

USSSA



Baseball

of

Puerto Rico



Reglamento y Constitucion 2009

www.ussapri.org

email:

baseball@ussapri.org

By: AG



Enmendado 1 de Enero de 2009

INDICE

ARTÍCULO	I – NOMBRE Y OBJETIVO	3
ARTÍCULO	II – EMBLEMA	3
ARTÍCULO	III – JUNTA DIRECTIVA	3
ARTÍCULO	IV –ASAMBLEAS	4
ARTÍCULO	V – INSCRIPCIÓN Y PARTICIPACIÓN	5
ARTÍCULO	VI – ELEGIBILIDAD DE EQUIPOS	6
ARTÍCULO	VII – ELEGIBILIDAD DE JUGADORES	7
ARTÍCULO	VIII – RESERVA	8
ARTÍCULO	IX – REGLAS DE JUEGO	9
	MEDIDAS DE CAMPO DE JUEGO	9
ARTÍCULO	X – PRELIMINARES DE JUEGO	11
	REGLAS DE KNOCKOUT	13
ARTÍCULO	XI – REGLAS DE LANZADORES	15
	TABLA ESPECIAL PARA LANZADORES	15
ARTÍCULO	XII – REGLAS DE BATEADORES	17
ARTÍCULO	XIII – DOBLE PARTICIPACION	18
ARTÍCULO	XIV – ÁRBITROS	19
ARTÍCULO	XV – ANOTADOR OFICIAL	19
ARTÍCULO	XVI – CONDUCTA DEPORTIVA ADECUADA	19
ARTÍCULO	XVII – DISCIPLINA DURANTE EL JUEGO	19
ARTÍCULO	XVIII – EXPULSIONES Y/O SUSPENSIONES	20
ARTÍCULO	XIX – ACTUACIONES QUE PUEDEN PROVOCAR LA EXPULSIÓN DEL PROGRAMA	21
ARTÍCULO	XX – PROTESTAS	22

ARTÍCULO XXI – TORNEOS CLASIFICATORIOS	23
ARTÍCULO XXII – TORNEO ESTATAL	23
ARTÍCULO XXIII – DELEGACIÓN TORNEOS MUNDIALES	26
ARTÍCULO XXIV – REGLAS ESPECIALES PARA 7U “COACH PITCH” (ADULTO LANZANDO)	27
ARTÍCULO XXV – REGLAS ESPECIALES PARA 8U “KID PITCH” (NIÑOS LANZANDO)	30
ARTÍCULO XXVI – REGLAS ESPECIALES PARA JUGAR “MACHINE PITCH” (MÁQUINA DE LANZAR)	30
ARTÍCULO XXVII – REGLAS ESPECIALES PARA JUGAR “T-BALL”	32
ARTÍCULO XXVIII – CLAÚSULAS DE SALVEDAD	34

Cualquier referencia a un género en particular contenido dentro de este Reglamento y Constitución Oficial de Béisbol como el uso de: él, su, de él, él mismo, niño, hombre, hombres o masculino se propondrá para también incluir ella, de ella, ella misma, niña, mujer, mujeres o femenino; será interpretado como un género neutral.

ARTICULO I – NOMBRE Y OBJETIVO

Sección 1 - El nombre de esta organización será **USSSA Baseball de Puerto Rico, Inc.** Llamada de aquí en adelante en **esta Constitución como USSSA de Puerto Rico**. Registrada en el Departamento de Estado del Estado Libre Asociado de Puerto Rico el día de de 2000 con número de incorporación .

Sección 2 - El objetivo de USSSA de PR será:

- promover y organizar el béisbol infantil y juvenil en Puerto Rico en un ambiente de paz y de sana convivencia,
- perpetuar el amor y el interés al beisbol
- proveerle a los equipos la oportunidad de competir en las diferentes copas organizadas por USSSA de PR y en los torneos locales de sus ligas y secciones que los prepare para participar en los torneos estatales y torneos mundiales en sus respectivas clasificaciones competitivas y divisiones por edades.

ARTÍCULO II – EMBLEMA

Sección 1 - El emblema de esta Organización es el que se muestra en la portada de esta Constitución.

Sección 2 - Cada participante llevará el emblema (logo) en la manga derecha de cada camisa del uniforme. De no tenerlo, no podrá participar durante el juego. El insistir jugar en violación a esta Sección conllevará la expulsión del juego.

ARTÍCULO III - JUNTA DIRECTIVA

Sección 1 - USSSA de PR será dirigida por una Junta Directiva que consistirá de los siguientes miembros:

- a. Director Estatal
- b. Presidente(a) y Asistente del Director Estatal
- c. Primer(a) Vicepresidente(a) y Director(a) de Torneo

- d. Vicepresidente(a) Funciones Administrativas y Asistente del Director Estatal
- e. Vicepresidente(a) Sistemas de Información y Asistente del Director Estatal
- f. Vicepresidente(a) Asistente Director(a) de Torneo
- g. Vice Presidente(a) Asistente Director(a) de Torneo
- h. Vicepresidente República Dominicana
- i. Tesorero(a)
- j. Secretario(a) Actas y Récor ds y Asistente de Director Estatal
- k. Presidentes de Ligas

Sección 2 - El Director Estatal de USSSA de PR será nombrado por el Vicepresidente Ejecutivo a cargo del Programa de Béisbol de la USSSA a Nivel Nacional.

Sección 3 - El Director Estatal de USSSA de PR, nombrará los miembros de su Junta Directiva.

Sección 4 - Los miembros de la Junta Ejecutiva no pueden estar relacionados con los equipos de las Ligas o Secciones en funciones tales como: Apoderados, Dirigentes o “Coaches”.

Sección 5 - El Director Estatal tiene la autoridad de remover de su posición a cualquier miembro de la Junta Directiva por incumplimiento de los deberes y funciones inherentes a su cargo.

Sección 6 - La Junta Directiva aprobará el Manual de Deberes y Funciones de sus miembros que será parte de esta Constitución.

Sección 7 - La Junta Directiva se reunirá de forma regular convocada por el(la) Presidente(a). La Secretaria Ejecutiva levantará minutas de todas las reuniones.

ARTÍCULO IV - ASAMBLEAS

Sección 1 - USSSA de PR se reunirá en Asamblea General el primer domingo de diciembre de cada año. Participarán con derecho a voz y voto los Miembros de la Junta Directiva incluyendo los Presidentes de Liga y un representante de cada sección de equipos independientes.

Sección 2 - La Junta Directiva podrá citar a Asamblea Extraordinaria cuando lo crea conveniente y necesario. La misma se convocará con por lo menos siete (7) días de anticipación indicando los asuntos a tratarse.

Sección 3 - El quórum para validar los acuerdos en Asambleas Anuales o en Asambleas Extraordinarias, lo constituirá el 51% de los miembros certificados con derecho a voto. De no constituirse quórum los miembros presentes en la próxima convocatoria constituirán el quórum.

Sección 4 - Cualquier de USSSA de PR puede impugnar una Asamblea siempre y cuando cumpla con los siguientes requisitos:

- Ser Miembro Certificado con Derecho a Voz y Voto.
- Haber estado presente en la Asamblea.
- La impugnación debe ser respaldada con la firma del 50% de los miembros registrados como presentes.
- Señale las violaciones cometidas según ésta Constitución
- Entregar la impugnación por escrito a la Junta de Directiva dentro los próximos siete (7) días calendario a partir de la fecha de la Asamblea.

Sección 5 - El (La) Presidente(a) de la Junta Directiva nombrará un Comité compuesto por cinco (5) miembros de USSSA de PR para evaluar las enmiendas sugeridas a esta Constitución

Sección 6 - Cualquier miembro de USSSA de PR puede someter enmiendas a esta Constitución. Las mismas deberán ser presentadas por escrito al comité de Enmiendas por lo menos un mes antes de la Asamblea Anual. El Comité, luego de estudiarlas y evaluarlas, presentará un informe escrito a la Junta Directiva con sus recomendaciones.

Sección 7 - La Junta Directiva considerará las recomendaciones del Comité de Enmiendas a la Constitución y las someterá a los delegados presentes en la Asamblea Anual para su evaluación final.

ARTÍCULO V – INSCRIPCIÓN Y PARTICIPACIÓN

Sección 1 - USSSA de PR y su Junta Directiva se reserva el derecho de admitir a sus miembros.

Sección 2 - Inscripción de equipos – Cada equipo pagará la inscripción anual para poder participar en el programa USSSA Baseball. Esta inscripción cubrirá toda la temporada de la USSSA que se extiende desde el 1 de agosto hasta el 31 de julio de cada año.

Sección 3 - Inscripción de Ligas – Los equipos inscritos en las ligas afiliadas a USSSA de PR clasificarán para los torneos estatales y/o mundiales.

Sección 4 - Participación en Torneos – El (los) equipo(s) que participen en torneos auspiciados por USSSA de PR clasificarán para los Torneos Estatales y/o Mundiales,

Sección 5 - Clasificaciones competitivas – Las clasificaciones de USSSA Baseball son: Major, AAA, AA, A & All-Star. Los criterios principales para clasificar equipos serán las destrezas defensivas y ofensivas y la experiencia que demuestre el equipo en los torneos que participen.

ARTÍCULO VI – ELEGIBILIDAD DE EQUIPOS

Sección 1 - No se permitirá competir ningún equipo que no haya pagado su cuota anual a USSSA de PR y USSSA Baseball.

