



REGLAS Y REGULACIONES

MIAMI INTERNATIONAL BASEBALL TOURNAMENT 2019

Las Reglas de juego para 2019 WBF TORNEOS DE BEISBOL son aquellas reglas y regulaciones definidas en esta Sección Especial. Para aquellas reglas y regulaciones que no se enumeran en esta Sección Especial, seguiremos las Reglas Oficiales de Béisbol de las Grandes Ligas. Toda la información del torneo, horarios o calendarios, se publicarán en el sitio web www.wbfint.net

SECCION 1: DIVISIONES DE EDAD

1. Las siguientes son las categorías de edad oficiales:
 - 6, 7 y 8 U (Coach Pitch) [6, 7, 8 y menos]
 - 9 U [9 y menos] / 10 U [10 y menos]
 - 11 U [11 y menos] / 12 U [12 y menos]
 - 13 U [13 y menos] / 14 U [14 y menos]
 - 16 U [16 y menos] / 18 U [18 y menos]
2. Mayo 1 del 2019 es la fecha de corte para la edad de los jugadores. La edad del jugador a partir de Abril 30 del año actual, es la edad del jugador para el torneo.

SECCION 2: LISTA DE JUGADORES (ROSTER) Y DOCUMENTACION

1. Todos los equipos tienen que estar registrados con su Roster oficial completada en el sitio web www.wbfint.net
 - A) Cada equipo tiene que enviar una copia de su Roster con no menos de 12 jugadores y no más de 16 jugadores para las divisiones 6U a 14U y no más de 20 jugadores para las divisiones 16U y 18U. No pueden adicionar jugadores al Roster después del comienzo del torneo.
2. Se requieren copias de certificado de nacimiento o identificación oficial para todos los jugadores listado en el roster de equipos locales y pasaporte para jugadores listado en el roster de equipos internacionales. Estos tienen que estar disponibles junto con el "Official USSSA Roster Form".
3. Jugadores NO PUEDEN jugar en dos diferentes equipos o divisiones
4. Todos los jugadores TIENEN que tener el ID oficial de WBF, para poder participar en los juegos.

SECCION 3: CAMPO DE JUEGO

1. Distancia entre las bases

6, 7 y 8 U	60'
9U y 10U	65'
11U y 12U	70'
13U	80'
14U / 16U y 18U	90'



2. Distancia de Lanzamiento	
9U y 10U	46'
11U y 12U	50'
13U	54'
14U / 16U y 18U	60.5'

SECCION 4: REGLAMENTO DE LANZAMIENTO

1. NO hay limitaciones de lanzamiento excepto las que se enumeran a continuación.
2. Un lanzador solo puede lanzar un máximo de:
 - A) Tres (3) entradas en un juego en las Divisiones 9U y 10U.
 - B) Cuatro (4) entradas en un juego en las divisiones 11U y 12U.
 - C) Cinco (5) entradas en un juego en las divisiones 13U y 14U.
 - D) Seis (6) entradas en un juego en las divisiones 16U y 18U.
3. Si un lanzador se cambia a una posición defensiva o se retira de la alineación, no puede regresar al lanzamiento en ese juego.
4. El entrenador tiene permitido hacer una (1) visita al mismo lanzador por entrada. En la segunda (2) visita al mismo lanzador en la misma entrada, el lanzador tiene que ser retirado del montículo (pero puede permanecer en el juego).

