



**LIGA METROPOLITANA DE BÉISBOL**  
**Reglamento General de Torneos**

**Temporada 2019**

## Índice

|   |    |
|---|----|
| A. Inscripción de Equipos.....                        | 2  |
| B. Inscripción de Jugadores .....                     | 3  |
| C. Reglamentación de Competencia.....                 | 4  |
| D. Roll de Juego .....                                | 5  |
| E. Juegos Suspendidos .....                           | 5  |
| F. Suspensión de Partidos y/o Fecha de Juego.....     | 5  |
| G. Line Up .....                                      | 6  |
| H. Planillas de Juego Firmas.....                     | 6  |
| I. Forfeit .....                                      | 7  |
| J. Pérdida de Puntos .....                            | 7  |
| K. Cesión de Puntos .....                             | 7  |
| L. Retiro de Equipos .....                            | 7  |
| M. Protesta de Partido .....                          | 8  |
| N. Expulsiones.....                                   | 9  |
| O. Árbitros .....                                     | 9  |
| P. Campos de Juego .....                              | 9  |
| Q. Delegados.....                                     | 10 |
| R. Ropa de Juego .....                                | 10 |
| S. Reglas de Aceleración .....                        | 10 |
| T. Reglas de Colisión .....                           | 12 |
| U. Regla deslizamientos en jugadas de doble play..... | 12 |
| V. Reglas Extra Innings.....                          | 13 |
| W. Desempates.....                                    | 14 |
| Anexo Aranceles temporada 2019 .....                  | 15 |

## REGLAMENTO GENERAL DE TORNEOS

Todos los campeonatos que organice la Liga Metropolitana de Béisbol, se llevarán a cabo de acuerdo al Reglamento General de Torneos. Este reglamento rige para todas las categorías y dejan sin efecto a todos los anteriores al presente.

Las situaciones de Orden Técnico no previstas por este reglamento serán resueltas de acuerdo a las reglas de COPABE y bajo la supervisión directa de la Liga Metropolitana de Béisbol con el apoyo de la Federación Argentina de Béisbol.

Las situaciones de Orden General no previstas en este reglamento serán resueltas por el Consejo de la Liga Metropolitana de Béisbol de conformidad con todas las instituciones del béisbol metropolitano.

### **A. Inscripción de Equipos**

1º. Podrán participar las instituciones que estén afiliadas a LMB.

2º. Toda inscripción se realizará al inicio de cada temporada y en la fecha que fije la L.M.B, podrán inscribirse nuevas instituciones al finalizar el primer torneo del año organizado por la LMB.

3º. Todas las instituciones inscribirán a sus equipos y categorías que van a participar en el torneo programado, facilitando de ésta manera la organización anticipada de los torneos.

4º. En caso que una institución quisiera incorporar una o más categorías o equipos una vez iniciada la temporada, esto quedará supeditado a la aprobación del Consejo Directivo de la L.M.B.

5º. Toda institución afiliada a la L.M.B podrá inscribir más de un equipo en la categoría mayor, con un número de jugadores por roster que se determina a continuación: Top Seis: mínimo 14 jugadores máximo 30 jugadores; A2: mínimo 14 jugadores máximo 30 jugadores; A3: mínimo 14 jugadores máximo libre. De presentar más de 1 equipo en la división Mayores cada equipo deberá tener nombre distinto, a menos que se encuentren en categorías diferentes.

La responsabilidad administrativa del equipo inscripto será de la institución afiliada. Los equipos sólo tendrán identidad deportiva, no institucional. El Roster de sus jugadores pertenecerá a la institución afiliada. Cada equipo será deportivamente independiente de otros representativos de la misma institución ante Comisión Campeonato.

Los equipos inscriptos actuarán a modo de franquicia de la institución afiliada, manteniendo los mismo derechos y obligaciones, mientras mantengan su continuidad en la participación de los torneos organizados por la LMB.

Nota: si la institución afiliada inscribe dos equipos mayores en la misma división, deberá presentar rosters independientes uno del otro. No podrán compartir jugadores ni hacer pases entre ambos equipos una vez iniciado el campeonato. Ambos rosters deberán cumplir con los requisitos pautados en esta regla.

6º. Todo equipo y/o institución que ingrese a la LMB, en la categoría Mayor, deberá hacerlo en la categoría más baja de la LMB.

7º. Las Instituciones que cuenten con un equipo en la Categoría Mayor Top Seis deberán presentar, para participar en esta división, dos de las tres categorías menores en campeonatos oficiales en la LMB.

Las categorías menores son: Infantil, PreJunior y Junior. Podrán participar aquellos que presenten:

Infantil y PreJunior o Infantil y Junior.

Nota: en caso que durante el transcurso de la competencia Top Seis una Institución no cumpla con el punto A inciso 7, dicho equipo será retirado de la división y perderá la categoría de manera automática.

## **B. Inscripción de Jugadores**

1º La inscripción nominal indicará todos los datos personales de los Atletas, Cuerpo técnico que integran el equipo representativo. La misma deberá realizarse a través de la Institución respectiva con el formulario de inscripciones de la LMB completando todos los datos que indica, firmado por las autoridades de la institución, presentándose en el día establecido por Comisión Campeonato.

2º Con el objeto de cumplir con el plazo establecido las inscripciones podrán anticiparse vía mail, en ambos casos serán validados por Comisión Campeonato. El Roster es abierto, debiendo incluir a todos los jugadores, coach y manager.

3º El libro de pases se abrirá al finalizar cada uno de los torneos y cerrará cuando la Comisión Directiva lo considere necesario, debiendo ser esto informado con la antelación no menor a 15 días corridos.

Para los jugadores libres, se mantendrá abierto durante toda la temporada.