Sección 2 - Los equipos hasta las edades de 12U podrán tener hasta 16 jugadores en su roster. Los equipos de 14U en adelante podrán tener hasta 18 jugadores.

Sección 3 - La fecha límite para añadir jugadores en el roster de los equipos será el 31 de

Sección 4 - El Director Estatal tendrá la autoridad para clasificar los equipos utilizando un método aceptable para estos fines. Además, tendrá la autoridad para reclasificar cualquier equipo durante la temporada regular.

Sección 5 - El Director de Torneo, el Director Estatal y sus asistentes no podrán participar como dirigentes, coaches o árbitros en torneos auspiciados por USSSA de PR.

Sección 6 - El Director Estatal puede disolver un equipo legalmente inscrito si después de eliminar y añadir jugadores se queda con menos de nueve jugadores en el roster. Ningún equipo puede ser disuelto después del 1^{ero} de mayo.

Nota: Un equipo disuelto no podrá volver a formarse (independientemente del nombre del equipo, dirigente, coach o auspiciador) con más de 6 jugadores de su roster **“On-line”** oficial (original). Jugadores de un equipo disuelto, donde su Roster este **“Congelado”** (Frozen), se mantendrán en su clasificación independientemente la división de edad.

ARTÍCULO VII – ELEGIBILIDAD DE JUGADORES

Sección 1 - Para que un jugador sea elegible para participar en el programa de USSSA de PR como miembro de un equipo elegible, su nombre deberá escribirse en el roster **“On line”** tal como aparece en su Certificado de Nacimiento original. (No inicial, No segundo nombre, No Apodo).

Sección 2 - Cada dirigente será responsable de la elegibilidad de los jugadores en el roster de su equipo. Esto incluye, pero no se limita a la elegibilidad por

edad y la clasificación de los equipos en que el (los) jugador(es) haya(n) participado anteriormente. Cada dirigente debe conocer y/o familiarizarse con las Reglas en esta Constitución.

- Sección 3** - El dirigente será responsable de toda la información que aparece en el Roster “**On line**” de su equipo.
- Sección 4** - Cualquier dirigente que añada jugador(es) ilegal(es) al Roster “**On line**” de su equipo y participe(n) en algún juego o torneo será suspendido.
- Sección 5** - Alterar el nombre, la inicial o fecha de nacimiento de un jugador sea o no sea en forma intencional no releva al dirigente de su responsabilidad.
- Sección 6** - Un jugador podrá participar en múltiples equipos pero solamente en un (1) equipo por división de edad, independientemente de la clasificación y en un (1) evento o torneo. (Torneos cortos). Pero no podrán participar en equipos de una clasificación más baja a la del equipo donde participó recientemente.
- Sección 6** - El que el Director Estatal apruebe el roster de un equipo no releva a su dirigente de cualquier ilegalidad en éste.
- Sección 7** - Cualquier jugador dado de baja del roster “**On line**” de un equipo no podrá regresar a ese equipo en esa temporada.
- Sección 8** - Cualquier jugador que esté en violación de estas Reglas se considera un jugador ilegal.
- Sección 9** - Se pueden aplicar penalidades hasta un año después de descubrirse un jugador ilegal (El año se determinará a partir de la fecha en que surgió la ilegalidad)
- Sección 10** - Si un jugador ilegal por edad se descubre durante la celebración de un juego, el equipo se expone a una de las siguientes sanciones:
- 10.A.** Perder el juego
 - 10.B.** La expulsión de USSSA de PR
 - 10.C.** Colocarse en última posición en la Tabla de Posiciones
 - 10.D.** Cualquier otra penalidad que determine el Director de Torneo
- Sección 11** - Si el jugador ilegal se descubre después de terminar la temporada o un Torneo, el Director de Torneo determinará la penalidad a aplicarse.
- Sección 12** - Cada dirigente deberá tener una copia del acta de nacimiento de todos los jugadores en el roster de su equipo o un carnet aprobado por USSSA de PR. El no tener uno de estos documentos durante la celebración de un juego, el dirigente se expone a perder el juego por confiscación, ser expulsado del juego o cualquier otra sanción que determine el Director del Torneo.

Sección 13 - Cualquier jugador ilegal, de acuerdo a estas reglas, podrá ser suspendido hasta por un año.

ARTÍCULO VIII - RESERVA

Sección 1 - Los jugadores serán reserva del apoderado que los firmó mientras están en la misma División.

Sección 2 - Los equipos que pertenecen a un Municipio donde hay Liga tienen que jugar en la Liga de su Municipio o en Secciones. De interesar jugar en otra Liga o sección tienen que tener la aprobación del Presidente de su Liga o del Director del Torneo.

Sección 3 - Los equipos y peloteros que juegan en una Liga deben permanecer en la misma a menos que no medie una autorización por escrito del Presidente para jugar en otra Liga.

Sección 4 - USSSA de PR aprobará una sola Liga por Municipio.

Sección 5 - Apoderado es el que aparece firmando el contrato. Si los equipos están afiliados a una Organización, el Presidente de ésta firmará los contratos.

Sección 6 - El licenciamiento de un jugador será oficial cuando el apoderado entregue el "carnet" del pelotero a la Liga o al Director del Torneo.

Sección 7 - El jugador reserva de un equipo que se niegue a honrar la misma será declarado inelegible por el Director de Torneo y se autorizará al apoderado a llenar su "roster". La misma será por el año que aplique la reserva.

Sección 8 - Si algún jugador reserva desea subir de División tendrá que obtener el licenciamiento del apoderado antes de empezar el torneo regular.

Sección 9 - **Un pelotero que comience a jugar en una división superior a la de su edad no podrá retornar a su División por edad.**

ARTÍCULO IX – REGLAS DE JUEGO

Nota: Estas reglas de juego no necesariamente tienen que regirse por las Reglas Oficiales de Beisbol (Liga Nacional) tal como aparecen en mlb.com. El Director estatal tiene la autoridad de aplicar estas reglas de la forma más justa y equitativa posible.

Sección 1 - Objetivo del juego: El beisbol es un juego entre dos equipos bajo la dirección de un dirigente, jugado en un campo cerrado de acuerdo a estas reglas, bajo el control de uno o más árbitros. El objetivo de cada equipo es ganar anotando más carreras que el equipo contrario. El ganador del juego será el equipo que, de acuerdo a estas reglas, haya anotado la mayor cantidad de carreras a la conclusión del juego.

Sección 2 - Equipo y campo de juego: El campo de juego deberá estar preparado de acuerdo a las dimensiones recomendadas para cada división en la siguiente Tabla.

Tabla de Medidas Recomendadas para el Campo de Juego en Cada División

DIVISION	BASES	GOMA DE LANZAR	LINEAS	CENTRO
4U	55'	N/A	140'	175'
5U	55'	N/A	140'	175'
6U	55'	N/A	140'	175'
7U	60'	40'	160'	185'
8U	60'	40'	160'	185'
9U	65'	44'	180'	210'
10U	65'	46'	180'	210'
11U	70'	50'	230'	275'
12U	70'	50'	230'	275'
13U	80'	54'	275'	300'
14U (54/80)	80'	54'	275'	300'
14U (60/90)	90'	60' 6"	320'	375'
15U	90'	60' 6"	320'	375'
16U	90'	60' 6"	320'	375'
17U	90'	60' 6"	320'	375'
18U	90'	60' 6"	320'	375'

Sección 3 – La duración oficial del juego será de dos (2) horas para los juegos de seis (6) entradas (Divisiones de 7:U hasta 12:U); y de dos horas con quince minutos (2:15) para los juegos de siete (7) entradas (Divisiones de 13:U hacia arriba). Cuando un juego se encuentre empate, el mismo se decidirá por la Regla del “Tie Braker”, esta es la regla de colocar un corredor en segunda base al comenzar el turno al bate de cada equipo. El corredor reglamentario será el último bateador de la entrada anterior.

Sección 4 - Todos los jugadores estarán debidamente uniformados. El uniforme estará compuesto de pantalones para jugar beisbol, medias, gorra de beisbol, zapatillas y camisa con números de no menos de tres (3) pulgadas de alto. Ninguna parte del uniforme podrá tener patrones que se asemejen o sugieran la forma de una bola de beisbol.

Sección 5 - En las divisiones de 12U y menores no se permite el uso de zapatillas de metal. En las divisiones de 13U y mayores están permitidas las zapatillas de metal.

Sección 6 - Los dirigentes y “coaches” utilizarán una gorra de béisbol con el logo del equipo cosido apropiadamente.

Sección 7 - Los dirigentes y “coaches” podrán usar pantalones cortos atléticos aprobados previamente por USSSA de PR.

Sección 8 - No se permitirán protestas por uniformes. Será responsabilidad del Director de Torneo de la legalidad de los uniformes.

Sección 9 - La violación de estas reglas conllevará la expulsión inmediata del juego.

Sección 10 - Los jugadores a la ofensiva usarán casco de doble orejera en la caja de espera, al batear, al correr en las bases y en cualquier otro momento que salgan del “dugout” y la bola esté en juego. Los carga bates también usarán cascos de doble orejera mientras estén fuera del “dugout”.

Sección 11 - El receptor utilizará un buen equipo de protección: casco de receptor, careta con gargantera, peto, rodilleras y copa. En las divisiones 12U y menores el casco protector de receptor será el que cubre ambas orejas en su totalidad.

Nota: El (los) árbitro(s) será(n) responsable(s) de hacer cumplir esta regla. Si el (los) violador(es) no corrige(n) la violación en un tiempo prudente a juicio del árbitro, éste lo(s) expulsará de juego inmediatamente.

