

## **PROLOGO**

El presente campeonato se jugará conforme las Reglas Oficiales del Béisbol, siempre y cuando no colidan con las Condiciones del Campeonato que hayan sido aprobadas y suscritas en la Convención de la Liga Mayor de Beisbol Profesional – LMBP – las cuales serán aplicadas con prelación por la Junta Directiva de la Liga en caso de discrepancia.

Las Condiciones del Campeonato sólo tendrán vigencia para la temporada a que se refieren. Si por resolución de la asamblea alguna disposición se aplica a más de una temporada, deberá dejarse constancia de éste hecho al momento de su aprobación.

La revisión, discusión y aprobación de las Condiciones del Campeonato se hará cláusula por cláusula. Aquellas que hayan sido aprobadas o rechazadas, se dejará constancia de ello, sin posibilidad de volver a revisarlas, salvó que por unanimidad y antes de suscribirlas definitivamente, se solicite nuevamente su examen. La modificación total o parcial de las Condiciones del Campeonato, una vez aprobadas, sólo será posible con el voto unánime de los seis (6) equipos.

**CAPITULO I**  
**EL CAMPEONATO**

**1.01.** El Campeonato se jugará de acuerdo al CALENDARIO OFICIAL aprobado en Asamblea de Socios de la LMBP. Cualquier modificación al formato y número de juegos, una vez aprobados, sólo será posible por decisión unánime de los equipos (6) equipos, salvo por fuerza mayor, caso fortuito o hecho del príncipe.

Es obligación de los equipos cumplir con el número de juegos que tengan fijados en el CALENDARIO OFICIAL, es decir, juegos de etapa clasificatoria y Serie Semifinal y Serie Final.

El CAMPEONATO se jugará con la pelota Carrera.

**1.02.** Participarán en el campeonato los siguientes seis (6) equipos, a saber:

**SENADORES DE CARACAS BBC**

**LANCEROS DE LA GUAIRA BBC**

**SAMANES DE ARAGUA BBC**

**LIDERES DE MIRANDA BBC**

**MARINEROS DE CARABOBO BBC**

**GUERREROS DE CARACAS BBC**

**1.03.** El Campeonato se jugará por el sistema de todos contra todos en la etapa eliminatoria o de clasificación. El campeonato tendrá (3) **SERIES RONDAS O ETAPAS**:

**1.03.1. LA RONDA ELIMINATORIA** comenzando el 06 de agosto de 2021 y terminando el día 12 de septiembre de 2021, La Ronda Eliminatoria consta de noventa (90) juegos, a razón de treinta (30) juegos para cada uno de los seis (6) equipos.

**1.03.1.1.-** Al concluir la Ronda Eliminatoria, clasificarán a la final los cuatro (4) equipos que tengan más juegos. En caso que dos o más equipos tengan igual récord de victorias, se aplicarán los siguientes criterios:

*1.03.1.1.1.1.-* Clasificará uno por encima del otro el que haya ganado la serie particular entre los equipos empatados en la Ronda Eliminatoria.

*1.03.1.1.1.2-* Sin embargo, si con ese criterio persistiera la igualdad, el que tenga la mejor diferencia de carreras, al restar todas las anotadas y recibidas en todos los juegos de la Ronda Eliminatoria, clasificará en orden preferente.

*1.03.1.1.1.3.-* Si aún persiste el empate, clasificará en orden preferente el equipo con más carreras anotadas en todos los Juegos de la Ronda Eliminatoria.

*1.03.1.1.1.4.-* Si persiste el empate, se determinará al azar, bien por insaculación o por lanzamiento de moneda.

*1.03.1.1.1.5.-* En ningún caso se jugará un partido extra para determinar las posiciones en la clasificación.

**.1.03.1.2.-** La posición determinará en todos los casos la condición de sede y home club para el caso de los empates.

### **1.03.2.2 SERIE SEMIFINAL:**

*1.03.2.2.1.-* Los cuatro (4) clasificados de la serie anterior, jugarán una (1) serie de play off a cinco (5) juegos cada una para ganar tres (3), con descanso entre los juegos 3-4. Los enfrentamientos serán de la siguiente manera:

El primer (1º) clasificado (home club) enfrentará al cuarto (4) clasificado.

El segundo (2º) clasificado (home club) enfrentará al tercer (3) clasificado.

Los dos (2) ganadores de cada una de las series, clasificarán a la final.

*1.03.2.2.3-* En el caso de los equipos que comparten una sede, tengan derecho a jugar como home club, se jugará doble tanda, una vespertina (1:00 p.m.) y otra nocturna (7:00 p.m.). El equipo mejor clasificado de la Ronda Eliminatoria jugará siempre en horario nocturno.

### **1.03.1.3 LA SERIE FINAL.**

La final con definición en siete (7) juegos, para ganar cuatro (4), entre los dos (2) equipos que hayan ganado sus series. Los equipos involucrados acordarán cómo se jugará la Final, si no hay acuerdo, entonces la Serie Final se jugará en siete (7) juegos con un descanso entre los juegos 2-3 y 5-6.

La Serie Final iniciará en la sede del equipo que haya ocupado la mejor posición en la Ronda Eliminatoria.

PARAGRAFO UNICO: En la etapa de postemporada y final, por caso fortuito, fuerza mayor, se podrá utilizarse la plaza que haya sido de algún club eliminado, previa autorización del equipo sede.

**1.04.** A solicitud de los equipos involucrados se podrán efectuar, el mismo día, dos (2) juegos programados originalmente para fechas diferentes. Igualmente, juegos señalados nocturnos pueden realizarse de día, o viceversa. Cualquier cambio en este sentido, necesitará de la autorización del presidente de la LMBP, o quien haga sus veces.

El horario de los juegos no podrá ser alterado, salvo por razones plenamente justificadas y con autorización del presidente de la LMBP o quien haga sus veces. En todo caso, deberá presentarse la solicitud por escrito y firmada por un (1) representante autorizado de cada uno de los equipos involucrados en el cambio que se solicita. De haberse autorizado un cambio, no podrá modificarse sin el acuerdo de ambos equipos y del presidente de la LMBP o quien haga sus veces.

**1.05.** Los horarios de los juegos son los siguientes:

<b><u>EN LA GUAIRA:</u></b>	
Lunes a Domingo	4:30 PM 6:00 PM
<b><u>EN MARACAY Y VALENCIA:</u></b>	
Lunes a Domingo	4:30 PM 6:00 PM

**1.06.** Si hubiere motivos para modificar algún horario, podrá hacerse con la aprobación conjunta de los equipos involucrados y del presidente de la LMBP o quien haga sus veces, con no menos de cuarenta y ocho horas (48) de anticipación.

**1.07.** Los juegos no tendrán hora límite.

**1.08.** Cuando haya necesidad de hacer doble juego entre dos (2) mismos equipos, ambos serán a siete (7) innings, guardando un descanso no menor de treinta (30) minutos entre un juego y otro.

PARAGRAFO UNICO: En caso de que deba continuarse, como parte de una doble jornada, un juego legal en proceso, que hubiese sido suspendido, éste partido será de nueve (9) innings, si así hubiese sido programado originalmente.

**1.09.** En los dobles juegos entre equipos diferentes, ambos partidos serán de nueve (9) innings y con las condiciones señaladas en esta misma sección.

## CAPITULO II

### DE LOS JUEGOS POSPUESTOS Y SUSPENDIDOS

**2.01.** Son **JUEGOS POSPUESTOS** aquellos que no hayan podido iniciarse o no puedan continuarse antes de ser legal, debido a:

- a. Lluvia o malas condiciones del terreno, consecuencia de la misma.
- b. Caso fortuito, fuerza mayor o hecho del príncipe.