4. Todo jugador que haya solicitado el pase correspondiente estará inhabilitado a competir hasta que la Comisión Campeonato informe a la institución de la habilitación del mismo, habiendo cumplimentado las actuaciones administrativas y canceladas los cargos con Tesorería.

5. No existen ni se admiten bajo ningún concepto “tramites ad-referéndum”. Todo jugador que participase antes de estar regularizada su situación administrativa implicará la mala inclusión del jugador, con sus consecuentes penalidades correspondientes.

6. Los jugadores menores de 18 años deberán acompañar la firma del padre, tutor o encargado, en el Formulario de Pases caso contrario no será considerado válido.

7. La categoría Infantil y Prejúnior podrán incorporar un jugador que no estuviese fichado, debiendo la institución inscribir al mismo administrativamente y cancelar con tesorería la cuota de afiliación el mismo día en que se realice la inscripción (en caso de que ese jugador no participe de ningún partido oficial de la LMB en los siguientes 15 días a partir de su inscripción, la Institución podrá solicitar el reintegro del dinero de inscripción a la LMB. La LMB no se hará cargo del reintegro de la afiliación a la FAB).

8. En el caso de proceder a una incorrecta inclusión de un jugador, el equipo en falta procederá a perder los puntos en disputa de todos los encuentros disputados con anomalía de inclusión. Los puntos pasarán a los equipos rivales y se computará una carrera por cada inning de juego programado. Tendrá además plazo hasta la primera reunión de delegados posterior a la falta para abonar la multa que fije la tabla de Aranceles vigente. De no cancelar la misma en el plazo establecido, se procederá a suspender la programación de todos los equipos del club infractor.

9. Préstamo de Jugadores: Toda institución que no presente un equipo en una de las categorías que compitan en los torneos de la LMB, y de poseer jugadores con la edad para participar de la misma, podrá tener el derecho de ceder a su/s jugador/es a otra institución en la modalidad de PRÉSTAMO por torneo, hasta presentar la misma o hasta el pase definitivo.

10. Cesión Jugadores categoría Junior: toda institución que no presente equipo en la categoría Junior, y posea jugadores con edad de 15-16 años deberán, para poder participar en una categoría mayor de su institución, participar del torneo de la categoría Junior. La LMB concede el derecho a la institución y al jugador a ser cedido a préstamo a una institución para que participe en la categoría Junior.

Permitiendo y habilitándolo para jugar en la categoría mayor en su club de origen. Nota: los jugadores que cumplan 17 años durante el año calendario no están involucrados en esta regla.

### **C. Reglamentación de Competencia**

1º. La programación de los juegos será facultad de la Comisión Campeonato en coordinación con el Consejo de la LMB. Todos los torneos y la forma de desarrollarse serán definidos por la Comisión Campeonato al inicio de cada temporada. Se realizará una reunión especial para presentar toda la Temporada Metropolitana, la oficialización de los nombres de los eventos, fecha de inicios de competencia, modalidad de los mismos y se fijará los días y horarios de juego. Las definiciones en playoff podrán tener cambios y formas de resolución según lo determine Comisión Campeonato de la LMB.

2º. Las categorías Mayores y Menores disputarán durante el año dos torneos, el Primero se denominará Ciudad de Buenos Aires y el Segundo tendrá como nombre la figura o ente que el Consejo de la LMB desee homenajear. Al finalizar el segundo torneo se realizará un juego entre ambos campeones por la Copa Liga Metropolitana de Béisbol, decretando el campeón del año. En caso de que alguno de estos juegos no se pueda realizar a causa del clima o por cuestiones de calendario y deba pasar al año siguiente, el campeón del año será el equipo que mayor cantidad de puntos haya logrado en las fases regulares de ambos torneos. En caso de empate entre dos o más equipos, se utilizará el sistema de desempate que indica este reglamento.

3º. El programa oficial de Competencia se elaborará una vez que se tenga la confirmación oficial de los equipos que participaran en el Torneo a programarse por la L.M.B.

4º. Las Instituciones que mantengan equipos en las categorías mayores que participen del torneo regular de la LMB (Top Seis-A2-A3) podrán utilizar todos los jugadores en todas las categorías mayores que inscriba.

Nota: No se podrá utilizar a los jugadores incluido en el roster del torneo "Top 6" en las etapas de Zona Campeonato, Play-offs y/o finales de la categoría A2 y/o A3. No se podrá utilizar a los jugadores incluidos en el roster del torneo A2 en las etapas de Zona Campeonato, Play-offs y/o finales de la categoría A3.

5º. Los Line Ups de juego de la categoría Top Seis serán cerrados en días domingos y feriados únicamente siendo que ningún jugador podrá ser parte del partido una vez iniciado el mismo. Los Line Ups de las categorías A2 y A3 serán abiertos, pudiendo incluirse jugadores al mismo en cualquier momento del partido. Para el caso de Juegos nocturnos, o en días laborales los mismos serán abiertos.

Nota: los jugadores deberán haber sido previamente inscriptos en la LMB.

6º. El club local tiene la obligación de proveer la cantidad de pelotas necesarias que aseguren la terminación del partido en disputa, si esto no se cumpliera el árbitro principal será el único con la autoridad para dar por finalizado el juego, si a consideración de él, no se puede continuar por la falta de las mismas para el desarrollo del partido. El mismo árbitro deberá retener las bolas presentadas por el equipo local y presentarlas en la reunión siguiente de la LMB para que el Consejo se expida, siempre y cuando el equipo visitante haga la protesta correspondiente del juego. Si el Consejo de la LMB da lugar a la protesta, la sanción correspondiente será forfait para el equipo local.

7º El club local tiene la obligación de proveer planillero/anotador oficial de Béisbol que asegure la correcta anotación del partido en disputa. Para el caso de no contar con planillero los árbitros deberán decretar forfait y elevar el informe a la comisión campeonato.

