

JUEGOS DEPORTIVOS NACIONALES ESCOLARES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA 2025

Anexo Técnico Primaria y Secundaria **BÉISBOL**

1. CATEGORÍAS Y RAMAS:

Nivel	Categoría	Ramas
Primaria	Nacidos en 2013 y menores	Varonil
Secundaria	Nacidos en 2010, 2011 y 2012	

2. PARTICIPANTES:

Participación Máxima por Entidad				
Nivel	Deportistas	Entrenadores	Delegado	Total
	Var			
Primaria	14	2	1	17
Secundaria	14	2	1	17

Ningún participante podrá desempeñar otra función dentro de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2025.

Umpires:

Los umpires deberán de ser designados por la Coordinación Técnica Nacional de acuerdo con la Convocatoria General del evento. Sólo se considerarán umpires de las Entidades si son solicitados por la Coordinación Técnica Nacional.

3. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN:

Participarán en la etapa Nacional los equipos que obtuvieron el 1er lugar en la etapa Estatal, para tener un máximo de 32 equipos participantes por categoría.

4. INSCRIPCIONES:

Las inscripciones para la Etapa Final Nacional serán bajo el procedimiento designado por la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte en base a lo que indique la Convocatoria General.

No se aceptarán altas de deportistas, entrenadores y/o delegados por deporte fuera de la temporalidad establecida en el punto 5. de la Convocatoria General de los Juegos.

5. ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES:

Altas: Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido del periodo de inscripción.

Bajas: Deberán ser reportadas al Comité Organizador.

Sustituciones: 2 por equipo. Solamente con jugadores que fueron registrados en la cédula de inscripción como sustitutos y que sean elegibles para asistir a la etapa Nacional. Las sustituciones podrán realizarse ante el Comité Organizador hasta antes de iniciar la Junta Informativa del deporte, con la validación de la Coordinación Técnica Nacional y la CONADE.

6. UNIFORMES:

Todos los deportistas deberán de portar su uniforme preferentemente con el logotipo del Estado al que representan, de un tamaño de 5cm de ancho por 10 cm de alto en la parte frontal superior izquierda.

7. SISTEMA DE COMPETENCIA:

En caso de inscribirse los 32 equipos se formarán por sorteo 8 grupos de 4 equipos cada uno, jugándose bajo el sistema de round robin en la etapa eliminatoria.

NOTA: Al momento del sorteo de grupos en la Reunión Nacional de Sorteos Técnicos, las Entidades que ocuparon los lugares generales del 1° al 8° en ambas ramas en la pasada edición de los Juegos, serán sorteados como cabezas de grupo, mientras que el Estado Sede de estos Juegos tendrá la opción de elegir el grupo en que desee participar, de acuerdo con el procedimiento establecido en el sorteo.

Pasará a la siguiente etapa el 1er lugar de cada grupo, los cuales competirán de la siguiente forma:

J-1	1° del Grupo A	vs	1° del Grupo H
J-2	1° del Grupo B	vs	1° del Grupo G
J-3	1° del Grupo C	vs	1° del Grupo F
J-4	1° del Grupo D	vs	1° del Grupo E

J-5	Perdedor J-1	vs	Perdedor J-2
J-6	Perdedor J-3	vs	Perdedor J-4
J-7	Ganador J-1	vs	Ganador J-2
J-8	Ganador J-3	vs	Ganador J-4

J-9	Perdedor J-5	vs	Perdedor J-6	Por 7° y 8° lugar
J-10	Ganador J-5	vs	Ganador J-6	Por el 5° y 6° lugar
J-11	Perdedor J-7	vs	Perdedor J-8	Por el 3° y 4° lugar
J-12	Ganador J-7	vs	Ganador J-8	Por el 1° y 2° lugar

En caso de que se inscriban menos de 32 equipos por categoría y rama, en la Reunión Nacional de Sorteos Técnicos se definirá el sistema de competencia conforme a los equipos inscritos.