SECCION 5: REGULACION Y JUEGO OFICIAL

1. Un juego reglamentario consiste de seis (6) entradas en las divisiones 6U, 7U y 8U Coach Pitch, 9U, 10U, 11U y 12U; y siete (7) entradas en las divisiones 13U, 14U, 16U y 18U.
 - A) Cuando un juego reglamentario/oficial está empatado, se tiene que jugar entradas extra utilizando el **California Tie Breaker** hasta que se declare un ganador o el límite de tiempo haya expirado. Los juegos empatados tienen que completarse en la Ronda del Campeonato utilizando **California Tie Breaker**.
 - B) Todos los juegos, incluso los Juegos de Campeonato, se jugarán con RUN RULE (regla de ejecución):
 - En la División 6U Coach Pitch no tendremos RUN RULE.
 - Las divisiones 7U y 8U Coach Pitch y las divisiones 9U a 12U se jugarán con RUN RULE de 15 después de 3 entradas y 8 después de 4 entradas.
 - Las Divisiones 13U a 18U se jugarán con RUN RULE de 15 después de 3 entradas, 12 después de 4 entradas y 8 después de 5 entradas.
2. Juego Oficial:
 - A) Un juego es oficial si se suspende por cualquier motivo después de que se hayan jugado 2 ½ o 3 entradas en las divisiones 6U, 7U y 8U Coach Pitch, 9U, 10U, 11U y 12U; o después de 3 ½ o 4 entradas en las divisiones 13U, 14U, 16U y 18U.
 - B) Si un juego se suspende por cualquier motivo (excepto la expiración del límite de tiempo) antes de convertirse en un juego oficial, se continuará desde el punto de restricción como compensación de juego suspendido.



3. Límites de tiempo (Nos reservamos el derecho de reducir los límites de tiempo para completar el Torneo debido al clima o otras situaciones).
 - A) Todos los juegos (excepto el juego de campeonato) tendrán un límite de tiempo.
 - 1) El límite de tiempo para las divisiones 6U, 7U y 8U COACH PITCH es de una hora y veinte minutos (1:20).
 - 2) El límite de tiempo para las divisiones 9U, 10U, 11U y 12U es de una hora y cuarenta y cinco minutos (1:45).
 - 3) El límite de tiempo para las divisiones 13U y 14U es de una hora y cincuenta minutos (1:50) y en las divisiones 16U y 18U es de dos horas (2:00)
 - 4) Todos los juegos en la ronda eliminatoria, incluso el juego de campeonato, que estén empatados después del límite de tiempo o las entradas reglamentarias, utilizarán el sistema **California Tie Breaker**. El último bateador de la entrada anterior se coloca en la 2da base y juega la entrada desde allí.

SECCION 6: PROTESTAS Y JUEGOS QUE SE DAN POR PERDIDOS (FORFEIT)

1. La protesta se puede hacer solo por infracciones de reglas, no por juicios de decisión de los árbitros.
 - A) El Comité de Competición tomará todas las determinaciones finales sobre cualquier protesta.
 - B) Una protesta tiene una tarifa de protesta de US \$100 (solo efectivo) por cada protesta. Si la protesta es confirmada, la tarifa será reembolsada inmediatamente. Si la protesta es denegada, la tarifa se pierde.
 - 1) Desafiar la edad de un jugador se considera una protesta y requiere una tarifa de protesta de US \$100.
 - C) Todas las protestas tienen que ser hechas al árbitro principal antes del siguiente lanzamiento, jugada o intento de jugada.
 - D) El Comité de Competición se pronunciará sobre la protesta antes de continuar el juego.
2. Juegos que se dan por perdidos (Forfeit)
 - A) Cualquier equipo que pierda dos (2) juegos por forfait, puede ser descalificado de la Ronda de Campeonato sin reclamo ni reembolso. Si un equipo no puede jugar según lo programado, perderá el juego.
 - B) El juego se da por perdido (forfeit) diez (10) minutos después de la hora programada para el inicio del juego o cuando el campo esté listo para jugar. El director del Torneo puede extender el tiempo a su discreción.
 - C) Un equipo tiene que tener un mínimo de ocho (8) jugadores para comenzar y finalizar un juego. La posición de bateo del jugador que no está jugando es un OUT automática. Este es también el caso (OUT automático) para el equipo que comienza el juego con nueve (9) o más jugadores y luego tiene un jugador(s) que abandona el juego por cualquier razón sin un sustituto elegible.



