

# **NCS INTERNATIONAL BÉISBOL**

## **REGLAMENTO OFICIAL DE TORNEOS**

### **Y LISTA OBLIGATORIA DE EQUIPOS**

*Guía para managers, entrenadores, jugadores y padres de familia*

**TEMPORADA VIGENTE: 2026**

**Actualizaciones de eventos y roles de juego: [www.playncsintl.com](http://www.playncsintl.com)**

Versión revisada y reorganizada

**AVISO IMPORTANTE:** Este reglamento contiene las normas generales de NCS International. Las reglas publicadas para un evento, una división o una sede específica prevalecen cuando indiquen una modificación. El Director del Torneo conserva la autoridad final para interpretar las reglas y tomar decisiones operativas.

## Tabla de contenido

- 1. Jerarquía de reglas y autoridad
- 2. Lista obligatoria de equipos
- 3. Categorías por edad y elegibilidad
- 4. Reglas básicas de juego y logística
- 5. Límites de tiempo, juego oficial y desempates
- 6. Marcadores, resultados y criterios de siembra
- 7. Alineaciones, bateo y sustituciones
- 8. Reglas de pitcheo
- 9. Protestas y apelaciones
- 10. Manejo del juego, dugouts y forfeits
- 11. Conducta, expulsiones y políticas de sede
- 12. Reglas de misericordia y seguridad
- 13. Bates y equipamiento
- 14. Reglas ampliadas para 14U–18U
- 15. Reglas especiales 5U–6U T-Ball Modificado / Coach Pitch
- 16. Reglas especiales 7U–8U Coach Pitch
- 17. Reglas especiales 7U–8U Player Pitch
- Apéndice A. Dimensiones del campo
- Apéndice B. Límites de tiempo por división
- Apéndice C. Criterios de siembra

### 1. Jerarquía de reglas y autoridad

- Este reglamento y las modificaciones oficiales de NCS International gobiernan todos los juegos del torneo.
- Las reglas específicas publicadas en la página del evento, en el rol de juegos o por la sede prevalecen sobre las reglas generales cuando exista una diferencia.
- En las divisiones 14U–18U se aplican las reglas NFHS cuando este reglamento no contenga una modificación específica de NCS.
- El Director del Torneo o Director de Sede tiene la autoridad final para interpretar estas reglas y resolver situaciones no contempladas.

### 2. Lista obligatoria de equipos

**2.1 Roster oficial.** El roster del equipo debe estar capturado y actualizado en línea dentro de la cuenta de NCS antes de la participación del equipo.

**2.2 Seguro vigente.** El equipo debe contar con una póliza vigente que muestre el nombre del equipo como asegurado y a National Championship Sports como asegurado adicional. La póliza debe subirse al sistema en línea.

**2.3 Comprobantes de edad.** El mánager debe tener disponibles los comprobantes de edad de todos los jugadores durante todo el torneo. Se aceptan actas de nacimiento, pasaportes, credenciales escolares o identificaciones estatales, en original, copia física o formato digital.

**2.4 Waivers.** La autorización o waiver del padre, madre o tutor debe completarse en línea para cada jugador antes de participar, ya sea a nivel de equipo o de evento, según corresponda.

**2.5 Coaches registrados.** El mánager y los asistentes que permanezcan en el dugout deben aparecer en el roster en línea.

**ELEGIBILIDAD:** Un jugador que no cuente con comprobante de edad o waiver aprobado no será elegible hasta que la documentación sea presentada y autorizada por el Director del Torneo.

### 3. Categorías por edad y elegibilidad

- Las categorías hasta 18U utilizan como fecha de corte el 1 de mayo. La edad competitiva se determina con base en la edad del jugador al 30 de abril de la temporada vigente.
- La categoría del equipo queda determinada por el jugador de mayor edad incluido en su roster.
- Un jugador puede participar en una categoría superior, hasta un máximo de dos divisiones por encima de su categoría correspondiente, pero nunca puede jugar en una categoría inferior.
- Ejemplo: un jugador elegible para 10U no puede haber cumplido 11 años antes del 1 de mayo de la temporada vigente; de lo contrario, debe participar en 11U o en una categoría superior permitida.

### 4. Reglas básicas de juego y logística

**4.1 Equipo local.** En juegos de grupo, la condición de local se determina mediante volado. En playoffs, el equipo con mejor siembra será local, aunque puede optar por ser visitante.

**4.2 Dugouts.** El equipo local utiliza el dugout de tercera base, salvo acuerdo mutuo entre ambos equipos. Cualquier cambio debe comunicarse al umpire principal antes del juego.