**2.01.1.** En caso de lluvia o malas condiciones del terreno que ella haya originado, el árbitro principal es el único facultado para decidir si un juego puede iniciarse o no. Consultará sólo la opinión de los managers del equipo home club y visitador, y su decisión será definitiva; en consecuencia, no se aplicará lo establecido en la cláusula 4.04.a (antigua 3.10.a.) de las Reglas Oficiales del Béisbol, ni la facultad del equipo home club de dar aviso previo de posposición o retardo en la hora de comienzo del juego, establecida en la cláusula 4.03 (antigua 4.01) de dichas reglas. El árbitro procurará, en la medida de lo posible, evitar la posposición del juego.

**2.01.2.** Si por cualquier circunstancia hubiese de posponerse un juego antes de ser considerado legal, se continuará en una fecha posterior desde el mismo punto en que se encontraban al momento de ocurrir los hechos, aun cuando esto haya ocurrido antes de ser legal.

**2.01.3.** Los juegos pospuestos se realizarán y/o continuaran en el caso respectivo, en la primera fecha libre inmediata anterior o posterior de aquella en que esté programado que jueguen de nuevo ambos clubes, en la sede donde se pospuso el juego, de forma tal que no sea necesario efectuar un viaje adicional.

En caso de que no exista fecha libre, el juego pospuesto, en la sede donde se postergó, se efectuará en la primera fecha disponible. En caso de no haberla, se efectuará como parte de un doble juego en la misma sede, o de no haber más juegos fijados en ésta, en la sede contraria, como doble programa. Si ambos equipos se ponen de acuerdo para efectuar el juego pospuesto en una fecha libre diferente, podrá realizarse dicho juego en la fecha convenida, previa aprobación del presidente de la LMBP o quien haga sus veces, siempre que dicho acuerdo sea participado al momento de la postergación a alguna autoridad de la LMBP o al anotador oficial, quien se lo comunicará de inmediato a la liga, la cual hará cumplir estrictamente esta disposición.

**2.01.4.** Si no ha habido acuerdo, los equipos tendrán veinticuatro (24) horas para fijar una fecha para realizar el juego pospuesto. En caso de no acordarse dentro plazo antes establecido, la LMBP fijará de inmediato, la fecha cuando se deberá efectuar el encuentro pospuesto. La decisión en este sentido, será definitiva e inapelable.

**2.02.** Son **PARTIDOS SUSPENDIDOS** aquellos juegos legales que no puedan completarse por motivo de lluvia, caso fortuito o fuerza mayor, sea cual fuere el inning en que ocurra la suspensión. Los juegos suspendidos quedarán con el score que lleven al momento de la suspensión

**2.02.1.** Aquellos juegos legales que se encontraren empatados en el momento de la suspensión deberán continuarse desde ese momento (en lugar de jugarse desde el principio), en la primera oportunidad en que se enfrenten ambos equipos en la misma sede donde se suspendió. De no haber juegos programados entre ambos clubes en dicha sede, en la del otro equipo. En caso de que el equipo visitante haya empatado o tomado ventaja y el inning no se hubiese cerrado, el juego deberá continuarse desde ese momento. La continuación del juego empatado se hará antes del juego programado.

Se exceptúan aquellos casos de que no haya juegos programados entre ambos equipos, y la decisión del empate sea necesaria para dirimir la clasificación. En esta situación, el desempate se verificará mediante un juego completo, en la sede donde se jugó originalmente. Cuando fuere el caso, se observará lo dispuesto en la cláusula 7.02.a de las Reglas Oficiales del Béisbol.

**2.02.2.** Los juegos legales empatados se consideran válidos a los efectos estadísticos. Se harán todos los esfuerzos necesarios para evitar doble juego entre diferentes equipos. En caso de ser imprescindible una jornada adicional doble a los juegos programados, el equipo home club responsable del primer juego, lo será también del segundo encuentro, aun cuando no participe en el mismo. Esto implica que tendrá todos los deberes, derechos legales y contractuales inherentes al home club. La Junta Directiva de la LMBP designará al locutor interno para ese segundo juego, quien deberá mantener la neutralidad.

**2.02.3.** Los juegos legales que hubieran de ser suspendidos por causas de lluvia mientras un inning está en desarrollo y no ha sido completado, serán continuados en fecha futura si se da una de las siguientes condiciones según lo establecido en la cláusula 7.02 de las Reglas Oficiales del Beisbol: .

a. El club visitante ha anotado una o más carreras para empatar el score o irse arriba, y el home team no ha cerrado el inning.

b. El club visitante ha anotado una o más carreras para irse adelante y el home team no ha empatado este score o ha tomado la delantera, en esa entrada.

### **CAPITULO III**

#### **DE LAS PROTESTAS DE LOS JUEGOS**

**3.01.** Las protestas de los juegos deberán ser anunciadas al árbitro principal en la oportunidad que señalan las Reglas Oficiales del Béisbol *en su edición 2019*, en su cláusula 7.04. En caso de una jugada que termine un juego, puede ser presentada la protesta al anotador oficial al finalizar el partido, o a la directiva de la LMBP hasta las 12:00 del mediodía siguiente. En todo caso, el árbitro principal está en la obligación de informar a la Junta Directiva de la LMBP sobre la protesta.

Las protestas deberán ser ratificadas por escrito ante la LMBP dentro de las veinticuatro (24) horas siguientes al momento de su presentación, de lo contrario no se les dará curso. Esta ratificación deberá entregarse o enviarse directamente a la LMBP, bien personalmente, vía fax o e-mail a los correos electrónicos de la LMBP.

Para cada protesta se cargará de forma directa y automáticamente la suma de cincuenta unidades tributarias (50 UT) al equipo que la formule. Si no es ratificada después de haber sido formulada, el monto señalado engrosará los fondos de la LMBP.

Si una protesta debidamente ratificada no prospera, la suma de las cincuenta unidades tributarias (50 UT), pasará igualmente a los fondos de la LMBP, pero si la misma prospera será reintegrada contablemente al equipo.

**3.02.** Solamente se podrá dar curso a una protesta cuando esté fundamentada en que el juego se efectuó violándose las Reglas Oficiales del Béisbol, los estatutos de la LMBP, las Condiciones del Campeonato.

Se considera que una protesta prospera cuando, a juicio de la Junta Directiva de la LMBP, hubo por parte del equipo contrario o de alguno de los umpires, violación de las Reglas Oficiales del Béisbol, las Condiciones de Campeonato aun cuando la sanción impuesta al equipo infractor no sea la misma que se solicite en la protesta.

**3.03.** La Junta Directiva de la LMBP decidirá sobre cada una de las protestas de acuerdo a los hechos alegados por escrito, las pruebas presentadas, informe del árbitro principal y en atención a las consecuencias resultantes de la infracción.



**CAPITULO IV**  
**DE LOS ARBITROS**

**4.01.** El presidente de la LMBP, el vicepresidente, el gerente general, se encargarán del reclutamiento, selección, nombramiento, supervisión y control de los árbitros para los juegos del campeonato.

**4.02.** Todo contacto o agresión física (*entiéndase ataque producto de la práctica o hábito de tener una conducta hostil cuya finalidad es provocar un daño a otro*) de un jugador, manager, coach u otras personas para con un árbitro, se considerará falta grave a los principios éticos del beisbol y dará lugar a sanciones a los involucrados, conforme a lo establecido en el **Código de Ética**, cuando sea aplicable.

La Junta Directiva de la LMBP, una vez analizados los escritos presentados, el informe de los árbitros y recabadas las pruebas pertinentes, tomará en cuenta la gravedad del incidente, la forma en que sucedió, los antecedentes de los involucrados, de manera especial, la calidad y seriedad del espectáculo, para resolver sobre la sanción aplicable. Toda reincidencia **estará sujeta a lo establecido en el código de Ética**

En ambos casos la Junta Directiva de la LMBP escuchará los alegatos de las partes, es decir, jugador, manager, coach, árbitro y/o cualquier persona que haya estado involucrada de manera directa.