Sección 12 - El diámetro máximo del bate no debe ser más de dos y tres cuarto de pulgada (2 3/4”) y la longitud no debe exceder las 36 pulgadas (36”).

Sección 13 - El bate puede ser de madera, aluminio, o cualquier otro material o combinación de materiales aprobados por USSSA de PR.

Sección 14 - Si un árbitro descubre un bate ilegal:

14.A. Removerá el mismo del equipo

14.B. Si se descubre inmediatamente después de utilizado, el bateador será declarado “out”, se eliminará toda jugada y se removerá el bate del equipo

14.C. si se persiste en el uso del bate, el dirigente del equipo será expulsado del juego.

Nota: Todo bate para la division de 14:U y menores no debe exceder el 1.15 BPF (Bat Performance Factor) como son definidos los bates de béisbol según los estándares de ASTM.

Sección 15 - La razón entre el peso y la longitud de los bates para las divisiones de 15U en adelante no puede ser mayor a menos tres (-3).

Sección 16 - Las bolas a utilizarse serán las aprobadas por USSSA de PR.

ARTÍCULO X – PRELIMINARES DEL JUEGO

Sección 1 - Copas y torneos estatales – En los juegos del “pool play” y el juego para determinar el campeón los equipos visitantes y local se determinarán con una moneda al aire. En el “bracket” (llave) oficial el equipo local será aquel que haya terminado en mejor posición en la tabla de posiciones del “pool play”.

Sección 2 - Torneos regulares, torneos clasificatorios y torneos estatales – Cada juego se jugará utilizando el tiempo límite para cada división.

Sección 3 - Alineación de los equipos – Los equipos podrán usar una alineación de nueve(9) jugadores, diez(10) jugadores con el “Extra Hitter” (**EH**) o una alineación continua de todos los jugadores uniformados presentes. Cualquiera de estas alineaciones se presentará antes de comenzar a jugar y no podrá modificarse o cambiarse en el transcurso del juego.

Sección 4 - Un equipo puede jugar con una alineación de ocho (8) jugadores. En este caso la posición al bate # 9 se declara “out” cada vez que llegue su turno al bate. Si algún jugador llega después de comenzado el juego se colocará al final de la alineación como el bateador # 9.

Sección 5 - Si un equipo utiliza la alineación de diez (10) bateadores, el “**Extra Hitter**” (**EH**) puede utilizarse a la defensiva y el jugador al que sustituya (a la defensiva) se convierte en “extra hitter”.

Ejemplo: Jaime es el “**Extra Hitter**” y es el segundo bate. Carlos es el receptor y sexto bate. Jaime sustituye a Carlos como receptor y Carlos se convierte en el “**Extra Hitter**”. Ambos mantienen su posición original de bateo. Cuando se utiliza la regla del “**Extra Hitter**” todos los jugadores en la alineación se pueden utilizar libremente en diferentes posiciones defensivas.

Sección 6 - Si un equipo utiliza la alineación continua, los jugadores que no participen a la defensiva se convierten en “Extra Hitters”. Luego, pueden utilizarse en diferentes posiciones defensivas libremente sin alterar el orden de bateo original. El (los) jugador (es) que se presenten después de comenzado un juego se añadirán al final de la alineación.

Excepciones: Para la sustitución de lanzadores ver la **Sección 2 del Artículo XI**.

Sección 7 - En las divisiones 15U en adelante, si no se utiliza el “Extra Hitter” (**EH**), puede utilizarse el bateador designado (**DH**).

Sección 8 - El bateador designado puede utilizarse (no es obligatorio) por cualquier jugador en la alineación inicial (no solo por los lanzadores) y todos los siguientes sustitutos de ese jugador.

Sección 9 - El no declarar el bateador designado antes de comenzar el juego elimina el uso de éste durante ese juego.

Sección 10 - Si se utiliza un bateador o corredor sustituto por el bateador designado (DH), ese jugador será el nuevo DH.

Sección 11 - El jugador utilizado como DH en la alineación inicial puede utilizarse como “RE-Entry” de acuerdo a las reglas de “RE-Entry”.

Sección 12 - Las sustituciones por el DH o por el jugador por el que éste batee no pueden alterar la alineación de bateo inicial.

Sección 13 - El uso del DH termina cuando:

13.A. El bateador defensivo, o cualquier otro que lo sustituya a la defensiva por el que el DH batea, sea utilizado como bateador o corredor emergente por el DH.

13.B. El DH o cualquier otro jugador que lo sustituya, juegue a la defensiva.

Sección 14 - Regla del “RE-Entry” – Todo jugador que comience a jugar puede ser sustituido y volver a entrar en la alineación una sola vez durante el juego, pero en la misma posición en orden de bateo en que comenzó. Un jugador que no aparezca en el orden de bateo original **no** puede utilizarse como “re-entry”. Cuando un jugador “re-entry” vuelva a jugar, el (los) jugador(es) que lo sustituyó saldrá(n) de juego y no podrá(n) volver a jugar.

Sección 15 - Un equipo puede continuar jugando con un jugador menos de los que comenzó a jugar, aunque el jugador haya salido de juego por cualquier razón. Éste no puede regresar a juego nuevamente. Cada turno al bate de este jugador se declarará “out”.

Sección 16 - Los juegos en las divisiones 12U y menores se jugarán a seis (6) entradas y en las divisiones de 13U en adelante se jugarán a siete (7) entradas. Si el juego está empatado al final de las entradas reglamentarias, éste continuará hasta que:

16.A. El equipo visitante anote más carreras que el equipo local

16.B. El equipo local anote la carrera de ganar

Sección 17 - Un juego se dará por terminado si, (ver Tabla 1), un equipo tiene una cantidad de carreras igual o mayor que las enumeradas en la lista *Diferencia en carreras* en la entrada enumerada en la lista *Comienzo de Entrada*.

TABLA 1. REGLAS DE “KNOCKOUT”

Duración de Juego	Diferencia en Carreras	Comienzo de Entrada
6 entradas	15	3 ^{ra} entrada
6 entradas	8	4 ^{ta} entrada
7 entradas	15	3 ^{ra} entrada
7 entradas	12	4 ^{ta} entrada
7 entradas	8	5 ^{ta} entrada

Sección 18 - El **Corredor de Cortesía** por el lanzador y/o el receptor puede utilizarse en cualquier momento durante el juego. Con dos (2) “outs” es obligatorio usarlo.

Sección 19 - Los equipos que tengan reservas en el banco, el corredor de cortesía será uno que no esté en la alineación, y puede ser corredor de cortesía una vez por entrada. La Regla de Re-Entry por el lanzador o receptor no se verá afectada.

Sección 20 - Si en algún momento un corredor de cortesía se declara inelegible, puede ser sustituido por otro jugador (si hay disponible) sin ninguna penalidad.

Sección 21 - Si no hay un corredor de cortesía disponible, el lanzador y/o el receptor tendrán que correr en las bases.

Sección 22 - En los equipos que utilicen la alineación continua, el corredor de cortesía será el que fue “out” en la jugada previa. Si no hay “outs”, el corredor de cortesía será el bateador anterior que no esté en base.

Sección 23 - En todas las divisiones, si se anuncia una base intencional no es necesario hacer los cuatro lanzamientos.

Sección 24 - Cuando sea evidente una jugada de contacto (“tag play”), los corredores tienen que deslizarse, evitando el contacto con el jugador defensivo y/o el receptor. El intentar brincar o ir sobre el jugador defensivo o el receptor no se interpreta como una acción de evitar el contacto.

Penalidad: El corredor será declarado “out” y puede ser expulsado de juego, a discreción del árbitro.

Nota: Al aplicar esta regla, el árbitro tiene que juzgar la intención del corredor. Si el árbitro juzga que el contacto no fue intencional, entonces el corredor solo será declarado “out”. Si el árbitro juzga que el contacto fue intencional y/o malicioso, el corredor se declara “out” y se expulsa del juego.

Sección 25 - Si un juego se suspende por inclemencias del tiempo, fallo en el alumbrado o cualquier otro imprevisto, el juego será válido si:

25.A. En juegos de seis (6) entradas,

25.A.1. Se han completado tres (3) entradas completas y el equipo local ha anotado más carreras en dos (2) entradas que el equipo visitante en tres (3) entradas o el equipo local anota una o más carreras para empatar o irse al frente en la 2da mitad de la tercera entrada.

25.A.2. Si un juego válido es suspendido con la anotación empatada y se han jugado uno o más entradas después de la tercera entrada, la anotación volverá a la última entrada completada, o a la última mitad de la entrada completada si el equipo local va al frente pero no menos de la tercera entrada.

25.B. En juegos de siete (7) entradas,

25.B.1. se han completado cuatro (4) entradas completas o el equipo local a anotado más carreras en tres entradas que el equipo visitante en cuatro entradas o equipo local anota una o más carreras en la 2da mitad de la cuarta entrada para empatar o irse al frente.

25.B.2. si un juego válido es suspendido con la anotación empatada después de la cuarta entrada, la anotación volverá a la última entrada completada o a la última mitad de la entrada completada si el equipo local va al frente pero no menos de la cuarta entrada

Sección 26 - Si un juego es suspendido sin ser válido, de acuerdo a estas reglas, se continuará en la misma entrada y las mismas condiciones en que se suspendió.