Los equipos que queden eliminados en la fase de grupos deberán regresar a su Estado de origen a más tardar el día siguiente de su eliminación, partiendo con desayuno.

Los juegos tendrán una duración de 7 entradas. Los juegos se considerarán reglamentarios cuando se hayan efectuado 4 entradas. Si al concluir el número de entradas establecidas el juego estuviera empatado, se podrán jugar dos entradas extras como máximo que se jugarán de la siguiente manera:

- Se abrirá la octava entrada con el bateador en turno y se colocarán los dos últimos bateadores de la entrada anterior como corredores, uno en primera y el otro en la segunda base SIN OUT. Ejemplo: si el último out fue el sexto bate, se abrirá la octava entrada bateando el séptimo bate, y el sexto bate corriendo en primera base y el quinto corriendo en segunda base.
- Si al término de estas dos entradas extras, el juego se mantiene empatado se aplican estos criterios en el orden siguiente:
 1. Se dará como ganador al equipo que haya dejado más corredores en base en ese juego.
 2. Se dará como ganador al equipo que haya producido más ponches en ese juego.
 3. Se dará como ganador al equipo que haya obtenido más bases robadas en ese juego.
 4. Se dará como ganador al equipo que haya conectado más hits en ese juego.

En el juego final por el 1er. Lugar se continuará con el mismo sistema de desempate hasta obtener un ganador.

Knock Out: el equipo que lleve ventaja de 10 O MAS CARRERAS en la cuarta entrada será declarado ganador del juego debiéndose cerrar la entrada, solo en caso de que el equipo de casa (Home Team) estuviera en desventaja. El caso del **Súper Knock Out**, se aplicará al término de la 3ª entrada con una diferencia de carreras superior a 15.

No se utilizará la Regla de Bateador Designado para el buen desarrollo de los jugadores que son LANZADORES en su actuación como bateadores.

En caso de que un equipo use BATEADOR DESIGNADO se aplica lo siguiente:

- Al equipo infractor se le confiscara el juego otorgando el resultado a favor al equipo contrario (0-7).
- Al equipo infractor, suspensión del manager por un juego.

Para un partido los lanzadores estarán limitados a un máximo de:

- Hasta 30 lanzamientos puede lanzar al día siguiente.
- De 31 y hasta 55 lanzamientos descansa un día.
- De 56 y hasta 80 lanzamientos descansa dos días.
- En ningún caso podrá utilizarse a un mismo lanzador 3 juegos consecutivos, o 3 días consecutivos.
- Si un lanzador es retirado por estar "lastimado" no podrá alinear en ningún juego por los siguientes 2 días, y deberá ser boletinado y asistir a la banca del equipo.
- Los lanzadores no podrán actuar como receptores en el mismo juego ni viceversa.
- Los lanzadores y receptores en las situaciones mencionadas podrán hacerlo después de un día calendario completo de descanso, como lanzadores o receptores, pero podrán jugar otra posición.

- Lanzadores retirados de lanzar y que permanezcan en el juego en otra posición, no podrán volver a lanzar en el mismo juego ni pasar a posición de receptor.
- Los lanzadores que golpeen 2 veces al mismo bateador, 3 bateadores en una misma entrada o cinco en un juego, deben ser removidos de su posición inmediatamente y no hay sanción.
- Los receptores no podrán cachar 2 juegos consecutivos, es decir, más de 7 entradas consecutivas excepto en un juego de extrainnings,
- El receptor en una doble jornada podrá participar en ambos juegos en esa posición, máximo 3.5 entradas en un juego y 3.5 entradas en un segundo juego. De no respetarse dicha situación se confiscará el juego y se concederá al equipo contrario (forfit).
- Un receptor después de cachar un juego completo deberá descansar un día calendario, este jugador podrá participar en el siguiente juego en otra posición excepto la de lanzador.

