero el líder, luego el segundo).

“EN BUSCA DE UN SUEÑO”

CAPITULO IX

SISTEMA DE DESEMPATE

ARTÍCULO 68. Los empates en la ronda de Campeonato y en la ronda de clasificación deberán determinarse en el siguiente orden:

- a) Al equipo que gane el (los) juego (s) entre los equipos involucrados, se le debe otorgar la posición más alta.
- b) Al mayor número de carreras anotadas entre los equipos que estén empatados.
- c) Al menor número de carreras permitidas en los equipos que estén empatados.
- d) Al promedio más alto de bateo en los partidos jugados entre los equipos que estén empatados.

CAPITULO X

DE LOS PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

PREMIOS COLECTIVOS:

CATEGORÍA	LUGAR	PREMIO
PONY	TODOS	MEDALLAS
PREPA	TODOS	MEDALLAS
SUB-8	1°, 2°	TROFEOS
SUB-10	1°, 2°	TROFEOS
SUB-13	1°, 2°	TROFEOS
SUB-16	1°, 2°	TROFEOS
SUB-18	1°, 2°	TROFEOS

PREMIOS INDIVIDUALES – TROFEOS O MEDALLAS

OFENSIVA

- **Mejor bateador:** Mayor porcentaje de bateo. (TROFEO)

DEFENSIVA:

- **Mejor Lanzador:** Por juegos ganados y perdidos. (TROFEO)

NOTA: Estos premios se otorgarán de acuerdo con las Estadísticas acumuladas durante la etapa clasificatoria.

PREMIOS EN JUEGO TODOS ESTRELLAS:

- Mejor receptor (TROFEO).
- Mejor Infield (TROFEO).
- Mejor Outfield (TROFEO).

PREMIOS ESPECIALES

- Jugador más valioso del campeonato (MVP)(TROFEO).
- Jugador más valioso del campeonato (MVP) (JUEGO DE ESTRELLAS) (TROFEO).

Afiliada a la Federación Colombiana de Béisbol



Ministerio
del Deporte



BOGOTÁ
Departamento de Cundinamarca

NOTA 1: Estos Premios especiales serán adjudicados por la Comisión Técnica del Torneo de acuerdo con el director técnico del torneo.

NOTA 2: Los Deportistas que hayan sido expulsados de un juego no participaran en estos premios especiales.