ARTICULO XI – REGLAS DE LANZADORES

Sección 1 - Máximo de Lanzamientos que un lanzador puede tirar en cada División

TABLA ESPECIAL PARA LANZADORES

CATEGORÍAS	LANZAMIENTOS (MÁXIMO)	DESCANSO			
	1 DÍA	1 DIA	2 DÍAS	3 DÍAS	4 DÍAS
8 ó Menos	48	21	34	40	45
9 ó Menos	58	21	34	43	51
10 ó Menos	58	21	34	43	51
11 ó Menos	68	27	35	55	58
12 ó Menos	68	27	35	55	58
13 ó Menos	76	30	36	56	70
14 ó Menos	76	30	36	56	70
15 ó Menos	91	32	38	62	77
16 ó Menos	91	32	38	62	77

Sección 2 - Cuando un lanzador toma su posición al comenzar cada entrada, o cuando sea relevado por otro lanzador solo se le permitirá lanzar no más de ocho (8) lanzamientos preparatorios. Estos lanzamientos no consumirán más de un (1) minuto del tiempo. Si por alguna circunstancia de emergencia el lanzador entra al terreno sin poder calentar el árbitro principal permitirá la cantidad de lanzamientos que él crea necesarios.

Sección 3 - Cuando las bases no estén ocupadas, el lanzador enviará la bola hacia el bateador en por lo menos doce (12) segundos después de haber recibido la bola. Cada vez que le lanzador retrase el juego violando esta regla, el árbitro cantará “bola”; en el caso en que las bases estén ocupadas el árbitro cantará “balk”. Los doce (12) segundos comienzan cuando el lanzador tiene la posesión de la bola y el bateador está en la caja de batear. El tiempo termina cuando la bola es lanzada.

Nota: Esta regla es para evitar retrasos innecesarios. El árbitro insistirá en que el receptor devuelva lo más rápidamente la bola al lanzador y que el mismo tome su posición en la goma lo más pronto posible. Retraso obvio por el lanzador podría ser penalizado inmediatamente por el árbitro.

- Sección 2 -** No habrá pase de bola en el cuadro después de haber puesto fuera (K) a un bateador, el receptor devolverá la bola al lanzador.
- Sección 3 -** Un jugador que haya sido removido de la posición de lanzar (inicialista o relevista) no podrá regresar a la posición de lanzador en lo que quede de juego. El equipo de la defensiva corregirá la infracción a la regla en cualquier momento sustituyéndolo por otro lanzador sin penalidad. Si un lanzador ilegal es permitido, cualquier lanzamiento o jugada que resulte será legal. El árbitro o el equipo de la ofensiva notificarán la violación a la regla y la misma será corregida inmediatamente.
- Sección 4 -** Cuando un lanzador sea visitado dos veces en la misma entrada será removido de su posición y no podrá volver a lanzar en el mismo juego, pero podrá jugar en cualquier otra posición.
- Sección 5 -** En caso de que un dirigente utilice un lanzador ilegal, el dirigente contrario tiene la responsabilidad de notificárselo y si el jugador ha hecho algún lanzamiento el mismo será anulado. Si el dirigente insiste en usar el lanzador entonces la penalidad por utilizar ese jugador de nuevo como lanzador es la confiscación del juego.
- Sección 6 -** El que el árbitro cante “**Play Ball**” no legaliza a un lanzador que esté en violación por lanzamientos o por días. Si el dirigente se percata de que el lanzador está en violación podrá removerlo sin penalidad alguna.
- Sección 7 -** Es la responsabilidad de cada dirigente impugnar ante el árbitro y luego al Director del Torneo las violaciones a las reglas de lanzamientos.
- Sección 8 -** Los outs y/o lanzamientos hechos por un lanzador en un juego suspendido se anotarán en su record de lanzamientos.
- Sección 9 -** La Base Intencional se concederá sin tener que hacer un lanzamiento, cuando sea anunciada por el lanzador o receptor al árbitro.
- Sección 10 -** En las divisiones de 7U hasta 14U, el lanzador que tire en tres (3) días consecutivos tendrá que descansar los próximos dos (2) días consecutivos no importa el número de lanzamientos o entradas lanzadas cada día.
- Sección 11 -** En la división de 10U y menores, se tendrá consideración con los lanzadores que cometan “Balks”. A los lanzadores se le cantarán las faltas mayores y por

las menores que no afecten el juego, se dará un aviso (“warning”). En todas las demás divisiones se cantará el “Balk” sin conceder avisos.

ARTICULO XII – REGLAS PARA LOS BATEADORES

Sección 1 - El bateador tomará su posición en la caja de bateo rápidamente cuando le toque su turno al bate.

Sección 2 - El bateador no dejará el cajón de bateo después que el lanzador haya comenzado su “windup” o se encuentre ya en posición de lanzar (Set Position).

Penalidad: Si el lanzador, lanza la bola, el árbitro cantará “Bola” o “Strike”, como sea el caso.

Nota: El bateador abandona la caja de bateo bajo el riesgo de que el lanzamiento sea “strike” y el mismo sea cantado, aunque él le haya pedido “Tiempo” al árbitro. El bateador no tiene la libertad de entrar y salir del cajón de bateo a su discreción. Una vez el bateador se encuentre en el cajón de bateo no se le permitirá salir fuera del mismo, esto se podría tomar como una acción de querer retrasar el juego, a juicio del árbitro como excepción podría dar una advertencia donde las condiciones lo amerite. El árbitro pedirá tiempo cuando el bateador lo pida o cualquier miembro del equipo una vez el lanzador este en su posición (“windup” o “set position”) si es que el bateador se queja de polvo en los ojos, espejuelos empañados, no tomó la señal u otra causa. El árbitro honrará la petición del bateador de “Tiempo”, por el mismo no podrá abandonar el cajón de bateo por ningún motivo. Si el árbitro no lo otorga, el bateador se mantendrá en el cajón de bateo hasta que la bola sea lanzada. Si el lanzador tarda mientras el bateador está en el cajón de bateo y el árbitro siente que el retraso no es justificado, entonces podrá permitirle al bateador salir momentáneamente del cajón de bateo. Si después de que el lanzador comience su “windup” o “set position” con un corredor en bases, el no hizo su lanzamiento porque el bateador salió fuera del cajón de bateo, esto no será considerado un “balk”, porque ambos el lanzador y el bateador violaron la regla.

Sección 3 - Si el bateador se reusa a tomar su posición en el cajón de bateo durante su turno al bate, el árbitro cantará un “strike” al bateador. La bola es declarada muerta, ningún corredor puede avanzar. El bateador regresará a su posición y continuará el juego. Si el bateador no regresa a su posición después de habersele cantado tres (3) Strikes, el mismo será declarado “Out”.

Sección 4 - El bateador mantendrá por lo menos un (1) pie en el cajón de bateo durante su turno al bate. Sólo podrá abandonar el cajón de bateo, pero no el área alrededor del plato:

4.A. Pierda el balance cuando haga un “swing”;

4.B. Lanzamiento pegado al cuerpo

- 4.C. Tiempo concedido al dirigente de uno de los equipos.
- 4.D. Una jugada en cualquier base con un corredor.
- 4.E. Por un “wild pitch” o un “passed ball”;
- 4.F. El lanzador abandona su posición en la loma de lanzar después de recibir la bola.
- 4.G. Si el receptor abandona el cajón para dar señales defensivas.

Nota: Si el bateador intencionalmente abandona el cajón de bateo y demora el juego, y ninguna de las excepciones arriba descritas aplican, el árbitro cantará un “strike” sin que el lanzador haya lanzado la bola. La bola se mantiene viva. El árbitro podrá cantar otro “strike” si el bateador se mantiene fuera del cajón de bateo y esto retrasa el juego.

- 4.H. El bateador podrá salir del cajón de bateo y del área alrededor del plato cuando se haya otorgado “Tiempo” para hacer una sustitución o para reunir el equipo.

Nota: El árbitro instruirá al bateador para que tome su posición en el cajón de bateo inmediatamente el corredor haya llegado a base o sea puesto fuera (“out”).

Sección 5 - La posición legal del bateador será ambos pies dentro del cajón de bateo.

ARTÍCULO XII - DOBLE PARTICIPACIÓN

Sección 1 - Está prohibida la doble participación en todas las Divisiones de nuestro programa. Por ello no se permitirá la contratación de jugadores que estén activos simultáneamente en organizaciones similares a la nuestra.

Sección 2 - El jugador que venga de otros programas luego que nuestro Torneo comience tendrá que presentar un affidavit firmada por su padre donde certifique la fecha en que su hijo concluyó la participación con su anterior organización. Si no cumple con esta disposición se entiende que el jugador está en doble participación.

ARTICULO XIV - ÁRBITROS

Sección 1 - En los torneos bajo la administración y jurisdicción de USSSA de PR, Solo utilizará árbitros que estén registrados en la Asociación. (Torneos Regulares, Torneos Estatales, Torneos Clasificatorios).

ARTÍCULO XV – ANOTADOR OFICIAL

Sección 1 - El anotador oficial debe:

- 1.A. Observar el juego desde una posición en o cerca de la mesa oficial.
- 1.B. Hacer todas las decisiones que implican el juicio, como si un

bateador avanza a primera base como resultado de un "hit" o un error.

- 1.C. Anotar la hora oficial de comienzo del juego anunciada por el árbitro principal.
- 1.D. Entregar, inmediatamente después de cada juego, el reporte del resultado final y si aplica, los registros de lanzamiento completamente firmados por ambos equipos a la liga o funcionarios de torneo.