Criterios de Desempate: Los empates en la ronda eliminatoria y en la ronda de clasificación se deberán determinar de la siguiente forma:

- Al equipo que gane él (los) juego (s) entre equipos involucrados, se le debe de otorgar la posición más alta.

En caso de triple empate se aplicará lo siguiente:

- El promedio más alto de bateo en los partidos jugados entre los equipos empatados.
- Al menor número de carreras limpias permitidas en los juegos entre los equipos empatados.
- Al menor número de carrera permitidas entre los equipos empatados.

Cuando los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos pero dos equipos le ganaron al tercer equipo, este tercer equipo quedará en la última posición de los tres y los otros dos equipos se deciden por dominio (el que haya ganado el juego entre los dos ocupará la posición más alta.)


PRIMER CASO: Cuando los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos y uno de ellos gana a los otros dos en su rol normal, SE APLICARÁ EL DOMINIO.

SEGUNDO CASO: En el caso de triple empate (los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos) así a ocupar la posición más alta el equipo con menos carreras admitidas (solo entre ellos) y si hubiera otro lugar se decide POR DOMINIO ENTRE LOS EQUIPOS RESTANTES.


TERCER CASO: En el caso de que dos equipos tengan igual número de carreras admitidas y el tercer equipo tiene más carreras admitidas, este equipo sale de la lucha por el lugar. De los otros dos equipos ocupará la posición más alta el que haya ganado el juego entre ellos DOMINIO.

CASO ÚNICO: triple empate con igual número de carreras admitidas (solo se toman en cuenta las carreras en los juegos entre los equipos involucrados y conforme al reglamento) se otorga la posición más alta al equipo con menor número de CARRERAS LIMPIAS ADMITIDAS y si hubiera otro lugar se determinará por DOMINIO entre los equipos restantes.

Campo de juego e implementos PRIMARIAS:

Distancias del Campo	Medidas
Distancia entre Bases	21 mts. (70')
Distancia del Home al Pitcher Plate	14.45 mts. (47' 5")
Distancia del Home a la Segunda Base	29.70 mts. (97'5")
Distancia del Home al Back Stop	7.62 mts. (25')
Distancia al Círculo de Espera	7.62 mts. (25')
Línea de Tres Pies	10.50 mts. (34'5")
Distancia del Home a la cerca del Left y del Right Field	70 mts. (230')
Distancia del Home a la cerca del Center Field	75 mts. (246')
Altura de la Loma de Lanzar	0.20 mts. (8")
Media Luna (Radio)	22.55 mts. (74')
Diámetro del Círculo del Pitcher Plate	4.26 mts. (14')
Diámetro en las bases con pasto	3.11 mts. (10' 2 3/8")
Altura de la cerca del Outfield	1.65 mts. (5.5')
Caja de Bateador	0.91 x 1.82 mts. (3' x 6')
Placa del Pitcher	0.15 x 0.60 mts. (6" x 24")
Almohadillas	0.38 x 0.38 x 0.127 mts. (15" x 15" x 5")
Home Plate	Frente 0.43 mts. 2 lados de 0.21 2 diagonales de 0.30 mts. (frente 17" 2 lados de 8 1/2" 2 diagonales de 12")
Caja de Coach	1.21 x 2.43 mts. (4' x 8')
Pelotas	KENKO KWLD-C-IBAF
Bates	Largo Máximo: 32" Diámetro Máximo 2 3/4 
Zapatos	Goma

Campo de juego e implementos SECUNDARIAS:

Distancias del Campo	Medidas
Distancia entre Bases	24 mts. (78' 9")
Distancia del Home al Pitcher Plate	16.20 mts. (53' 2")
Distancia del Home a la Segunda Base	33.94 mts. (111' 4")
Distancia del Home al Back Stop	15 mts. (49' 3")
Distancia al Círculo de Espera	10.50 mts. (34' 5")
Línea de Tres Pies	12 mts. (39' 5")
Distancia del Home a la cerca del Left y del Right Field	80 mts. (262')
Distancia del Home a la cerca del Center Field	90 mts. (325')
Altura de la Loma de Lanzar	0.23 mts. (9")
Media Luna (Radio)	25.30 mts. (83')
Diámetro del Círculo del Pitcher Plate	4.87 mts. (16')
Diámetro en las bases con pasto	3.55 mts. (11' 7 5/8")
Altura de la cerca del Outfield	1.85 mts. (6')
Caja de Bateador	1.22 x 1.83 mts. (4' x 6')
Placa del Pitcher	0.15 x 0.60 mts. (6" x 24")
Almohadillas	0.38x0.38x0.127 mts. (15"x15"x5")
Home Plate	Frente 0.43 mts. 2 lados de 0.21 2 diagonales de 0.30 mts. (frente 17" 2 lados de 8 1/2" 2 diagonales de 12")
Caja de Coach	3 x 6 mts. (10' x 20')
Pelotas	Peso: 142 a 149 gr (5 a 5 1/4 onzas avordupois) Circunferencia 22.5 a 23.1 cm (9" a 9 1/4")
Bates	Largo Máximo: 33" Diámetro Máximo 2 3/4 
Zapatos	Goma

Generalidades técnicas para los equipos participantes:

Para iniciar un partido, cada equipo deberá presentarse al terreno de juego con un mínimo de 14 jugadores registrados de los cuales juegan 9, de no ser así, será declarado incompleto y perderá el partido por FORFIT (salvo jugadores lesionados y/o por enfermedad, valorado por un médico del Comité Organizador). Todos los jugadores deberán participar por lo menos durante tres entradas y media, es decir medio juego, debiendo hacer todos sus cambios (5) al término de la parte alta de la cuarta entrada

8. REGLAMENTO:

Se aplicará el Reglamento de Competencia de Béisbol de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2025.

9. PROTESTAS:

De Elegibilidad y Técnicas: De conformidad a lo establecido en el Reglamento de Competencia de Béisbol de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2025.

La presentación de una protesta deberá hacerse por escrito y entregarse a más tardar 30 minutos después del término del partido en controversia. Toda protesta se deberá acompañar de un depósito de \$3,000.00. En caso de que la resolución le sea favorable al inconforme, le será devuelto dicho importe, de lo contrario, quedará en el fondo del Comité Organizador.

10. JURADO DE APELACIÓN:

- a) Se conformará en la Junta Informativa de acuerdo como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2025.
- b) Examinará todas las protestas de carácter técnico presentadas por inconformidad de aparentes afectados. Su decisión será inapelable, aplicando irrestrictamente el Reglamento de Competencia y/o el Código de Sanciones en su caso.
- c) La resolución a las protestas presentadas deberá ser comunicada a los entrenadores del equipo o deportistas involucrados en la protesta, marcando copia a la CONADE.

11. JUNTA INFORMATIVA:

Se realizará un día antes de la competencia, como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2025. Bajo ningún motivo se podrán tomar acuerdos relacionados con temas ya establecidos en los Reglamentos de Competencia y Documentos Normativos.

12. REUNIÓN NACIONAL DE SORTEOS TÉCNICOS:

Se realizará de acuerdo con las fechas establecidas en la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2025. En la reunión se darán a conocer los aspectos generales de la sede y de participación para la competencia.

13. GENERALES:

Los partidos ganados o perdidos por FORFIT (Ausencia) no se tomarán como resultado oficial hasta que la Comisión de Honor y Justicia realice la investigación del caso para saber los motivos que originaron la ausencia, si ésta fue por causas ajenas al equipo, el partido se programará en la fecha y hora que determine la Coordinación Técnica Nacional, en caso contrario, se dará perdido por FORFIT.

No se permitirá la participación de alumnos que se encuentren fuera de las categorías convocadas y en base al año de nacimiento.

14. TRANSITORIOS:

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico serán resueltos por el Comité Organizador.