



REGLAS NOTABLES

PITCHEO:

- SLOW PITCH o MAMIN BALL - Esto significa que un lanzador debe lanzar en un arco de 4 a 10 pies en un movimiento continuo hacia adelante. La zona de strike es desde el hombro delantero hasta la rodilla trasera, donde la pelota cruza el plato.
- Cualquier lanzamiento que tenga un arco demasiado plano o sea demasiado rápido, será declarado ilegal por el árbitro y se agregará una bola al conteo a menos que el bateador decida hacer swing.
 - a. Si el bateador hace swing en un lanzamiento ilegal y llega a base, el juego continuará como está.
 - b. Si el bateador decide batear en un lanzamiento ilegal y es out, el bateador podrá batear nuevamente y se agregará una bola al conteo.
- Es a discreción del árbitro si un lanzamiento está violando la regla de altura del arco y/o la velocidad.
- Un lanzador recibirá una advertencia del árbitro luego de lanzar dos lanzamientos ilegales en el mismo juego. Si un lanzador lanza un tercer lanzamiento ilegal en el juego, el lanzador ya no podrá lanzar.

BATEO:

- Bateadores comenzarán con una cuenta de 1 bola + 1 strike (la regla existe para asegurar que los juegos comiencen y finalicen a tiempo).
- Todos los bates de metal deben tener el sello "aprobado por ASA". No se permiten bates de madera. Los capitanes del equipo son responsables de verificar que los bates del equipo contrario son legales y tienen el sello aprobado por ASA.
- Si un equipo no lleva bates con sello "ASA" y el equipo contrario no quiere prestar su bate, el equipo sin bate perderá por confiscación 10-0.
- Si se entiende que un bate no es legal, se sacará de juego de ese punto en adelante. El jugador que haya sido cogido usando un bate ilegal resultará en un out automático y al equipo contrario se le otorgarán 2 carreras.
- No hay un máximo de jugadores que se puedan anotar en una alineación.
- Cualquier jugador que llegue después del inicio del juego debe colocarse al final de la alineación si el equipo tiene menos de 10 jugadores. Si el equipo tiene 10 o más jugadores en la alineación, cualquier jugador que llegue después del inicio del juego debe ser substituido.
- Corredor emergente de cortesía: cada equipo podrá identificar 1 bateador en la alineación durante el transcurso del juego que tendrá la opción de ser substituido en el corrido de las bases. El mismo solo podrá ser substituido por el último jugador que haya sido out. De ocurrir en la primera entrada sin outs, el último bate en la alineación podrá substituir al bateador designado en el corrido de bases. De llegar el turno del último bate con el bateador designado en bases, éste tendrá que correr.
- No hay re-entry al menos que sea el jugador designado para ser substituido por un corredor emergente de cortesía. Las substituciones adicionales hechas durante el juego son finales y el jugador substituido ya no puede batear.
- Todo jugador que tome el campo para fildear, tiene que batear. No hay bateadores designados (DH) para lanzadores o cualquier otro jugador.

COMIENZO DEL JUEGO:

- 'Listo para jugar' - Un juego comenzará si ambos equipos tienen al menos 8 jugadores listos para tomar el campo.
- Habrá 10 minutos de gracia después de la hora programada. Si un equipo llega más tarde de este período, comenzará el juego abajo 4-0. Ejemplo: Si el juego está programado para las 9:00 a.m., un equipo tiene hasta las 9:10 a.m. para tener 8 jugadores listos para entrar al terreno. A las 9:10:01 am, se aplicará la penalidad de 4 carreras al equipo que llegue tarde.
- Si un equipo llega más de 15 minutos tarde, el oponente tiene el derecho de decidir si desea aplicar la penalidad de 4 carreras o confiscar el juego. Si un equipo decide la penalidad de 4 carreras, ya no pueden solicitar la confiscación del juego una vez que haya comenzado.
- Ningún juego comenzará después de 20 minutos. El equipo que está completo recibirá una victoria de 10-0. Si ambos equipos no se presentan a tiempo, se adjudicará una derrota de 10-0 a ambos equipos.