Sección 2 - El anotador oficial no aclamará públicamente para ningún equipo en particular desde el área de las mesas.

ARTICULO XVI – CONDUCTA DEPORTIVA ADECUADA

Sección 1 - Todos los jugadores, entrenadores y dirigentes se comportarán de forma deportiva adecuada en cualquier momento.

Sección 2 - Cualquier jugador, entrenador, apoderado, o fanático que su conducta sea impropia y/o abusiva se le dará un aviso.

Sección 3 - Debe ser garantizada, la salida del parque y de las gradas de la parte ofendida (a discreción de los Árbitros y / o la Liga /o el Director de Torneo).

Sección 4 – El lenguaje abusivo u obsceno no será tolerado bajo ninguna circunstancia y Con llevará expulsión automática.

Sección 5 - Tirar el equipo de juego puede conllevar una expulsión automática.

Sección 6 - Un equipo con una conducta antideportiva puede provocar la confiscación del juego y / o ser expulsado del torneo si es necesario.

Sección 7 - Cualquier jugador, entrenador, dirigente, auspiciador, apoderado o fanático que participe en una pelea o una revuelta, abandone su posición o base en el campo de juego, abandone el banco o el área del "dugout" o las gradas será expulsado inmediatamente del juego y penalizado según lo dispuesto en la Sección 8 del Artículo XVIII.

ARTICULO XVII - DISCIPLINA DURANTE EL JUEGO

Sección 1 - Ambos equipos son responsables de mantener la disciplina de los juegos, incluyendo el control del público. De ser necesario los apoderados gestionarán la presencia de la Policía Estatal o Municipal en los juegos locales.

Sección 2 - Los árbitros no pueden hablar ni tampoco podrán intervenir con los fanáticos hostiles en las gradas. Deben solicitar al dirigente correspondiente que corrija la situación. De persistir la misma el árbitro instruirá al dirigente que remueva al fanático del parque, el árbitro le dará cinco (5) minutos para que dicha

persona salga del parque y de no hacerlo en el tiempo estipulado confiscará el juego.

- Sección 3 -** Cualquier expulsión de jugador o dirigentes será por ese juego y el próximo, siempre y cuando abandone las facilidades del parque. De no ser así tendrá que asistir a una vista en la cual se decidirá el término total del castigo.
- Sección 4 -** No se permiten más de cuatro (4) personas entre dirigente y “coaches” en las líneas y terreno de juego. Los Equipos pueden tener “coaches” en el “doug-out” siempre y cuando estén uniformados y asegurados. Estos no podrán alegar jugadas o entrar al terreno de juego a dar instrucciones a los jugadores, excepto el “coach” de lanzadores. Este podrá entrar al terreno de juego a hablar con el lanzador.
- Sección 5 -** Las Reglas de Juego las discuten los dirigentes puesto que son los únicos autorizados para alegaciones de reglas.
- Sección 6 - LOS EQUIPOS SE SALUDARÁN FRATERNALMENTE ÚNICAMENTE ANTES DECOMENZAR EL JUEGO.**
- Sección 7 - PROHIBIDAS LAS ALEGACIONES POR JUGADAS DE APRECIACIÓN. LA PENALIDAD POR VIOLAR ESTA SECCIÓN SERÁ DESDE AMONESTACIÓN HASTA EXPULSIÓN DE ESE JUEGO.**
- Sección 8 - PROHIBIDO EL USO DE PANTALLAS EN LOS JUEGOS (JUGADORES, DIRIGENTES, Y “COACHES”) Y EL AGITE ENTRE JUGADORES DE “DUG-OUT” A “DOUG-OUT”.**
- Sección 9 -** De no corregirse las Discusiones de Apreciación, Uso de Pantallas y Agite entre Jugadores, los participantes podrán ser expulsados del juego por el árbitro luego de ser advertidos de continuar la situación. La expulsión será por ese juego y el próximo, siempre y cuando abandone las facilidades del parque. De no ser así tendrá que asistir a una vista en la cual se decidirá el término total del castigo.

ARTÍCULO XVIII – EXPULSIONES Y/O SUSPENSIONES

- Sección 1 -** Si un entrenador o dirigente, coach, anotador o apoderado es expulsado de juego, tendrá que abandonar el “dugout” y sus alrededores hasta que termine el juego. Penalidades adicionales pueden ser aplicadas a discreción de la Liga o el Director de Torneo.
- Sección 2 -** Si un jugador es expulsado, estará sentado fuera del “dugout” hasta que termine el juego.
- Sección 3 -** El Director Estatal tendrá la autoridad para suspender indefinidamente a jugadores, equipos y otros participantes que no cumplan con sus responsabilidades financieras con USSSA de PR.

Sección 4 - El Director de Torneo tiene la autoridad de expulsar a un jugador, dirigente, coach o equipo durante la celebración de un torneo.

Sección 5 - Para toda suspensión deberá hacerse un informe escrito describiendo la razón(es) y el término de la misma. Este informe deberá enviarse a USSSA de PR y a la(s) persona(s) afectada(s) no más tarde de cinco días calendario de tomada la decisión.

Sección 6 - Cualquier oficial de USSSA de PR, árbitro, o participante que sea suspendido por cualquier razón no podrá participar en actividades auspiciadas por USSSA de PR hasta que no cumpla con los términos de ésta.

Sección 7 - Cualquier participante en USSSA de PR que sea penalizado por violar algún Artículo de esta Constitución tiene derecho a una vista. La misma debe solicitarse no más tarde de las 48 horas de recibir aviso de la penalidad. El Director Estatal nombrará un Comité de tres (3) personas para ver ésta. La decisión de este Comité será final y firme.

Sección 8 - Las conductas antideportivas y desordenadas serán penalizadas con severidad tanto en la Liga como en los torneos que su equipo vaya a participar sin importar que los equipos sean los más destacados en el mundo. El nivel de competencia será alto y a veces fuerte. Por esta razón, recuerde a sus jugadores, entrenadores, dirigentes, apoderados y fanáticos que deben observar una conducta deportiva adecuada ("Sportmanship"), controlando toda actitud antideportiva.

ARTÍCULO XIX – ACTUACIONES QUE PUEDEN PROVOCAR LA EXPULSIÓN DEL PROGRAMA

Sección 1 - Agresión física a un árbitro, jugador, dirigentes o coaches, oficial de la USSSA de PR antes, durante o inmediatamente después de un partido auspiciado o administrado por la USSSA de PR

Sección 2 - Amenazas por parte de jugadores, coaches, dirigentes, padres o apoderados de equipos a árbitros, oficiales de torneos o algún oficial de USSSA.

Sección 3 - Cualquier pelea de jugadores, dirigentes, coaches, apoderados, oficiales, o directores de USSSA de PR utilizando conducta antideportiva, tácticas abusivas o despectivas o actos impropios que resulten perjudiciales a los mejores intereses de USSSA de PR

Sección 4 - Destrucción de propiedad en parques, alrededores, transporte públicos o privados, dirigentes, coaches o de otros jugadores.

Sección 5 - Participar en torneos donde ofrezcan a jugadores o equipos premios en efectivo o mercancía que pueda ser redimido con facilidad en efectivo.

Sección 6 - Pagar o recibir compensación por participar en alguna competencia de béisbol. Estos actos aplican a jugadores, equipos o apoderados.

Sección 7 - Recibir dinero en forma directa o indirecta de acuerdo a su capacidad o destreza atlética.

Sección 8 - Competir en contra de jugadores ilegales o suspendidos teniendo conocimiento de ello. Es responsabilidad tanto de dirigentes como jugadores conocer las reglas de elegibilidad. El no conocer las reglas no es excusa para evitar ser suspendido o expulsado.

Sección 9 - Participar o permitir que se cometa fraude.

Sección 10 - Negarse a entregar fondos que les pertenezca a USSSA de PR.

Sección 11 - Participar con un nombre falso o alterado.

Sección 12 - Pagar con cheques sin fondo.

Sección 13 - Usar información falsa con premeditación y alevosía para dañar o afectar la imagen de USSSA de PR.

Sección 14 - Violar los derechos de contratos concedidos por USSSA de PR a cualquier persona garantizados por esta Constitución. Violar este estatuto conlleva la suspensión inmediata a cualquier actividad auspiciada por USSSA de PR.

Sección 15 - Violar algún Artículo de esta Constitución.

ARTÍCULO XX – PROTESTAS

Sección 1 - Los árbitros trabajarán para controlar todas las situaciones en el terreno de juego. Las protestas permitidas serán sobre edad, violaciones de lanzamientos o interpretaciones de reglas. La protesta será presentada al Árbitro principal y luego al Director de Torneos / Ligas antes del próximo lanzamiento seguido a la controversia. No se permitirá ninguna protesta después de finalizado el juego. Los oficiales del Torneo / Liga tomarán decisión en las protestas y la misma será final y firme.

Nota: Las Ligas desarrollarán su propio método para atender y solucionar las protestas.

Sección 2 - El cargo por presentar una protesta es de \$100.00 en efectivo. En caso de apelación el equipo tendrá que depositar la cantidad de \$50.00. La misma será devuelta en su totalidad en caso de que la protesta sea adjudicada a favor.

Sección 3 - El Director de Torneos / Liga estará disponible en cualquier momento. Si tienes alguna duda por favor comunícate con el Director de Torneos/ Liga.

ARTÍCULO XXI – TORNEOS CLASIFICATORIOS

Sección 1 - El Director Estatal tendrá la potestad de armonizar las Reglas en esta Constitución a las necesidades de cada Torneo.