SECCION 7: REGLAS DE CONDUCTA

1. SOLAMENTE el Manager, los entrenadores y los jugadores con el uniforme completo están permitidos en la banca o en el campo. Los entrenadores TIENEN que usar la camiseta y gorra del equipo o las camisa/chaqueta del entrenador del equipo. Los entrenadores TIENEN que usar pantalones de béisbol tradicionales, pantalones de entrenadores o shorts de entrenadores. Blue Jeans no están permitidos. Máximo de cuatro (4) entrenadores, incluido el manager. Excepto en las Divisiones de 6U, 7U y 8U Coach Pitch, donde se permite un quinto (5º) entrenador.
2. SOLAMENTE el Manager puede discutir cualquier jugada o regla con los árbitros. Si los entrenadores discuten con un árbitro, él/ella será automáticamente expulsado del juego.
3. Están prohibidos: radios, amplificadores - música, bocinas de aire, campanas o cualquier otro generador de ruido artificial.
4. No está permitido fumar en ningún lado del complejo de béisbol.
5. No están permitidas bebidas alcohólica o sustancias ilegales en cualquier área del complejo de beisbol (incluidos los estacionamientos)
6. Debe asegurarse de dejar limpio su banca (dugout) al final de cada juego.
7. El jugador, manager o entrenador expulsado de un juego será penalizado según lo determine el Comité de Competición, y tendrá como mínimo un (1) juego de suspensión.
8. Cualquier adulto que se vea involucrado en un altercado físico dentro o fuera del campo, antes, durante o después de un juego, será expulsado del torneo. Si el Comité de Competición considera que el incidente involucró a más de un individuo, se impondrán sanciones severas, hasta incluir la eliminación del equipo del torneo sin reembolso de dinero alguno.
9. Cualquier asistente que presente un comportamiento inadecuado o use un lenguaje inapropiado hacia los jugadores, árbitros, entrenadores, oficiales del torneo o otros fanáticos se le pedirá que abandone el complejo (incluidos los estacionamientos), y puede ser suspendido según lo determine el Comité de Competición. Los entrenadores serán responsables de sus jugadores y acompañantes, y están obligados a ayudar en la aplicación de esta y todas las reglas.

SECCION 8: HOJA DE JUEGO OFICIAL

1. El Torneo NO proporcionará un tanteador oficial. Se recomienda que cada equipo mantenga su propio marcador (tablero en que se contabilizan los resultados del equipo y jugador). El árbitro principal mantendrá la Hoja de Juego Oficial. La HOJA DE JUEGO tiene que completarse antes de cada juego con el NOMBRE COMPLETO (apellido y primer nombre) de todos los jugadores (alineación inicial y suplentes) y el número de uniforme, con la posición de cada jugador. Cada manager tiene que firmar la HOJA DE JUEGO al finalizar el juego.
 - A) Todos los jugadores en una lista de equipo (roster) aprobada son aptos para jugar en todos los juegos (siempre que cumplan con todas las reglas de elegibilidad del torneo) incluso si no están presentes al comienzo del juego y no figuran en la Hoja de juego en el comienzo del juego.



- B) Si un jugador llega tarde y un equipo tiene a todos los jugadores en la lista de bateo, el jugador puede colocarse al final de la alineación. De lo contrario, el jugador será tratado como un sustituto regular.