**4.03.** Los árbitros están en la obligación de presentar, dentro de las veinticuatro (24) horas siguientes a la Junta Directiva de la LMBP, un informe explicativo cuando algún jugador, manager, coach u otros miembros de un equipo, cometan infracciones, faltas a la ética y/o incurran en hechos impropios.

**4.04.** De manera expresa se prohíbe la permanencia de personas extrañas en el dugout. Los árbitros velarán que aquellas personas que no estén debidamente uniformadas, abandonen el área respectiva. **El equipo infractor podrá estar sujeto a sanciones en caso que esta disposición no sea cumplida a cabalidad**

El manager o técnicos del equipo, diez (10) minutos antes de la hora fijada para el inicio del juego, harán que todas las personas –incluyendo el personal no autorizado- desalojen el dugout. La LMBP y los equipos no se hacen responsables de los posibles accidentes que pudiesen ocurrir por el incumplimiento de esta disposición.

**4.05.** Los managers, personal técnico y el resto de los jugadores, no podrán permanecer fuera del dugout. Solamente se permitirá el bateador prevenido y el bat-boy, éste último deberá circunscribirse a su función. Se prohíbe a los jugadores estar fuera del dugout, sentados en el piso o terreno de juego, así como colocar sillas.

En el bullpen, aquellos jugadores que no estén en proceso de calentamiento deberán, en las sedes donde no haya espacios adecuados y separados, permanecer sentados en los lugares marcados. El árbitro principal velará por el cumplimiento estricto de esta cláusula. En caso de negativa a acatar sus instrucciones, se retirará y otorgará un plazo para que cumplan, en caso contrario, podrá expulsar del juego a quienes incumplan y levantará un informe que pasará a la liga **y estará sujeto a sanciones establecidas en el Código de Ética.**

**4.06.** El equipo home club se compromete a tener para los árbitros un local con sus lockers, correspondientes servicios de toalla, jabón, agua caliente, agua fría e hidratación para después del juego. Para el caso que los equipos sedes no cumplan con lo señalado en esta disposición, la LMBP tomará las medidas necesarias para la materialización de las condiciones mínimas indicadas, cargando al equipo sede los costos que representen. Se remitirá a cada equipo la instrucción a éste respecto.

Adicionalmente, será responsabilidad del equipo sede garantizar la seguridad de los árbitros, desde su llegada y hasta la salida de las instalaciones del estadio. La directiva de la LMBP, los comisionados o cualquier persona autorizada, podrá encargarse de verificar el cumplimiento de ésta cláusula.

En caso de que uno o más umpires falten al juego para el cual fueron asignados, se aplicará lo establecido **en el Código de Ética y especificado en los Instructivos de Árbitros de la LMBP.**

## **CAPITULO V**

### **DE LOS JUGADORES EXTRANJEROS**

**5.01.** Se establece para la temporada vigente no habrá cupos para jugadores extranjeros.

## CAPITULO VI

### **DE LAS SUSTITUCIONES EN LAS SERIES DE POSTEMPORADA Y FINAL**

**6.01.** Las escogencias sólo se harán una vez que todos los equipos hayan clasificado a la serie de postemporada y final.

Los equipos clasificados para la **SERIE DE POSTEMPORADA** tienen derecho a realizar una (1) sustitución, no imputable a los jugadores juveniles.

Para la **SERIE SEMIFINAL**, los equipos tienen derecho de hacer una (1) sustitución, no imputable a los jugadores juveniles.

Los jugadores que se escojan como sustitución, deben haber estado inscritos en el Roster Activo Semanal a más tardar el día 23 de agosto de 2021.

#### **6.02. DE LOS SUSTITUTOS PARA LA SERIE DE POSTEMPORADA:**

**6.02.1.** La escogencia solo se efectuará después de haberse determinado los clasificados y de acuerdo con las condiciones del campeonato.

**6.02.2.** Para la Serie Semifinal se asignarán a los equipos números del uno (1) al cuatro (4), de acuerdo con el orden en que hayan quedado en la Ronda Eliminatoria y escogerán sucesivamente del primero al cuarto, un jugador por equipo en la primera ronda para una sustitución, comenzando siempre por el equipo N° 1.

**6.02.3.** Los equipos tienen hasta las 12:00 m. del día siguiente al que se haya terminado la Ronda Eliminatoria para enviar las listas de refuerzos de jugadores disponibles de sus Roster para las escogencias de las sustituciones; pudiendo hacerlo antes de la fecha y hora límite. La liga entregará antes del draft la lista oficial de cada equipo. El equipo que lo haga fuera de este lapso podrá ser multado hasta con dos mil unidades tributarias (2.000 UT). Antes de iniciarse el draft de sustituciones, la LMBP verificará que todos los equipos participantes en el draft tengan la misma lista de los jugadores disponibles.

**6.02.4.** Fijado el día y la hora por el presidente de la LMBP, para llevar a cabo el draft de sustituciones en las series de postemporada, cada uno de los equipos seleccionará la sustitución en el orden establecido en una (1) vuelta.

**6.02.5.** En caso de que alguno de los equipos no haya seleccionado su sustituto en el draft convocado en cada caso, podrá hacerlo luego en cualquier momento antes de terminar el campeonato. La selección de un jugador sustituto, sólo podrá hacerse de las listas oficiales entregadas por la LMBP en cualquiera de los casos.

Los equipos que clasifiquen a la Serie Final, si no lo han hecho antes, podrán completar los cupos faltantes que no hubieren llenado de las listas oficiales entregada por los equipos eliminados.

### **6.03. DE LA SUSTITUCIÓN EN LA SERIE FINAL:**

**6.03.1.** Para la **SERIE FINAL**, los equipos clasificados podrán realizar una (1) sustitución cada uno, de las listas de jugadores entregadas por los equipos que no avanzaron a la Serie Final. Una vez seleccionados este jugador, no podrá ser sustituido por ningún motivo.

**6.03.2.** Escogerá en primer término, aquel que clasifique primero en la Ronda Eliminatoria, conforme lo establecido en la cláusula 1.03.

**6.03.3.** El proceso de escogencia de las sustituciones, se hará bajo la supervisión del presidente de la LMBP o quien haga sus veces y en presencia de los equipos involucrados.

### **6.04. DE LOS JUGADORES SELECCIONADOS PARA LAS SERIES DE POSTEMPORADA**

**6.04.1.** Los jugadores entienden y asumen el compromiso ético con los equipos clasificados al aceptar ser incluidos en las listas elaboradas. Por ello, podrán ser seleccionados por cualquiera de los equipos clasificados. Si un jugador que haya sido seleccionado por un club, se niega a jugar, ese jugador no podrá ser escogido por otro club.

**6.04.2.** Si algún jugador sustituto, se niega a jugar, una vez que haya sido seleccionado por un equipo, o no continúa jugando en la Postemporada con el equipo que lo seleccionó, dicho club podrá escoger un nuevo jugador de acuerdo al procedimiento establecido en estas normas, entre aquellos jugadores que queden disponibles después que se haya cumplido el draft correspondiente, conforme a lo previsto en la condición 6.02.5 de esta cláusula.

Si se conoce la negativa del jugador, antes de empezar cualquiera de las ruedas del draft de sustitutos, podrá en ese momento escoger el respectivo jugador.

Aquel jugador tomado como sustitución que se niegue a jugar o a continuar jugando, quedará excluido automáticamente para ser adición o sustitución para las siguientes dos (2) **Post-temporadas en la LMBP o se le negará la participación en la siguiente temporada de la LMBP.**

**6.04.3.** En caso de lesión de un jugador seleccionado como sustituto, que ya haya sido inscrito en un Roster Activo de Juego en uno de los encuentros de cualquiera de las Series de Postemporada, el mismo no podrá ser reemplazado, salvo que el reemplazo se haga por un jugador que pertenezca al Roster del equipo de que se trate.

