



Liga Los Monjes

**Copa Ruperto Nieves
“VAPORÓN”
45 Años de profesión.**

CAPITULO 1

“DE LAS DISPOSICIONES PRELIMINARES”

Numeral 1 No podrán inscribirse en el presente torneo aquellos equipos que no hayan cancelado la totalidad de sus obligaciones de pago con “La Liga” en torneos anteriores. Asimismo, tampoco podrán participar de manera individual con ningún otro equipo, aquellos jugadores que pertenezcan a cualquiera de estos equipos que no hayan cancelado la totalidad de sus obligaciones con “La Liga” en torneos anteriores.

NOTA: Entiéndase como “obligaciones de pago con “La Liga” en torneos anteriores” a todas aquellas deudas por concepto de inscripción, multas, juegos de desempate, juegos amistosos, prácticas o cualquier otro concepto que los equipos y/o sus jugadores mantengan con “La Liga”.

Numeral 2 El presente torneo se jugará bajo la modalidad de lanzamiento modificado, y conforme a lo establecido en estas condiciones, lo no tratado en estas será tomado de las Reglas Oficiales del Softball de la International Softball Federation (ISF). Si durante el desarrollo del torneo se presentarse alguna discrepancia o disparidad entre lo establecido en las condiciones y las Reglas Oficiales del Softball, “La Liga” aplicará por prelación lo señalado en las condiciones.

NOTA: La Liga” enviará vía correo electrónico las condiciones del torneo y las Reglas Oficiales del Softball de la International Softball Federation (ISF), así como cualquier cambio o modificación de cualquiera de ellas.

Numeral 3 Las condiciones del torneo serán de obligatorio cumplimiento por todos los equipos participantes, sus jugadores y sus acompañantes.

CAPITULO 2

“DE LAS REUNIONES DE DELEGADOS”

Numeral 1 Una vez iniciado el torneo “La Liga” organizará mensualmente una reunión con los delegados de los equipos participantes. “La Liga” informará a los equipos vía correo electrónico y/o a través de publicación en la página Web la fecha, lugar y hora de las reuniones de delegados.

NOTA: “La Liga” se reserva el derecho de suspender, modificar o cambiar la fecha, hora o lugar cualquiera de las reuniones mensuales programadas con antelación, con la única obligación de hacerlo del conocimiento de los equipos participantes del torneo vía correo electrónico y con un mínimo de treinta y seis (36) horas de antelación a la reunión.

Numeral 2 “La Liga” tomará asistencia en cada una de las reuniones de delegados, estas asistencias será publicada en la página Web de “La Liga” y/o enviada a los delegados de los equipos participantes en el torneo vía correo electrónico.

NOTA: “La Liga” concede a los delegados de los equipos treinta (30) minutos de retraso, contados a partir de la hora de inicio de la reunión de delegados, transcurrido este lapso de tiempo todos los delegados de equipos ausentes serán considerados inasistentes, con las respectivas consecuencias y sanciones que se consagran en estas condiciones.

Numeral 3 Las inasistencias a las reuniones de delegados serán sancionadas con:

- a) Una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.
- b) Pérdida del derecho al sorteo del Home Club para todos los encuentros que “La Liga” tenga a bien programarles a estos equipos.

NOTA: La pérdida del derecho al sorteo del Home Club tendrá vigencia hasta la publicación en la página Web de “La Liga” o a su notificación a los equipos vía correo electrónico de la asistencia a la siguiente reunión de delegados.

Numeral 4 Todos los delegados asistentes a las reuniones tendrán derecho a voz durante las mismas (principales y auxiliares), pero sólo un de delegados por equipo tendrá derecho a voto.

Numeral 5 Las decisiones tomadas durante las reuniones de delegados serán validas con la cantidad de delegados asistentes y de obligatorio cumplimiento por todos los equipos participantes, sus jugadores y sus acompañantes.

Numeral 6 Las modificaciones, enmiendas, cambios o derogaciones que puedan sufrir cualquiera de los numerales de estas condiciones durante las reuniones de delegados, tendrán vigencia posterior a su publicación en la página Web de “La Liga” o a su notificación vía correo.

Numeral 7 “La Liga” podrá convocar a reuniones extraordinarias de delegados, para lo cual únicamente deberá notificar con un mínimo de treinta y seis (36) horas de

antelación a la realización de la misma, la notificación será vía correo electrónico o a través de publicación en la página Web de “La Liga” (la fecha, el lugar y la hora de la reunión extraordinaria).

NOTA: “La Liga” no aplicara sanción alguna a los equipos por inasistencia a las reuniones extraordinaria.

Numeral 8 Las decisiones tomadas durante las reuniones extraordinarias serán validas con la cantidad de delegados asistentes y de obligatorio cumplimiento por todos los equipos, sus jugadores y sus acompañantes.

Numeral 9 Las decisiones tomadas durante las reuniones extraordinarias entraran en vigencia posterior a su publicación en la página Web de “La Liga” o a su notificación a los equipo vía correo electrónico.

Numeral 10 Será durante las reuniones de delegados que los equipos podrán solicitar a “La Liga” la revisión de cualquiera de los numerales de estas condiciones. Las modificaciones, correcciones, cambios o derogaciones que puedan sufrir las condiciones revisadas tendrán vigencia posterior a su publicación en la página Web de “La Liga” o a su notificación a los equipos vía correo electrónico.

Numeral 11 “La Liga” se reserva el derecho de modificar, corregir, cambiar o derogar cualquiera de los numerales de estas condiciones, las mismas tendrán vigencia posterior a su publicación en la página Web de “La Liga” o a su notificación a los equipos vía correo electrónico.

CAPITULO 3

“DE LA DEFINICIÓN, INSCRIPCIÓN Y CRONOGRAMA DEL TORNEO”

Numeral 1 “La Liga” decide darle al presente torneo la denominación de **Copa Ruperto Nieves “VAPORÓN” 45 Años de profesión.**

Numeral 2 Los equipos interesados en participar en el torneo deberán cumplir con:

- a) Envió vía correo electrónico de correspondencia dirigida a “La Liga”, en la misma los equipos deberán de notificar:
 - Datos del equipo (nombre, página Web o correo electrónico)
 - Datos de las tres (3) personas que representaran al equipo como delegados ante “La Liga” (nombre, apellido, cédulas de identidad, números telefónicos habitación, oficina, celular y correo electrónico).

- b) Cancelar la cantidad de Cinco Mil Bolívares con cero céntimos (Bs 5.000, 00), por concepto de inscripción del torneo.

NOTA: Cancelaran el Impuesto al Valor Agregado (IVA) todos los equipos que por necesidades administrativas o de patrocinio requieran la emisión de una factura, los equipos deberán de enviar vía correo electrónico los datos necesarios (nombre, Rif., dirección fiscal). “La Liga” autoriza al comité encargado a emitir la factura una vez cancelada la totalidad de la inscripción y el Impuesto al Valor Agregado (IVA).

Numeral 3 Los equipos podrán cancelar la inscripción del torneo en dos (2) cuotas iguales de Dos Mil Quinientos Bolívares con cero céntimos (Bs. 2.500,00), y bajo el siguiente convenio:

- a) La primera (1ª) cuota deberá de ser cancelada antes del día **30 de julio de 2011**, con lo cual los equipos garantizan la participación en el torneo, siempre y cuando existan disponibilidad de cupos. “La Liga” no garantizara cupos a ningún equipo posterior a esta fecha.
- b) La segunda (2ª) cuota deberá de ser cancelada antes del día **15 de septiembre de 2011**, finiquitando con esto sus obligaciones con “La Liga” .

Numeral 4 “La Liga” extrañara del torneo a todos los equipos que se encuentren en mora una vez llegada la fecha estipulada para la cancelación de la segunda (2ª) cuota de inscripción (numeral 3, Sec. “b” del Capitulo 3 “De La Definición, Inscripción y Cronograma del Torneo”). “La Liga” no hará reembolso alguno de dinero a los equipos que resulten extrañados del torneo por la aplicación de este numeral.

Numeral 5 “La Liga” decide nombrar como miembros del Comité de Finanzas a la Srta. Liuswa Núñez y a los Sres. Filiberto Matani, Rolando Rivero.

Numeral 6 El Comité de Finanzas decide designar al Sr. Filiberto Matani, Cédula de Identidad N° V.- 6.367.702, como encargado de las cobranzas de “La Liga”, por lo cual todos los pagos de dinero a favor de “La Liga” deberán de ser realizados a su nombre (depósitos o cheques).