8º. En las categorías Mayores (Top Seis A2 y A3) y Juniors será obligatorio el uso de bate de madera, quedando prohibido los bates de cualquier metal. Está permitido el uso de Bate de Bamboo y Compuesto.

9º. Bateador Designado: Se acepta bateador designado para las categorías Top Seis, A2, A3 y Juniors.

10º. Regla de diferencia de carreras en juegos a 9 entradas:

- 15 carreras o más después de haber bateado al menos en cinco (5) innings, el juego se da por finalizado en ese momento.

- 10 carreras o más después de haber bateado al menos en siete (7) innings, el juego se da por finalizado en ese momento.

11º. Regla de diferencia de carreras en juegos a 7 entradas:

- 15 carreras o más después de haber bateado al menos en cuatro (4) innings, el juego se da por finalizado en ese momento.

Reglamento Oficial de la Liga Metropolitana de Béisbol Temporada 2018

- 10 carreras o más después de haber bateado al menos en cinco (5) innings, el juego se da por finalizado en ese momento.

#### **D. Roll de Juegos**

1º Es facultad de la Comisión Campeonato la programación de todos los partidos, pudiendo ser los mismos determinados en días sábados, domingos, feriados, juegos nocturnos y/o días de semana.

2º La Comisión Campeonato podrá programar juegos en cualquier feriado del año. Tendrá tiempo de anunciar la fecha hasta 15 días antes del mismo.

3º Para las categorías que jueguen días domingos: en caso de que un feriado nacional sea dispuesto para un día lunes y por cuestiones climáticas no se disputen los partidos del día domingo, todos los juegos del día domingo se reprogramarán para el lunes de manera automática en los mismos horarios y mismas canchas.

#### **E. Juego Suspendidos**

1º Todos los juegos suspendidos por el Umpire, por causa de falta de luz, estado del tiempo u otras causas enmarcadas dentro del Reglamento de Béisbol, antes del quinto inning, será reprogramado y jugado desde el inicio. La programación será actuación de Comisión Campeonato.

2º Si el juego suspendido por el umpire fuese considerado juego "legal" estando uno de los dos equipos en ventaja, no deberá ser reprogramado, el mismo será considerado juego terminado.

#### **F. Suspensión de Partidos y/o Fecha de Juego**

1º. La L.M.B. como autoridad podrá suspender un partido o fecha por causas climáticas, políticas o de fuerza mayor. Los juegos NO serán suspendidos por lluvia por parte de Comisión Campeonato. Los juegos se deberán suspender por lluvia en el campo de juego, determinado por el Local, comunicando el mal estado del campo o lluvia hasta dos horas antes de cada juego, avisando a Comisión Campeonato, al club visitante y al Jefe de Árbitros. Nota Importante: De existir un árbitro en el campo designado, este será el responsable de la suspensión, debiendo comunicar a Comisión Campeonato para informar a los clubes programados.

Nota: en caso de que el juego se suspenda durante las dos horas previas antes del inicio del juego, los equipos deberán abonarle a los árbitros designados la mitad del arancel del juego suspendidos.

2º. Será causa de sanción con suspensión al Manager de la institución que falsease la información de mal estado del campo de juego, para la suspensión del mismo, como así también se le decretará el correspondiente forfait.

3º. Toda fecha o partido suspendido se jugará cuando la Comisión Campeonato lo determine, pudiendo ser días feriados, juego nocturno y/o días de semana. Al suspenderse una fecha completa, la misma pasará íntegra a la fecha prevista para la recuperación. El orden de la reprogramación quedará sujeto a estrictas razones de calendario.

5º. Todos los juegos que se suspendan en la primera rueda por lluvia o causa aprobada por Comisión Campeonato se reprogramará de acuerdo a estrictas razones de calendario en todas las categorías.

6º. Queda establecido que las fechas que informe la Comisión Campeonato deberán ser respetadas, sin mediar conflicto o solicitud de cambio. Para que cada institución pueda programar sus juegos y equipos, se informará con antelación de 15 días de la nueva fecha de juego programada.

7º. Todo juego no celebrado, sin la suspensión autorizada por la Comisión Campeonato, será considerado forfait contra el equipo responsable de la no celebración, o contra ambos, si la culpabilidad es compartida. En el caso que la fecha programada fuera doble, el/los equipos infractores, perderán los puntos de ambos juegos.

8º. Los equipos que deseen participar de los encuentros nacionales de clubes, deberán informarlo con al menos 15 días de anticipación o en la fecha indicada por la Comisión Campeonato, a los efectos de que esta re programe su juego. El equipo que viaje deberá programar su juego cuando se le indique. Se tomará esta regla solamente para todos los eventos reconocidos por la Federación Argentina de Béisbol.

9º Aquellos equipos que deseen participar de algún torneo y/o evento que no sea reconocido por la FAB y/o la LMB, deberán informar sus intenciones con al menos 21 días de anticipación brindando detalles y fundamentos para que sea considerada la suspensión de los juegos oficiales previstos para la fecha solicitada.

10º Los juegos correspondientes a las finales, se realizarán en el campo del equipo mejor posicionado durante la ronda regular, teniendo la localía el mismo en caso de que sea una serie de dos juegos o más.

Nota: La LMB se reserva el derecho a designar el Estadio Nacional de béisbol como sede alternativa cuando el campo del equipo mejor posicionado durante la ronda regular no esté disponible.

