

## **REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE BÉISBOL**

### **1.- DE LAS COMPETENCIAS**

- 1.1 Todos los juegos realizados por el comité organizador de los Juegos Universitarios y de Media Superior, se registrarán por el Reglamento de la Federación Mexicana de Béisbol Amateur.
- 1.2 Las competencias se efectuarán en las instalaciones deportivas de la Institución sede o en aquellas que el comité organizador considere convenientes.
- 1.3 Los reglamentos y disposiciones generales y particulares de los eventos de Béisbol del CONADELA, serán congruentes con el espíritu e Ideario Lasallista.

### **2.- DE LAS INSCRIPCIONES**

- 2.1 Se harán oportunamente de acuerdo a las fechas señaladas en la convocatoria en forma limpia y clara en las cédulas oficiales que proporcione la Institución sede.
- 2.2 Cada institución podrá participar con un equipo representativo conforme al reglamento de los juegos; el cual deberá estar integrado por un mínimo de 15 jugadores y máximo de 25.

### **3.- DEL SISTEMA DE COMPETENCIAS**

- 3.1 Se establecerá de acuerdo al número de equipos participantes y a la disponibilidad y funcionalidad de las instalaciones.

### **4.- DE LA DURACIÓN DE LOS PARTIDOS**

- 4.1 Se jugará a 7 entradas o tres horas y media de duración, lo que resulte primero.
- 4.2 Existirá la posibilidad del terminar el encuentro cuando se rebase la quinta entrada y la diferencia sea de 15 carreras (No knock)
- 4.3 A no ser por causa de fuerza mayor, no se modificará la hora de inicio de los partidos.

### **5.- DE LOS EMPATES**

- 5.1 Entre dos equipos prevalece el dominio.
- 5.2 Entre tres equipos involucrados, el criterio de desempate será:
  - a) El equipo que reciba menos carreras.
  - b) Si persiste el empate, se buscará el mayor saldo positivo en la diferencia de carreras a favor y en contra.

- c) Finalmente, de continuar el empate, se contabilizarán el total de hits conectados por los equipos durante el torneo para determinar los lugares.

## **6.- DEL HOME TEAM**

- 6.1 En los partidos en los que intervenga el equipo sede, este tendrá siempre la condición de home team.
- 6.2 Cuando el partido sea entre dos equipos diferentes a la sede, el home team se determinará por sorteo.

## **7.- DE LAS PROTESTAS**

- 7.1 Deberá hacerse antes de la terminación del partido, siendo recibida y firmada por el ampayer principal, estableciéndose que las jugadas de apreciación y apelación no tendrán carácter de protesta.

## **8.- DE LOS IMPLEMENTOS**

- 8.1 Las pelotas y las bases las proporcionará la sede; siendo responsabilidad de cada equipo contar con arreos para catcher, bats, guantes, y todo lo necesario para el desempeño normal en el terreno de juego.

## **9.- DEL JUGADOR MÁS VALIOSO**

- 9.1 Será nombrado por todos los ampayers de los equipos participantes, de acuerdo a su desempeño dentro y fuera del campo