



REGLAMENTO
LIGA
SUB-12 CON
MÁQUINA DE
LANZAR

1. EDADES Y ROSTER

- 1.1 Podrán ser alineados niños y niñas nacidos en los años 2004, 2005, 2006, 2007 y 2008. No podrán participar jugadores nacidos después del 31 de diciembre de 2008.
- 1.2 Los equipos participantes, deberán presentar un roster con un mínimo de doce (12) jugadores, un (1) técnico y un Delegado. Se aconseja, que todos deban estar presentes en el terreno de juego en todos los encuentros que ese equipo dispute en la competición.
- 1.3 Los equipos pueden ser mixtos.

2. EL BATE

- 2.1 Podrán utilizarse bates de madera o de aluminio.
- 2.2 La longitud máxima será de 42" y el diámetro máximo de la maza 2¼" (1"= 2,54 cms)
- 2.3 No habrá limitación de peso.

3. ELEMENTOS DE PROTECCIÓN PARA LOS JUGADORES

- 3.1 Además de los elementos propios específicos de cada posición, que determinan las Reglas Oficiales de Juego, durante todos los encuentros es obligatorio que el/la bateador/a y los/as corredores/as en bases, utilicen el casco protector con doble orejera.
- 3.2 Los jugadores deberán usar coquilla de protección. Los receptores deberán utilizar, **obligatoriamente**, todos sus elementos protectores (careta con protección para el cuello, peto, espinilleras y casco protector), tanto durante el encuentro como en el calentamiento.
- 3.3 No se permitirá el uso de "spikes" metálicos, si bien podrán usarse multitacos de béisbol o botas de fútbol sin tacos metálicos.

4. **MEDIDAS DEL TERRENO DE JUEGO**

4.1

- Dimensiones oficiales: 61, 61 y 61 metros.
- Mínimo (excepcional): 50, 50 y 50 metros.
- Distancia entre bases: 18,29 metros.
- Distancia de la máquina de lanzar al home: 14,03 metros.
- Distancia al back-stop: 6,00 metros o más (9,14 recomendado).

4.2 Se marcará con cal un círculo de 3 metros de diámetro alrededor de la máquina, llamado "Zona libre". Delante de la máquina, dentro de la Zona Libre, se colocará una protección de malla en L.

4.3 La velocidad a la que se programará la máquina será de 40 millas/hora (64 kms/hora). Para conseguir esa velocidad, el Control Digital o Dial-pitch de la máquina se colocará en la posición 60.

5. **REGLAS ESPECIALES DE JUEGO**

5.1 En las 3 primeras entradas (1ª mitad del encuentro), batearán los 9 jugadores de cada equipo de la siguiente forma:

- En la 1ª entrada comenzará bateando el primer jugador del orden al bate.
- En la 2ª entrada comenzará bateando el cuarto jugador del orden al bate.
- En la 3ª entrada comenzará bateando al séptimo jugador del orden al bate.
- Cuando el 9º bateador de estas entradas comparezcan al bate, se entenderá que hay dos eliminados.
- En todo caso, después de batear el 9º, la entrada concluirá también cuando un jugador a la defensiva, con la pelota en su poder, pise el home.
- Si una vez completado el turno al bate del 9º, la pelota queda muerta por la aplicación de las reglas de juego, una vez concedidas las bases a las que tengan derecho los corredores, la entrada se dará por finalizada.

En la 2ª mitad del encuentro, entradas 4ª, 5ª y 6ª, así como en las entradas extras, si fueran necesarias, cada turna de bateo se cerrará cuando se produzcan 3 eliminados o se anoten 5 carreras. En la 4ª entrada comenzará a batear el primer jugador/a que aparezca en el orden al bate y en las entradas sucesivas, el bateador siguiente al último out.