Sección 2 - El Director Estatal o la(s) persona(s) que él asigne dirigirá(n) cada Torneo, asegurándose que el mismo se realice de acuerdo a las Reglas acordadas.

Sección 3 - Las cuotas a pagarse y los premios a otorgarse en cada Torneo serán a discreción del Director Estatal

Sección 4 - El Director Estatal utilizará un sistema aceptable para clasificar los equipos.

Sección 5 - No se aceptará cambios en el roster de un equipo después del 31 de marzo del año en curso.

ARTÍCULO XXII - TORNEO ESTATAL

Sección 1 - Reglas para dilucidar empates en posiciones (standings):

1.A. De estar dos (2) equipos empates en posición (standing):

- a. Serie entre ellos.
- b. Carreras Permitidas
- c. Carreras Anotadas
- d. "Hits" Conectados
- e. Juego de desempate

1.B. De encontrarse más de dos (2) equipos empate en sus posiciones (standings):

- a. Carreras Permitidas
- b. Carreras Anotadas
- c. "Hits" Conectados
- d. Juego de desempate

Sección 2 - Se les garantiza a todos los equipos que cualifiquen al Torneo Estatal un mínimo de cuatro (4) juegos.

Nota: El torneo Estatal debe ser programado para que los equipos jueguen al menos dos juegos de participación. Esto puede ser modificado en el torneo, por el Director de Torneos con la aprobación del Director Estatal antes de comenzado el torneo, demostrando de que no puede ser completado el formato original debido a las inclemencias del tiempo u otros eventos de la Naturaleza. Se establecerá un formato para sustituir el original.

Sección 3 - FIANZA

- 3.A.** Los equipos clasificados al Torneo Estatal pagarán una fianza de \$100.00 en efectivo antes de comenzar su participación. Dicha fianza será devuelta en su totalidad al finalizar el Torneo siempre y cuando haya cumplido cabalmente con todas las reglas del Torneo y disciplina.
- 3.B.** Los equipos que no comparezcan a cualquier de los juegos asignados será expulsado del Torneo y la fianza confiscada.

Sección 4 - Los Equipos que clasifiquen para el Torneo Estatal tendrán que cumplir con todas las disposiciones de este Reglamento. Deben presentar y entregar antes de comenzar el Torneo:

- 4.A.** Carpeta con toda la documentación (contratos, actas de nacimiento, affidavit (cuando sea necesario), Roster on line firmado por jugadores y padres, Roster de Fotos)
- 4.B.** "Roster" oficial del Equipo con toda la información requerida.
- 4.C.** Libro de Anotaciones.
- 4.D.** Evidencia que no tiene deuda con USSSA de PR.

Sección 5 - El Torneo Estatal se jugará en dos Rondas, "Pool Play" para adquirir posición y luego pasarán a una Llave de campeonato a Doble Eliminación. (Championship Bracket), en el cual se garantiza un mínimo de cuatro juegos a todos los participantes del Torneo.

Sección 6 - Se celebrará una reunión entre todos los equipos que clasificaron para:

- 6.A.** Explicar los Sistemas de "Pool Play" y "Championship Bracket".
- 6.B.** Intercambiar los "Rosters" de los equipos que clasificaron.
- 6.C.** Circular Reglas Especiales que apliquen.

Sección 7 - Las **SEDES** de las distintas Divisiones proveerán un trofeo para los finalistas.

Sección 8 - Es obligatorio instalar verjas interiores a la medida requerida de cada división.

Sección 9 - Protestas se aceptarán únicamente si se presenta al momento de la misma acompañada de \$100.00 en efectivo.

Sección 10 - El Equipo que sea **CAMPEÓN de PR**, tendrá derecho a que se le complete el "roster" a el máximo de jugadores por categorías hábiles para jugar. Estos jugadores tienen que haber jugado en el Torneo Estatal.

Sección 11 - El Director Estatal, el Director de Torneo o la(s) persona(s) asignadas por éstos supervisarán los Torneos Estatales para asegurarse de que se cumplan y/o utilicen las reglas de esta Constitución que rigen dichos torneos.

Sección 12 - Cuando un equipo cualifica (gana o adquiere) un espacio para el Campeonato Estatal o la Serie Mundial antes de abril 1, el "Roster On-Line" oficial del Equipo será congelado (acepte o no el equipo el espacio ("berth")) en abril 1, independientemente de la fecha en que físicamente es congelado en el sistema de la USSSA en línea.

Sección 13 - Cuando un equipo cualifica (gana o adquiere) un espacio para el Campeonato Estatal o la Serie Mundial después de abril 1, el "Roster On-Line" oficial del Equipo será congelado (acepte o no el equipo el espacio ("berth")) inmediatamente cuando comienza el torneo clasificatorio, independientemente de la fecha en que físicamente es congelado en el sistema de la USSSA en línea.

Sección 14 - Cuando un equipo cualifica (gana o adquiere) un espacio en un Torneo Super NIT, el "Roster On-Line" oficial del Equipo será congelado (acepte o no el equipo el espacio ("berth")) inmediatamente cuando comienza el torneo Super NIT, independientemente de la fecha en que físicamente es congelado en el sistema de la USSSA en línea.

Sección 15 - Un jugador no podrá estar en el Roster Oficial En línea, congelado o no congelado, de ningún otro equipo dentro de la misma división independientemente de la clasificación.

Sección 16 - Añadir jugadores

16.A. A los Dirigentes de Equipos se les permitirá añadir un máximo de tres (3) jugadores al Roster Oficial En línea de su equipo. Los jugadores pueden ser añadidos, como tarde, setenta y dos (72) horas antes de que comience la Serie Mundial. Jugadores adicionales sólo pueden ser añadidos al Roster si tienen espacio en el mismo.

16.B. Todos los jugadores añadidos al Roster Oficial En línea de un equipo deben cumplir con los siguientes requisitos:

16.B.1 El Jugador (es) no puede estar en el Roster Oficial En línea congelado de otro equipo en la misma división independientemente de la clasificación.

16.B.2 El Jugador (es) no debe haber jugado para un equipo con un Roster Oficial en línea congelado de una clasificación más alta, ni haber aparecido en ningún roster con clasificaciones más alta durante la temporada en curso.

16.B.3 El Jugador (es) añadido al Roster Oficial En línea de un equipo calificado como AAA, AA, A y "All Stars" deben tener una historia de juego corroborable dentro del sistema USSSA en línea para la temporada en curso o la temporada anterior.

16.B.4 Un jugador el cual su equipo es congelado en una clasificación "Major" solamente podrá jugar en otro equipo con la misma clasificación, independientemente de la edad.

16.B.5 El Director Estatal tiene la autoridad de aprobar o rechazar todos los jugadores añadidos en los Rosters "On-line".

Nota: Si un equipo añade uno (1), dos (2) o tres (3) jugadores o cualquier jugador añadido se enferma, sufre una lesión o decide no participar, no se permitirá que el (los) mismo(s) sea(n) remplazados.

Sección 17 – No habrá límite en el número de jugadores liberados. Un dirigente de equipo no puede sustituir a un jugador liberado por un jugador nuevo.

ARTÍCULO XXIII - DELEGACIÓN TORNEOS MUNDIALES

Sección 1 - Para cada equipo Campeón de Puerto Rico que nos represente en el exterior se nombrará un "Business Manager". Este vendrá obligado a rendir un informe económico en un período de diez (10) días de su regreso.

Sección 2 - La Junta Estatal de Directores es responsable de pagar los pasajes de la Delegación Oficial que nos represente en el exterior. La Delegación se compone de:

2.A. El máximo de jugadores de cada categoría y tres (3) adultos.

2.B. Un (1) "Business Manager" nombrado por la Junta Estatal de Directores.

Sección 3 - Pueden llevar jugadores adicionales de la USSSA de PR que se costeen sus gastos, pero manteniendo un máximo de 20 jugadores elegibles.

Sección 4 - Los equipos que no sean Campeones pueden solicitar participar en las Series Mundiales costeándose sus gastos a través de USSSA de PR.

Sección 5 - Todo equipo interesado en participar en las Series Mundiales tendrá que haber participado en la mitad +1 de los torneos generados por la USSSA de PR durante el año en curso.

Sección 6 - El programa de "USSSA Baseball" Nacional usará un sistema de "Pool-Play" en sus Series Mundiales.

6.A. Los equipos serán acomodados en "pools" dónde ellos jugarán un "round robin" con los equipos que componen el "pool".

6.B. Doble eliminación "championship bracket"

6.C. Eliminación Sencilla en torneo de consolación, para equipos que no cualifican para el “championship bracket”.

6.D. El formato exacto del torneo(i.e.; cantidad de “pools: , cantidad de equipos en cada “pool”, posición fuera del “pool”) será establecido por el Comité Nacional de la USSSA Baseball.

Sección 7 - Las Series Mundiales estarán bajo la jurisdicción del Comité Nacional de la USSSA Baseball.

Sección 8 - Todo los equipos que obtengan un espacio para la Series Mundiales tienen que participar en el Torneo Estatal. De no participar en el Torneo Estatal el espacio en la Serie Mundial será confiscado.

Sección 9 - El Director Estatal aprobará todas las Formas de Inscripción (Entry Form) y los “rosters on-line” de los equipos que entren a las Series Mundiales.

Sección 10 - Un equipo puede jugar en una división de edad más alta en la Serie Mundial, pero lo hará en su clasificación o en una más alta.