Una vez culmine la Serie de Postemporada en la que se lesionó el jugador el cupo de éste podrá ser sustituido para la próxima Serie por un jugador esté en las listas presentadas, siempre que no exceda las cuotas máximas establecidas.

En el caso que el pelotero que haya sido escogido como sustitución y luego sea vendido a otro equipo internacional, puede ser sustituido para esa misma Serie de Postemporada por un jugador esté en las listas presentadas, siempre que no exceda las cuotas máximas establecidas. En este caso es necesario que el equipo presente a la Junta Directiva de la LMBP una comunicación del equipo internacional que compro el contrato.

**6.04.4.** Aquellos jugadores que fueron incluidos en las listas y no hayan sido seleccionados por algún equipo, transcurridas veinticuatro (24) horas de finalizado el draft, podrán ser contratados como refuerzos importados en cualquier liga, sin pagar el buyout. Para que pueda participar como refuerzo en el extranjero, deberá estar incluido en las listas de sustitutos que elabore su respectivo equipo.

**6.04.5.** Aquellos jugadores tomados como sustitución, deberán seguir recibiendo durante toda la etapa de Postemporada, las mismas condiciones económicas y beneficios recibidos de su equipo original.

**6.04.6.** Los jugadores tomados como sustituciones pueden ser remplazados por otros jugadores para la siguiente Serie de Postemporada.

## **CAPITULO VII**

### **DEL ROSTER**

**7.01.** Formarán parte del “Roster” de cada equipo todos los jugadores con el que se hayan sido drafteados y suscrito un contrato para jugar en la LMBP siguiendo las siguientes reglas: (i) cuando la contratación haya seguido todas las formalidades de la LMBP, (ii) haya sido debidamente informada su contratación a la LMBP de acuerdo con estas Condiciones de Campeonato

**7.02.** Dentro de los jugadores que conforman el Roster, durante la Ronda Eliminatoria el Roster Activo tendrá un máximo de treinta y cinco (35) jugadores.

**7.02.01** Se establece que el sistema de escogencia de los jugadores será a través de dos (2) draft de jugadores. La LMBP proveerá a los equipos de la lista de jugadores disponibles para dicho draft. El primer draft se efectuará el 11 de junio del 2021 y constará de 10 rondas, el orden de escogencia de los equipos será sorteado. Y el sistema de escogencia será 1-6 6-1.

**7.02.02** Se establece que, si un equipo no llega a un acuerdo económico con un jugador draftado en este primer draft, solo podrá ser sustituido por un jugador disponible de la lista de este primer draft, y ese jugador no podrá participar con ningún equipo de la LMBP en la temporada en curso.

**7.02.03** Se establece que, el segundo draft de jugadores se hará el 25 de junio de 2021 y constará de 15 rondas, el orden de escogencia de los equipos será sorteado.

**7.02.04** Se establece que, si un equipo no llega a un acuerdo económico con un jugador draftado en este segundo draft, solo podrá ser sustituido por un jugador disponible de la lista de este draft, y ese jugador no podrá participar con ningún equipo de la LMBP en la temporada en curso.

**7.02.05** Se establece que habrá un draft de jugadores para todos los jugadores que hayan participado en liga mexicana y estuvieran en roster activo de dicha liga para la fecha 1ero de agosto de 2021, el draft se hará el 12 de agosto de 2021 y constará de la cantidad de rondas necesarias como jugadores hubiesen inscritos, el orden de escogencia de los equipos será decidido antes de iniciar el draft. Todo jugador seleccionado en dicho draft deberá entrar como una sustitución en el roster de 35 que no es aplicable a los jugadores juveniles.

**7.02.06** Se establece que, si un equipo no llega a un acuerdo económico con un jugador draftado en este tercer draft, el jugador no podrá participar con ningún equipo de la LMBP en la temporada en curso. Y el jugador por el cual fue sustituido se mantendrá en el roster activo.

**7.02.07** Se establece que dentro del roster activo de cada equipo deben estar inscritos los jugadores juveniles (16 a 21 años cumplidos) en un mínimo de 3 y máximo de 5 jugadores. Dichos jugadores no pueden ser sustituidos en toda la temporada.

**7.02.08** Se establece que los jugadores juveniles deben cumplir la siguiente participación mínima durante la temporada:

1. Para los lanzadores tener al menos 4 apariciones y/o 2 innings completos lanzados.
2. Para los bateadores tener al menos 5 apariciones al plato y/o 2 innings a la defensiva.

**7.02.09** Se establece que dentro del roster activo de 35 jugadores serán parte del mismo, 5 jugadores firmados como agentes que, en caso de lesión, venta del contrato o causa de fuerza mayor que no permita la continuidad del jugador en la temporada solo podrá ser sustituido por un jugador inscrito en el Draft de jugadores. Nunca podrá ser sustituido por otro jugador que provenga de la agencia libre.

Se permitirán hacer tres (3) sustituciones de jugadores en el Roster Activo Semanal, los días lunes, siempre y cuando sean del draft de jugadores disponibles o de la cuota de 5 de jugadores agentes libres, los jugadores sustituidos no podrán regresar al Roster Activo Semanal sino después de catorce (14) días.

Cada equipo tendrá un “Roster Oficial de Juego Diario”, con un máximo de treinta y cinco (35) jugadores y un mínimo de veinticinco (25), que formen parte del Roster Activo entregado a la LMBP cada lunes antes de las 4:00 p.m.

Cuando conste que el equipo no entregó, antes de las 4:00 p.m. de cada día el Roster Activo, seguirá usando el Roster Activo del día anterior. El 04 de agosto de 2021, se entregará el primer Roster Activo de la temporada, antes de las 4:00 p.m.

**7.03.** Cada club deberá formalizar ante la LMBP la inscripción formal del Roster de apertura y entregar durante el campeonato, los contratos de sus jugadores antes del día 17 de agosto de 2021. En el caso de aquellos jugadores que se incorporen en el Roster después de esta fecha, los equipos tendrán un plazo de diez (10) días hábiles, después de la inclusión del jugador en el Roster, para enviar el contrato a la LMBP.

En caso de no cumplir con la presente disposición en el plazo otorgado a los equipos, se aplicará una multa de trescientas unidades tributarias (300 UT) por contrato no entregado.

**7.04.** La inscripción de nuevos jugadores en el Roster de los equipos sólo podrá hacerse hasta las 04:00 p.m. del día 23 de agosto de 2021. Esta disposición no aplica para la reinscripción de jugadores que hayan estado con el equipo durante el campeonato. Ningún jugador que no haya participado en la temporada regular podrá participar en la serie final.

**7.05.** Será posible realizar cambio de jugadores entre los equipos que conforman la LMBP siempre y cuando:

1. Los gerentes involucrados de los equipos involucrados estén de acuerdo en dicho cambio
2. La Junta Directiva de LMBP apruebe el cambio
3. El cambio se realice antes del 23 de agosto del 2021
4. Se respete el contrato y condiciones de los jugadores involucrados en el cambio

## CAPITULO VIII

### DE LOS JUGADORES

**8.01.** Una vez abiertas las puertas de acceso al público todos los equipos estarán obligados a presentar a sus jugadores, técnicos, masajistas y/o trainers, médicos, personal de seguridad y personal de mantenimiento de terreno debidamente UNIFORMADOS en las prácticas, antes y durante el transcurso de los juegos del campeonato. Se solicitará a los árbitros, managers y directivos de equipos su asistencia en este sentido, siendo solidariamente responsables del cumplimiento de esta disposición, el incumplimiento de este artículo llevará a la toma de sanciones por parte de la Junta Directiva de la LMBP, de acuerdo a los reportes que le sean presentados.