SECCION 9: REGLAS ESPECIALES

1. Un corredor de cortesía por el lanzador o receptor (cácher) puede ser usado en cualquier momento. El corredor será un sustituto elegible o si ningún sustituto es elegible o un equipo tiene en la alineación a todos sus jugadores, la última salida será el corredor. Si la última salida (out) es del lanzador o receptor, entonces el jugador que fue la primera salida (out) del inning será el corredor.
2. Los bateadores y corredores tienen que usar cascos de doble orejera en todo momento. No hay penalidad.
3. Todos los equipos tienen que estar uniformados. Se recomienda que los uniformes de los jugadores coincidan. De todas maneras, los uniformes de los jugadores tienen que tener números. El Manager y los entrenadores tienen que vestir camisetas y gorras igual que las del equipo, o camisetas/chaquetas de entrenadores igual que las del equipo. Los entrenadores tienen que usar pantalones de béisbol tradicionales o pantalones cortos. Jeans y la ropa de calle no están permitidos.
4. Los tacos metálicos solo están permitidos en las divisiones 13U, 14U, 16U y 18U.
5. El robo de base, jugada de toque con robo de base home, toque de bola o intento/toque falso con un corredor en la tercera (3ra) base no está permitido en las divisiones de 9U y 10U. Está permitido en todas las demás Divisiones (11U -18U) Sin embargo, The Butcher Boy (bateador simulando un toque y luego lanzar bateo) no puede usarse en ningún momento en ninguna división. Los corredores pueden anotar en los pases de bolas, lanzamientos salvajes y lanzamientos de catchers. La primera vez que sucede en un juego, la jugada es nula y inválida a menos que la defensa elija tomar el resultado de la jugada, y se advierte al manager. La próxima vez que suceda en el juego, el corredor principal queda afuera y el manager es expulsado del juego.
6. El receptor (cácher) tiene que usar una máscara y un casco de receptor en todo momento, incluso cuando esté calentando el lanzador.
7. Solo se permite que un entrenador salga del banco con el propósito de darle instrucciones de defensa al catcher/pitcher (excepto las Divisiones 6U, 7U y 8U). El manager TIENE que permanecer junto a la puerta del banco (no se permite estar fuera).
8. Es permitido tener nueve (9) jugadores en la alineación, o diez (10) jugadores si optan por usar un Extra bateador o un equipo puede optar por que todos los jugadores bateen en la alineación. El Extra bateador puede entrar en el juego en defensa y el jugador que sale del terreno se convierte en el Extra bateador. Pueden cambiar el Extra bateador en cada entrada y tener un jugador diferente como Extra bateador. Si optan por poner a batear a todos los jugadores en la alineación, podrán hacer sustituciones defensivas (excepto por el lanzador). Esta regla es para todas las Divisiones. El bateador designado y el Extra bateador solo se pueden usarse en las Divisiones 16U y 18U.
9. Si usan, ya sea, nueve (9) jugadores o los diez (10) jugadores con Extra bateador en la alineación, se usará la Regla de Reingreso. Esto es solo para los jugadores iniciales y tiene que volver a entrar



en la misma posición en el orden de bateo. El jugador que se reingresa puede jugar una posición defensiva diferente. En caso de que un equipo no tiene un sustituto elegible para un jugador que se enferma, se lesiona o es expulsado del juego, el último jugador eliminado de la alineación puede volver a ingresar al juego sin penalización.

10. **Regla de deslizamiento:** Obligatorio. Los jugadores que avanzan a la segunda base o cualquier otra con la intención de romper una jugada doble tiene que deslizarse directamente en la bolsa. Si un corredor entra de pie y es parte de la jugada, y el jugador hace contacto (independientemente de quién inicie el contacto) con el jugador defensivo, se lo declarará out. Un corredor que avanza las bases, y es parte de una jugada, no puede intentar saltar/derribar al fildeador que está intentando hacer una jugada sobre él (independientemente de si el contacto está hecho o no). El corredor está out y la pelota se declara muerta - los corredores regresan a la última base alcanzada antes de la infracción. Todas las llamadas con respecto al juego brusco, deslizamiento, etc., serán a juicio de los árbitros. Penalidad: El corredor está fuera y la pelota se declara muerta. Todos los corredores tienen que regresar a la última base a la que legalmente habían avanzado antes de la infracción. Aunque estamos en contra de un deslizamiento de cabeza y no es recomendado, pero no es en contra de las reglas. Sin embargo, un corredor no puede deslizarse de cabeza en home plate. El tiene que entrar primero los pies. **Penalidad:** El será declarado out y la pelota se declara muerta.

Aclaración sobre las jugadas en el home plate: Si el catcher sube la línea (en contra/lejos del plato) para fildiar un tiro, y según el juicio de los árbitros el corredor está demasiado lejos de home para deslizarse, la regla de deslizamiento NO tiene efecto. Sin embargo, NO se permite que el corredor bloquee o se lanza al catcher. Esta es una llamada de juicio del árbitro. El catcher NO PUEDE bloquear el home plate sin la posesión de la pelota. DEBE permitirle al corredor acceso completo y sin obstrucciones al home plate mientras él está en el proceso de coger la pelota. El corredor debe deslizarse si hay una jugada llevándose a cabo en home plate. Si un corredor entra de pie y se le hace una jugada, y él hace contacto (independientemente de quién inicie el contacto) con el jugador defensivo, se le declarará out.

