

RESOLUCIÓN 25-03-2008-1

El Directorio Nacional de la Corporación Criollitos de Venezuela en reunión de fecha 02 de febrero de 2008, en uso de las facultades establecidas en sus Estatutos y demás normativa que rige las funciones y actividades de los órganos administrativos de la Institución, dicta la siguiente resolución:

Considerando:

- Que en la normativa vigente se establece, que lo no previsto en el Instructivo, será resuelto por el Directorio Nacional y estará vigente en forma temporal hasta su definitiva aprobación en la siguiente Convención Nacional, quedando facultado para suspender, modificar o eliminar por Resolución, cualquier disposición del Instructivo cuando existan causas justificadas para ello.
- Que analizadas y estudiadas las reiteradas solicitudes sobre la adecuación de la normativa de la Corporación a la poca disponibilidad de campos, así como los altos costos de arbitraje y materiales deportivos, es por lo que a criterio del Directorio Nacional se considera, que existen causas suficientemente justificadas para dictar la presente resolución.

RESUELVE LO SIGUIENTE:

PRIMERO: se modifica el aparte 7.2. De la duración del juego, del Instructivo general en la forma siguiente:

7.2. DE LA DURACIÓN DEL JUEGO:

Los juegos tendrán una duración determinada por un límite de tiempo o por un máximo de entradas y se aplicará lo que suceda primero, tomando en consideración las condiciones específicas para cada categoría. Sin embargo, aquella liga que tenga suficientes horarios disponibles podrá programar sobre la base del número de entradas haciendo caso omiso del tiempo transcurrido, pero debe quedar establecido el criterio a ser utilizado en las condiciones del Campeonato Oficial de Liga, en los Campeonatos Vacacionales o de mantenimiento.

Las ligas que no tengan disponibilidad de horarios/campos pueden establecer horarios más restringidos en sus condiciones de campeonato.

7.2.1. DE LA TABLA DE DURACIÓN DEL JUEGO:

Categoría	Límite de tiempo	Máximo de Entradas
Preparatorio I Nivel	1:45 horas	5
Preparatorio II Nivel	1:45 horas	5
Preinfantil	2 horas	6
Infantil	2 horas	7
Prejúnior	2 horas	7
Júnior	2 ½ horas	7
Juvenil	3 horas	7

SEGUNDO: se modifica el aparte 7.4. Del juego legal, del Instructivo general en la forma siguiente:

7.4. DEL JUEGO LEGAL.

Para que un juego sea legal debe jugarse la cantidad mínima de entradas según la categoría, de acuerdo a lo siguiente:

1. En las categorías Preparatorio I y II Nivel: cuando el equipo que esté perdiendo haya completado 3 entradas a la ofensiva.
2. En las categorías del Preinfantil al Junior: cuando el equipo que esté perdiendo haya completado cuatro (4) entradas a la ofensiva.
3. En la categoría Juvenil, cuando el equipo que esté perdiendo haya completado cinco (5) entradas a la ofensiva.

En caso de empate, el home-club debe haber cerrado esa última entrada.

Tabla entradas mínima para ser juego legal

CATEGORÍAS	ENTRADAS
Preparatorio I Nivel	3
Preparatorio II Nivel	3
Preinfantil	4
Infantil	4
Prejúnior	4
Júnior	4
Juvenil	5

TERCERO: se modifica el aparte 7.5. Suspensión por carreras de ventaja, del Instructivo general en la forma siguiente:

7.5. SUSPENSIÓN POR CARRERAS DE VENTAJA:

7.5.1. En la categoría Preparatoria I Nivel no se contempla la suspensión por carreras de ventaja.

7.5.2. En juego legal de la categoría Preparatorio II Nivel el equipo que lleve doce (12) carreras de ventaja será declarado ganador y el encuentro será suspendido. Sin embargo, si el equipo que alcanza la ventaja en una entrada es el visitante, el equipo home club debe cerrar esa entrada.

7.5.3. En juego legal de las demás categorías, el equipo que lleva diez (10) carreras de ventaja será declarado ganador y el encuentro será suspendido. Sin embargo, si el equipo que alcanza la ventaja en una entrada es el visitante, el equipo home club debe cerrar esa entrada.

Complemento para el aparte 7.5.

El mánager del equipo que esté perdiendo, aun sin ser juego legal y tenga una desventaja de **quince (15)** o más carreras, puede solicitar autorización al árbitro principal para el retiro del equipo del partido.