**8.02.** Todo jugador que sea identificado, sin el uniforme respectivo en el terreno de juego y a la vista del público será multado, una vez conocido el reporte.

No podrá participar en un juego el jugador que no vista uniforme completo, incluyendo gorra, sudaderas, cascos, correas, medias. El manager y los coaches durante el juego, deberán portar el uniforme del equipo. El jugador, manager o coach que no cumpla con la uniformidad requerida, será advertido por cualquier árbitro y no podrá actuar hasta tanto porte el uniforme de manera correcta. El jefe de grupo o principal quedan encargados del cumplimiento y aplicación de esta disposición. El presidente de la LMBP pasará por escrito esta cláusula a los managers y árbitros.

**8.03.** Se aplicará lo establecido en la cláusula 3.03.d de las Reglas Oficiales del Béisbol:

- a. Cada equipo usará en todo momento un uniforme distintivo el cual es propiedad de la LMBP
- b. Cada equipo tendrá mínimo dos juegos de uniformes. El color claro para cuando sea home club, y diferente color cuando sea visitador. Los equipos podrán ponerse de acuerdo para el uso de uniformes alternativos, siempre y cuando utilicen colores que no presenten semejanzas o sean opuestos, a criterio del jefe de grupo o árbitro principal.
- c. **Los clubes deberán enviar a la LMBP la descripción detallada de sus uniformes de home club, visitador, prácticas y alternativos, acompañando una memoria fotográfica Fecha limite Miercoles 04/08/2021.**

En caso de incumplimiento durante el campeonato de esta disposición, la LMBP analizará el caso y notificará de inmediato al equipo infractor para que cumpla lo aquí establecido, pudiendo aplicar una multa que no será superior a tres mil trescientas unidades tributarias (3.300 UT), notificando a los árbitros de la sanción impuesta. **En caso de reincidencia, el**



**árbitro principal o jefe de grupo tienen la obligación de advertir al manager que deberá cambiar el uniforme de juego, para lo cual dará un tiempo prudencial de veinte (20) minutos y en caso de negativa a acatar la decisión, el árbitro podrá decretar el forfait del partido.**

**8.04.** La LMBP y los equipos tienen la obligación de procurar que en sus organizaciones exista una disciplina basada en los principios morales y éticos que impone el deporte profesional venezolano. A tal efecto, deben respaldar a los managers y coaches, cuando actúen en cumplimiento de estos principios.

**8.05.** Antes de cada juego cada equipo entregará al árbitro principal, con copia al manager contrario, su Roster Oficial de Juego Diario de hasta treinta y cinco (35) jugadores, con el señalamiento de su line-up.

El manager sólo podrá usar los jugadores que figuren en el Roster Oficial de Juego Diario entregado.

Si por cualquier causa este Roster Oficial de Juego Diario excediese de treinta y cinco (35) jugadores, aquellos que aparezcan después del número treinta y cinco (35) jugadores se considerarán no inscritos.

Si un jugador que no aparezca en el Roster Oficial de Juego Diario entregado al árbitro principal, o un jugador no inscrito en el Roster Activo Semanal de campeonato o inscrito ilegalmente contrariamente a lo dispuesto en esta Condiciones de Campeonato, participa activamente en un juego de la temporada, el club infractor, en caso de haber ganado el partido, será sancionado con la anulación del resultado y se dará la victoria al otro equipo,

La Junta Directiva de la LMBP podrá imponer una sanción pecuniaria hasta quinientas unidades tributarias (500 UT) al equipo que haya incurrido en la falta, independientemente del resultado del juego y de que éste haya sido protestado o no.

**8.05.1.** Con el propósito de evitar la participación de jugadores que no aparezcan en el Roster Oficial de Juego Diario, se dará instrucciones al árbitro principal para que, conjuntamente con los managers, revisen si el jugador a ser incluido aparece en el Roster Oficial de Juego Diario entregado al inicio del partido. Esta condición aplica también a los jugadores que no hayan sido incluidos en el Roster Activo Semanal o del Roster.

Asimismo, se solicita a los equipos que exijan a sus managers el mayor cuidado y formalidad al momento de anunciar los cambios en el line up y evitar errores. Especial precaución deberá adoptarse cuando dos (2) o más jugadores de un equipo tengan similitud en los nombres y/o apellidos.

En cuanto a la calificación de participación activa de un jugador a que se refiere ésta cláusula, si el jugador que reemplaza a otro no es anunciado al árbitro y no aparece en el Roster Oficial de Juego Diario, el hecho se materializa cuando el jugador ocupa su posición

en el terreno de juego y/o toma un turno al bate y el árbitro da la orden de reanudar el partido.

**8.05.2** Queda terminantemente prohibido ofrecer y/o dar bonificaciones especiales a los jugadores, manager o coaches, que no estén señaladas en el contrato, o que no hayan sido aprobadas por la asamblea de socios o junta de equipos a jugadores, managers o coaches. Los infractores serán sometidos a la Asamblea de dueños de equipos en la LMBP con planteamientos escritos de parte del o los denunciantes, a cuyo efecto el Presidente convocará la misma dentro del lapso de cinco (5) días siguientes a la fecha de recibir la comunicación. Todos los equipos quedan obligados a reportar a la Junta Directiva de la LMBP cualquier solicitud o exigencia de un jugador, managers o coaches de bonificaciones o pagos distintos de los contemplados en el contrato y/o aquellas aprobadas por la asamblea o junta de equipos. La Junta Directiva de la LMBP, con el apoyo de los equipos, realizará las averiguaciones del caso y, en caso de quedar demostrada la falta, ordenará la apertura del procedimiento a que hubiere lugar.

**8.05.3.** Si el jugador sustituto no anunciado al árbitro aparece en el Roster Oficial de Juego Diario se aplicará la cláusula 5.10.j de las Reglas Oficiales del Béisbol. La omisión por parte de un manager de anunciar al árbitro principal cualquier cambio de jugador, dará origen a sanciones al manager que incurra en dicha falta por parte de la Junta Directiva de la LMBP.

**8.06.** Queda prohibido que jugadores de un equipo vayan o permanezcan en el club house y dugout del equipo contrario; así como que participen en charlas o juegos con jugadores del otro club antes o durante el partido. El árbitro principal, la Junta Directiva de la LMBP o los Comisionados de Beisbol, podrán realizar las advertencias que consideren pertinente.

Se exceptúan los casos en que jugadores requieran atención por parte del médico del otro club, ser requerida su presencia en estaciones de control antidopaje o utilizar, por razones justificadas, equipos ubicados en el otro club house.

Quedan prohibidas las expresiones o exhibiciones públicas excesivas que atenten contra la dignidad, el decoro o que de alguna manera se consideren irrespetuosas a los jugadores o público en general.

**8.07.** En estricta sujeción a las disposiciones de la Major League Baseball y la Ley Para el Desarme y Control de Armas y Municiones, publicada en Gaceta Oficial en fecha 17 de junio de 2013, N° 40.190, que prohíbe portar armamento en espacios donde se desarrollen espectáculos públicos o eventos deportivos, ningún jugador, manager, coach, empleado, personal técnico, árbitro, periodista, propietario, gerente de equipo, delegado, anotador, trainer, escolta o aficionado podrá ingresar con armas de fuego al estadio, club house, terreno de juego o dugout, en eventos relacionados con la Liga Mayor de Beisbol Profesional, así sea portador de permisos o licencias legales.

Los equipos serán responsables de implementar las medidas necesarias para dar estricto cumplimiento a ésta Ley. En este sentido, se deberá mantener en un sitio visible dentro de

los dugouts de home club y visitante, un cartel contentivo del primer párrafo de ésta norma. Igualmente, se deberá colocar en las páginas web de los equipos la presente disposición.