**4.3 Anotación oficial.** El anotador puede ubicarse en las gradas o en el área del backstop y debe utilizar una libreta de anotación o una aplicación de score, como GameChanger.

**4.4 Inicio del reloj.** El tiempo oficial comienza inmediatamente después de concluir la junta en el plato.

**4.5 Spikes de metal.** Se permiten en 13U y mayores, excepto cuando una sede los prohíba. No se permiten en 12U y menores ni sobre montículos portátiles.

**4.6 Comunicación electrónica.** Se permiten dispositivos de una sola vía para transmitir señas o jugadas pregrabadas. El pitcher debe continuar simulando la toma de señas. La comunicación en vivo mediante audífono se limita al catcher defensivo y al mánager, salvo restricción específica del evento o de la sede.

**4.7 Dimensiones del campo.** Las distancias estándar aparecen en el Apéndice A. Pueden variar cuando la instalación cuente con montículos permanentes o piquetes de bases fijos.

### 5. Límites de tiempo, juego oficial y desempates

**5.1 Límite estándar.** Los límites por división aparecen en el Apéndice B. A menos que el evento indique otra cosa, el formato estándar es “sin iniciar nueva entrada”: cuando el tiempo vence, se termina la entrada en curso, excepto cuando el equipo local ya tenga la ventaja después de la parte alta.

**5.2 Juegos de grupo.** Los juegos de grupo pueden terminar empatados cuando concluyan por límite de tiempo o por entradas reglamentarias.

**5.3 Playoffs y campeonatos.** Los juegos de eliminación y campeonato deben producir un ganador. Si continúan empatados, se aplica el formato de desempate indicado en esta sección.

**5.4 Formato de desempate.** Cada entrada extra inicia con un out y las bases llenas. Los tres últimos bateadores de la entrada anterior ocupan las bases en orden inverso: el último bateador en tercera, el penúltimo en segunda y el antepenúltimo en primera.

**5.5 Tiempo entre entradas.** El máximo es de 90 segundos o cinco lanzamientos de calentamiento, lo que ocurra primero. El umpire controla el tiempo y puede marcar bolas o strikes automáticos cuando un equipo no esté listo para reanudar el juego.

**5.6 Regla drop dead.** No es el formato estándar y solamente se utiliza cuando el Director del Torneo lo anuncia. Al cumplirse el tiempo, se completa la jugada en curso y se detiene el juego. El marcador regresa a la última entrada completa, salvo que el equipo local haya empatado o tomado la ventaja en la parte baja de la entrada incompleta; en ese caso, se reconoce el resultado alcanzado al momento de detener el juego.

**5.7 Juego oficial.** En 7U–8U Player Pitch, el juego es oficial después de tres entradas completas, o dos entradas y media cuando el equipo local está arriba. Para las demás divisiones, se aplicará la regla de juego oficial correspondiente al código de juego o a la modificación publicada para el evento.

## 6. Marcadores, resultados y criterios de siembra

**6.1 Verificación del marcador.** Los mánagers deben revisar y firmar el marcador inmediatamente después de cada juego de grupo. Cualquier discrepancia debe reportarse al Director de Sede antes de abandonar el campo.

**6.2 Orden de siembra.** Los equipos se ordenan conforme a los criterios del Apéndice C, aplicados en el orden indicado.

**6.3 Forfeit intencional.** Ningún equipo puede perder intencionalmente por forfait para obtener una ventaja de siembra. Las sanciones pueden incluir ajuste del marcador, modificación de la siembra o descalificación del torneo.

## 7. Alineaciones, bateo y sustituciones

**7.1 Alineación oficial.** Antes del juego, el mánager debe entregar al umpire principal la alineación completa e identificar a los jugadores que llegarán tarde.

**7.2 Mínimo de jugadores.** Un equipo puede iniciar con ocho jugadores y no puede continuar con menos de ocho. Mientras participe con ocho, el noveno turno al bat se registra como out automático hasta que el puesto sea ocupado legalmente.

**7.3 Opciones de bateo.** Salvo que una regla especial de división disponga lo contrario, las divisiones correspondientes pueden utilizar nueve jugadores, diez con bateador extra (EH) o batear todo el roster.

**7.4 Reingreso.** Los titulares pueden reingresar una vez, siempre en su posición original dentro del orden al bat.

**7.5 Bateador designado.** El bateador designado (DH/BD) no está permitido en 13U y menores. En 14U–18U se permite conforme a las excepciones NFHS y a la Sección 14.