Ejemplo: Equipo 10U AAA podrá jugar en una Serie Mundial 11U AAA ó 11U Major, pero no podrá jugar en la Serie Mundial de 11U AA.

Sección 11 - Recomendaciones para dilucidar desempates “Tie Breaker” en el “Pool Play”:

11.A. Serie entre equipos (“Head to Head”)

11.B. Carreras Permitidas (“Runs Allowed”)

11.C. Diferencia de Carreras (Run Differential) (Max +/-8 Carreras por juego)(Considerando todos los juegos)

11.D. Sistema de Puntos USSSA (USSSA Point System)

11.E. Lanzamiento de Moneda (Coin Flip)

Sección 12 - La USSSA prohíbe el uso del logo visible en el uniforme de cualquier asociación, organización, federación o unión que no esté afiliada a la USSSA Baseball.

Sección 13 - El Director Estatal tiene la autoridad de armonizar las Reglas de esta Constitución de acuerdo a las necesidades de USSSA de PR.

ARTÍCULO XXIV - REGLAS ESPECIALES PARA 7U “COACH PITCH” (ADULTO LANZANDO)

Sección 1 - Arco de Bola Buena: Se dibujará un arco de veinte (20) pies desde la línea de primera (1^{ra}) base hasta la línea de tercera (3^{ra}) base frente al plato (home plate).La bola bateada debe pasar esta línea para que sea bola buena.

Sección 2 - Arco de Seguridad: Se dibujará un arco de treinta (30) pies desde la línea de primera (1^{ra}) hasta la línea de tercera (3^{ra}) base frente al plato (home plate). Los jugadores del cuadro central se mantendrán detrás de esta línea hasta que la bola sea bateada.

Sección 3 - Círculo de Lanzamiento: Se dibujará un círculo de (10) pies de diámetro con la parte frontal a una distancia de cuarenta y dos (42) pies de la parte trasera del plato (home plate).

Sección 4 - Línea del Lanzador: Línea dibujada desde el círculo del lanzador hasta el arco de la bola buena.

4.A. El “coach” lanzador mantendrá un pie en la línea de lanzamiento.

4.B. El “coach” lanzador no puede dar instrucciones mientras se encuentre en la posición de lanzador, física ni verbalmente.

4.C. El “coach” lanzador mantendrá una posición donde no obstruya al equipo de la defensiva en cualquier posible jugada una vez la bola sea bateada.

Penalidad: Si un “coach” viola esta regla antes de que la bola sea lanzada: Primera (1^{ra}) ofensa: Aviso (Warning); segunda (2^{da}) ofensa: Remover el “coach” de lanzar

Penalidad Adicional: Si un “coach” viola esta regla después de que la bola sea lanzada, se declarará como obstrucción.

Sección 5 - El receptor recibirá el lanzamiento en el cajón del receptor en una posición normal de béisbol. Si a juicio del árbitro, el receptor no recibe la bola en esa posición, se le dará un aviso (warning). Si la acción continúa después del aviso, el dirigente del equipo será expulsado.

Sección 6 - Jugarán diez (10) jugadores a la defensiva en el terreno de juego, cuatro (4) serán guardabosques (outfielders). Los cuatro (4) guardabosques no asumirán la posición de “infielders”. Todos los guardabosques permanecerán detrás de las líneas de las bases.

Sección 7 - El jugador de la defensiva que actúa como lanzador no puede abandonar el círculo de lanzar hasta que la bola no sea bateada.

Penalidad: El juego continúa. Después de finalizado el juego, el equipo de la ofensiva tiene la opción de aceptar el resultado del juego o no lanzar.

Penalidad Adicional: Primera Ofensa: Aviso (“Warning”). Segunda Ofensa: Se removerá al jugador de la posición de lanzador por el restante de juego.

Sección 8 - Los entrenadores de la defensiva no están permitidos en el terreno de juego y deben dar instrucciones desde el “dugout”.

Sección 9 - La regla de "Infield Fly" no se utilizará en ningún momento.

Sección 10 - El orden de bateo estará constituido por todos los jugadores del equipo que se encuentran escritos en el "roster" al comenzar el juego. Los jugadores que lleguen tardes serán añadidos al final de la alineación. Todos los jugadores del roster deberán haber bateado antes de comenzar al principio de la alineación.

10.A. Los equipos pueden comenzar el juego con nueve (9) jugadores. La décima (10^{ma}) posición en la alineación de bateo será declarado 'out' cada vez que le toque el turno de bateo. El décimo (10^{mo}) jugador y todos los demás jugadores adicionales podrán ser añadidos a la alineación de bateo tan pronto ellos lleguen y estén disponibles para jugar.

Sección 11 - Equipos podrán sustituir libremente en la defensiva pero el orden de bateo tiene que ser el mismo (no puede ser alterado).

Sección 12 - Tocar no está permitido

Sección 13 - El bateador recibirá un máximo de seis (6) lanzamientos o tres (3) "swings strikes". No habrá "swings" adicionales cuando la bola salga de "foul".

Sección 14 - Cada jugador (bateador) sólo puede ser enviado a base intencionalmente una vez por juego siendo anunciado por el equipo a la defensiva. No es necesario hacer los cuatro (4) lanzamientos.

Sección 15 - Los corredores no podrán despegarse de la base o robar bases. Un corredor será declarado "out" por abandonar la base antes de que la bola sea bateada o llegue al plato (home plate).

Sección 16 - El corredor de cortesía por el receptor solo se anunciará en la entrada anterior a cuando se vaya a utilizar. El corredor de cortesía será el jugador que fue el 'out' anterior. Si no hay "outs" en el juego, el corredor de cortesía será el jugador anterior que no esté en base.

Sección 17 - Un equipo puede anotar un máximo de siete (7) carreras por entrada, incluyendo la última entrada ó hacer tres (3) "outs".

Sección 18 - Los árbitros pedirán "tiempo" después de cada jugada y la bola será declarada muerta. Se pedirá "tiempo" tan pronto como el corredor principal no atente a avanzar. El equipo a la defensiva no tendrá que pedir "tiempo" para propósitos de esta regla.

Sección 19 - Cuando una bola bateada golpea al Entrenador de Lanzadores "Pitching Coach", las siguientes reglas se aplicarán:

19.A. Si a juicio del árbitro, el "coach" no hizo un intento legítimo para evitar el contacto, el bateador se declarará "out" y los corredores no avanzarán.

- 19.B.** Si a juicio del árbitro, el “coach” hizo un intento legítimo para evitar el contacto, la bola se declara muerta y se anula el lanzamiento.

ARTÍCULO XXV - REGLAS ESPECIALES PARA 8U “KID PITCH”- (Niños Lanzando):

Sección 1 - En el terreno de juego solo habrá nueve (9) jugadores defensivos.

Sección 2 - La regla del “Balk” no se aplica en esta división.

Sección 3 - Los bateadores no podrán avanzar a primera (1^{ra}) base cuando sea el tercer (3^{er}) “strike” y el receptor no la retenga.

Sección 4 - Los corredores en base no pueden avanzar cuando el lanzador está en la goma de lanzar con la bola en su posesión y el receptor está en posición para recibir el lanzamiento.

Excepción: Los corredores pueden avanzar cuando sea bateado un “hit” y no se haya pedido tiempo.

Sección 5 - Los corredores no pueden robar (“lead-off”) pero pueden avanzar a su propio riesgo cuando la bola haya pasado el “home plate”.

5.A. Cuando un corredor trata de avanzar antes de que la bola lanzada pase el “home plate”, se aplicará lo siguiente:

5.A.1. Si el corredor avanza y llega quieto, el árbitro pedirá tiempo y el corredor regresará a la base legalmente ocupada al momento del lanzamiento.

5.A.2. Si el corredor es declarado out, es “out”.

5.A.3. Si es “hit”, el equipo de la defensiva tiene la opción de aceptar el resultado de la jugada o no lanzar.

Sección 6 - Los corredores no adelantarán de tercera (3^{ra}) base hacia el “home”, solamente si el jugador es forzado por un “pelotazo” o por base por bola, “hit” u otorgada por el árbitro. Los corredores no adelantarán de tercera (3^{ra}) base hacia “home” en “passed balls”, Lanzamiento salvaje (“wild pitches”) o que el receptor no retenga la bola en el tercer “strikes”.

Sección 6 - Los Lanzadores sólo podrán dar tres (3) pelotazos por entrada y cinco (5) por juego.

ARTÍCULO XXVI - REGLAS ESPECÍFICAS PARA JUGAR CON MÁQUINA DE LANZAR

Sección 1 - Arco de bola buena (Fair Ball Arc): Se pintará un arco de veinte (20) pies desde la línea de primera (1^{ra}) base hasta la línea de tercera (3^{ra}) base frente al plato (home plate). La bola bateada deberá pasar esta línea para ser declarada bola buena (fair ball).

Sección 2 - Arco de Seguridad: Se pintará un arco de treinta (30) pies desde la línea de primera (1^{ra}) base hasta la línea de tercera (3^{ra}) base frente al plato (home plate). Los jugadores del cuadro interior (Infielders) deben permanecer detrás de esta línea hasta que la bola sea bateada.

Sección 3 - Círculo de Lanzamientos: Habrá un círculo de diez (10) pies de diámetro con el borde delantero a cuarenta y dos (42) pies del punto trasero del plato (home plate).

Sección 4 - Máquina Lanzamientos: La pata (leg) del frente será puesta a una distancia de cuarenta y dos (42) pies del punto trasero del plato (home plate).