11. Pelotas de Béisbol: solo se pueden usar pelotas de béisbol oficiales aprobadas por WBF. WBF proveerá las pelotas de béisbol que se utilizaran en el torneo. Cada equipo es responsable de recuperar bolas de foul en su lado del terreno.
12. Base-por-Bola Intencional. El bateador puede ser caminado intencionalmente sin hacerle lanzamientos de picheo. No hay Base-por-Bola Intencional en las división de Coach Pitch.

SECCION 10: RESTRICCIONES DE BATE

1. En las divisiones de 6U a 14U se usarán bates de aluminio.
2. En las divisiones de 6U a 12U todos los bates de aluminio TIENEN que tener el sello de licencia de EE. UU. O USSSA (1.15 BPF) en ellos.
3. En las divisiones de 13U a 14U, todos los bates de aluminio TIENEN que tener el sello de licencia de EE. UU. O USSSA (1.15 BPF), y están limitados a los bates BBCOR -3.



4. En las Divisiones 16U y 18U SÓLO se pueden usar bates de madera. No se pueden usar bates compuestos o de bambú, y todos los bates tienen que ser madera completamente de arce o ceniza.

SECCION 11: 6U 7U & 8U COATCH PITCH - El límite de tiempo es 1:20

1. En la División 6U, once (11) jugadores pueden jugar en defensa, con cinco (5) outfielders obligatorios. En las Divisiones de 7U y 8U Coach Pitch, diez (10) jugadores pueden jugar en defensa, con cuatro (4) outfielders obligatorios. Si un equipo tiene menos jugadores, el otro equipo todavía jugará con once (11) en la división 6U y diez (10) jugadores en las divisiones 7U y 8U en Defensa. Nota: Los outfielders tienen que estar estacionados en el césped del terreno o un mínimo de 30 pies más allá de los caminos de la base en los terrenos más grandes.
2. En las Divisiones 6U, 7U y 8U Coach pitch, todos los jugadores batean en el orden de bateo. Habrá una sustitución defensiva libre.
3. En las divisiones 6U, 7U y 8U Coach Pitch, la entrada termina cuando un equipo obtiene tres (3) outs o el equipo ofensivo obtiene siete (7) carreras. Esto puede resultar en tener más bateadores de los que tienen en la alineación completa en una entrada. Luego comenzará la siguiente entrada desde donde la dejó en el orden de bateo.
4. En las divisiones 6U, 7U y 8U coach pitch, un bateador tendrá un máximo de 6 lanzamientos. Tres (3) strikes y el bateador está out.
5. En las Divisiones 6U, 7U y 8U coach pitch, el corredor no puede salir de la base. No pueden abandonar la base hasta que golpeen la pelota. **Penalidad:** La defensa tiene la opción de tomar el resultado del juego o la jugada es nula: el corredor está out y NO hay jugada, NO cuenta el lanzamiento.
6. En las divisiones 6U, 7U y 8U coach pitch, hay un parámetro de 20 pies delante del home plate, que es el área de la bola muerta. Todas las bolas bateadas deben viajar más allá de esta línea para ser justas.
7. En las Divisiones 6U, 7U y 8U coach pitch, el lanzador debe lanzar con un pie completamente dentro del círculo del lanzador. La parte delantera del círculo de lanzamiento es de 40 pies de la parte posterior del plato de home, y el círculo del lanzador tendrá un diámetro de 10 pies. Todos los lanzamientos deben ser sobre la mano.
8. En las divisiones 6U, 7U y 8U coach pitch, una vez que la pelota es arrojada al área del círculo del lanzador por un infielder que se encuentra en el infield en territorio justo o cuando un infielder tiene la pelota mientras está dentro del infield en territorio justo (el infielder no puede pedir tiempo mientras está en la zona del terreno del outfield o más allá de 30 pies de la base en terrenos más grandes) y pide "Tiempo", todos los corredores deben regresar a la base más cercana. Se usará una línea de tiza entre las bases para ayudar al árbitro a determinar si un jugador avanza / regresa a una base una vez que la bola se declara muerta. Si el corredor está a más de la mitad a la siguiente base, puede continuar hacia esa base. Si no, debe regresar a la base anterior.
9. En las Divisiones 6U, 7U y 8U coach pitch, el catcher tiene que usar un casco y máscara protectora. Él puede ubicarse en cualquier lugar detrás del home plate.