**8.08.** El personal de seguridad de los estadios deberá presentar a los equipos, una lista detallada de los implementos de seguridad que requieran para el control dentro de las instalaciones donde se realicen eventos de la LMBP. Deberán disponer únicamente de los dispositivos necesarios y suficientes para el control proporcional y razonable de las instalaciones, estableciendo mecanismos de supervisión y reacción inmediata, que conlleven la efectiva y oportuna respuesta ante cualquier hecho que perturbe o altere el desenvolvimiento del espectáculo deportivo.

Cualquier situación que se entienda como incumplimiento a esta disposición, previa sustanciación del procedimiento, será sancionada por la Junta Directiva de la LMBP con multa de hasta quinientas unidades tributarias (500 UT). En caso de reincidencia, la multa se duplicará, pudiendo tomarse medidas en contra de los gerentes generales, de operaciones o responsables en cada estadio.

Lo anterior no obsta para que los equipos puedan, en instalaciones habilitadas y seguras, ordenar el reguardo de las armas que consideren pertinentes.

El personal de seguridad de los jugadores, deben someterse a las normas establecidas por la seguridad del equipo home club, mientras permanezcan en cualquier área del estadio.

**8.09** El jugador firmará un contrato (modelo único de la LMBP) donde faculta a la liga a usar su imagen para distintos eventos comerciales o deportivos. Además, facultad a la liga de poder vender el contrato de dicho jugador a cualquier liga o equipo internacional, cuando el jugador tenga alguna oferta de alguna liga o equipo internacional y el equipo que sea propietario de su ficha esté dispuesto a venderla.

**8.10** Cualquier organización, equipo o liga internacional deberá cancelar la suma de 2500\$ a la LMBP al momento de la compra de un contrato de algún jugador.

**8.11** El 30% del dinero cobrado por la LMBP ante la venta de un jugador irá a sus fondos, el restante al equipo que sea propietario de la ficha del jugador en cuestión.

## **CAPITULO IX**

### **DEL EQUIPO CAMPEON**

**9.01.** Será proclamado “CAMPEON” el club que, habiendo clasificado en las series de postemporada, haya ganado cuatro (4) juegos en la Serie Final.

## **CAPITULO X**

### **DE LA PUBLICIDAD**

**10.01.** La Junta Directiva de la LMBP queda ampliamente facultada para planificar y ejecutar un programa de publicidad y promoción en todas las ciudades sedes de los equipos afiliados a la LMBP, sometido al presupuesto aprobado para tal fin y consultando con los equipos locales el contenido de la misma. La Gerencia General de la LMBP obtendrá de los equipos la aprobación para sus avisos locales relacionados con sus juegos.

**10.02.** Los equipos se comprometen a dar media (1/2) participación completa de su respectivo circuito radial, sin costo alguno a la LMBP, para que ésta la utilice en cuñas de carácter institucional de doce (12) a quince (15) segundos de duración máxima. Es responsabilidad del Gerente General de la LMBP notificar a la junta directiva sobre cualquier incumplimiento. Las cuñas serán entregadas a todos los equipos, quienes informarán sobre los modos de transmisión. El incumplimiento por parte de los equipos y/o circuitos radiales, será causal de apertura de un procedimiento por parte de la LMBP.

**10.03.** Los equipos tienen, de manera exclusiva, el derecho a transmitir sólo los juegos donde participen.

**10.04.** Los contratos de televisión, nacional o regional, serán negociados por la LMBP y suscritos por el presidente.

**10.05.** Los equipos home club se comprometen a tener disponibles casetas de transmisiones, debidamente acondicionadas para el circuito de radio y televisión, limpias y bien atendidas, provistas de comidas y bebidas ligeras. Los circuitos se comprometen, a su vez, a hacer uso de las casetas de transmisión con el número de personas autorizadas por el equipo home club.

**10.06.** En relación a los uniformes de los equipos, se establece que en la parte frontal de la camisa figurará el nombre y/o mención o logotipo que identifica el equipo y, opcionalmente, el número del uniforme

a. Los logos publicitarios que aparezcan en la parte frontal serán a nivel medio de la parte superior del pecho, entre las letras del uniforme y la clavícula, uno en cada lado, en tamaño y dimensiones no superiores a 6 cm x 6 cm.

- b. Podrán colocarse señales publicitarias en la parte posterior superior e inferior al número del jugador. Quedan expresamente prohibidas menciones y/o slogan políticos en los uniformes.
- c. Los logos propios que identifiquen el equipo no están sujetos a esta limitación.
- d. Los equipos deberán enviar la Directiva de la LMBP, conforme lo dispuesto en la cláusula 8.02, la información del tamaño y otras características de los logos publicitarios de la parte frontal y posterior del uniforme para su aprobación por parte de la LMBP.

**10.07.** Se aprobó que la publicidad conseguida por un equipo, deberá enviar el contrato a la LMBP y será distribuida de la siguiente manera:

- 20 % (max) para la persona o empresa encargada de conseguir la publicidad
- De la diferencia restante 30 % ira a los fondos de la LMBP y el restante al equipo.

## **CAPITULO XI**

### **DE LAS CREDENCIALES, BOLETERÍA Y PASES**

**11.01.** La LMBP tiene la responsabilidad de la emisión y control de las credenciales nacionales de directivos con acceso a todos los estadios.

**11.02.** La LMBP sólo emitirá credenciales nacionales a las siguientes personas y serán firmadas por el presidente y el gerente general:

**11.02.1 DIRECTIVOS DE LA LMBP:** Presidente, Vicepresidente, Tesorero y Ex presidentes. Cada equipo dispondrá de una caseta o sección para la LMBP.

**11.02.2 PERSONAL DE LA LMBP:** Personal administrativo, árbitros, anotadores, recopiladores y comisionados.

**11.02.3 DIRECTIVOS DE EQUIPOS:** Se emitirán por equipo hasta quince (15) credenciales, una vez recibido en la LMBP el listado con la fotografía, teniendo la obligación de remitir a los otros equipos, un listado actualizado anualmente de sus directivos. Las credenciales darán derecho a acceder a cualquiera de los estadios del país; sin embargo, en caso de que deseen ubicarse en sillas, deberán solicitar las mismas, de acuerdo al procedimiento implementado en cada estadio.

**11.02.4 CREDENCIALES PARA PERIODISTAS:** Será responsabilidad en cada estadio del equipo sede la emisión, control y supervisión de las credenciales.

**11.02.5 CREDENCIALES CIRCUITOS RADIALES:** Será responsabilidad en cada estadio del equipo sede la emisión, control y supervisión de las credenciales. Dicha credencial será válida en todos los estadios donde vaya a jugar el equipo.

**11.02.6 CREDENCIAL DE JUGADORES:** Será responsabilidad en cada estadio del equipo sede la emisión, control y supervisión de las credenciales. Dicha credencial será válida en todos los estadios donde vaya a jugar el equipo.

**11.03** Cada equipo tiene la responsabilidad y control de la boletería y abonos que emita. El equipo visitante tendrá derecho a diez (10) localidades en cada uno de los estadios cuando esté en calidad de visitante.

**11.03.2. ENTRADAS FAMILIARES DE JUGADORES:** Cada equipo está en la obligación de entregar dos (2) entradas por cada juego en donde participe, bien sea como visitante o home club, a cada uno de sus jugadores, para uso de sus familiares. En ningún caso el total de entradas podrá exceder de cien (100) por juego. Cada estadio dispondrá de un área o taquilla determinada para que retiren las entradas de manera segura.

**11.03.3. ENTRADAS ARBITROS:** Tendrán a su disponibilidad diez (10) entradas de cortesía por cada juego, en cada uno de los estadios que serán entregadas a los jefes de

grupo. En caso de que el número de árbitros sea aumentado, se aumentará proporcionalmente el número de entradas.