**7.6 Bateador extra.** El bateador extra (EH) se permite conforme a la división. Cuando se declara una alineación de diez jugadores, debe mantenerse durante el juego. En divisiones de preparatoria, EH y DH no pueden utilizarse simultáneamente.

## 8. Reglas de pitcheo

- NCS International no establece límites de pitcheo, entradas lanzadas ni días obligatorios de descanso para ninguna división.
- Todas las divisiones se consideran abiertas en cuanto al uso de pitchers, salvo que la página específica del evento indique una modificación.
- Los mánagers, coaches y padres de familia son responsables de controlar la carga de trabajo y proteger la salud de sus lanzadores.

## 9. Protestas y apelaciones

- Solamente el mánager o head coach puede presentar una protesta de regla o solicitar una revisión.
- El mánager debe pedir tiempo y dirigirse al umpire de manera calmada y profesional.
- La protesta debe presentarse en el momento de la supuesta infracción y antes del siguiente lanzamiento o jugada.
- La protesta se canaliza por medio del umpire principal al Director de Sede o Director del Torneo.
- Las jugadas de apreciación o judgment calls no están sujetas a protesta.
- La decisión del Director del Torneo es final.

## 10. Manejo del juego, dugouts y forfeits

**10.1 Coaches en el dugout.** Se permite un máximo de tres adultos: un mánager y dos asistentes. Todos deben estar incluidos en el roster en línea.

**10.2 Coach defensivo fuera del dugout.** Durante la defensa, solamente un coach puede estar fuera del dugout al mismo tiempo y únicamente cuando la situación de juego o el umpire lo autorice.

**10.3 Cubetas de pelotas.** Deben permanecer en la entrada del dugout. Si una bola en juego entra en contacto con una cubeta, se considera que la bola ingresó al dugout y se declara bola muerta.

**10.4 Marcador de forfeit.** Los juegos programados a seis entradas se registran 6-0; los juegos programados a siete entradas se registran 7-0.

**10.5 Efecto en la siembra.** Un equipo que incurra en forfeit puede ser declarado inelegible para avanzar cuando el resultado le produzca una ventaja de clasificación o afecte injustamente a otros equipos.

## 11. Conducta, expulsiones y políticas de sede

**11.1 Expulsión.** Un coach, jugador o espectador expulsado debe abandonar las instalaciones y permanecer fuera de la vista y del alcance auditivo del juego. El Director puede imponer además la suspensión del siguiente juego.

**11.2 Negativa a retirarse.** Negarse a abandonar las instalaciones después de una expulsión puede resultar en forfeit inmediato.

**11.3 Conducta posterior al juego.** La conducta inapropiada después de terminado un juego puede provocar expulsiones o suspensiones adicionales.

**11.4 Alcohol y tabaco.** El alcohol está prohibido en los parques. Los productos de tabaco, incluyendo fumar y masticar, están prohibidos dentro de los recintos.

**11.5 Joyería.** Se prohíbe la joyería, excepto la identificación médica. Después de una advertencia al equipo, una infracción adicional puede resultar en la expulsión del jugador involucrado.

**11.6 Personal de sede.** Se debe respetar a todo el personal de la ciudad, condado, liga, instalación y torneo. La conducta inapropiada hacia el staff puede resultar en retiro inmediato sin advertencia.

**11.7 Cuotas.** La sede puede cobrar cuotas de acceso o estacionamiento conforme a sus propias políticas.

## 12. Reglas de misericordia y seguridad

**12.1 Regla de carreras.** El juego termina cuando exista la siguiente ventaja después de completar la entrada indicada, o media entrada antes cuando el equipo local tenga la ventaja:

Momento	Ventaja
Después de 1 entrada	20 carreras
Después de 2 entradas	15 carreras
Después de 3 entradas	12 carreras
Después de 4 entradas	10 carreras
Después de 5 entradas	8 carreras

**12.2 Deslizarse o evitar.** El corredor debe deslizarse o realizar un esfuerzo claro para evitar una colisión con un fildeador que tenga posesión de la bola o esté en el acto inmediato de recibirla.

**12.3 Contacto malicioso.** El contacto malicioso resulta en out, expulsión y posible suspensión adicional. La bola se declara muerta y los demás corredores regresan a la última base legalmente alcanzada, salvo adjudicación distinta del umpire.

**12.4 Intento de soltar la bola.** Si, a juicio del umpire, un corredor intenta deliberadamente hacer que el fildeador suelte la bola mediante contacto flagrante, el corredor es out, la bola queda muerta y puede imponerse expulsión y suspensión.

**12.5 Slash bunt.** Se permite únicamente en las divisiones donde el toque de bola esté autorizado. Las reglas especiales de Coach Pitch que prohíben el toque prevalecen.