Numeral 7 Con el fin de facilitarle a los equipos la cancelación de cualquiera de las cuotas de inscripción, se pone a disposición de los equipos las siguientes cuentas:

- Cuenta de Corriente N° 0114 0157 15 1570043320, en Bancaribe, a favor del Sr. Filiberto Matani, Cédula de Identidad N° V.- 6.367.702.
- Cuenta de Ahorros N° 0134 0388 18 3882102814, en Banesco, a favor del Sr. Filiberto Matani, Cédula de Identidad N° V.- 6.367.702.

Los equipos enviarán a “La Liga” vía correo electrónico los datos del depósito bancario con el cual se cancela cualquiera de las cuotas de inscripción.

NOTA: No se aceptaran transferencias bancarias.

Numeral 8 Quedarán nulas y sin efecto todas las cancelaciones de inscripciones realizadas por los equipos con cheques que resulten devueltos. “La Liga” extrañara del torneo a los equipos en caso de haberse cumplido la fecha estipulada para la cancelación de la segunda (2ª) cuota de inscripción (numeral 3, Sec. “b” del Capítulo 3 “De La Definición, Inscripción y Cronograma Del Torneo”).

Numeral 9 “La Liga” se reserva el derecho de validar o no las solicitudes de inscripciones realizadas por los equipos, las mismas quedan sujetas al cumplimiento por parte de los equipos de todos los numerales estipulados en las condiciones del torneo o a la disponibilidad de cupos por parte de “La Liga”.

Numeral 10 Los equipos que por necesidades administrativas o de patrocinio requieran la emisión del recibo de caja por concepto de cancelación del torneo, deberán de enviar vía correo electrónico los datos necesarios (nombre, Rif., dirección fiscal).

Numeral 11 “La Liga” establece para el presente torneo el siguiente cronograma:

- Cancelación de la primera (1ª) cuota por concepto de inscripción del torneo para el día **30 de julio de 2011**.
- Inicio del torneo para el día **27 de agosto de 2011** (sujeta a cambio),
- Cancelación de la segunda (2ª) cuota por concepto de inscripción del torneo para el día **15 de septiembre de 2011**.
- Inscripción de jugadores hasta el día **08 de octubre de 2011** (inclusive).
- Permiso de no uniformidad de jugadores hasta el día **09 de octubre de 2011** (inclusive).

CAPITULO 4

“DE LOS CALENDARIOS DE JUEGO”

Numeral 1 “La Liga” elaborará y enviara semanalmente a los equipos los calendarios de juegos, los mismos quedaran sujetos a la disponibilidad física de terrenos y operativa de “La Liga”.

Numeral 2 Los juegos serán programados por “La Liga” de lunes a viernes en el horario de las 6:00 pm. y 7:45 pm., y los días sábado, domingo y feriados a partir de las 7:45 am.

Numeral 3 En caso de retraso a la hora de inicio de cualquiera de los encuentros (según la fijación realizada por “La Liga” en calendario), el o los juegos siguientes comenzaran diez (10) minutos después de concluido el juego que lo precede. “La Liga” suspenderá de ser necesario el ultimo juego de la jornada.

NOTA: “La Liga” queda exenta de cualquier responsabilidad ante los equipos por los retrasos o suspensiones de juegos.

Numeral 4 Los calendarios de juego deberán de ser cumplidos en su totalidad por todos los equipos participantes.

Numeral 5 “La Liga” no otorgará permiso alguno en cuanto a programación los equipos en ninguna de las fases del torneo (horario, fecha, feriados, etc.).

Numeral 6 “La Liga” enviara vía correo electrónico los calendarios de juegos, quedando de esa manera oficializado los mismos. Adicional a esto, “La Liga” publicará los calendarios de juegos en su página Web. Los equipos que por cualquier circunstancia no recibieran la información de la programación semanal realizada por “La Liga” podrán solicitarla vía telefónica a través del celular 0414 216 40 33.

NOTA: “La Liga” queda exenta de cualquier responsabilidad ante los equipos en caso de que estos no reciban la información oportuna de sus juegos.

Numeral 7 “La Liga” se reserva el derecho de posponer, incluir o modificar el o los juegos que a su juicio estime necesarios para la buena marcha del torneo, con la única responsabilidad de hacerlo del conocimiento de los equipos involucrados con un mínimo de treinta y seis (36) horas de antelación a la realización del mismo.

CAPITULO 5

“DE LA NOMINA Y FICHAJE DE JUGADORES”

Numeral 1 “La Liga” suministrara a los equipos el material necesario para la elaboración del fichaje, el mismo deberá de ser llenado a máquina o manuscrito con letra de molde, sin enmiendas, borrones o tachaduras, y deberá de contener:

- Datos de cada uno de los jugadores (nombre, apellido y número de cédula de identidad).

- Fotografía actualizada de frente tipo carnet de cada uno de los jugadores.

NOTA: Los equipos podrán descargar el formato correspondiente al fichaje de jugadores desde la página Web de “La Liga” o solicitarlo vía correo electrónico.

Numeral 2 “La Liga” no aceptará fichaje sin los requisitos de los jugadores completos (nombre, apellido, número de cédula de identidad y fotografía de frente tipo carnet), tampoco se aceptará fichajes de jugadores de torneos anteriores o de otras ligas.

Numeral 3 La cantidad máxima de jugadores que puede presentar un equipo como nomina será de veinticuatro (24) jugadores.

Numeral 4 El fichaje de jugadores será efectivo desde el primer (1º) encuentro de cada uno los equipos participantes (original o fotocopia), el mismo deberá de estar debidamente llenado por los equipos y firmado o sellado por “La Liga”, respetando lo establecido en estas condiciones (numerales 1, 2 y 3 del Capítulo 5 “De La Nomina y Fichaje De Jugadores”).

Numeral 5 Los delegados o manager de los equipos podrán inscribir jugadores hasta el día **08 de octubre de 2011** (inclusive).

Numeral 6 Una vez finalizado el plazo establecido en estas condiciones para la inscripción de jugadores, los delegados o manager de los equipos enviarán a “La Liga” vía correo electrónico y en formato Excel la nomina definitiva de los jugadores (ROSTER), esta relación será usada por “La Liga” en caso cualquier eventualidad o irregularidad que se detecte o suceda con el fichaje de jugadores de los equipos (alteración, deterioro o extravío).

NOTA: Los equipos podrán descargar el formato correspondiente a la nomina de los jugadores desde la página Web de “La Liga” o solicitarlo vía correo electrónico.

Numeral 7 Al inicio de cada uno de los encuentros, los árbitros solicitarán a los managers de los equipos participantes intercambiar el original del fichaje de jugadores o en su lugar fotocopia del mismo. El fichaje deberá de respetar lo establecido en estas condiciones, (numerales 1, 2 y 3 del Capítulo 5 “De La Nomina y Fichaje De Jugadores”).

Numeral 8 Los equipos que al inicio de un encuentro no presentaren el fichaje de jugadores debidamente firmado o sellado por “La Liga” (original o fotocopia), serán sancionados con la pérdida del sorteo para el Home Club, dejando sin efecto lo establecido en la letra “a” del numeral 3 del Capítulo 2 “De las Reuniones de Delegados”, concediéndole al equipo infractor un lapso de tiempo no mayor a cinco

(05) minutos para hacer entrega del fichaje, este lapso de tiempo será supervisado por los árbitros y cronometrado desde el momento de su ingreso al terreno de juego. Una vez transcurrido este lapso de tiempo, los árbitros confiscarán de inmediato el juego si el equipo infractor no hiciera entrega del fichaje (original o fotocopia).

Numeral 9 Los equipos a los cuales se les confisque un encuentro por falta de fichaje serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 10 “La Liga” autoriza a los árbitros o anotadores a solicitar a los managers de los equipos cualquier tipo de identificación personal de los jugadores de su equipo. Los managers quedan obligados a presentar de inmediato la o las identificaciones solicitadas. Los árbitros o anotadores le concederán al manager un lapso de tiempo prudencial para presentar las identificaciones solicitadas (a consideración de los árbitros o anotadores). Una vez transcurrido este lapso de tiempo los árbitros confiscarán de inmediato el encuentro si el manager del equipo infractor no fuera capaz de presentar la o las identificaciones solicitadas.

NOTA: Los managers de los equipos infractores no podrán reingresar o sustituir del encuentra a ninguno de aquellos jugadores a los cuales los árbitros o anotadores les soliciten su identificación personal hasta hacer entrega de la misma.

Numeral 11 “La Liga” extrañara del torneo a todos los equipos cuyo manager no fuera capaces de presentar las identificaciones de su o sus jugadores al momento de ser solicitada por los árbitros o anotadores. Los juegos realizados por estos serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 12 Serán extrañados del torneo todos aquellos jugadores que por cualquier circunstancia jugaran con más de un equipo dentro del presente torneo. Los jugadores extrañados por la aplicación de este numeral no podrán ser sustituidos del fichaje de jugadores.