**11.03.4. ENTRADAS JUGADORES RETIRADOS:** Cualquier jugador retirado puede acceder a cualquiera de los estadios y deberá solicitar con veinticuatro (24) horas de anticipación al juego su respectiva entrada, en las oficinas del club sede.

**11.03.5. PERSONAL DE TRABAJO:** Los equipos acreditarán a su personal en cada estadio. En aquellos casos en que deban trasladarse por cuestiones de logística a otros estadios, el equipo deberá suministrar un listado de las personas que debe transportar, para que el equipo home club autorice el acceso a sus instalaciones. Los mismos no tienen derecho a silla; salvo que el equipo, atendiendo a su disponibilidad, decida otorgarlas.

**11.04 PASES DE VEHÍCULOS:** Cada equipo será responsable de emitir y supervisar los pases de vehículos en su propia sede y deben enviar cinco (5) pases a cada uno de los equipos y a la LMBP. Los comisionados y anotadores en la sede donde se encuentren acreditados, tendrán su respectivo pase vehicular. Dichos pases deberán ser enviados al menos con diez (10) días de anticipación al inicio de la temporada.

## DISPOSICIONES GENERALES

- Se mantiene el bateador designado (BD) de acuerdo con las Reglas Oficiales del Béisbol.
- *Los bates que se usaran serán los estipulados en el listado sugerido en las reglas oficiales de Beisbol. Sn embargo si hubiere algún bate que no este en el listado estará sujeto a revisión por la Junta Directiva de LMBP y el procedimiento por parte de los umpires será chequear el bate, realizar un informe y la decisión final será la establecida por la LMBP*
- Se aplicara el cambio de Reglas 2020 acerca del Foul tip estipulado en la definición de términos.

Si al término de la séptima (7ª) entrada o después de ella existe una diferencia de diez (10) carreras, se dará por finalizado el encuentro, sí el equipo en desventaja es el local debe cerrarse la entrada en donde el visitador haya logrado la ventaja establecida. Es de hacer notar que si es el equipo local quien toma la ventaja de 10 carreras en las entradas establecidas el juego culminara una vez se anote oficialmente la carrera No 10. En todos los casos el árbitro debe permitir que culmine toda jugada y se anoten cuantas carreras sean impulsadas con el batazo que genere la ventaja estipulada

- Para la Liga Mayor de Beisbol Profesional será aplicable la regla 5.10(g) donde establece que todos los lanzadores deben enfrentar a un mínimo de 3 bateadores
- Ningún bateador podrá salir de su cajón de bateo a menos que se cumplan las excepciones establecidas en esta regla. El árbitro exhortará en todo momento al bateador que debe permanecer en la caja y no tendrá penalidad alguna.
- La liga Mayor de Beisbol Profesional se aplicara regla de los Extra Innings o TIE BREAK: Si el juego continúa empatado después que se hayan jugados los innings previstos, los siguientes procedimientos serán implementados durante cada entrada extra hasta que exista un ganador: Cada equipo empezará el extra inning (y consecuentemente los siguientes que sean necesarios) con corredores en primera y segunda base y ningún out. Antes de empezar el extra inning, el manager de cada uno de los equipos se encontrarán al home plate y constatará con el árbitro de home plate el orden de los bateadores con el cual deben empezar. Destacando que usaran el mismo orden de bateadores que tenían al momento de finalizar las entradas reglamentarias.

Por ejemplo, si el bateador #1 en el line-up es el primer bateador, entonces el bateador #8 correrá en la 2B y el bateador #9 lo hará en la 1B. Otro ejemplo, sí el bateador #3 en el lineup como primero, entonces el bateador #1 correrá en la 2B y el bateador #2 en la 1B. El orden al bate nunca será alterado



## PROCEDIMIENTO PARA REVISIÓN DE LLAMADAS DE UMPIRES

1.- El manager, al iniciar el juego tendrá UNA (1) oportunidad para solicitar la revisión de una jugada y las mismas se mantienen en UNA si se gana todo a la largo de todo el juego.

2.- El manager deberá solicitar al umpire que revise la jugada.

3.-En caso que sea el Jefe de grupo quien esté involucrado en la llamada serán el N° 2 y N° 3 del grupo los que revisarán con el umpire suplente (a menos que haya jugadas múltiples), quien previamente antes de la llegada del grupo debe tener comunicación con la producción del canal responsable de la transmisión.

3.- Si a juicio del jefe de grupo amerita revisiones siguientes se realizaran tales revisiones. El manager mantendrá su oportunidad si acierta el desafío. (El Jefe de grupo tendrá la decisión final de revisarla o no).

El manager tendrá una (1) solicitud adicional en extraining (incluyendo final del juego) por cada 3 innings extras si a juicio del jefe de grupo amerita tal revisión. (El Jefe de grupo tendrá la decisión final de revisarla o no). El manager mantendrá su oportunidad si acierta el desafío.

4.- La oportunidad para solicitar las revisiones son:

- \* Antes de que el lanzador y el bateador estén listos para una siguiente acción.
- \* Revisión defensiva con cambios de lanzador antes que se ejecute la señal al bullpen.
- \* Revisión ofensiva con cambios de lanzador antes de que el lanzador entre al terreno de juego.
- \* Al finalizar el inning, el árbitro concederá al manager aproximadamente 30 segundos para solicitar la revisión.
- \* Al finalizar el juego deberá ser de inmediato.

5.- Una vez tomada la decisión será inapelable y no podrá argumentar acerca de la jugada en revisión (siendo motivo de expulsión el desacato).

6.- El árbitro podrá conceder al pitcher sus lanzamientos de calentamiento mientras los umpires están en la revisión en caso de que el lanzador así lo solicite.

7.- En jugadas múltiples (que involucren defensiva u ofensiva) será revisada en su totalidad Y SE LE INFORMARÁ A AMBOS MANAGERS. Quedará a decisión de los

involucrados solicitar una segunda jugada EN EL MISMO MOMENTO EN QUE SE LES INFORMA QUE HABRÁ REVISIÓN DE LA JUGADA COMPLETA, para obtener respuestas de ambos UNA VEZ LOS UMPIRES REGRESEN de observar la repetición.

Ejemplos de jugadas múltiples o de revisión completa

7.1.-Corredor en primera y segunda base, 0 outs, rolling al cuadro que permite que la defensa pueda realizar un doble play, el árbitro de segunda canta out en dicha base y el árbitro de primera base canta safe en jugada cerrada con el bateador corredor. Se podrá dar los siguientes escenarios

Procedimiento:

Luego de conceder la solicitud del manager a la defensiva se les informará a ambos managers que la jugada será revisada completa:

\*-El manager de la defensiva solicita el replay de la jugada en primera solamente, si el manager a la defensiva no solicita el replay de deslizamiento ilegal en el momento que se le informa que se revisará la jugada completa, NO se concederá la revisión del deslizamiento ilegal.

\* Una vez regresen los umpires se dará la sentencia de la jugada en primera solamente.

\* El manager de la defensiva solicita el replay de deslizamiento ilegal y la jugada en primera.

\*Si el deslizamiento es ilegal, se aplicará lo dispuesto en las Reglas Oficiales 6.01 (j)

\* Si el deslizamiento es legal, ahora se determinará el cambio o no de sentencia en la primera base.

7.2.-Corredor en primera y segunda base, 0 outs, rolling al cuadro que permite que la defensa pueda realizar un doble play, el árbitro de segunda canta out en dicha base y el árbitro de primera base canta out en jugada cerrada con el bateador corredor.

Procedimiento:

Luego de conceder la solicitud del manager a la ofensiva se les informará a ambos managers que la jugada será revisada completa:

\* -El manager de la defensiva no apela en el momento que se le informa que se revisará la jugada completa acerca el deslizamiento ilegal en segunda; el árbitro sentenciará acerca de la jugada en primera solamente.