#### **G. Line Up**

1º. Los Managers de los equipos tienen que presentar una alineación 15 minutos antes del comienzo previsto del juego. La alineación debe incluir nombre y apellido, número de uniforme y posición en el campo de cada jugador en orden de bateo, más el lanzador. El resto de jugadores deben ser incluidos y serán considerados como posibles sustitutos del juego. La alineación oficial se tendrá que entregar al Reglamento Oficial de la Liga Metropolitana de Béisbol Temporada 2019 Árbitro de Home en la reunión en home antes del comienzo del juego. Una copia de la alineación oficial debe ser entregada al Manager del equipo contrario, al Anotador a cargo del juego. Cada Line Up debe estar acompañado del formulario de firmas (este último requisito será utilizado únicamente para la categoría Top Seis).

En las categorías con line ups abiertos (A2 y A3), el manager deberá informar al árbitro y al manager rival la presencia de un nuevo jugador una vez que ingrese al dugout del equipo.

2º. Los equipos también deben anunciar a los demás equipos si van a abrir con un lanzador diestro o zurdo. Se recomienda que dicha información sea compartida con el Manager del equipo contrario tan pronto como los equipos lleguen al estadio.

#### **H. Planillas de Juego Firmas**

1º. El planillero deberá estar presente en el campo de juego media hora antes del comienzo previsto para el juego. La Planilla de juego deberá incluir el nombre del Planillero - Hora de inicio del Juego - Campo

2º. Todos los incidentes que existiesen Protestas, Expulsiones y Observaciones deben estar en la planilla y refrendada con la firma del planillero y Umpire de Home.

3º. Deberán estar cerradas acompañada por la firma del Umpire de Home del juego y la firma de ambos managers con el Score final.

5º. Las Planillas de Firmas para las categorías Mayores (Top Seis) es obligatoria su entrega y confeccionada de manera legible, debiendo tener todas las firmas correspondientes de todos los jugadores habilitados para entrar al campo de juego.

6º. En los juegos de Top Seis el line Up y la planilla de firma quedan cerrados, en poder del Umpire y, una vez comenzado el juego, no permitiendo incluir a ningún jugador. (ver punto "C" inciso 5º)

7º. Las planillas de juego deberán ser entregadas en la primera reunión de delegados siguiente al juego en las oficinas de la LMB y/o enviadas por correo electrónico a Comisión Campeonato.

No serán aceptadas planillas entregadas por otras vías que no estén mencionadas en este punto.

Nota: la entrega de la misma es responsabilidad del equipo que resultare ganador del juego. La omisión en la entrega será penalizada con la pérdida de los puntos del juego, aunque sin adjudicárselos al equipo vencido. Si el equipo ganador no entrega la planilla el día lunes, tendrá hasta el martes a las 23hs para poder hacerlo en formato digital vía mail a [lbmcampeonato@hotmail.com](mailto:lbmcampeonato@hotmail.com) o papel a Comisión Campeonato.

#### **I. Forfeit**

1º. La Comisión Campeonato aplicará forfeit a la institución teniendo en cuenta las situaciones planteadas en el Reglamento Oficial del Béisbol o bien las previstas en este reglamento. Es además de la pérdida del partido la aplicación de la sanción económica que fije la tabla de Aranceles vigente. La misma deberá ser abonada en la próxima reunión de delegados para poder ser programado nuevamente. De realizar jornadas de doble juego la ausencia de algún equipo se tomará como forfeit y a los efectos de la penalidad se tomará un solo pago.

2º. Si un equipo en una categoría da dos (2) forfeit en el mismo campeonato o tres (3) en el año, será descalificado para el resto del campeonato en su categoría.

3º Si a un club se le descalifican dos (2) categorías o retira el equipo de la competencia, dos (2) en el año, o tiene cinco (5) forfeit en un mismo año, se lo descalificara en todas las categorías que interviene la institución, con penalidad económica.

#### **J. Pérdida de Puntos**

1º. Podrá ser declarada por resolución de la Comisión Campeonato de entender el incumpliendo de la presente Reglamentación de Competencia.

#### **K. Cesión de puntos**

1º Cada Institución tendrá derecho a una cesión de puntos por semestre el cual deberá ser informado 48 horas antes del día de juego oficial programado y deberá pagar el costo de la misma en la primera reunión de delegados siguiente a la cesión.

2º Ninguna Institución podrá ceder los puntos a un mismo rival dentro de los dos años calendario. En caso de hacerlo, la categoría por la cual se pidió la segunda cesión de puntos quedará descalificada del torneo.

3º En fechas donde sean programados dos juegos en el mismo día, la cesión corresponderá sólo a un juego, siendo el otro considerado forfeit en caso de que el equipo no se presente en el campo o informe con anticipación la no presentación al juego.

4º El dinero correspondiente a la multa por la cesión de puntos le será adjudicado al equipo al cual se le cedieron los puntos.

#### **L. Retiro de Equipos**

1º. Cuando una institución /club retire un equipo del resto del torneo o temporada, perderá tantos partidos como tendría que jugar hasta la finalización del torneo o temporada. Además deberá abonar el importe que fije la tabla de Aranceles vigentes.

2º. Cuando un equipo se retire del campo de juego durante un partido se asimilará a un forfait, abonando la multa correspondiente. Además, la institución y el manager serán pasibles de sanciones según lo determine el Tribunal de Disciplina.

### **M. Protesta de Partido**

1º. La única persona autorizada a realizar una protesta en planilla de juego es el manager o coach, en caso de que por fuerza mayor el manager no esté en condiciones de realizar la misma.

2º. En caso que se haga una protesta de un partido, esta deberá ser por escrito, y presentada a la L.M.B. en la primera reunión de delegados siguiente a la disputa del juego, depositando en el acto el importe que fije la tabla de Aranceles vigente. Cuando la L.M.B. dé lugar a la protesta elevada, el importe depositado será devuelto, si se negara la misma se perderá el depósito.