- Ningún equipo podrá completar su equipo con jugadores del carnaval corriendo en ese parque. De un equipo utilizar tan solo 1 jugador de otro equipo que juegue ese día en su parque, se le confiscará el juego y se le adjudicará una derrota 10-0.
- Si los juegos están atrasados, las reglas de comienzo de juego aplican desde que se termine el juego anterior.

UNIFORMES:

- Todos los jugadores en el campo o dugout deben usar la camiseta de Metro Sports de la temporada actual o el uniforme de su equipo desde el primer lanzamiento. El no hacerlo resultará en 1 carrera de penalidad al comienzo del juego. Un equipo puede tener una combinación de jugadores que usen la camiseta suministrada por Metro Sports de la temporada actual y su uniforme de equipo sin recibir una penalidad.
- No se permiten spikes/ganchos de metal (por cuestiones de seguridad). Si el umpire o el capitán del equipo rival identifica un corredor en las bases con ganchos de metal será automáticamente cantado out. Si se identifica un jardinero con ganchos de metal, su equipo empezará bateando en la próxima entrada con 1 out.

ROSTERS:

- Los equipos deben tener rosters finalizados antes del primer día de la temporada.
- Todos los jugadores deben haber firmado relevos de responsabilidad para poder jugar.
- Si un capitán del equipo decide invitar a los jugadores que no están incluidos en el roster oficial para jugar, él (el capitán) es responsable de asegurarse de que esos jugadores hayan firmado los relevos.
- Solamente los jugadores que aparecen en el roster original y que hayan jugado en al menos 2 juegos de temporada regular, podrán participar en la posttemporada. Se permitirán, de manera excepcional, substituir a jugadores lesionados durante la temporada con una solicitud formal al comisionado de la liga.

DETALLES DE JUEGO:

- Los juegos son de 6 entradas.
- Entradas extras: si un juego está empatado al final de la sexta entrada, dos corredores comenzarán en 1B y 2B para comenzar la siguiente entrada. El corredor en primera base será el jugador (o un sustituto de dicho jugador) en el orden de bateo inmediatamente anterior al bateador que comienza la entrada. El corredor en la segunda base será el jugador (o un sustituto de dicho jugador) en el orden de bateo inmediatamente anterior al corredor en la primera base.
- Si el juego está empatado al final de 2 entradas extras, el juego terminará con ese resultado. El ganador de ese partido será determinado con la libreta oficial de Metro Sports de la siguiente manera: 1. Equipo con más hits, 2. Equipo con más corredores en base (hits + errors + bases por bola), 3. Equipo con más HR, 4. Equipo con más triples, 5. Equipo con más dobles.
- Equipos locales deben proveer 2 bolas nuevas de juego, que deben ser Wilson Victory. De no proveer las bolas por cualquier razón, el equipo visitante empezará arriba 4-0. Las bolas nuevas están disponible para su compra a través de Metro Sports o en la tienda de Salvador Colom. El costo de comprar las bolas en el parque de pelota es de \$10 por bola.
- 1 de las bolas nuevas se utilizará para el equipo visitante y la segunda bola nueva se guardará para cuando el equipo local tenga su primer turno al bate. Si el equipo visitante bota la bola fuera del parque en la primera entrada, tendrá que reemplazar la misma con una bola nueva o ligeramente usada.
- El equipo que batee un cuadrangular o una bola de foul fuera del parque es responsable de reemplazar la misma. Las bolas de reemplazo no tienen que ser nuevas. Bolas que hayan sido ligeramente usadas son aceptables.
- Si el equipo que batea el cuadrangular o la bola de foul no puede reemplazar la bola, se le dará un out automático (el siguiente bateador no pierde su turno al bate, pero el equipo recibe un out).