Numeral 13 “La Liga” anulará cualquier inscripción de jugador o jugadores realizada por los equipos, si durante el desarrollo del torneo se detectara que la misma incumpliera cualquiera de los numerales de estas condiciones. Los jugadores extrañados por la aplicación de este numeral no podrán ser sustituidos del fichaje de jugadores. La aplicación del este numeral no afectara los resultados obtenidos por el o los equipos previos su aplicación.

Numeral 14 La edad mínima de los jugadores participantes en el torneo es de dieciocho (18) años, “La Liga” extrañara del torneo a todos los equipos a los cuales se le detectara incumplimiento de este numeral. Los juegos realizados por estos equipos serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 15 Serán extrañados del torneo los equipos a los cuales se le detectara cualquier alteración del fichaje de jugadores. Los juegos realizados por estos equipos serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 16 Serán extrañados del torneo todos los equipos que colocarán a jugar a uno o varios jugadores no inscritos debidamente en su fichaje de jugadores. Los juegos realizados por estos equipos serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

CAPITULO 6

“DE LA SUSTITUCIÓN DEJUGADORES”

Numeral 1 Una vez finalizado la ronda eliminatoria del torneo y hasta los cuartos de final (inclusive), todos los equipos tendrán la potestad de realizar cuatro (4) sustituciones en su nomina de jugadores (ROSTER).

Numeral 2 “La Liga” suministrara a los equipos el material necesario para la sustitución de jugadores, el mismo deberá de ser llenado a máquina o manuscrito con letra de molde, sin enmiendas, borrones o tachaduras, y deberá de contener:

- Datos de cada uno de los jugadores sustitutos (nombre, apellido y número de cédula de identidad).
- Fotografía de frente tipo carnet de cada uno de los jugadores (actualizada).
- Datos de cada uno de los jugadores sustituidos (nombre, apellido y número de cédula de identidad).
- Los equipos no podrán sustituir del fichaje de jugadores a aquellos jugadores extrañados del torneo por la aplicación de cualquiera de los numerales de estas condiciones.

NOTA: Los equipos podrán descarga el formato correspondiente a las sustituciones desde la página Web de “La Liga” o solicitarlo vía correo electrónico.

Numeral 3 “La Liga” no aceptará sustituciones de jugadores sin los requisitos completos (nombre, apellido, número de cédula de identidad y fotografía).

Numeral 4 Las sustituciones deberán de ser validadas ante “La Liga” o su representante previo al inicio del juego.

Numeral 5 Los jugadores sustitutos no deberán haber participado con ningún otro equipo durante el presente torneo.

Numeral 6 “La Liga” autoriza a los anotadores a recibir las sustituciones de jugadores que tenga a bien realizar los delegados o manager de los equipos, la misma deberá de ser validada ante “La Liga” en la siguiente reunión de delegados.

Numeral 7 “La Liga” anulará cualquier sustitución de jugador o jugadores realizada por los equipos, si durante el desarrollo del torneo se detectara que la misma incumpliera cualquiera de los numerales de estas condiciones. La aplicación del este numeral no afectara los resultados obtenidos por los equipos previos su aplicación.

Numeral 8 Los equipos no podrán sustituir de su nomina de jugadores (ROSTER), a aquellos jugadores que resulten extrañados del torneo por la aplicación de cualquiera de los numerales de estas condiciones.

CAPITULO 7

“DE LOS JUEGOS”

Numeral 1 Los juegos del torneo tendrán una duración de siete (7) entradas o una (1) hora y cuarenta y cinco (45) minutos con un mínimo de cuatro (4) entradas completas, la situación que primero ocurra, respetando la regla de ventaja de carreras (ver numeral 24 del Capitulo 7 “De los juegos), salvo los juegos de la semifinal y final.

Numeral 2 Los juegos de la semifinal y final tendrán una duración de siete (7) entradas sin límite de tiempo, respetando la regla de ventaja de carreras (Numeral 24 del Capitulo 7 “De los juegos”), en caso de encontrarse igualados una vez cumplida la séptima (7^a) entradas, los árbitros aplicaran la Regla Panamericana.

Numeral 3 El tiempo de juego será cronometrado y supervisado por cualquiera de los miembros del personal técnico designados para los encuentros (árbitros o anotadores), haciendo uso de cualquier instrumento que a consideración del persona técnico garantice el mismo trato a los dos (2) equipos participantes.

Numeral 4 Los árbitros al momento de hacer su ingreso al terreno de juego notificarán a los managers la hora que marca el instrumento que será usado para cronometrar y supervisar el tiempo de juego.

Numeral 5 Los árbitros serán los encargados de determinar, cronometrar y supervisar cualquier lapso de tiempo que sea necesario conceder a un equipo durante el desarrollo del encuentro. Los equipos no podrán apelar las decisiones tomadas por los árbitros relacionado a este numeral.

Numeral 6 Un juego será reglamentario siempre y cuando se hayan jugado un mínimo de cuatro (4) entradas completas, o si el segundo equipo al bate ha anotado más carreras, de las que ha anotado el otro equipo en cuatro (4) o más entradas.

Numeral 7 Los árbitros están facultados para terminar un encuentro en cualquier momento debido a oscuridad, lluvia, fuego, pánico u otra causa que a su entender ponga en peligro a los jugadores, acompañantes, espectadores o personal técnico.

Numeral 8 Serán declarados empate todos aquellos juegos que una vez cumplido lo establecido en el Numeral 1 del Capítulo 7 “De los juegos” se encuentren igualados, salvo los juegos de la semifinal y final, (ver numeral 9 del Capítulo 7 “De los juegos”).

Numeral 9 Los árbitros aplicaran la Regla Panamericana en todos los juegos de semifinal y/o final que se encuentren igualados una finalizada la séptima (7ª) entrada,

Numeral 10 Los encuentros en los cuales no se hayan cumplido las siete (7) entradas y en aun le falten cinco (5) minutos o más para completar una (1) hora cuarenta y cinco (45) minutos (según la hora oficial marcada por el reloj del arbitro), deberán continuar hasta agotar el tiempo reglamentario, es decir si quedan cinco (5) minutos se abre la entrada.

Numeral 11 Para declararse un juego oficial deberán estar presentes el personal técnico designado para el mismo, para lo cual “La Liga” concede un lapso de tiempo de treinta (30) minutos para la presencia del personal técnico (según la hora estipulada en el calendario entregado por “La Liga”). Una vez haga acto de presencia el o los árbitros designados para el juego no se esperará tiempo extra por el anotador, en este caso serán los árbitros los encargados de llevar el conteo de las carreras. El juego será legal y los números individuales no se tomarán en cuenta.

NOTA: Las protestas o irregularidades que surjan durante los juegos que se desarrolle sin anotadores, serán dirigidas directamente a los árbitros del juego, los cuales entregarán a “La Liga” un informe narrativo y detallado de los sucesos.

Numeral 12 Al inicio de cada uno de los encuentros los equipos entregarán a los árbitros una pelota nueva, con costuras blanco y de las marcas Lexis 1024SBS, Tamanaco SB120 o Playground para la realización del mismo.

Numeral 13 Los equipos que al inicio de un encuentro no entregaran una pelota con estas características establecidas en el Numeral 12 del Capítulo 7 “De los juegos” serán sancionados con la perdida del sorteo para el Home Club, dejando sin efecto lo establecido en la letra “b” del numeral 3 del Capítulo 2 “De las Reuniones de Delegados”. Los árbitros le concederán al equipo infractor un lapso de tiempo no mayor de cinco (05) minutos para hacer entrega de la pelota, este lapso de tiempo será supervisado por los árbitros y cronometrado desde el momento de su ingreso al terreno

de juego. Una vez transcurrido este lapso de tiempo, los árbitros confiscarán de inmediato el juego si los equipos infractores no hicieran entrega de la pelota nueva requerida.

Numeral 14 Los equipos a los cuales se les confisque un encuentro por falta de pelotas nuevas para el inicio del encuentro, serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 15 Si durante el desarrollo de un encuentro fuera necesario el uso de otras pelotas para continuar el mismo, los árbitros las solicitarán a los dos (2) equipos participantes, es decir “pelota y pelota”. Las pelotas podrán ser nuevas o usadas con costuras blanco y de las marcas Lexis 1024SBS, Tamanaco SB120 o Playground, en caso de ser usadas deberán de estar en buen estado y aptas para juego a consideración del árbitro.

Numeral 16 Si al momento de ser requerida por los árbitros las pelotas para continuar el encuentro, alguno de los equipos no hiciera entrega de la misma, se le concederá un lapso de tiempo prudencial para hacer entrega de la misma (a consideración de los árbitros). Los árbitros confiscarán de inmediato el encuentro si una vez transcurrido el lapso de tiempo concedido, el equipo no hiciera entrega de la pelota en buen estado y aptas para juego.