3º Una protesta de reglamento, para ser considerada, deberá cumplir con los siguientes requisitos:

a) Asentar en planilla, en tinta o bolígrafo, la jugada que motivare la protesta especificando, además:

- ✓ Inning de juego.
- ✓ Resultado parcial al momento de la protesta
- ✓ Número de outs.
- ✓ Bateador de turno y su cuenta.
- ✓ Corredor/es en base/s si los hubiera.

b)

- ✓ Del equipo adversario.
- ✓ Del o de los árbitros actuantes, que harán en planilla sus observaciones.

4º La protesta debe realizarse antes del próximo lanzamiento, si el árbitro considerara que asentar la protesta demorará el juego, pedirá al técnico a que la realice al finalizar el juego.

5º La planilla donde la protesta ha sido asentada, deberá estar acompañada de los line up del juego de ambos equipos.

6º En caso que el partido protestado por jugada de reglamento sea ganado en la apreciación que juzgue la Comisión Técnica de la L.M.B., será reanudado el encuentro de la siguiente forma:

a) El orden de bateo y posición de ambos equipos deberá ser exactamente la misma a la existente en el momento de la protesta, respetándose las reglas concernientes a las sustituciones de jugadores.

b) Cualquier jugador puede ser reemplazado por otro, que no haya participado en el partido anteriormente a la protesta.

c) Ningún jugador reemplazado antes de la protesta puede retomar al juego.

d) En juegos protestados de la categoría Top Seis, ningún jugador que no esté anotado en el line up original del juego podrá ser parte del mismo en caso de que el juego deba reanudarse.

Nota: Si el equipo que realiza la protesta es el que iba ganando el encuentro y la protesta es: Aceptada:

se le devuelve el importe, se mantiene el resultado y no se vuelve a jugar. Denegada: no se devuelve el importe, se mantiene el resultado y no se vuelve a jugar.

Nota 2: Si el equipo que realiza la protesta es el que iba perdiendo el encuentro y la protesta es:

Aceptada: se devuelve el importe, se vuelve a jugar el partido a partir del fallo erróneo con la decisión correcta. Denegada: no se devuelve el importe, se mantiene el resultado y no se vuelve a jugar.

## **N. Expulsiones**

1º. Cuando un jugador o manager es expulsado, quedará automáticamente suspendido para la siguiente fecha. Si el Tribunal de Penas lo considerara necesario lo procederá a citar a través del delegado de su club. Hasta el momento en que el citado tribunal no se expida sobre el caso, el expulsado estará inhabilitado para jugar o dirigir.

2º. Cuando el jugador fuese menor de 18 años deberá concurrir con su padre, tutor o encargado.

3º. El retiro del campo, obligada por cualquiera de los árbitros es válido solamente para ese juego. Si a continuación hubiera otro partido está permitido integrar el equipo; no así si fuese expulsado.

4º Para la categoría Top Seis será considerada fecha el doble juego programado ante un mismo rival.

Ejemplo 1: el jugador o entrenador A es expulsado en el primer partido del doble juego de la fecha 1, no podrá participar del segundo partido de la fecha 1 ni los dos partidos de la fecha 2 ni todos aquellos partidos en los cuales fuese suspendido por el Tribunal de Penas. Ejemplo 2: el jugador o entrenador A es expulsado en el segundo partido del doble juego de la fecha 1, no podrá participar de ninguno de los dos partidos de la fecha 2 ni todos aquellos en los cuales fuese suspendido por el Tribunal de Penas.

6º Todos los jugadores y/o entrenadores expulsados deberán pagar la multa correspondiente detallada en los aranceles vigentes.

## **O. Árbitros**

1º. El Colegio de Árbitros ha de designar y enviar árbitros a todos partidos oficiales de la LMB.

2º Deberá designar un árbitro para cada partido de categoría menor (Junior, PreJunior e Infantil) y uno o dos para cada partido de categoría mayor (Top Seis, A2 y A3). Únicamente para los playoff de categoría menor deberá enviar dos árbitros (el segundo a cargo de la LMB) y para las de categoría mayores tres (el tercero a cargo de la LMB).

3º Todos los umpires oficiales de la LMB deberán actuar desde la posición detrás del home plate en todas las categorías. Podrá actuar detrás del montículo del lanzador en casos de fuerza mayor o por orden médica y deberá tener el consentimiento de ambos equipos para hacerlo únicamente en categorías menores (Junior, PreJunior e Infantil). En caso contrario, deberán optar por un árbitro principal alternativo provisto por el local y de común acuerdo entre ambos equipos. El equipo visitante tendrá derecho a proveer un árbitro de base.

4º. El Colegio de Árbitros deberá informar con 48 horas de anticipación las designaciones para cada juego.

5º No serán considerados oficiales aquellos juegos de categorías mayores (Top Seis, A2 y A3) que no sean arbitrados por un umpire oficial de la LMB.

6º En aquellas oportunidades en que el Colegio de Árbitros no cuente con personal para cubrir partidos de categorías menores, deberá informarlo con 48 horas de anticipación. Una vez informada la situación, será obligación del equipo local proveer un árbitro para llevar adelante el juego. Siendo este un árbitro no oficial de la LMB, podrá optar por dirigir el juego desde home o detrás del montículo de pitcheo.

7º. Los aranceles de los árbitros oficiales deberán ser abonados por los equipo en partes iguales, antes del comienzo del juego; si no ocurriera así el árbitro está facultado para dar forfait al equipo que no cumpla con el pago.

8º. La edad mínima para arbitrar es la siguiente: Juniors y Prejuniors 18 años e Infantiles 15 años. En ambos casos, los árbitros de los clubes deberán estar vestidos en forma decorosa y acorde al espectáculo.

## **P. Campos de Juego**

1º. Al inicio de los partidos programados para cada fecha, el campo de juego deberá estar debidamente marcado, que las bases, el home y la placa del pitcher estén ancladas de ser posible y la clara marcación e identificación los límites de los jardines.