## 13. Bates y equipamiento

**13.1 13U 54/80 y menores.** Los bates metálicos deben contar con certificación 1.15 BPF o BBCOR. En 13U no se permite un bate con drop mayor que -8; el bate debe ser -8 o más pesado.

**13.2 13U 60/90 y 14U–18U.** Solamente se permiten bates BBCOR -3 o bates de madera.

**13.3 Bates de madera.** Se permiten en todas las divisiones.

**13.4 Bate ilegal.** Primera infracción: el bateador es declarado out. Segunda infracción del mismo jugador: expulsión. Infracciones repetidas pueden ocasionar suspensiones adicionales para el jugador y el mánager, sin derecho de apelación.

**13.5 Equipo del catcher.** El catcher debe utilizar equipo completo y correctamente colocado, incluyendo casco que cubra ambas orejas y copa protectora. No se permiten cascos tipo skull cap.

## 14. Reglas ampliadas para 14U–18U

- Se aplican las reglas NFHS con las modificaciones de NCS establecidas en este documento.
- No existen límites de pitcheo impuestos por NCS; los equipos deben utilizar criterio responsable para proteger a los jugadores.

- Se permite corredor de cortesía para el pitcher y el catcher en cualquier momento. Con dos outs, el corredor de cortesía para el catcher es obligatorio. El mismo corredor no puede correr por ambos en la misma entrada.
- El DH/BD se permite con una alineación de nueve bateadores. El EH se permite con una alineación de diez. DH y EH no pueden utilizarse simultáneamente.
- En 14U se permite batear todo el lineup.
- El límite estándar es de siete entradas o dos horas, sin iniciar nueva entrada después de cumplirse las dos horas.
- Se permiten únicamente bates BBCOR -3 o de madera.

## 15. Reglas especiales 5U–6U T-Ball Modificado / Coach Pitch

**15.1 Campo y duración.** Lomita a 40 pies, bases a 60 pies. Se juegan seis entradas o 1:30, lo que ocurra primero, sin iniciar nueva entrada, salvo modificación del evento.

**15.2 Roster y bateo.** Máximo de 20 jugadores. Se batea todo el lineup y se permiten sustituciones libres. El equipo puede iniciar con ocho jugadores; se aplican outs automáticos cuando corresponda.

**15.3 Turno al bat.** El bateador recibe hasta tres lanzamientos del coach. Si no pone la bola en juego, recibe un swing adicional desde el tee. Los swings y fouls cuentan. Si no pone una bola fair en juego desde el tee, es declarado out.

**15.4 Bola fair.** La bola debe salir de un semicírculo de diez pies para considerarse fair. Cuando el arco no esté marcado, se utiliza el criterio del umpire.

**15.5 Coach pitcher.** Debe colocarse sobre o a ambos lados del rubber. No puede dar instrucciones mientras realiza el lanzamiento. La interferencia puede resultar en la expulsión del coach pitcher.

**15.6 Defensa.** Se permiten diez jugadores: cuatro jardineros sobre el pasto, infielders detrás del arco de 30 pies, catcher en posición reglamentaria y pitcher jugador dentro de tres pies de la lomita.

**15.7 Reglas de juego.** No se aplica infield fly. No se permite toque de bola, lead ni robo de base. Un corredor que salga anticipadamente es declarado out; si salen varios, se marca out al corredor más adelantado.

**15.8 Corredor de cortesía.** No está permitido.

**15.9 Límite de carreras.** Máximo de cinco carreras por entrada.

**15.10 Final de la jugada.** El umpire canta “tiempo” después de cada jugada. No se permiten coaches defensivos en los jardines. Los coaches ofensivos se limitan a las cajas de primera y tercera base.

## 16. Reglas especiales 7U–8U Coach Pitch

**16.1 Campo y duración.** Lomita a 40 pies, bases a 60 pies. Se juegan seis entradas o 1:30, lo que ocurra primero, sin iniciar nueva entrada, salvo modificación del evento.

**16.2 Roster y bateo.** Máximo de 20 jugadores. Se batea todo el lineup y se permiten sustituciones libres. El equipo puede iniciar con ocho jugadores; se aplican outs automáticos cuando corresponda.

**16.3 Turno al bat.** El bateador recibe un máximo de seis lanzamientos o tres strikes. El turno no puede terminar con una bola foul; si el sexto lanzamiento es foul, el turno continúa hasta que la bola sea puesta en juego, el bateador abanique o deje pasar un lanzamiento.