Numeral 17 Los equipos a los cuales se les confisque un encuentro por la falta de pelotas para continuar con el encuentro, serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 18 Los árbitros decretarán For Feit a todos aquellos encuentros en los cuales una vez transcurrido un lapso de tiempo de veinte (20) minutos de la hora programada por “La Liga” para el inicio del encuentro, el o los equipos programados para jugar fallaran con la presentación de una alineación (LINE UP) con un mínimo de nueve (9) jugadores.

Numeral 19 Los equipos que durante la eliminatoria se les confisque un encuentro por For Feit, serán sancionados con una multa de Trescientos Bolívares con cero céntimos (Bs. 300,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 20 Si durante la eliminatoria a un equipo se le fijase doble juego para la misma jornada y por cualquier circunstancia se le decretase For Feit en ambos juegos, “La Liga” computará administrativamente un solo juego como For Feit, concediéndosele el otro encuentro como un juego perdido. El equipo cancelará una multa de Trescientos

Bolívares con cero céntimos (Bs. 300,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 21 Serán extrañados del torneo todos los equipos que durante la eliminatoria se les confisque un segundo (2º) juego por For Feit. Los juegos realizados por estos equipos serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar, adicionalmente los equipos deberán de cancelar una multa de Trescientos Bolívares con cero céntimos (Bs. 300,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 22 Serán extrañados del torneo todos los equipos que incurrieran en un (1) For Feit una vez finalizada la eliminatoria. Los juegos realizados por estos equipos serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar. Los equipos deberán de cancelar una multa de Trescientos Bolívares con cero céntimos (Bs. 300,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 23 Si al momento de realizarse un lanzamiento por parte del lanzador de un equipo, no se encuentran debidamente ubicados en sus posiciones los coachs o el bateador prevenido, los árbitros darán una amonestación verbal al equipo infractor (el que esta a la ofensiva). En caso de reincidencia por parte de este equipo, los árbitros decretarán fuera (OUT), al bateador que se encuentre en la caja de bateo al momento de realizase el lanzamiento, no será expulsado el manager.

Numeral 17 Queda prohibido hacer la bicicleta, el bateador que la haga será declarado fuera (OUT) y expulsado del juego, esta situación será controlada por los árbitros.

NOTA: Los equipos no podrán apelar las decisiones tomadas por los árbitros en cuanto a la bicicleta.

Numeral 18 Los equipos a los cuales pertenezcan los jugadores expulsados por hacer la bicicleta, serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 19 “La Liga” extrañará del torneo a todos los bateadores que por hacer la bicicleta lesionara a algún otro pelotero, esta situación será controlada por los árbitros. Los jugadores extrañados por la aplicación de este numeral no podrán ser sustituidos del fichaje de jugadores.

Numeral 24 En caso de ser necesarios para la clasificación de algún equipo o para definir el orden de clasificación de los mismos dentro de su grupo, “La Liga”

reprogramara en una fecha posterior el o los juegos suspendidos y que no sean reglamentarios según lo establecido en estas condiciones (ver numeral 6 del Capítulo 7 “De los juegos), por lo cual:

- Los juegos que sean suspendidos por falta de luz, administración de terrenos u otra causa de fuerza mayor continuaran desde el momento en que ocurrió la suspensión, y
- Los juegos que sean suspendidos por lluvia o mal estado del terreno se jugaran en su totalidad.

NOTA: “La Liga” no tendrá responsabilidad alguna ante los equipos por las suspensiones de los juegos.

Numeral 25 Se establece para todos los juegos del torneo y en cualquiera de las fases del mismo La Regla de Ventaja de Carreras (KNOCK OUT), los árbitros aplicaran la siguiente tabla:

- Quince (15) carreras después de la tercera (3ª) entradas.
- Diez (10) carreras después de la cuarta (4ª) entradas.
- Siete (7) carreras después de la quinta (5ª) entradas.

NOTA: Debiéndose cumplir con jugar entradas completas, a menos que el equipo segundo al bate anote la cantidad requeridas de carreras de ventaja mientras está al bate. Cuando el equipo primero al bate alcance la cantidad requerida de carreras de ventaja en la parte alta de la entrada, el equipo segundo al bate debe tener su oportunidad de batear en la parte baja de la entrada.

Numeral 26 Se condiciona el robo de base una vez que el lanzador suelte la bola en su lanzamiento (cuando el pitcher la suelte), esta situación será controlada por los árbitros, las apreciaciones de los árbitros sobre el robo de base serán inapelables.

Numeral 27 No se permitirá el uso de la figura del Bateador Designado (B. D), “La Liga” recomienda a los equipos hacer uso del Jugador Designado y las figuras que este conlleva en sustitución del Bateador Designado (B. D.).

Numeral 28 No se permitirá el uso de la figura Bateador Asignado (B. A.), en su lugar “La Liga” condiciona el uso de la figura del Jugador Extra (J. E.).

Numeral 29 Los equipos que utilicen la figura del Jugador Designado no podrán utilizar la figura del Jugador Extra (J. E.), o viceversa.

NOTA: Ver secciones N° 24 y 34 de la Regla 1 Definiciones y sección 5 y 6 de la Regla 4. Coaches, Jugadores Y Sustitutos de las Reglas Oficiales de Softball de la Federación Internacional de Softball (ISF).

CAPITULO 8

“DE CONFIGURACIÓN DEL TORNEO Y SU PREMIACIÓN”

Numeral 1 “La Liga” tomara como base para la configuración del torneo un mínimo de dieciocho (18) equipos y un máximo de treinta y seis (36) equipos, posterior a lo cual, “La Liga” elaborará y enviara vía correo electrónico a los equipos participantes la configuración definitiva del torneo.

Numeral 2 Una vez finalizado la inscripción de equipos, “La Liga” elaborará y enviara vía correo electrónico a los equipos participantes todo lo relacionado a la premiación del torneo.

Numeral 3 Serán acumulados y entregados por “La Liga” como parte de las donaciones a escuelas, organizaciones o personas distinguida, todos los premios que sean de:

- Los equipos que no hayan cancelado la totalidad de sus obligaciones de pago con “La Liga”.
- Las premiaciones individuales obtenidas por aquellos jugadores pertenecientes a los equipos que no hayan cancelado la totalidad de sus obligaciones de pago con “La Liga”.
- Las premiaciones individuales obtenidas por los jugadores extrañados del torneo.

NOTA: Entiéndase como “obligaciones de pago con “La Liga” en torneos anteriores” a todas aquellas deudas por concepto de inscripción, multas, juegos de desempate, juegos amistosos, prácticas o cualquier otro concepto que los equipos y/o sus jugadores mantengan con “La Liga”.

Numeral 4 Serán acumulados y entregados por “La Liga”, todas los premios que no sean retirados en el acto de premiación.

CAPITULO 9

“DE LA UNIFORMIDAD Y LOS IMPLEMENTOS DE JUEGO”

Numeral 1 “La Liga” establece hasta el día **09 de octubre de 2011** (inclusive), como fecha tope para el permiso de no uniformidad.

NOTA: “La Liga” se reserva el derecho de extender la fecha para el permiso de no uniformidad.

Numeral 2 Los jugadores, managers y coaches deberán presentarse al terreno de juego debidamente uniformados, usando vestimenta y calzado apropiado para el juego. Se considera uniforme a la camisa, el pantalón, la gorra y las medias, los mismos deberán de respetar color, corte y estilo entre todos los integrante del equipo.

Numeral 3 Los uniformes usarán números redondos del 0 al 99. Los jugadores que no llevan números en el uniforme no se les permitirá jugar. Ningún manager, coaches, o jugador del mismo equipo puede usar números idénticos, Ejemplos 1 y 01.

Numeral 4 Los pantalones:

- Pueden o no tener vivos, en caso de tenerlos estos respetarán el color, corte y estilo entre todos los integrante del equipo, pudiendo variar en cuanto al ancho de las líneas o en tonalidad del color. No podrán participar en un juego integrante de un mismo equipo que posean pantalones con vivos y otros sin ellos.
- Pueden o no tener trabillas, no podrán participar en un juego integrante de un mismo equipo que posean pantalones con trabillas y otros sin ellas. Es obligatorio el uso de la correa en los pantalones que posean trabillas, el color y modelo de la correa puede variar entre los integrantes de un mismo equipo.

Numeral 5 Las camisas:

- Pueden o no tener vivos, en caso de tenerlos estos respetarán el color, corte y estilo entre todos los integrante del equipo, pudiendo variar en cuanto al ancho de las líneas y en la tonalidad del color. No podrán participar en un juego integrante de un mismo equipo que posean pantalones con vivos y otros sin ellos.
- Pueden ser con mangas o sin mangas (estilo chaleco). Las camisa sin mangas (estilo chaleco) deberán de usar una franela o sudadera por debajo, las mismas deberán de ser de igual color para todos los integrantes de un equipo, pudiendo variar en el largo de las mangas.