2º. Los bancos de los jugadores deberán estar provistos de elementos para protección solar y serán usados de la siguiente manera: el banco de tercera base será para el local y el de primera base será para el equipo visitante.

3º. El equipo local tiene la facultad de informar al árbitro las reglas de campo habituales de juego en su terreno, y éste la obligación de aceptarlas al igual que el equipo visitante. En campos neutrales las reglas serán informadas por el árbitro principal.

4º. Es facultad de los Árbitros la suspensión de un juego cuando no se cumplan las condiciones de los puntos 1 y 2 de la presente regla.

#### **Q. Delegados**

1º. Todo club afiliado a la L.M.B. deberá designar un delegado quien tendrá la obligación de concurrir a todas las reuniones con el fin de interiorizarse de las novedades que se produzcan. En caso de ausencia se deberá enviar un suplente, pues todo lo decidido y comunicado a los delegados presentes, será también de aplicación para los ausentes, no haciéndose la L.M.B. responsable de cualquier situación que se produzca, motivada por la ausencia de los representantes.

2º Sólo tendrán derecho a voto en casos necesarios aquellos delegados que hayan sido informados como titulares y/o suplentes antes del inicio del campeonato o aquellos con cuenten con el aval por escrito del Presidente de su institución.

#### **R. Ropa de Juego**

1º. Todos los jugadores y entrenadores en las categorías mayores deberán estar uniformados con casacas y gorras al mismo color e identificación de la institución que representa, de no cumplir será causal de sanción económica informada por la CD de la LMB. Cualquier miembro de la CD de la LMB o el árbitro principal del juego podrán informar el no cumplimiento de esta regla.

2º Todos los entrenadores de las categorías menores deberán estar uniformados con casaca o indumentaria y gorra al mismo color e identificación de la institución que representa, de no cumplir será causal de sanción económica informada por la CD de la LMB. Cualquier miembro de la CD de la LMB o el árbitro principal del juego podrán informar el no cumplimiento de esta regla.

3º Todos los jugadores de las categorías menores (Infantil Competitivo, Prejuniors y Juniors) deberán estar uniformados con casaca y gorra al mismo color e identificación de la institución que representa.

De no cumplir, la institución será advertida. A la tercera advertencia que recaiga sobre un equipo de una misma categoría, será causal de sanción económica informada por la CD de la LMB. Cualquier miembro de la CD de la LMB o el árbitro principal del juego podrán informar el no cumplimiento de esta regla. En la categoría Infantil Formativo será obligatorio el uso de gorra uniformada únicamente.

4º Queda prohibida la utilización de pantalones cortos en cualquier categoría de la LMB.

#### **S. Reglas de Aceleración**

##### **1. Pitchers**

a) El lanzador podrá completar cinco (5) lanzamientos de calentamiento entre innings y el Árbitro de Home se asegurará de que los lanzamientos se lleven a cabo sin demoras indebidas. Si un equipo no cumple con los lanzamientos de calentamiento en un plazo razonable de tiempo, el Reglamento Oficial de la Liga Metropolitana de Béisbol Temporada 2018

Árbitro podrá darlo por terminado y cantar "Play Ball". A tal fin los Pitchers deberán comenzar a calentar cuando el equipo en defensa haya realizado el 2do Out.

##### **2. Jugadores de Campo**

b) Todos los jugadores a la defensiva al finalizar la entrada, deberán retirarse en forma rápida, en velocidad, solamente el Pitchers podrá hacerlo caminando, de la misma manera el equipo que debe ingresar a la defensiva deberá hacerlo en velocidad, solamente el pitcher lo podrá hacer caminando.

c) Si el Catcher del equipo a la defensiva en la entrada que comienza hubiese sido el último bateador o se encontraba en base, un jugador suplente deberá ingresar provisto de careta para recibir los 5 (cinco) lanzamientos (de no utilizar la careta, deberá recibir parado). Una vez ingresado el catcher titular tendrá solo un tiro a segunda no computable al pitcher.

d) Cualquier jugador suplente que se rehúse a utilizar protección para acelerar el juego cuando el catcher se esté colocando su equipamiento, podrá ser retirado o expulsado del juego por cualquier de los umpires del partido.

e) Cada vez que se declare un out (Strike o jugada de Infield), los jugadores podrán pasarse la bola a modo de festejo, pero la misma deberá volver al lanzador antes de que el bateador prevenido ingrese al cajón de bateo. El árbitro podrá advertir hasta dos veces al manager del equipo en infracción sobre la situación y deberá retirar del campo de juego al manager si se lo advierte por tercera vez. Quedará a juicio del árbitro la intención del bateador prevenido de intentar tomar ventaja de esta regla.

f) Cuando un bateador batea un jonrón, los miembros de su equipo no pueden tocar al bateador hasta que haya pasado el Home.

g) **El bateador debe permanecer con un pie en el cajón de bateo a menos que pida "tiempo" y el árbitro lo crea razonable.** Sólo así se considerará tiempo muerto en ataque.

h) Sólo un jugador de infield a la vez puede ir al montículo del lanzador y sólo se permitirá una de estas visitas por inning. Sin embargo, las visitas del receptor se considerarán excepciones a esta regla.

### 3. Manager / Coach

a) Los entrenadores pueden ir tres veces al montículo durante el todo juego para hablar con el lanzador (visita libre es aquella en la que el lanzador no es retirado del montículo y sustituido).

La duración de las mismas quedará a criterio del umpire.

b) Después de la tercera visita libre, cada visita posterior al montículo forzaré el cambio del lanzador. Si el juego continúa con extra-innings, las visitas no realizadas durante el juego no serán acumulables y sólo una visita libre adicional será autorizada por cada tres (3) extra innings. Dos visitas al montículo en el mismo inning para el mismo lanzador debe resultar en la sustitución del lanzador.