\*- El manager de la defensiva apela en el momento que se le informa que se revisará la jugada completa acerca el deslizamiento ilegal en segunda, la sentencia del árbitro se basará acerca de la jugada completa.

8.- Jugadas que pueden ser revisadas:

8.1.- Foul-Fair si la bola choca con el poste de foul.

8.2.- Bola Home Run o no (Rebota en gradas y regresa o rebota en terreno y sale del terreno).

8.3.- Determinar si la bola está en territorio vivo o muerto (incluye reglas de terreno).

8.4.- Interferencia del fanático.

8.5.- Jugadas de atrapada o no atrapada en el outfield deberán ser detrás del jugador del cuadro interior más cercano a la bola.

8.6.- Pase de corredores.

8.7.- Jugadas de tiempo.

8.8.- Falla al tocar una base.

8.9.- Falla al retocar una base.

8.10.- Corredores saliendo adelantado. (Apelación en pisa y corre)

8.11.- Bateadores golpeados (Si existe un medio swing en la jugada debe realizarse primero la consulta del medio swing - el medio swing es inapelable).

8.12.- Aplicación de la Regla 6.01 jugadas en el plato.

8.13.- Confirmar conteos, número de outs y score.

8.14.- Determinar sustituciones impropias.

8.15.- Chequeo de la aplicación de las reglas.

8.16.-Regla del deslizamiento en segunda base 6.01 (j) (antigua 7.14).

8.17.-Colocacion de los corredores.

8.18.-Jugadas de toque (TAG).

9. Jugadas que no pueden ser revisadas:

9.1.- Los rollings que estén de frente al umpire (ejemplo rollings o líneas por encima de la base o bola bateada que golpea el zapato o cualquier parte del bateador).

9.2.- Interferencias ofensivas, defensivas y obstrucción.

9.3.- Chequeo de swing.

9.4.- Balk, lanzamiento ilegal, etc.

9.5.- Regla de Infield fly.

9.6.- Bolas y Strikes.

9.7.- Bateador intentando avanzar a segunda base luego de Rolling al cuadro.

9.8.- Atrapada – No atrapada en el Infield.

9.9.- Foul Tip.

9.10.- Foul Fair

9.11.- Bateador dentro o fuera de la caja del bateador.

9.12.- Interferencia del bateador.

9.13.- Bola bateada pegándole a un corredor.

9.14.- Bate pegándole a la bola múltiples veces.

9.15.- Corredor fuera de su carril del corredor.

9.16.- Violaciones en el carril de los 45 pies.

- Los equipos home club están en la obligación de proveer por su cuenta las pelotas oficiales necesarias para el juego, aprobadas por el Presidente de la Liga. Queda terminante prohibido que cualquier jugador, coach, umpire, manager del equipo visitante, regale o se apropie de las pelotas
- Los equipos están obligados a garantizar condiciones satisfactorias en dugouts y club house de los equipos visitantes. La LMBP notificará a los equipos los requerimientos mínimos y en caso de incumplimiento, establecerá las responsabilidades y sanciones a que hubiere lugar.
- El alojamiento o transporte será exclusivamente responsabilidad de cada equipo. El hecho de no conseguir habitaciones no da lugar a plantear a la LMBP la imposibilidad de efectuar el juego. En el caso que por causa fortuita o fuerza mayor un equipo no pueda trasladarse a otra sede, deberá informarlo de inmediato a la junta directiva, quien tomará, una vez analizadas las circunstancias, las decisiones que corresponda.
- Queda expresamente prohibido todo acto, espectáculo, animación, o distracción que interfiera con el desarrollo del juego.
- El encuentro de beisbol y los jugadores que participan, representan el espectáculo que ofrece la LMBP. El sonido interno, locutores y/o animadores, deberán ser absolutamente respetuosos con los árbitros, jugadores y público en general, tampoco podrán bajo ninguna circunstancia interferir con el desarrollo del juego, ni realizar señalamientos personales a equipos, jugadores, manager, técnicos, árbitros o fanáticos, ajenos a la información técnica, profesional o de entretenimiento que deben prestar.
- En tal sentido, deberán abstenerse de difundir música, sonido o voces durante la acción del juego, entendiéndose que cualquiera de ellos debe cesar de forma inmediata al momento de encontrarse el lanzador en contacto con la tabla en el círculo de lanzar y/o el bateador en contacto con la caja de bateo. Igualmente, en aquellas sedes donde los aficionados desplieguen estandartes, bandas de música o instrumentos musicales de cualquier tipo o símbolos alusivos a su equipo, no deberán interrumpir mientras un partido se encuentre en proceso. De la misma forma los equipos, directivos, gerentes, comisionados, tienen la obligación de evitar por parte de los aficionados o público que acuda a los estadios, las manifestaciones contrarias a la ética del deporte profesional, que atenten contra la moral y las buenas costumbres, procurando tomar las previsiones en este sentido. El equipo sede será responsable de cualquier violación en éste sentido por parte de sus aficionados. Se considerará falta grave el incumplimiento de esta disposición, pudiendo ordenarse de oficio la apertura del procedimiento disciplinario con la imposición de la sanción que a bien tenga imponer la Junta Directiva de la LMBP. Sobre estos particulares se instruirá específicamente a los árbitros y a los comisionados de beisbol en cada sede, para su estricto cumplimiento.
- **CONFISCACIÓN.** Un juego confiscado (forfeit) es un juego que el umpire principal declara concluido, con un score 9 x 0, a favor del equipo agraviado por violación de las reglas. Se aplicarán las Reglas Oficiales del Béisbol N° 7.03.a (antigua 4.15), 7.03.b (antigua 4.17), 7.03.d (antigua 4.18) y 4.07.b (antigua 3.18).

- En relación con las situaciones de orden público que afecten el desarrollo de un juego, se incluyen, además de las condiciones establecidas en la cláusula 4.07.b (antigua 3.18) de las Reglas Oficiales del Beisbol, como causal de una eventual confiscación, el lanzamiento de objetos al terreno de juego que originen riesgos para los jugadores, que hayan determinado la decisión del equipo afectado de retirarse del terreno y cualquier otra alteración que determine situaciones de peligro grave para los jugadores.
- Ante tal eventualidad, el árbitro principal llamará a los responsables de la seguridad del estadio home club y de las fuerzas policiales, a fin de que tomen las medidas necesarias para restablecer el orden. A partir del momento en que el equipo agraviado se haya retirado del terreno, dará un primer lapso no menor de quince (15) minutos antes de reanudar el juego. Si una vez reiniciado el partido persiste la alteración, y el equipo se retira nuevamente del terreno, dará un segundo lapso no menor de quince (15) minutos, al cabo del cual, de continuar la situación de alteración, se podrá decretar la suspensión del juego, caso en el cual, dentro de las doce (12) horas siguientes, la Junta Directiva tomará una decisión sobre la confiscación o no del partido a favor del equipo agraviado.
- El sonido interno del estadio colaborará con el mantenimiento del orden y el restablecimiento de la calma. Al efecto, se pondrá a las órdenes del árbitro principal y se abstendrá de emitir mensajes con motivaciones distintas a la recuperación de la calma, para permitir la culminación del juego. Cualquier incumplimiento en este sentido se considerará falta grave.
- El árbitro principal tiene las más amplias facultades para manejar las situaciones descritas.
- Si por cualquier causa se alterase el equilibrio del campeonato, por caso fortuito, fuerza mayor o hecho del príncipe, que afecten a uno o más equipos, el presidente de la LMBP (o quien haga sus veces) convocará a una Asamblea Extraordinaria de Socios para decidir los correctivos que la misma considere pertinentes. En dicha asamblea se tomará la decisión por mayoría absoluta de votos.