Numeral 6 Las sudaderas usadas por higiene, comodidad o necesidad del o de los jugadores por debajo de las camisas con mangas, no se consideran parte del uniforme, por lo tanto puede variar de colores entre los integrantes del mismo equipo.

Numeral 7 Los uniformes pueden o no tener la identificación del equipo (el nombre del equipo), en caso de tenerlos estos deberán de respetar el color, corte y estilo entre todos los integrante del equipo, pudiendo variar en cuanto al ancho de las líneas y en la

tonalidad del color. No podrán participar en un encuentro integrante de un mismo equipo que posean uniformes con identificación y otros sin ella.

Numeral 8 Esta permitido el uso todo tipo de medias, las mismas deberán de ser de igual color para todos los integrantes de un equipo, pudiendo variar en cuanto a su tonalidad.

Numeral 9 Una vez finalizado el permiso de no uniformidad los equipos que se presenten al terreno de juego sin al menos con nueve (9) jugadores debidamente uniformados, será sancionado con la perdida del sorteo para el Home Club, dejando sin efecto lo establecido en la letra “b” del numeral 3 del Capitulo 2 “De las Reuniones de Delegados”. Los árbitros le concederán al equipo infractor un lapso de tiempo no mayor a cinco (05) minutos para presentarse debidamente uniformados, este lapso de tiempo será supervisado por los árbitros y cronometrado desde el momento de su ingreso al terreno de juego. Los árbitros cosificarán de inmediato el encuentro si una vez transcurrido el lapso de tiempo, el equipo infractor no fuera capaz de corregir la irregularidad y presentar al terreno de juego al menos nueve (9) jugadores debidamente uniformados.

Numeral 10 No se permitirá que en un juego los jugadores de un mismo equipo se intercambien las camisas (franelas), presentando así doble numeración para dos o más jugadores, los árbitros concederán al equipo infractor un lapso de tiempo prudencial para corregir esta situación (a consideración de los árbitros). Los árbitros cosificarán de inmediato el juego si una vez transcurrido el lapso de tiempo concedido el equipo infractor no fuera capaz de corregir la irregularidad.

Numeral 11 Será opcional el uso de casco para cualquiera de los jugadores de posición, estos deberán de respetar los colores de la gorra del equipo, así como las letras y estilo, (esto con el fin de mantener la uniformidad), en caso contrario el jugador deberá presentar la gorra respectiva del equipo. Los árbitros concederán al equipo infractor un lapso de tiempo prudencial para corregir esta situación (a consideración de los árbitros). Los árbitros cosificarán de inmediato el juego si una vez transcurrido el lapso de tiempo concedido el equipo infractor no fuera capaz de corregir la irregularidad.

Numeral 12 Los equipos a los cuales se les confisque un encuentro por falta de uniformidad (numerales 9, 10 y 11 del Capitulo 9 “Uniformidad e Implementos de Juego”), serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capitulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 13 “La Liga” prohíbe el uso de zapatos con ganchos metálicos, el jugador que los use será declarado fuera (OUT) y expulsado del juego, esta situación será controlada por los árbitros.

Numeral 14 “La Liga” extrañará del torneo al jugador que por el uso de zapatos con ganchos metálicos lesionara a algún otro pelotero, esta situación será controlada por los árbitros. Los jugadores extrañados por la aplicación de este numeral no podrán ser sustituidos del fichaje de jugadores.

Numeral 15 Los equipos a los cuales pertenezcan los jugadores expulsados por el uso de zapatos con ganchos metálicos, serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 16 Se permite el uso de todos aquellos bates certificados por The Amateur Softball Association of America (ASA), salvo aquellos que por sus características hayan sido descertificado por la asociación a la fecha. “La Liga” informará a los equipos participantes la lista de todos los bates descertificados por la The Amateur Softball Association of America (ASA) a la fecha, reservándose el derecho de actualizar la misma a lo largo del torneo.

NOTA: Modelo de los sellos de certificación The Amateur Softball Association of America (ASA) que deben de presentar los bates.



Numeral 17 Se prohíbe el uso de bates alterados. “La Liga” considera que un bate es alterado cuando la estructura física de un bate legal ha sido cambiada. Ejemplos de alteración de un bate son:

- Reemplazar el mango de un bate de metal por uno de madera u otro tipo de mango.
- Introducir material dentro del bate.
- Aplicar excesiva cinta adhesiva (más de dos capas) sobre el mango del bate.
- Pintar el bate en la cabeza o en el pomo, excepto para propósitos de identificación.

- Un agarre “acampanado” o “cónico” fijado al bate, es considerado un bate alterado. Reemplazar el agarre por otro agarre legal, no es considerado como una alteración al bate.
- Un agarre “acampanado” o “cónico” fijado al bate, es considerado un bate alterado.

NOTA: Tomado de la Sección N° 1 Regla 1 Definiciones de las Reglas Oficiales de Softball de la Federación Internacional de Softball (ISF).

Numeral 18 Los árbitros a solicitud de los managers serán los encargados de revisar en la lista de bates descertificados cualquier bate.

Numeral 19 Los bateadores que durante un encuentro hagan uso de un bate descertificado por The Amateur Softball Association of America (ASA) o de un bate alterado, serán:

- Declarados fuera (OUT) y expulsado del encuentro.
- Los árbitros retiraran del encuentro el o los bates descertificado o alterado y darán una amonestación verbal al equipo infractor (el que esta a la ofensiva).
- En caso de haberse producido jugada con un bate descertificado o un bate alterado, los árbitros declararan fuera al bateador (OUT) y expulsado del encuentro, de haber corredores en bases estos serán devueltos a la base que ocupaban al momento del lanzamiento. Los árbitros retiraran del encuentro el o los bates ilegales o alterado y darán una amonestación verbal al equipo infractor (el que esta a la ofensiva).

NOTA: Este numeral aplicará a todos aquellos bateadores que entren al cajón del bateo usando un bate descertificado por The Amateur Softball Association of America (ASA) o de un bate alterado, adaptado de la Sección N° 6 Regla 7 Bateo de las Reglas Oficiales de Softball de la Federación Internacional de Softball (ISF).

Numeral 20 Los equipos a los cuales pertenezcan los jugadores expulsados por el uso de un bate descertificado por The Amateur Softball Association of America (ASA) o de un bate alterado, serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capitulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 20 “La Liga” extrañará del torneo al bateador que por hacer uso de un bate descertificado por The Amateur Softball Association of America (ASA) o de un bate alterado, causarán lesionara a algún otro pelotero, esta situación será controlada por los árbitros. Los jugadores extrañados por la aplicación de este numeral no podrán ser sustituidos del fichaje de jugadores.

Numeral 21 Los árbitros confiscaran de inmediato el encuentro en caso de reincidencia en el uso de un (1) bate descertificado o un (1) bate alterado por parte de cualquiera de los bateadores de este equipo amonestado.

Numeral 22 Los equipos a los cuales se les confisque un encuentro por la uso de bate ilegal o bate alterado, serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capitulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 23 Los árbitros retiraran del encuentro todos aquellos bates que por su desgaste o deterioro no permita su identificación en el lista de los bates descertificados, los árbitros no aplicaran sanción alguna en esta situación.

NOTA: Los equipos no podrán apelar las decisiones tomadas por los árbitros en cuanto al desgaste o deterioro de un bate.

Numeral 24 Será opcional el uso del peto, casco o chingalas (SHIN GUARD) por parte del receptor.

Numeral 25 Si al inicio del juego algún equipo careciera de algún implemento deportivo necesario para la realización del mismo será sancionado con la perdida del sorteo para el Home Club, dejando sin efecto lo establecido en la letra “b” del numeral 3 del Capitulo 2 “De las Reuniones de Delegados”. Los árbitros le concederán al equipo infractor un lapso de tiempo no mayor a cinco (05) minutos para conseguir el o los implementos necesarios, este lapso de tiempo será supervisado por los árbitros y cronometrado desde el momento de su ingreso al terreno de juego. Una vez transcurrido este lapso de tiempo, si el equipo infractor no fuera capaz de corregir la falta, los árbitros cosificarán de inmediato el juego.

Numeral 26 Los equipos a los cuales se les confisque un encuentro por la falta de alguno de los implementos deportivos, serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capitulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 27 Los equipos no están obligados a prestar ninguno de sus implementos deportivos a los equipos contrarios, si un equipo decidiera de manera voluntaria prestar cualquier de sus implementos deportivos, queda obligado a continuar con el préstamo del o de los implementos deportivos hasta finalizar el encuentro. Los equipos que en forma arbitraria decidiera retire el o los implementos deportivos al equipo contrario luego de habérselos prestados serán sancionados con la confiscación inmediata del encuentro.