Nota: En las categorías menores el lanzador podrá pasar a jugar en cualquier otra posición de campo a excepción de Catcher.

c) Los entrenadores que vayan a realizar varios cambios que incluyen al lanzador después de las dos opciones mencionadas anteriormente (después de las tres visitas durante el juego o en ocasión de la segunda visita en un mismo inning) debe ir primero al Árbitro de Home para comunicar los cambios antes de ir al montículo; en caso contrario sus cambios no se considerarán válidos y el lanzador deberá abandonar el juego.

d) A los equipos se les permite un máximo de 3 "reuniones ofensivas" por partido. Se considerará cada vez que un Entrenador retrasa el juego durante cualquier momento para hablar con un jugador a la ofensiva, ya sea el bateador, un corredor de base, un bateador en espera u otro Entrenador. Si el juego va a los extra innings, las "reuniones ofensivas" que no se hayan llevado a cabo durante el juego no serán acumulables y sólo una "reunión ofensiva" adicional será autorizada por cada tres (3) extra innings. El incumplimiento de esta norma dará lugar a una advertencia al Manager del Equipo y si se produce de nuevo el equipo será multado y el Manager del Equipo será expulsado del juego.

e) No se considerará visita ofensiva si la ofensiva discute su estrategia durante un retraso del que los jugadores no son responsables (por ejemplo, visita al montículo, lesión, cambio de jugador, etc.) siempre y cuando no causen más demora. El incumplimiento de estas normas dará lugar a una advertencia al Manager del Equipo y si se produce de nuevo el equipo será multado y el Manager del Equipo será expulsado del juego.

#### **T. Regla de Colisión en Home Plate**

1º Un corredor que intenta anotar no puede desviarse de su camino directo al home para contactar con el receptor (o con cualquier otro jugador que este cubriendo el home), o de cualquier otra manera iniciar un choque evitable. Si, a juicio del árbitro, el corredor que intenta anotar, contacta con el receptor (o con cualquier otro jugador que este cubriendo el home) de tal manera, el árbitro eliminará al corredor (sin importar si el jugador que está cubriendo el home mantiene posesión de la bola). En tales situaciones, el árbitro declarará la bola muerta y todos los corredores deberán regresar a la última base tocada al momento del choque. Si el corredor se desliza en el home de manera apropiada, no se considerará violación de la Regla.

Nota A: Si el corredor no hace un intento de tocar el home, si el corredor baja el hombro, o el corredor empuja con sus manos, codos o brazos, ello apoyará la determinación de que el corredor se desvió de su camino para contactar con el receptor en violación a la Regla (T-1), o que ha iniciado un choque que pudo haber sido evitado. Cuando el corredor se desliza con sus pies primero, se considerará apropiado si las piernas y los glúteos del corredor están en contacto con el suelo antes de hacer contacto con el receptor. En caso que se deslice primero de cabeza se considerará que el corredor se ha deslizado apropiadamente si su cuerpo toca el suelo antes de hacer contacto con el receptor. Si el receptor bloquea el camino del corredor, el árbitro no deberá juzgar que el corredor efectuó un choque evitable en violación de esta Regla.

#### **Reglamento Oficial de la Liga Metropolitana de Béisbol Temporada 2018**

2º A menos que el receptor tenga posesión de la bola, el receptor no puede bloquear el carril del corredor que intenta anotar. Si, a juicio del árbitro el receptor bloquea el carril del corredor sin tener posesión de la bola, el árbitro deberá declarar "safe" al corredor. No obstante lo dicho anteriormente, no se considerará una violación de esta Regla T-2, si el receptor bloquea el carril del corredor en un intento legítimo por fildear el tiro (ej. en reacción a la dirección, trayectoria o rebote del tiro, o en reacción a un tiro que sale del lanzador o de un jugador del cuadro jugando dentro). Además, no se juzgará que un receptor, sin estar en posesión de la bola, ha violado esta Regla T-2 si el corredor, al deslizarse, pudo haber evitado el choque con el receptor (o cualquier otro jugador cubriendo el home).

Nota A: No se considerará que un receptor ha violado esta Regla T-2 a menos que haya bloqueado el home sin tener posesión de la bola (o cuando no hace intento legítimo por fildear el tiro), y que además haya impedido el avance del corredor que intenta anotar. No se considerará que el receptor ha evitado o impedido el avance del corredor, si a juicio del árbitro, el corredor hubiese sido eliminado aún con el receptor bloqueando el home. Además, un receptor debe hacer el mayor esfuerzo posible para evitar contacto innecesario y forzado mientras toca a un corredor que intenta deslizarse. Los receptores que de manera rutinaria hagan contacto innecesario y forzado con un corredor que intenta deslizarse (ej. contactar usando la rodilla, rodillera, codo o antebrazo) estarán sujetos a la expulsión por parte del árbitro.

La Regla T-2 no se aplica a jugadas forzadas en el home.

#### **U. Deslizamiento en las bases en intento de doble play**

Si un corredor no realiza un deslizamiento normal (bona fide), y contacta, o trata de contactar con el defensor con el propósito de romper un doble play, será eliminado bajo esta Regla U. Para propósito de la Regla U un "deslizamiento normal" (bona fide) ocurre cuando el corredor:

(1) comienza su deslizamiento (es decir, hace contacto con la tierra) antes de alcanzar la base; (2) puede e intenta alcanzar la base con su mano o pie;

(3) puede e intenta permanecer en la base (excepto en el home) después de deslizarse; y

(4) se desliza al alcance de la base sin cambiar su dirección con el propósito de contactar con el defensor.

