



SISTEMA DE COMPETENCIA 2019

El sistema de juego aprobado por la asamblea es el siguiente: **Se clasificará bajo el Sistema de Puntos, con división del calendario en dos vueltas, al final del calendario se van a sumar los puntos de ambas vueltas para obtener un Standing General de puntos y otro Standing General de juegos ganados y perdidos en las dos vueltas.** Los puntos se asignan bajo el siguiente esquema:

NUMERO DE JUEGOS:

El rol regular se dividirá en dos vueltas, en cada una de ellas se jugarán 10 juegos por cada equipo en la competencia, en total 20 encuentros sumando ambas mitades.

CLASIFICACIÓN MEDIANTE PUNTOS

Al finalizar cada mitad se asignará una puntuación a cada equipo, según el lugar que ocupen en la tabla, de la siguiente manera:

POS	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
PTS	10.0	9.0	8.0	7.0	6.0	5.5	5.0	4.5	4.0	3.5

Al concluir la segunda mitad se sumarán los puntos de ambas mitades y calificarán a la primera etapa de postemporada, los 8 equipos que hayan cosechado la mayor cantidad de puntos. Quedarán eliminados los 2 equipos con la menor cantidad de puntos sumados.

En caso de empate en cada una de las mitades se aplicará el siguiente criterio de desempate:

- ✓ Mejor Porcentaje de Ganados y Perdidos.
- ✓ Dominio entre los equipos empatados en puntos.

Con el fin de transparentar el criterio del dominio, se precisa lo siguiente:

- Cuando dos equipos queden empatados en juegos ganados y perdidos, la mayor puntuación se otorgará al equipo que le haya ganado más juegos al rival.
- Cuando tres o más equipos quedasen empatados en el porcentaje de juegos ganados y perdidos, la regla del dominio solo procederá si uno de los equipos empatados tiene dominio sobre la totalidad de los otros equipos.
- Esta regla no procederá cuando habiendo empatados en juegos ganados y perdidos tres o más equipos y el dominio haya sido alterno.

- ✓ Run Average de cada mitad que se está definiendo.
- ✓ De persistir el empate se le dará la mayor puntuación al equipo que haya obtenido la mayor puntuación en la otra mitad del torneo.

NOTA: Estos criterios se aplicarán para definir los empates en el standing general.

En caso de haber empate en puntuación al concluir el rol regular; se aplicarán los siguientes criterios, tomando en cuenta los resultados de toda la temporada regular;

- ✓ Mejor Porcentaje de Ganados y Perdidos.
- ✓ Dominio entre los equipos empatados en puntos.

Con el fin de transparentar el criterio del dominio, se precisa lo siguiente:

- Cuando dos equipos queden empatados en juegos ganados y perdidos, la mayor puntuación se otorgará al equipo que le haya ganado más juegos al rival.
- Cuando tres o más equipos quedasen empatados en el porcentaje de juegos ganados y perdidos, la regla del dominio solo procederá si uno de los equipos empatados tiene dominio sobre la totalidad de los otros equipos.
- Esta regla no procederá cuando habiendo empatados en juegos ganados y perdidos tres o más equipos y el dominio haya sido alterno.

- ✓ Run Average.
- ✓ De persistir el empate la mayor puntuación se le dará al equipo que haya tenido mayor porcentaje de bateo en la temporada.

Run - Average:

Se obtiene dividiendo el total de carreras anotadas multiplicado por 100 entre el total de carreras recibidas.

$$\frac{T.C.A. \times 100}{T.C.R}$$

Si este criterio se aplica para definir posiciones en una vuelta determinada, se tomarán en cuenta todas las carreras, sucias y limpias, anotadas y recibidas por un club en todos sus juegos de la vuelta que se trate. Si se aplica para definir la posición final de un club en la temporada completa, se tomarán en cuenta todas las carreras, sucias y limpias, anotadas y recibidas por el club durante las 2 vueltas del torneo.

HORARIO DE LOS JUEGOS:

Los equipos: Toros de Navojoa, Gallos de Huatabampo, Águilas de Álamos y Rieleros de Empalme jugarán los sábados el primero de la serie a las 19:30 horas y el domingo a las 12:00 horas el segundo duelo. El resto de los equipos jugarán los domingos a las 10:30 horas el primero y el segundo juego de la serie dará inicio una hora después de finalizado el primer duelo, mismo que notificarán a los aficionados a través del sonido local de cada estadio.

JUEGOS SUSPENDIDOS EN LA POSTEMPORADA:

En este periodo los juegos NO SERÁN OFICIALES al término de la quinta entrada como sucede en la temporada regular, si:

- ✓ La pizarra está empatada al momento de la suspensión, cualquier que sea la entrada del juego.
- ✓ El juego siendo legal y el equipo con ventaja en la pizarra no lleva diferencia de más de 5 carreras.

NOTA: Si el juego ya es legal y uno de los equipos lleva una ventaja mayor a 5 carreras y el juego no se puede continuar, los umpires darán por finalizado el juego con victoria para el equipo en ventaja al momento de la suspensión del juego.

En caso de que un juego sea suspendido por razones involuntarias y no cumple con las condiciones anteriores, dicho juego se reanudará (de ser posible) en la tarde o cambiará de sede en caso de que la suspensión haya sido en la jornada vespertina. Los umpires en conjunto con los equipos determinarán si puede reanudarse en la tarde un posible juego suspendido de la jornada matutina.

PRIMER PLAY OFF

Los play offs comenzarán organizando las series de la siguiente manera:

LOCAL	1°	2°	3°	4°
VISITANTE	8°	7°	6°	5°

Se jugará a ganar 4 de 7 juegos posibles y previo al inicio se tomará un refuerzo libre de los 2 equipos eliminados en el rol, los equipos seleccionarán un suplente, los equipos definirán en las siguientes 48 horas de realizado el draft al jugador que será incluido en su roster para la primera etapa de play offs. El roster de los equipos será de 24 jugadores activos.