OTRAS REGLAS DE JUEGO:

- Los corredores pueden despegarse de la base con el lanzamiento. El corredor que se despegue antes del lanzamiento de la bola, recibirá una advertencia. Luego de esto, el corredor será decretado out si vuelve a cometer la falta.
- Los intentos de pick off solo pueden venir del catcher. No se requiere tocar al corredor en un intento de pickoff; es un out forzado. En el caso de un lanzamiento errático en un intento de pickoff, el corredor puede avanzar bajo su propio riesgo. Sin embargo, el corredor primero debe volver a tocar la base original y solo puede avanzar una base. Todos los demás corredores solo pueden avanzar una base también.

- Después de que un bateador pone la bola en juego, la jugada se detiene cuando la bola está en posesión de un jugador en el infield y el árbitro haya cantado tiempo muerto. Antes de esto, los corredores avanzan bajo su propio riesgo y todavía pueden ser out.
- La regla de infield fly está en efecto si hay menos de 2 outs y hay corredores en primera y segunda base.
- Si un jugador se lesiona después del inicio de un juego y si, a juicio del árbitro, el jugador lesionado no puede continuar y no hay un reemplazo disponible para el jugador lesionado, el equipo puede continuar jugando sin el jugador. No se decretarán outs en los turnos subsiguientes del jugador. Sin embargo, una vez removido de la alineación, el jugador lesionado no puede volver al juego. Si la lesión ocurre luego que el bateador llegue a base, el último jugador que haya sido out puede correr por el jugador lesionado.
- Pisa y corre: los corredores en base pueden avanzar bajo su propio riesgo desde cualquier base. Deben regresar a tocar la base antes de salir.
- Las bolas lanzadas fuera de juego de acuerdo con las reglas generales son bolas muertas. En las bolas muertas, los corredores avanzarán una base adicional más allá de la última base obtenida.
- No se permite deslizarse con intento de hacer daño al jugador defensivo. Si es juzgado como intencional por el árbitro, el bateador será out.
- Todos los equipos pueden jugar con un short field en el outfield. El jugador en esta posición debe estar en el borde del césped o más lejos del plato de home. Una vez que el bateador haga contacto con la bola, el short field puede ingresar al infield en cualquier momento.
- Bateadores no pueden intentar alcanzar primera base con un tercer strike en el suelo.
- Los bateadores pueden ser sustituidos por corredores emergentes que no han jugado en el juego. Una vez que un jugador ha sido sustituido por un corredor emergente, no puede volver a entrar en el juego. En caso de lesión, el último jugador que batea puede ser el corredor emergente.
- Si un jugador toca deliberadamente una bola con su gorra, máscara o cualquier parte de su uniforme separado de su lugar apropiado, el bateador recibirá dos bases. La misma regla se aplicará si un jugador arroja deliberadamente su guante a una bola en juego.

REGLAS DEL TERRENO:

- El árbitro determinará las reglas generales del terreno antes del inicio del juego. Se intentará tener reglas generales que sean lo más uniformes posible, pero cada parque es diferente y puede resultar en diferencias.

KNOCKOUT (juego termina):

- 3ra entrada: si un equipo está ganando por 20 carreras o más, el árbitro le preguntará al equipo perdiendo si desea continuar. De no desear continuar, el juego se acaba por knockout.
- 4ta entrada: si un equipo está ganando por 15 carreras o más.
- 5ta entrada: si un equipo está ganando por 10 carreras o más.

JUEGO OFICIAL:

- Un juego se considera oficial después de 3 entradas y media si el equipo local está ganando o 4 entradas si el equipo local está perdiendo.
- Un juego que se cancele antes de las 3 entradas y media si el equipo local está ganando o 4 entradas si el equipo local está perdiendo, será decretado como un juego no oficial. El mismo volverá a comenzar 0-0 en una fecha posterior.
- Explicación más detallada: un juego se considera oficial una vez que el equipo visitante haya bateado para 12 outs (cuatro entradas) y el equipo local está ganando o una vez que el equipo local haya bateado para 12 outs independientemente de la puntuación.
- Si un juego se termina antes de convertirse en un juego oficial debido al mal tiempo, los resultados hasta el momento no contarán y el juego volverá a comenzar en una fecha posterior.
- Si un juego oficial termina antes de finalizar las 6 entradas, los resultados se consideran finales si el equipo local está ganando. Si el equipo local está perdiendo, los resultados se consideran finales si el juego no está en medio de una entrada donde el equipo visitante ha tomado la delantera. Si el equipo visitante estaba arriba al comienzo de la entrada y el juego se cancela durante el turno del equipo local, el equipo visitante será declarado ganador.