Numeral 28 Los equipos a los cuales se les confisque un encuentro por retirar cualquiera de los implementos deportivos prestados, serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

CAPITULO 10

“DE LAS PROTESTAS DE LOS JUEGOS”

Numeral 1 Se considera protesta cuando el manager o el delegado de un equipo alegando que la decisión tomada por un árbitro está en violación de alguna de las condiciones del torneo o de alguna de las Reglas Oficiales de Softball. No se permitirá ninguna protesta sobre decisiones o apreciaciones hechas a juicio o criterio del árbitro en las bases.

Numeral 2 Los managers que decidan protestar un juego deberán de notificarlo a los árbitros:

- a) Al momento de detectar el incumplimiento o violación de cualquiera de los numerales de estas condiciones o de las Reglas Oficiales de Softball.
- b) Antes de que se ejecute el próximo lanzamiento (si la protesta surgiera por una jugada durante el desarrollo del encuentro).
- c) Antes de que estos abandonen el terreno de juego, si la protesta surgiera por una jugada que finalice el encuentro o por violación de cualquiera de los numerales de estas condiciones.
- d) Los árbitros no aceptarán protestas a destiempo.

Numeral 3 Los árbitros están en la obligación de recibir cualquier protesta formulada por los managers de los equipos. Una vez recibida la protesta los árbitros informaran al manager del equipo contrario y al anotador del juego el motivo de la protesta formulada y que el juego continuará bajo protesta.

NOTA: Con el fin de ayudar a la toma de una correcta decisión sobre una protesta, las partes involucradas del juego (manager de los equipos participantes, árbitros y anotadores), tomarán nota de los sucesos, situaciones y condiciones que originaron la protesta. “La Liga” podrá solicitar a cualquiera de las partes involucradas un informe de los sucesos.

Numeral 4 Finalizado el encuentro:

- a) Los managers formalizaran la protesta ante los árbitros y el anotador del encuentro y firmaran la hoja de anotación, concediéndosele desde ese momento un plazo de veinticuatro (24) horas para formalizar la misma, transcurrido este plazo “La Liga” no se dará curso a protesta alguna.
- b) Los árbitros elaboran y enviaran a “La Liga” un informe narrativo de los sucesos que ocasionaron la protesta.

Numeral 5 Los equipos formalizaran la protesta ante “La Liga”, para lo cual enviaran vía correo electrónico de la correspondencia con la protesta oficial (por escrito), la misma debe contener la siguiente información:

- a) La fecha, hora y lugar del juego.
- b) Los nombres de los árbitros y anotadores oficiales.
- c) La regla y sección de la Reglas Oficiales del Softball o el Numeral de las condiciones del torneo bajo las cuales es hecha la protesta.
- d) La decisión, las situaciones y las condiciones de juego que originaron la protesta.
- e) Todos los hechos o sucesos esenciales implicados en el caso protestado.

NOTA: “La Liga” no dará curso a las protestas que no cumplan lo establecido en el Numeral 2, 3, 4 y 5 del Capítulo 10 “De las protestas de los juegos”.

Numeral 6 Una vez recibida la correspondencia, “La Liga” designara un comité para revisar y disidir sobre la protesta. Este comité estará conformado por dos (2) delegados de equipos y tres (3) miembros del Comité Administrativo de “La Liga”. La decisión tomada por este comité será inapelable y de obligatoria aceptación por las partes involucradas del juego.

Numeral 7 La decisión tomada sobre un juego protestado por un equipo debe resultar en uno de lo siguiente:

- a) La protesta resulta inválida y el resultado del juego se mantiene tal como se jugó.
- b) La protesta procede por mala interpretación de una regla del juego, el juego es jugado de nuevo desde el punto en donde se tomó la decisión incorrecta, con la decisión corregida.
- c) La protesta procede por un miembro de la nómina del equipo que no es elegible, el juego debe ser confiscado al equipo infractor y aplicar las sanciones consagradas en estas condiciones.

Numeral 8 Los equipos que formulen una protesta en el terreno de juego ante los árbitros y que por cualquier circunstancia no la logren formalizar ante “La Liga” dentro del tiempo estipulado en estas condiciones serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 9 El resultado de un juego protestado será inapelables y de obligatoria aceptación por las partes involucradas.

CAPITULO 11

“DE LOS EMPATES”

Numeral 1 En caso de empate para definir la distribución dentro de un grupo de los equipos ya clasificados a una siguiente fase, “La Liga” tomara en consideración:

- a) El resultado del enfrentamiento directo entre los equipos involucrados en el empate, (ganados y perdidos).
- b) En caso de continuar el empate, se tomara en consideración la diferencia de carreras en los juegos efectuados entre los equipos involucrados en el empate, (carreras anotadas menos carreras permitidas).
- c) En caso de continuar el empate se determinara la distribución de los equipos ya clasificados dentro del grupo con el lanzamiento de una (1) moneda.

Numeral 2 El lanzamiento de la moneda será:

- a) Organizado por “La Liga” y un comité de delegados.
- b) “La Liga” informara a los equipos involucrados la fecha, lugar y hora del lanzamiento de la moneda.
- c) En caso de ausencia en el sorteo de cualquiera de los delegados de los equipos involucrados en el empate, “La Liga” designaran de entre las personas presentes un representante para cada uno de los equipos ausentes. Los equipos ausentes no podrán protestar las designaciones, ni los resultados del lanzamiento.

Numeral 3 En caso de empate para definir la clasificación para una siguiente fase del torneo entre dos (2) equipos, “La Liga” tomara en consideración:

- a) El resultado del enfrentamiento directo entre los equipos involucrados en el empate, (ganados o perdidos).
- b) En caso de continuar el empate por haber finalizado igualado el juego del enfrentamiento directo entre los equipos involucrados, “La Liga” programara un juego de desempate para definir el equipo clasificado.

Numeral 4 En caso de empate para definir la clasificación a una siguiente fase del torneo entre tres (3) o mas equipos, “La Liga” tomara en consideración:

- El resultado del enfrentamiento directo entre los equipos involucrados en el empate, (ganados, empatados y perdidos).
- En caso de continuar el empate una vez revisado el enfrentamiento directo entre los equipos involucrados, “La Liga” tomara en consideración la diferencia de carreras en los juegos efectuados entre los equipos involucrados en el empate, (carreras anotadas menos carreras permitidas), avanzando a la siguiente fase el que mejor diferencial presente.
- En caso de continuar el empate una vez revisado el diferencial de carreras entre los equipos involucrados, “La Liga” programara el o los juegos necesarios para definir el desempate.

Numeral 5 Los juegos de desempate para definir la clasificación de los equipos para una siguiente fase del torneo:

- a) Tendrán una duración de siete (7) entradas o una (1) hora y cuarenta y cinco (45) minutos la situación que primero ocurra, con un mínimo de cuatro (4) entradas, con un mínimo de cuatro (4) entradas).
- b) Los árbitros sortearan el derecho al Home Club para todos los juegos de desempate, salvo lo contemplado en el numeral 39 del Capitulo 12 “Disposiciones Finales”.
- c) Los árbitros aplicaran la Regla Panamericana en todos los juegos de desempate que se encuentren igualados una vez cumplido lo establecido en el apartado “a”, del numeral 4 del Capitulo 11 “De Los Juego de Desempate”, (siete (7) entradas o una (1) hora y cuarenta y cinco (45) minutos la situación que primero ocurra, con un mínimo de cuatro (4) entradas).

Numeral 6 El o los sorteos necesario para los juegos de desempate serán organizados por “La Liga” y un comité de delegados. La Liga” informara a los equipos involucrados la fecha, lugar y hora del sorteo. Los equipos no podrán protestar o apelar los métodos aplicados por “La Liga” para el sorteo, ni los resultados del mismo.

Numeral 7 En caso de ausencia de cualquiera de los delegados de los equipos involucrados en el empate, “La Liga” designaran de entre las personas presentes un representante para cada uno de los equipos ausentes. Los equipos ausentes no podrán apelar las designaciones, ni los resultados del sorteo.

Numeral 8 Los juegos de desempate serán programados por “La Liga” y costeados equitativamente por todos los equipos involucrados en ellos. Los equipos que no cancelen los costos establecidos por “La Liga” para el o los juegos de desempate serán extrañados del sorteo.