La forma de seleccionar el refuerzo será mediante sorteo que se celebrará en reunión ordinaria (o la vía que los equipos clasificados sugieran mediante acuerdo), para definir las posiciones de tomar su refuerzo, se elegirá una pelotita en orden de acuerdo al standing de puntos, cada pelotita tendrá dentro el número de turno en el que elegirá al jugador que los reforzará; tomará primero quien elija el número 1°, luego el 2°, enseguida el 3°, luego el 4°, 5°, 6°, 7° y finalmente el 8°; los suplentes se elegirán a la inversa del 8 al 1.

Los juegos 1 y 2 de la serie se celebrarán en casa de los equipos mejor que se ubicaron del 1° al 4° lugar del standing de puntos. Los juegos 3 y 4 se realizarán en la casa de quienes se posicionaron del 5° al 8° lugar.

En caso de ser necesario, los juegos 5 y 6 se jugará en casa de los equipos ubicados del 1° al 4° lugar y en caso de ocuparse un decisivo séptimo juego se jugará en casa de los equipos que se ubicaron del 5° al 8° sitio del standing de puntos.

Al finalizar esta etapa calificarán los 4 equipos ganadores de cada una de las series celebrados en la primera ronda de play offs.

SERIE SEMIFINAL

La semifinal se jugará a ganar 4 de 7 juegos posibles. Para definir los enfrentamientos, se hará un standing basado en el standing de ganados y perdidos, abriendo en casa de quienes se ubiquen en 1° y 2° lugar de dicho standing. Los encuentros 1 y 2 en casa del equipo de los equipos en 1° y 2° lugar. Los juegos 3 y 4 en casa del 3° y 4° sitio; los juegos 5 y 6 en casa de 1° y 2°. En caso de ser necesario un séptimo juego se realizará en casa del 3° y 4° lugar.

Previo al inicio de la serie los equipos tomarán un refuerzo libre de los 8 equipos eliminados hasta el momento de la postemporada, los equipos definirán en las siguientes 48 horas de realizado el draft al jugador que será incluido en su roster para la primera etapa de play offs. El roster de los equipos será de 24 jugadores activos.

La forma de seleccionar el refuerzo será mediante sorteo que se celebrará en reunión ordinaria (o la vía que los equipos clasificados sugieran mediante acuerdo), para definir las posiciones de tomar su refuerzo, se elegirá una pelotita en orden de acuerdo al standing de ganados y perdidos, cada pelotita tendrá dentro el número de turno en el que elegirá al jugador que los reforzará; tomará primero quien elija el número 1, luego el 2, enseguida el 3 y finalmente el 4; los suplentes se elegirán a la inversa del 4 al 1. El roster de los equipos será de 25 jugadores activos.

GRAN FINAL

La final se jugará a ganar 4 de un máximo de 7 juegos, los equipos seleccionarán un refuerzo libre y se hará igualmente mediante sorteo bajo el criterio empleado en las semifinales, eligiendo primero quien tome el número 1 y finalmente el número 2, los suplentes se harán a la inversa. Los refuerzos serán elegidos de los dos equipos eliminados en semifinales y como todos los refuerzos serán libres en cuanto a categoría y se adicionaran al roster por lo que la final se jugará con 26 jugadores activos.

Se jugará en el estadio sede de los equipos que hayan salido vencedores (siempre y cuando se trate de estadios cerrados en su totalidad y con baños en su interior, caso contrario el finalista elegirá estadio alternativo que deberá ser aprobado por la liga).

Los juegos 1 y 2 se realizarán en casa del equipo mejor ubicado en standing de ganados y perdidos, los encuentros 3 y 4 en casa del otro finalista. Los juegos 5 y 6 (de ser necesarios) en casa del mejor ubicado y el séptimo juego (de ser necesario) en casa del otro finalista.

ADMINISTRACIÓN DE LA SERIE FINAL:

La Gran Final será administrada en conjunto por la Directiva del Circuito y los clubes finalistas mediante acuerdos de asamblea extraordinaria y las utilidades se repartirán en 3 partes iguales. La Directiva hará los pagos correspondientes a la organización como; Umpires, Pelotas, Anotador, sueldos de empleados eventuales como sonido, publicidad, taquilleros, seguridad, etc. Todos los gastos y sueldos serán previamente consultados y aprobados por las tres partes que intervengan (Directiva y Equipos).

La final podrá ser negociada entre directiva y equipos finalistas comprometiéndose a aportar una cantidad a la directiva suficiente para organizar la Gala de Premiación como lo marcan los estatutos.

La venta de souvenirs, rifas, etc., serán exclusivamente por cuenta y riesgo de la directiva del circuito; en lo que corresponda a imagen externa e interna de la Gran Final, tendrán prioridad los patrocinadores generales de la liga, sin embargo, podrán tener imagen y participación los patrocinadores locales que quisieran hacerlo de cada equipo en el desarrollo de toda la serie final.

El Sonido Local anunciará por igual a los patrocinadores de la liga como de cada equipo que sea sede, por lo que se le deberá proporcionar con anticipación al encuentro la lista de los patrocinadores de cada equipo para ser pautado debidamente.

Tanto en juegos inaugurales, así como en todos los juegos del rol y gran final la empresa (o empresas) patrocinadora serán anunciados en el sonido local, así como tendrá libertad de realizar activaciones de marca, colocar imagen en interior y exterior de cada parque.


Atentamente
Lic. Jesús Álvarez Iceido
Presidente LSBSS