CUARTO: se modifica el aparte 3.27.2. De los renglones para seleccionar jugadores claves, del Instructivo general en la forma siguiente:

3.27.2. DE LOS RENGLONES PARA SELECCIONAR JUGADORES CLAVES:

a) El Promedio de Bateo:

Para que un jugador en su categoría sea considerado clave, en el renglón de la ofensiva (bateo), debe tener el mínimo de turnos legales al bate, el cual se determina según la siguiente tabla:

<u>CATEGORÍA:</u>	<u>FACTOR (Mínimo Turnos Legales)</u>		
Preparatorio II Nivel	1,5 por cada	cinco (5)	Innings
Preinfantil	1,8 por cada	seis (6)	Innings
Infantil	2,1 por cada	siete (7)	Innings
Prejúnior	2,1 por cada	siete (7)	Innings
Júnior	2,1 por cada	siete (7)	Innings
Juvenil	2,1 por cada	siete (7)	Innings

Modo de aplicación para el cálculo de los turnos mínimos legales:

1. Si el equipo realizó un total de nueve (9) juegos durante la ronda eliminatoria, se multiplica esa cantidad de juego por el factor correspondiente. Ejemplo: en la categoría juvenil se utiliza el factor 2,1, multiplicado por nueve (9) –(cantidad de juegos que realizó el equipo)-. Esto da como resultado 18,9, lo que es igual a diecinueve (19) turnos mínimos legales, es decir que, en este caso, aquellos jugadores del equipo que tengan menos de diecinueve (19) turnos legales no pueden ser considerados jugadores claves.

2. Una vez establecida la cantidad de turnos mínimos legales se debe determinar el average de bateo de los jugadores, para lo cual se aplica la siguiente fórmula:

Fórmula para obtener el average de bateo:

$$\text{Average al bate} = \frac{\text{Hit conectados} \times 1.000}{\text{Turnos al bate}}$$

Para que un jugador sea considerado clave en este renglón debe tener un mínimo de trescientos (300) puntos de average, tomando en cuenta el mínimo de turnos legales correspondientes a la categoría.

Al tomar el ejemplo anterior nos resulta que, todo jugador del equipo con menos de diecinueve (19) turnos legales y con un average inferior a los trescientos (300) puntos, no puede ser considerado clave.

La cantidad máxima de jugadores claves por renglón, según la cantidad de equipos participantes en cada categoría, está determinada en el aparte 3.25.1 (Aplicación del jugador clave). De producirse empate entre los jugadores que resulten claves, se considerará en orden de prioridad: más extra-bases, más jonrones, más carreras impulsadas, más carreras anotadas y más bases por bolas, lo cual permitirá obtener la cantidad máxima de jugadores claves en este renglón.

Las Bases Alcanzadas (Slugging):

Es el número de bases alcanzadas por un bateador, determinado únicamente por sus batazos (hit). Aquí no se incluyen bases por bolas, golpeados, interferencia ni errores.

Fórmula para obtener el average de bases alcanzadas (slugging):

$$\text{Average slugging} = \frac{\text{Bases Alcanzadas por hits} \times 1.000}{\text{Turnos al bate}}$$

b) Los Lanzadores con Mejor Efectividad:

Se determina entre aquellos jugadores que hayan lanzado, como mínimo, el equivalente a una (1) entrada por cada juego programado al equipo en el Campeonato Oficial de Liga. En caso de empate se considerará en orden de prioridad: más entradas, mayor número de bateadores, menos hits, más ponches y menos boletos.

Fórmula para obtener la efectividad de un lanzador:

$$\text{Efectividad} = \frac{\text{Carreras Limpias} \times \text{cantidad de innings que corresponda a la categoría}}{\text{Innings Lanzados}}$$

c) Lanzador por Juegos Ganados:

Se determina según la cantidad de juegos ganados por un jugador, de los programados a su equipo en el Campeonato Oficial de Liga. En caso de empate se considerará en orden de prioridad: mejor efectividad, más entradas, mayor número de bateadores, menos hits, más ponches y menos boletos.

De la norma para acreditar el Juego Ganado a un lanzador.

Se acredita el juego ganado a un lanzador abridor cuando deja el juego con el score a favor y éste se mantiene, habiendo lanzado los innings mínimos contemplados para cada categoría, según la tabla que se indica más adelante.

En caso de no haber una definición clara con respecto a acreditar juego ganado a un lanzador, se otorgará juego ganado de acuerdo a la mejor efectividad que exista entre los lanzadores que actuaron en el juego.

INNINGS MÍNIMOS CONTEMPLADOS

<u>CATEGORÍA</u>	<u>INNINGS LANZADO</u>
Preparatorio II Nivel	Dos (2)
Preinfantil	Dos (2)
Infantil	Tres (3)
Prejúnior	Tres (3)
Júnior	Tres (3)
Juvenil	Tres (3)

Complemento del aparte 3.27.

Los Directorios de Ligas están obligados a publicar y hacer entrega al Directorio Regional de los listados de jugadores claves y las estadísticas respectivas dentro de los sesenta (60)

días continuos, contados a partir de la finalización de la ronda eliminatoria del Campeonato Oficial de Liga.

En caso de no cumplir con este requisito, la Junta Directiva del Directorio de Liga será sometida a un proceso de reorganización por la autoridad competente. En la Liga en la cual se produzca esta situación, todos sus jugadores serán considerados claves para el próximo Campeonato Oficial de Liga, con los efectos que de ello se derive.

Resolución que se dicta en la ciudad de Caracas, a los 25 días del mes de Marzo de 2008, la cual se comunica y publica a las instancias de la Corporación a los efectos consiguientes.

Por el Directorio Nacional

De la Corporación Criollitos de Venezuela



CARLOS ROJAS WETTEL
Secretario General



ORLANDO BECERRA GARCÍA
Presidente