Sección 5 - Velocidad Recomendada para la Máquina de Lanzamientos:

5.A. 36 M.P.H. – 39 M.P.H. para la división de 7U.

5.B. 39 M.P.H. – 42 M.P.H. para la división de 8U.

Sección 6 - Jugarán diez (10) jugadores a la defensiva en el terreno de juego, cuatro (4) serán guardabosques (outfielders). Los cuatro (4) guardabosques (outfielders) no asumirán la posición de “infielders”. Todos los guardabosques (outfielders) permanecerán detrás de las líneas de las bases.

Sección 7 - El jugador de la defensiva que actúa como lanzador no puede abandonar el círculo de lanzar hasta que la bola no sea bateada.

Penalidad: El juego continúa. Después de finalizado el juego, el equipo de la ofensiva tiene la opción de aceptar el resultado del juego o no lanzar.

Penalidad Adicional: Primera Ofensa: Aviso (“Warning”). Segunda Ofensa: Se removerá al jugador de la posición de lanzador por el restante de juego.

Sección 8 - Los entrenadores de la defensiva no están permitidos en el terreno de juego y deben dar instrucciones desde el “dugout”.

Sección 9 - La regla de “Infield Fly” no se utilizará en ningún momento.

Sección 10 - El orden de bateo estará constituido por todos los jugadores del equipo que se encuentran escritos en el “roster” al comenzar el juego. Los jugadores que lleguen tardes serán añadidos al final de la alineación. Todos los jugadores del roster deberán haber bateado antes de comenzar al principio de la alineación.

10.A. Los equipos pueden comenzar el juego con nueve (9) jugadores. La décima (10^{ma}) posición en la alineación de

bateo será declarado 'out' cada vez que le toque el turno de bateo. El décimo (10^{mo}) jugador y todos los demás jugadores adicionales podrán ser añadidos a la alineación de bateo tan pronto ellos lleguen y estén disponibles para jugar.

Sección 11- Equipos podrán sustituir libremente en la defensiva pero el orden de bateo tiene que ser el mismo (no puede ser alterado).

Sección 12 - Un equipo podrá tocar un máximo de dos (2) veces por entrada.

12.A. El engaño para tocar está prohibido. Si un bateador se para a tocar, tiene que tocar o aceptar el lanzamiento.

Penalidad: Un bateador que hace "swing" después de haberse parado a tocar será declarado "out" y ningún corredor avanza.

Sección 13 - El bateador recibirá un máximo de seis (6) lanzamientos o tres (3) "swings strikes". No habrá "swings" adicionales cuando la bola salga de "foul".

Sección 14 - Cada jugador (bateador) sólo puede ser enviado a base intencionalmente una vez por juego siendo anunciado por el equipo a la defensiva. No es necesario hacer los cuatro (4) lanzamientos.

Sección 15 - Los corredores no podrán despegarse de la base o robar bases. Un corredor será declarado "out" por abandonar la base antes de que la bola sea bateada o llegue al plato (home plate).

Sección 16 - El corredor de cortesía por el receptor solo se anunciará en la entrada anterior a cuando se vaya a utilizar. El corredor de cortesía será el jugador que fue el 'out' anterior. Si no hay "outs" en el juego, el corredor de cortesía será el jugador anterior que no esté en base.

Sección 17 - Un equipo puede anotar un máximo de siete (7) carreras por entrada, incluyendo la última entrada ó hacer tres(3) "outs".

Sección 18 - Los árbitros pedirán "tiempo" después de cada jugada y la bola será declarada muerta. Se pedirá "tiempo" tan pronto como el corredor principal no atente a avanzar. El equipo a la defensiva no tendrá que pedir "tiempo" para propósitos de esta regla.

Sección 19 - Cuando una bola es bateada y golpea la máquina de bateo, la bola está muerta, el bateador va a primera y los demás corredores avanzan una base.

ARTÍCULO XXVII - REGLAS ESPECIALES PARA JUGAR T-BALL

Sección 1 - Arco de bola buena (Fair Ball Arc): Se pintará un arco de veinte (20) pies

desde la línea de primera (1^{ra}) base hasta la línea de tercera (3^{ra}) base frente al plato (home plate). La bola bateada deberá pasar esta línea para ser declarada bola buena (fair ball).

Sección 2 - Arco de Seguridad: Se pintará un arco de treinta (30) pies desde la línea de primera (1^{ra}) base hasta la línea de tercera (3^{ra}) base frente al plato (home plate). Los jugadores del cuadro interior (Infielders) deben permanecer detrás de esta línea hasta que la bola sea bateada.

Sección 3 - Goma de Lanzamiento: La goma de lanzamiento estará localizada a cuarenta y dos (42) pies desde el borde delantero de la goma de lanzamiento al punto trasero del plato (home plate).

Sección 4 - El receptor utilizará un casco de doble orejera y una máscara.

Sección 5 - Jugarán diez (10) jugadores a la defensiva en el terreno de juego, cuatro (4) serán guardabosques (outfielders). Los cuatro (4) guardabosques (outfielders) no asumirán la posición de "infielders". Todos los guardabosques (outfielders) permanecerán detrás de las líneas de las bases.

Sección 6 - El Lanzador debe permanecer en contacto con el "pitching plate" hasta que la bola sea bateada.

Penalidad: El juego continúa. Después de finalizado el juego, el equipo de la ofensiva tiene la opción de aceptar el resultado del juego o no lanzar.

Sección 7 - Los entrenadores de la defensiva no están permitidos en el terreno de juego y deben dar instrucciones desde el "dugout".

Sección 8 - La regla de "Infield Fly" no se utilizará en ningún momento.

Sección 9 - El orden de bateo estará constituido por todos los jugadores del equipo que se encuentran escritos en el "roster" al comenzar el juego. Los jugadores que lleguen tardes serán añadidos al final de la alineación. Todos los jugadores del roster deberán haber bateado antes de comenzar al principio de la alineación.

9.A. Los equipos pueden comenzar el juego con nueve (9) jugadores. La décima (10^{ma}) posición en la alineación de bateo será declarado 'out' cada vez que le toque el turno de bateo. El décimo (10^{mo}) jugador y los demás jugadores podrán ser añadidos a la alineación de bateo tan pronto lleguen y estén disponibles para jugar.

Sección 10 - Los equipos podrán sustituir libremente en la defensiva pero el orden de bateo no puede ser alterado.

Sección 11 - El toque no está permitido en esta división.

Sección 12 - El bateador recibirá un máximo de tres (3) “swings” para poner la bola en juego o será declarado “out”. No habrá “swings” adicionales cuando la bola salga de “foul”.

Sección 13 - Cada bateador sólo puede ser enviado a base intencionalmente una vez por juego siendo anunciado por el equipo a la defensiva. No es necesario hacer los cuatro (4) lanzamientos.

Sección 14 - Los corredores no podrán despegarse de la base ni robar bases. El corredor será declarado “out” por abandonar la base antes de que la bola sea bateada o llegue al “home”.

Sección 15 - Un equipo puede anotar un máximo de siete (7) carreras por entrada, (incluyendo la última entrada) ó hacer tres(3) “outs”.

Sección 16 - Los árbitros pedirán “tiempo” después de cada jugada y la bola será declarada muerta. Se pedirá “tiempo” tan pronto como el corredor principal no intente avanzar. El equipo a la defensiva no tendrá que pedir “tiempo” para propósitos de esta regla

Sección 17 - Un círculo de ocho y media (8 1/2) pies de diámetro será utilizado.

ARTÍCULO XXVIII – CLAUSULAS DE SALVEDAD

Sección 1 - La Junta Directiva tiene la autoridad de armonizar las Reglas de esta Constitución de acuerdo a las necesidades de USSSA de PR.

Sección 2 - Cualquier situación no cubierta en esta Constitución será reglamentada por la Junta Directiva.

Sección 3 - La Junta Directiva tendrá la responsabilidad de cambiar y/o modificar cualquier Artículo que esté en conflicto con las Reglas o Disposiciones del Departamento de Recreación y Deportes.

Sección 4 - La Junta Directiva resolverá cualquier duda o ambigüedad en la interpretación de alguna sección y/o Artículo en esta Constitución.

Sección 5 - Las disposiciones de esta Constitución son separadas las unas de las otras. Si una o más de las disposiciones crearan controversia con alguna Ley del Estado Libre Asociado de PR, la misma quedaría sin validez, pero la validez de las restantes disposiciones de esta Constitución no se verían afectadas.

TABLA PARA VERIFICACION DE EDAD

AÑO NACIMIENTO JUGADOR	1 DE ENERO AL 31 DE ABRIL			MAYO A DICIEMBRE		
	2008	2009	2010	2008	2009	2010
2004	4	5	6	3	4	5
2003		6	7	4		6
2002	6	7	8	5	6	7
2001	7	8	9	6	7	8
2000	8	9	10	7	8	9
1999	9	10	11	8	9	10
1998	10	11	12	9	10	11
1997	11	12	13	10	11	12
1996	12	13	14	11	12	13
1995	13	14	15	12	13	14
1994	14	15	16	13	14	15
1993	15	16	17	14	15	16
1992	16	17	18	15	16	17
1991	17	18	19	16	17	18
1990	18	19	20	17	18	19
1989	19	20	21	18	19	20
1988	20	21	22	19	20	21
1987	21	22	23	20	21	22
1986	22	23	24	21	22	23
1985	23	24	25	22	23	24
1984	24	25	26	23	24	25
1983	25	26	27	24	25	26