Un corredor que realiza un "deslizamiento normal" (bona fide) no será eliminado por interferencia bajo esta Regla U, aún en casos en que el corredor hace contacto con el defensor como consecuencia de un deslizamiento permitido. Además, no se debe cantar interferencia cuando el contacto del corredor con el defensor fue causado porque el defensor estaba colocado (o moviéndose hacia) el carril legal del corredor hacia la base.

No obstante lo anterior, un deslizamiento no será un "deslizamiento normal" (bona fide) si el corredor realiza un rueda o contacta, o intenta contactar intencionalmente con el defensor al elevar y pegar su pierna sobre la rodilla del defensor o al tirar sus manos o la parte de arriba de su cuerpo.

Si el árbitro determina que el corredor violó la Regla U, el árbitro eliminará a ambos, al corredor y al bateador-corredor. Nótese, sin embargo, que si el corredor ya había sido eliminado, entonces el corredor sobre quien la defensa estaba intentado hacer jugada será eliminado.

Reglamento Oficial de la Liga Metropolitana de Béisbol Temporada 2018

## V. Reglas Extra Innings

Si el juego continúa empatado después de disputarse nueve (9) innings, los siguientes procedimientos serán implementados durante los extrainnings:

. Cada equipo empezará el 10° inning (y consecuentemente los siguientes que sean necesarios) con un jugador en primera y uno en segunda base y ningún out.

. Al empezar el 10° inning, los managers (primero visitante y luego local) le informarán desde el

dugout al árbitro principal quién será su bateador inicial, lo que automáticamente determinará que los dos bateadores anteriores en el lineup ofensivo serán los corredores en segunda y primera. Debe constar que esta no es una nueva alineación (sólo un orden diferente en potencia), y puede ser sin ningún problema ser la misma alineación utilizada al final del 9° inning. El motivo de esto es para asegurar que ambos equipos tengan las mismas posibilidades en tener lo que ellos consideran el mejor equipo con los mejores bateadores y los mejores corredores en posición de anotar en el 10° inning.

. Por ejemplo, si el equipo decide que batee primero el bateador #1 de la alineación, entonces el bateador #8 se colocará en 2B y el #9 en 1B. Por otro lado, si el equipo decide que batee primero el bateador #3 de la alineación, entonces el bateador #1 se colocará en 2B y el #2 en 1B.

. Una vez que los jugadores/corredores hayan sido escogidos para el 10° inning, el orden de los siguientes innings será determinado según como termine el inning precedente. Es decir, si el 10° inning acaba con el bateador #6 siendo el último turno al bate (PA), entonces el 11° inning empezará con el bateador #7 al bate, el #5 en 2B y el #6 en 1B.

. Con la única excepción del inicio del inning con corredores en 1B y 2B y ningún eliminado, todas las **demás "Reglas Oficiales de Béisbol y "Normas de Competición de la IBAF"** seguirán bajo efecto durante los extra innings para poder determinar un ganador.

. No está permitida la re-entrada de ningún jugador durante los extra innings.

. El sistema tradicional de que el equipo visitante empiece bateando en la parte alta del inning y que el equipo local batee en la parte baja (si es necesario), seguirá bajo efecto hasta que el ganador sea determinado.

. En el caso que un juego se prolongue empatado, hasta su suspensión por falta de luz o razones climáticas, y es considerado juego legal se jugarán innings hasta que se desempate, en la próxima fecha programada para ambos equipos. Deberá respetarse en esta continuación el line up y planilla al momento de suspensión del juego original.

## **W. Desempates**

Si dos o más equipos, al finalizar algunos, resultaran empatados en el récord de juegos ganados y perdidos, se aplicará el siguiente orden de desempate:

1º. Resultado de los juegos disputados entre sí: (Sistema Olímpico) aquel equipo que demuestre una ventaja en el/los partidos disputados en la serie de clasificación, ocupará la posición más alta en la tabla.

2º. Diferencia de Carreras: si luego del punto 1. la igualdad entre dos o más equipos persiste, se considerará como segundo criterio de desempate la diferencia de carreras (considerando solamente los resultados de los juegos disputados entre los equipos empatados). el equipo con mayor score average, ocupará la posición más alta en la tabla.

3º. Menor número de carreras permitidas: si luego del punto 2 la igualdad entre dos o más equipos persiste, se considerará como tercer criterio de desempate, el menor número de carreras permitidas en la fase (computando solamente los resultados de los juegos disputados entre los equipos empatados).

El equipo con menor anotación en contra, ocupará la posición más alta en la tabla.

4º. De persistir el empate, se aplicarán los mismos criterios establecidos, respetando igual orden, pero evaluando el score completo de la fase (todos los juegos disputados).

## ARANCELES DE LA TEMPORADA 2019

- Cuota Anual por Institución: \$ 2000
- Cuota Anual por cada jugador mayor de 18 años: \$400 (por semestre)
- Cuota Anual por cada jugador menor a 18 años: \$300 (por semestre)
- Jugadores 2009 o menores: no pagan cuota anual
- Cuota anual de afiliación a la Federación Argentina de Béisbol: \$ 200 (quedan exceptuados los jugadores categorías U10)
- Pases entre clubes: \$2000 (\$1200 para el club ; \$800 de gastos administrativos de la LMB)
- Interligas: \$ 500
- Forfeit: \$1200
- Sesión de puntos: \$1000
- Inclusión incorrecta de jugador o entrenador: \$ 800
- Protesta de partido: \$ 1000
- Retiro de equipos: \$ 3500
- Multa por vestimenta: \$ 600

Arbitro por partido iniciado y/o suspendido por lluvia dentro de las dos horas previas al juego o durante el mismo (a partir del juego legal): 50% de la tarifa normal.

Los aranceles indicados, en su totalidad, serán de pago obligatorio; sin excepción ni prerrogativa de ninguna clase.