CAPITULO 12

“DE LAS DISPOSICIONES FINALES”

Numeral 1 Los árbitros confiscaran los encuentros en los cuales cualquiera de los equipos participantes se negaran a realizarlo o continuarlo por desacuerdo con la aplicación de cualquiera de los numerales de estas condiciones. “La Liga” extrañara del torneo al o a los equipos involucrados, los juegos realizados por los equipos extrañados por esta condición serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 2 Los árbitros confiscaran los encuentros en los cuales cualquiera de los equipos participantes abandonen el mismo antes de finalizarlo por desacuerdo con alguna decisión tomada por los árbitros en la aplicación de condición, reglas u otra situación, “La Liga” extrañara del torneo al equipo involucrado, los juegos realizados por los equipos extrañados por esta condición serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 3 “La Liga” extrañara del torneo a todos los equipos cuyos managers realicen pactos o acuerdos entre si para la realización o suspensión de un encuentro oficialmente programado por “La Liga”. Los juegos realizados por los equipos extrañados por esta condición serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 4 “La Liga” extrañara del torneo a todos los equipos cuyos delegado, manager o jugador manipulen cualquiera de los numerales de estas condiciones para obtener un beneficio o para causar demora o retraso al desarrollo normal de un encuentro. Los juegos realizados por los equipos extrañados por esta condición serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 5 “La Liga” extrañara del torneo a los equipos cuyos managers, jugadores o acompañantes agreden física o verbalmente a cualquier árbitro, anotador, organizador, encargado del cuidado del terreno o personal técnico. Los juegos realizados por los equipos extrañados por esta condición serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 6 “La Liga” extrañara del torneo al o a los equipos que participaran en una pelea dentro o fuera del terreno. Los juegos realizados por los equipos extrañados por esta condición serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 7 “La Liga” extrañara del torneo a todos los equipos que durante la eliminatoria acumulen tres (3) confiscaciones de juegos por falta de fichaje, pelota, uniformidad, implementos de juego o violación de las reglas. Asimismo, “La Liga” extrañara del torneo a todos los equipos que durante la eliminatoria acumulen dos (2) confiscaciones de juegos por falta de fichaje, pelota, uniformidad, implementos de juego o violación de las reglas y un (1) For Feit. Los juegos realizados por estos equipos serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 8 “La Liga” extrañara del torneo a todos los equipos que se les confisque un (1) encuentro una vez finalizada la eliminatoria por falta de fichaje, pelota, uniformidad, implementos de juego o violación de las reglas. Los juegos realizados por estos equipos serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 9 Queda terminantemente prohibido consumir bebidas alcohólicas dentro de los terrenos de juegos o sus alrededores. Los árbitros confiscarán inmediatamente los encuentros en los cuales se descubra o compruebe la ingesta de bebidas alcohólicas dentro del terreno de juego por parte cualquiera de los jugadores de un equipo. “La Liga” extrañara del torneo a los equipos a los cuales se les confisque un encuentro por la aplicación de esta condición. Los juegos realizados por los equipos extrañados por esta condición serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 10 Queda terminantemente prohibido consumir bebidas alcohólicas en las instalaciones de Fuerte Tiuna no habilitadas para tal fin. “La Liga” extrañara del torneo a los equipos cuyos jugadores, managers, coachs, acompañantes o miembros en general incumplan con lo establecido en este numeral. Los juegos realizados por los equipos extrañados por esta condición serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 11 Queda terminantemente prohibido fumar dentro de los terrenos de juegos, los árbitros expulsaran del encuentro a los jugadores que incumplan este numeral, con las respectivas sanciones consagradas en estas condiciones.

Numeral 12 Los equipos a los cuales pertenezcan los jugadores expulsados por fumar dentro de los terrenos de juegos, serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capitulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 13 Queda terminantemente prohibido que los jugadores hagan uso de los Dogout como vestidores, los jugadores que incumplan este numeral serán declarados para ese juego como “no elegibles”.

NOTA: “La Liga” agradece a los jugadores presentarse al terreno de juego debidamente uniformados.

Numeral 14 Queda terminantemente prohibido la presencia de persona ajena al equipo dentro de los Dogout. Los árbitros solicitarán al manager del equipo infractor el retiro de estas personas, para lo cual se le concederá un lapso de tiempo prudencial (a consideración del árbitro). Los árbitros cosificarán de inmediato el juego si una vez transcurrido este lapso de tiempo, el equipo infractor no fuera capaz de corregir la falta y retirar a la persona ajena al equipo.

Numeral 15 Los equipos a los cuales se les confisque un juego por no retirar a la persona ajena al equipo, serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 16 Los equipos participantes y sus acompañantes se comprometen a cumplir con todas las normativas establecidas dentro de las instalaciones de Fuerte Tiuna (alrededores, terreno de juegos, instalaciones de entretenimiento, etc.), “La Liga” extrañara a los equipos cuyos peloteros o acompañantes aparezcan involucrados en cualquier situación irregular dentro de las instalaciones de Fuerte Tiuna. Los juegos realizados por estos equipos serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 17 Los jugadores de equipos se comprometen a mantener una actitud de respeto, acorde con la moral y las buenas costumbres. “La Liga” y un comité de delegados sancionarán a los jugadores que incumpla este numeral, esta sanción puede ir desde la suspensión por un (1) juego hasta la expulsión del torneo del pelotero.

Numeral 18 Los equipos a los cuales pertenezcan los jugadores expulsados por no mantener una actitud de respeto, acorde con la moral y las buenas costumbres, serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 19 Los árbitros están facultados para solicitar el retiro de la tribuna o alrededor de los terrenos de juegos de todas aquellas personas que a su consideración molesten u ofendan verbalmente a jugadores, árbitros, anotadores, organizadores, encargados del cuidado del terreno o personal técnico. Los managers de los equipos participantes quedan obligados a colaborar con los árbitros para el retiro de estas personas, caso contrario los árbitros confiscaran de inmediato el encuentro. “La Liga” y un comité de delegados determinaran responsabilidades de esta confiscación. En caso de no determinarse fehacientemente responsabilidades de la confiscación “La Liga” confiscara el encuentro en contra de los dos equipos participantes. Las decisiones tomadas serán inapelables y de obligatoria aceptación por las partes involucradas.

Numeral 20 Los equipos que resulten responsable de la confiscación un juego por la aplicación del numeral 19 del Capitulo 12 “Disposiciones Finales” de estas condiciones, serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capitulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 21 Las expulsiones de jugadores serán inapelables. Los jugadores que resulten expulsados durante el desarrollo de un encuentro del presente torneo serán sancionados automáticamente con un juego de suspensión (para la próxima fijación de calendario del equipo).

Numeral 22 Los equipos a los cuales pertenezcan el o los jugadores expulsados durante el desarrollo de un encuentro serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00), por cada uno de los jugadores expulsados. Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capitulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 23 “La Liga” y un comité de delegados aplicara una sanción adicional a todos aquellos jugadores que luego de haber sido expulsados del terreno de juego, continuasen desde las tribunas o alrededores del campo con una actitud no acorde con la moral y las buenas costumbres. La misma puede ir desde juegos adicionales de suspensión hasta la expulsión definitiva del jugador del torneo. La decisión tomada “La Liga” y un comité de delegados será inapelable y de obligatoria aceptación por todos los involucrados.

Numeral 24 “La Liga” y un comité de delegados aplicarán una sanción adicional a todos aquellos jugadores que a lo largo del torneo reincidan en expulsiones. La misma puede ir desde juegos adicionales de suspensión hasta la expulsión definitiva del jugador del torneo. La decisión tomada “La Liga” y un comité de delegados será inapelable y de obligatoria aceptación por todos los involucrados.

Numeral 25 Los jugadores expulsados no podrán participar en ninguna de las actividades que “La Liga” tenga a bien programarle a su equipo hasta el cumplimiento de la suspensión. Los jugadores deberán de cumplir la suspensión:

- Debidamente uniformado.
- Dentro del Dogout de su equipo.
- Durante todo el encuentro
- Sin participar de ninguna manera en el desarrollo del mismo.

NOTA: El manager del equipo solicitará a los árbitros o anotadores asentar en la hoja de anotación la presencia del jugador suspendido en el Dogout. Los árbitros y/o anotadores verificaran la presencia y validaran el cumplimiento de la suspensión durante todo el encuentro.

Numeral 26 Serán extrañados del torneo los equipos que por cualquier circunstancia alinearán a un jugador suspendido por expulsión en un encuentro anterior y que no haya cumplido la suspensión. Los juegos realizados por estos equipos serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 27 “La Liga” solicitará a los equipos el recaudo o el material necesario para el fin de desarrollar la página Web.

Numeral 28 Con el fin de facilitar la anotación y la recopilación de numeritos durante el torneo, los equipos incluirán en su hoja de alineación (LINE UP), la nomina de los jugadores del equipo (ROSTER), a máquina o manuscrito con letra de molde.

NOTA: “La Liga” pone a la disposición de los equipos interesados un formato de “Hoja de alineación (LINE UP) con nomina de los jugadores del equipo (ROSTER), el mismo puede ser descargado para su uso desde la página Web de “La Liga”.