SECCION 12: FORMATO DEL TORNEO

1. El formato del torneo será el siguiente:
 - A) Todos los equipos jugarán cuatro (4) juegos (se tienen en cuenta condiciones meteorológicas) y luego la Ronda de Campeonato eliminación simple. Si las inclemencias del tiempo nos impiden jugar todos los juegos, nos reservamos el derecho de proceder a los Play-Off Ronda de Campeonato de eliminación simple. Si algunos equipos dentro de la División no completan la misma cantidad de juegos, se nivelarán los equipos con el mismo número de juegos jugados por todo los equipos dentro de la División. EJEMPLO: Si algunos equipos completaron los 4 juegos, pero algunos solo completaron 3 juegos, se nivelaran los equipos en la ronda de campeonato usando los primeros tres (3) juegos de cada equipo.
 - B) En los juegos de los grupos, un juego que termina en empate contará como ½ victoria y ½ pérdida.
 - C) Nos reservamos el derecho de cambiar el formato del Torneo debido al clima o otras condiciones.

SECCION 13: FORMATO DE HACIGNAR Y DESEMPATE

1. Después de completar los juegos, todos los equipos estarán asignado en la Ronda de Campeonato.
2. Se asignan por los record de ganadas / perdidas de cada equipo, dentro de los grupos.
3. Equipos con un record idéntico de ganadas / perdidas de su grupo, será asignado siguiendo el sistema de desempate:
 - A) Primero, el ganador de competencia cabecera estará asignado una posición mas alta. Si todos los equipos con el mismo registro no se enfrentaron, entonces van abajo.
 - B) Carreras permitidas
 - C) Diferencial de carreras con un máximo de (8)
 - D) Carreras apuntada
 - E) Lanzamiento de moneda

SECCION 14: PRE-JUEGO/POST JUEGO

En los juegos, un lanzamiento de moneda determina el equipo Home. En la Ronda de Campeonato, el equipo con mejor posición es el equipo Home.

1. Los equipos no serán permitido tener prácticas de bateo en vivo dentro de los campos de juego o practica de infield/outfield en el terreno de juego. Practica de bateo es prohibido hacia las vallas (cerca). El equipo puede usar el área designada para bateo o usar su pantalla de bateo. Los equipos pueden realizar prácticas de bateo solo con pelotas de plástico o suaves/de trapo, o dentro de las jaulas de bateo siguiendo el cronograma de jaula de bateo establecido.
2. Jaulas de bateo: el uso de jaulas de bateo seguirá el calendario publicado. En Grapeland Park - Jaula 1 es para el terreno # 1, Jaula 2 para el terreno # 2, Jaula 3 para el terreno # 3 y Jaula 4 para el terreno # 4. Fern Isle - Jaula 1 es para el terreno A y jaula 2 es para el terreno B



Nota: En Brothers to the Rescue (Flagami), las jaulas de bateo se asignan de acuerdo al orden de llegada.

Absolutamente NINGUNA práctica de bateo es permitida en los terrenos de juego , y TAMPOCO golpear en las vallas.

3. La banca (dugout) del Equipo Home es la banca (dugout) de la 1ra base.
4. La hoja de juego tiene que ser completada por ambos Managers antes del comienzo del juego. Tienen que indicar el nombre completo de cada jugador (nombre y apellido), número de uniforme y posición. Cada manager tiene que firmar la HOJA DE JUEGO al finalizar el juego. Los sustitutos también se tienen que enumerarse en la HOJA DEL JUEGO.

SECCION 15: WEBSITE OFICIAL DEL TORNEO

1. La página web oficial del torneo es www.wbfint.net