- 5.2 Todos los lanzamientos serán strike a excepción de aquellos que, a juicio del árbitro, no sea posible batear por haber tocado el suelo antes de llegar a home, pasen demasiado alto o demasiado afuera del bateador. Después de que un strike sea declarado por el árbitro, los corredores no podrán salir de sus bases, sea o no cogido por el receptor.
- 5.3 Después del segundo strike, a un bateador sólo se le permitirá un máximo de dos foul. Es decir, en el quinto lanzamiento el bateador será strikeout aunque haya bateado de foul. El tercer strike siempre dará lugar a la eliminación del bateador, aunque no sea cogido por el receptor.
- 5.4 No está permitido el robo de base ni el toque de bola. Los corredores podrán avanzar en bases **después** de un batazo o de un tiro con error que no sea del receptor al lanzador después de un lanzamiento. Si el corredor abandona la base antes de que el bate entre en contacto con la pelota será eliminado. En el momento en que el lanzador reciba la pelota, los corredores deberán dirigirse inmediatamente hacia una base. En caso contrario, y a juicio del árbitro, será declarado out.
- 5.5 El árbitro del encuentro será el único encargado de colocar la pelota de juego en la máquina de lanzar.
- 5.6 Cualquier pelota bateada que quede dentro del círculo (Zona Libre) o golpee la malla protectora o la máquina de lanzar, será bola muerta y el bateador conseguirá la primera base. Si hay corredores en base también avanzarán una base.
- 5.7 Cualquier pelota tirada que caiga dentro del círculo será bola muerta. Si hay corredores en base avanzarán una base, a excepción de si el tiro lo ha realizado el receptor después de un lanzamiento.
- 5.8 No se aplicará la regla del infield fly.
- 5.9 Al momento de producirse un lanzamiento, el receptor se colocará inmediatamente detrás del home, en la posición propia de un receptor.

5.10 El jugador que actúe de lanzador se colocará al lado del círculo, a la altura de la máquina de lanzar, con un pie junto al círculo. Ningún jugador podrá entrar en la Zona Libre, ni siquiera para intentar atrapar una bola bateada.

5.11 Será de obligado cumplimiento que todos/as los/as jugadores/as participen en todos los partidos en los que aparezcan en el "line up". Para el cumplimiento de esta regla, se establecerán los siguientes criterios:

- a) Cada jugador/a deberá participar en el partido un mínimo de dos entradas o como mínimo un turno al bate.
- b) Una vez realizados todos los cambios posibles y con el fin de evitar el forfait, los jugadores titulares sustituidos podrán regresar, en el orden que habían sido sustituidos, ocupando cualquier posición.
- c) Con el fin de evitar que algunos jugadores/as no sean alineados por falta de tiempo o por diferencia de carreras, el resultado del encuentro será válido hasta que se produzca la diferencia de carreras que no permita a uno de los equipos remontar el juego, pero todos los partidos seguirán hasta finalizar las 6 entradas o 1:30h de límite de tiempo, aunque en este caso, las carreras anotadas por ambos equipos no serán contabilizadas para el resultado final.

Sanción: El incumplimiento de cualquiera de las normas referidas en este punto será sancionado como alineación indebida.

6. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

6.1 Todos los encuentros se jugarán a seis entradas o una hora y media.

6.2 Si un encuentro se suspende por lluvia, por falta de luz o por otro motivo no imputable a ninguno de los 2 equipos, se reanudará en la situación en que estaba en el momento de la suspensión. Si hay dificultades para completar los encuentros por los motivos citados, el Comisario Técnico podrá dar por válidos los encuentros si se hubieran completado cuatro entradas (o tres y media si el equipo local va ganando).

7. REGLA DE DESEMPATE

Si el partido llega al término de las entradas reglamentadas, o al límite de su tiempo, con la anotación empatada, se procederá del siguiente modo:

- Al inicio de las siguientes entradas, cada equipo dispondrá un corredor en primera base y otro en segunda base, sin ningún eliminado. Estos corredores serán los dos anteriores en el orden al bate del que le corresponde ir a batear al inicio de la entrada. Por ejemplo, si corresponde batear al séptimo bateador del orden, se colocará el quinto en el orden en segunda base y el sexto en primera.

Con las excepciones descritas anteriormente, el partido se desarrollará bajo las normas y reglamentos vigentes.