- Si un juego oficial se termina antes de finalizar las 6 entradas debido al mal tiempo y el juego está empatado o en medio de una entrada en la que el equipo visitante ha tomado la delantera, se convierte en un juego suspendido que se completará en una fecha posterior desde ese punto.

CAMBIOS DE ITINERARIO:

- El capitán del equipo que está solicitando el cambio de itinerario es responsable de coordinar con los otros capitanes afectados por el cambio de fecha. Metro Sports proveerá fechas y horas alternas disponibles.

- Metro Sports no cambiará ningún juego sin el consentimiento de todos los capitanes involucrados. Tampoco considerará oficial un juego que se lleve a cabo fuera de la fecha y hora establecida.

COMPORTAMIENTO EN LOS PARQUES:

- Absolutamente no se permiten neveritas con bebidas en los predios de los parques. Debe haber una cantina totalmente equipada donde pueden comprar sus bebidas. Metro Sports no se beneficia de esta cantina, sirve como una herramienta de recaudación de fondos para el administrador del parque y se utiliza para mejorar las instalaciones. Si el parque no tiene una cantina operando, Metro Sports alertará a los capitanes y permitirá que las neveritas estén en las instalaciones.

- Asegúrese de que usted y su equipo recogen la basura que traen al parque. Los parques tienen bolsas de basura disponibles en muchos lugares convenientes.

- Tenga en cuenta el ritmo de juego. Pedimos que todos los equipos estén listos para jugar al finalizar el juego anterior y que estén listos para tomar el terreno tan pronto su equipo termina de batear.

REGLAS DE CONDUCTA:

- Éste es un equipo y evento orientado a la familia. La Administración de Metro Sports no tolerará ningún abuso verbal ni físico de jugadores, árbitros u otro personal de la liga. Cualquier persona que viole esta regla de manera significativa según lo juzgado por el árbitro o el administrador del parque, estará sujeta a expulsión y el Comisionado de la Liga podrá ejercer una suspensión por múltiples juegos o por toda la temporada. Cualquier evento adicional puede resultar en la intervención de la policía. Fanáticos asociados con su equipo serán responsabilidad del equipo. También se puede penalizar un equipo completo por falta de control de uno de sus jugadores.

- Si un jugador es expulsado del juego, debe abandonar el campo de juego. Cualquier jugador que no lo haga de manera oportuna está sujeto a suspensiones adicionales y el equipo está sujeto a la confiscación del juego.

- Cualquier jugador que golpee o escupa a un árbitro será suspendido por el resto de la temporada y expulsado permanentemente de la liga.

- Unsportsmanlike Conduct (MLB 6.04): Cualquier jugador que el árbitro determine que demuestre un comportamiento inadecuado con la intención de mofar, amedrentar, provocar o molestar al equipo contrario, o a la fanaticada, o al árbitro, será sujeto a una expulsión directa. (Ejemplo: Soltar el guante para coger un bombo con las manos)

INCLEMENCIAS DEL TIEMPO:

- En caso de mal tiempo, intentaremos notificar a los equipos lo antes posible sobre retrasos o cancelaciones. Sin embargo, no tomaremos decisiones sobre las condiciones del campo hasta que nos comuniquemos con el administrador del parque o inspeccionemos los campos personalmente. Los equipos deben estar presentes en los parques y de no estar, estarán sujetos a confiscación, independientemente de las condiciones del campo en el momento de inicio del juego. En otras palabras, asuma que los juegos están programados hasta que escuche lo contrario de la liga. Si su equipo tiene jugadores de zonas lejanas, considere que los juegos se cancelan a la hora que comiencen y no antes.