Numeral 29 “La Liga”, árbitros, anotadores, delegados, managers y/o jugadores están en la obligación de hacer un recordatorio oportuno de las condiciones del torneo o reglas en el caso del incumplimiento o la violación de cualquiera de ellas, esto con el fin de que la situación irregular se corrija oportuna y satisfactoriamente.

Numeral 30 Durante el desarrollo de un encuentro y una vez recibida una protesta por parte de cualquiera de los managers Los árbitros y/o anotadores serán los encargados de aplicar las condiciones del torneo durante el desarrollo del encuentro.

Numeral 31 Si durante el desarrollo de un encuentro los árbitros recibieran alguna protesta por incumplimiento de cualquiera de los numerales de estas condiciones o violación de las reglas, deberán de notificarle al manager del equipo infractor la irregularidad cometida, concediéndole un tiempo prudencial para corregir esta situación (a consideración de los árbitros). Los árbitros cosificarán de inmediato el juego si una vez transcurrido el tiempo el equipo infractor no fuera capaz de corregir la irregularidad.

Numeral 32 Los equipos a los cuales se les confisque un juego por incumplimiento de cualquiera de los numerales de estas condiciones o violación de las reglas (numeral 30 del Capitulo 12 “Disposiciones Finales”), serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capitulo 12 “Disposiciones Finales”.

NOTA: Los jugadores sujetos a protesta por violación a cualquiera de los Numerales de estas condiciones no podrán ser sustituidos, ni reingreso su original por el manager hasta corregir la irregularidad.

Numeral 33 “La Liga” se reserva el derecho de autorizar a los árbitros y/o los anotadores a la realización de un encuentro o a la continuación del mismo, si previo a su inicio o durante su desarrollo se presentara alguna situación que a consideración no pueda ser resuelta o definida correctamente en el terreno de juego por los árbitros o anotadores. “La Liga” designara un comité conformado por delegados de los equipos participantes para la revisión del caso. La decisión tomada por este comité será inapelable y de obligatoria aceptación por los equipos involucrados en el encuentro.

NOTA: “La Liga” dará las instrucciones y características bajo las cuales se realizara o continuara el encuentro.

Numeral 34 Los árbitros o anotadores podrán autorizar la realización de un encuentro o su continuación, si previo al inicio del mismo o durante su desarrollo se presentara alguna eventualidad o irregularidad que a su consideración no pueda ser resuelta o definida correctamente. Finalizado el encuentro, los árbitros y anotadores entregarán a “La Liga” un informe narrativo y detallado de los sucesos. “La Liga” designara un comité conformado por delegados de los equipos participantes para la revisión del caso. La decisión tomada por este comité será inapelable y de obligatoria aceptación por los equipos involucrados en el encuentro.

Numeral 35 “La Liga” extrañara del torneo a todos los equipos que se negarse a realizar o continuar un encuentro por desacuerdo con la aplicación de los numerales 33 y 34 del Capitulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 36 “La Liga” concede a los encargados de cuidado de terreno cuarenta y cinco (45) minutos para hacer el acondicionamiento necesario y entrega del mismo (con respecto a la hora fijada). De no ser suficiente este tiempo, los encargados de cuidado de terreno podrán solicitar una prórroga de quince (15) minutos adicionales, corriéndose los juegos y suspendiéndose de ser necesario el último. “La Liga” no tendrá ninguna responsabilidad ante los equipos por cualquiera situación que esta condición pueda ocasionar.

Numeral 37 Los árbitros son la máxima autoridad dentro y fuera del terreno de juego, su autoridad va desde antes de dar inicio el encuentro, durante su desarrollo y una vez finalizado el mismo, siendo las únicas personas autorizadas para tomar decisiones en el terreno de juego, sus apreciaciones y sentencias en las bases son inapelables.

Numeral 38 Los árbitros están en la obligación a dar una respuesta oportuna y apegada a las reglas o condiciones al momento de ser requerida por un manager o jugador.

Numeral 39 Serán sancionados con la pérdida del sorteo para el Home Club todos aquellos equipos que causan demora a la hora de inicio del juego por estar dando For Feit, falta de fichaje, pelota, uniformidad o implementos de juego, dejando sin efecto lo establecido en la letra “b” del numeral 3 del Capítulo 2 “De las Reuniones de Delegados”. Los árbitros le concederán al equipo infractor un lapso de tiempo no mayor a cinco (05) minutos para cumplir con el fichaje, la pelota, la uniformidad o los implementos de juego, este lapso de tiempo será supervisado por los árbitros y cronometrado desde el momento de su ingreso al terreno de juego. Una vez transcurrido este lapso de tiempo, los árbitros confiscarán de inmediato el encuentro en contra del equipo infractor.

Numeral 40 Los árbitros concederán un lapso de tiempo prudencial (a consideración de los árbitros), si durante el desarrollo del encuentro se presentara alguna protesta o irregularidad por fichaje, pelota, uniformidad o implemento.

NOTA: Los árbitros confiscarán de inmediato los encuentros en los cuales una vez transcurrido el lapso de tiempo concedido el o los equipos infractores no fuera capaz de corregir la irregularidad.

Numeral 41 En caso de ser necesario y a solicitud de los encargados del cuidado del terreno, los managers, delegados o jugadores de los equipos participantes quedan obligados a proveer o buscar cualquier material o insumo necesario (cal, almohadilla, herramientas o cualquier otro material o insumo). El incumplimiento de este numeral acarreará la confiscación del encuentro en contra de ambos equipos.

Numeral 42 Los equipos a los cuales se les confisque un encuentro por negarse a proveer, ubicar o buscar la cal, almohadilla o cualquier otro requerimiento de los encargados del cuidado del terreno (numeral 40 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”), serán sancionados con una multa de Ciento cincuenta Bolívares con cero céntimos (Bs. 150,00). Estas multas deberán de ser canceladas a “La Liga” según lo establecido en los numerales 46, 47 y 48 del Capítulo 12 “Disposiciones Finales”.

Numeral 43 “La Liga” designara un comité para la revisión de los casos que así lo ameriten. Este comité estará conformado por dos (2) delegados de equipos y tres (3) miembros del Comité Administrativo de “La Liga”. La decisión tomada por este comité será inapelable y de obligatoria aceptación por las partes involucradas del juego.

Numeral 44 La práctica de cualquier actividad física o deportiva (endógena o exógena), conllevan a riesgos generados por la misma, razón por la cual “La Liga” no se hace responsable por accidentes o lesiones (inclusive muerte), que pudieran sufrir los jugadores o sus acompañantes durante la práctica o el desarrollo de cualquier actividad organizada por “La Liga” o durante la permanencia de estos en las instalaciones del Fuerte Tiuna.

Numeral 45 “La Liga” no se hace responsable por robos, hurtos, pérdidas o daños que puedan sufrir los vehículos o artículos personales de jugadores o acompañantes durante su permanencia de estos en las instalaciones del Fuerte Tiuna.

Numeral 46 Todas las multas contempladas en estas condiciones deberán de ser canceladas en un plazo no mayor de dos (2) días hábiles a la finalización del último juego de la programación semanal. Una vez transcurrido este plazo “La Liga” suspenderá de cualquier actividad a los equipos que se encuentren en mora, concediéndole una prórroga de dos (2) días continuos para la cancelación de la multa.

Numeral 47 “La Liga” extrañara del torneo a todos los equipos que se encuentren en mora una vez transcurrido la prórroga concedida para la cancelación de la multa. Los juegos realizados por estos equipos serán validos, dándosele como perdidos todos aquellos que le falten por realizar.

Numeral 48 Los equipos realizaran la cancelación de las multas contempladas en estas condiciones en las cuentas;

- Cuenta de Corriente N° 0114 0157 15 1570043320, en Bancaribe, a favor del Sr. Filiberto Matani, Cédula de Identidad N° V.- 6.367.702.
- Cuenta de Ahorros N° 0134 0388 18 3882102814, en Banesco, a favor del Sr. Filiberto Matani, Cédula de Identidad N° V.- 6.367.702.

NOTA: Los equipos enviaran a “La Liga” vía correo electrónico los datos del depósito bancario con la cual se cancela las multas.

COMITÉ ADMINISTRATIVO DE LIGA “LOS MONJES”

Presidente:

AURA RAMÍREZ DE NIEVES

Presidente:

LIUSWA NÚÑEZ

Secretario:

ROLANDO RIVERO

Tesorero:

FILIBERTO MATANI

Contralor:

WAITY ANTUNE

Coordinador:

FREDDY BASTIDAS

Soporte Técnico:

REINALDO PILCA

Por los equipos:

DAVID PERDOMO,

CARLOS DÍAZ y

LUIS UZCATEGUI