- Los juegos podrán ser atrasados un máximo de una hora por el administrador del parque para dejar que el éste seque. Esto aplica al comienzo del juego o a un juego que esté ya en proceso. Si el administrador nos indica que va a tomar más de 1 hora, el juego que esté pautado o en proceso se va a cancelar de inmediato y de no ser un juego oficial se jugará en una de las fechas de reposición. Si el administrador nos indica que el tiempo de espera es de 1 hora o menos, se desplazarán todos los juegos del día por el tiempo indicado. En el caso que existan juegos en parques sin luz, el último juego del día quedará suspendido si la hora de comienzo excede de las 5pm.

- Todos los juegos cancelados debido al tiempo serán programados para una fecha posterior y no afectarán el itinerario original.

PROTESTAS:

- Solo los capitanes y/o co-capitanes pueden discutir una jugada con los árbitros.

- Todas las protestas se presentarán por escrito al comisionado de la liga a más tardar 48 horas después del incidente. Las protestas solo se pueden hacer en una interpretación de la regla, no en un juicio emitido por un árbitro. Las protestas deben ser anunciadas al comienzo del juego, o en el punto de infracción de la regla. Al recibir la protesta por escrito, el comisionado revisará y responderá con su decisión dentro de un periodo de 48 horas.

FORMATO DE POSTEMPORADA:

- Los 4 mejores equipos de cada división entrarán a la postemporada.
- Los desempates al final de la temporada regular se determinarán de la siguiente forma:
 - 1- Juego en contra (head to head)
 - 2- Diferencia de carreras
 - 3- Carreras en contra
- El equipo clasificado #1 en la División Corporate jugará contra el equipo clasificado #4 en esa división. El equipo clasificado #2 jugará contra el clasificado #3 de la misma división. Esto será un juego a eliminación sencilla. Lo mismo ocurrirá en la División PYMES.
- Los campeonatos de las divisiones (semifinales del torneo) serán una serie de 3 juegos al igual que la final del torneo.

Para las semifinales y la final:

- Equipo con la clasificación más alta será el equipo local para el primer y tercer juego (de ser necesario).
- Si los equipos tienen la misma clasificación, el equipo con el mejor record en la serie regular será el equipo local.
- Si los equipos tienen el mismo record, el equipo con la diferencia de carreras más alta será el equipo local.
- Si los equipos tienen el mismo record y misma diferencia de carreras, el equipo que haya permitido menos carreras será el equipo local.

REGLAS DE POSTEMPORADA:

- Todos los juegos de postemporada se jugarán a su totalidad. No habrá regla de knockout (misericordia) durante la postemporada.
 - Si un partido de postemporada es suspendido por alguna razón, el juego continuará en la misma entrada con el mismo jugador al bate y conteo de lanzamientos.
 - Metro Sports pondrá las 2 bolas nuevas para los partidos de postemporada. Los equipos son responsables de reemplazar éstas si se pierden de acuerdo las reglas establecidas anteriormente.
 - Solamente los jugadores que aparecen en el roster original y que hayan jugado en al menos 2 juegos de temporada regular, podrán participar en la postemporada.
 - Los jugadores deben estar preparados para mostrar su ID antes de los juegos de postemporada.
- Si un partido de postemporada es suspendido por alguna razón:
- El juego continuará en la misma entrada con el mismo jugador al bate y conteo de lanzamientos.
 - El juego se correrá para el próximo domingo.
 - Los equipos podrán hacer sustituciones para rellenar la alineación en caso de no tener jugadores de la alineación original disponibles. No podrán alterar el orden pero de no tener suficientes jugadores para rellenar la alineación original, se permitirá que jueguen sin penalidad de out. Sin embargo, el equipo no podrá hacer ninguna sustitución en el juego.
 - Los equipos no podrán reducir la cantidad de jugadores en la alineación original si tienen suficientes jugadores para hacer sustituciones.