**16.4 Coach pitcher.** Debe colocarse sobre o a ambos lados del rubber y no puede dar instrucciones mientras lanza. La interferencia puede resultar en expulsión.

**16.5 Defensa.** Se permiten diez jugadores: cuatro jardineros sobre el pasto, infielders detrás del arco de 30 pies, catcher en posición reglamentaria y pitcher jugador dentro de tres pies de la lomita.

**16.6 Reglas de juego.** No se aplica infield fly. No se permite toque de bola, lead, robo de base ni bases por bolas. Un corredor que salga anticipadamente es declarado out; si salen varios, se marca out al corredor más adelantado.

**16.7 Corredor de cortesía.** Se permite para el catcher que jugará defensivamente la siguiente entrada, utilizando al último out registrado.

**16.8 Límite de carreras.** Máximo de siete carreras por entrada.

**16.9 Final de la jugada.** El umpire canta “tiempo” después de cada jugada. No se permiten coaches defensivos en los jardines. Los coaches ofensivos se limitan a las cajas de primera y tercera base.

## 17. Reglas especiales 7U–8U Player Pitch

**17.1 Campo.** Lomita a 40 pies y bases a 60 pies. Se permiten bases a 65 pies cuando la instalación solamente cuente con piquetes a esa distancia.

**17.2 Duración.** Se juegan seis entradas o 1:30, sin iniciar nueva entrada. La entrada en curso se completa, salvo que el equipo local ya tenga la ventaja después de la parte alta.

**17.3 Juegos de grupo.** Los empates se mantienen al concluir el límite de tiempo o las entradas reglamentarias.

**17.4 Playoffs y campeonato.** Si el juego permanece empatado, se utiliza el desempate de bases llenas y un out hasta que exista un ganador.

**17.5 Juego oficial.** El juego es oficial después de tres entradas completas, o dos entradas y media cuando el equipo local está arriba.

**17.6 Límite de carreras.** Máximo de siete carreras por entrada.

**17.7 Toque y balks.** Se permite el toque de bola. No se marcan balks.

**17.8 Corredores.** No se permiten leads. El pitcher no puede intentar un pickoff. Los robos se permiten únicamente después de que el lanzamiento llegue al plato.

**17.9 Home cerrado.** Un corredor puede avanzar de tercera a home solamente por hit o por una base por bolas que lo obligue a avanzar. No puede anotar por robo, wild pitch, passed ball o tiro defensivo.

**17.10 Tercer strike.** No hay avance en tercer strike no atrapado.

**17.11 Tiros defensivos.** Los corredores avanzan bajo su propio riesgo en tiros del catcher o en otras jugadas defensivas permitidas.

**17.12 Corredor de cortesía.** Se permite para pitcher y catcher. Con dos outs, es obligatorio para el catcher.

**17.13 Alineación.** Se puede utilizar una alineación de nueve jugadores, diez con EH o batear todo el roster. Los titulares pueden reingresar una vez en su turno original.

**17.14 Mínimo.** El equipo debe iniciar y terminar con al menos ocho jugadores.

## Apéndice A. Dimensiones del campo

División	Lomita	Bases	Notas
5U–8U	40 pies	60 pies	7U–8U Player Pitch puede usar 65 pies si la sede solo cuenta con esos piquetes.
9U–10U	46 pies	65 pies	Puede utilizarse 60 pies cuando la instalación solo tenga piquetes a 60.
11U–12U	50 pies	70 pies	
13U (54/80)	54 pies	80 pies	Algunas divisiones 14U pueden programarse en 54/80.
13U 60/90 y 14U+	60 pies 6 pulgadas	90 pies	Sujeto a las dimensiones disponibles en la sede.

**NOTA:** Las distancias de pitcheo y bases pueden variar en instalaciones con montículos permanentes o piquetes fijos. Las dimensiones publicadas para el evento prevalecen.

## Apéndice B. Límites de tiempo por división

División	Entradas	Tiempo	Formato estándar
5U–6U T-Ball Mod./Coach Pitch	6	1:30	Sin nueva entrada
7U–8U Coach Pitch	6	1:30	Sin nueva entrada
7U–8U Player Pitch	6	1:30	Sin nueva entrada
9U–12U	6	1:45	Sin nueva entrada
13U	7	1:45	Sin nueva entrada
14U–18U	7	2:00	Sin nueva entrada

- Los juegos de grupo pueden terminar empatados.
- Los juegos de playoffs y campeonato continúan con el formato de desempate hasta determinar un ganador.
- El Director puede aplicar un límite drop dead únicamente cuando lo anuncie por razones operativas, climáticas o de sede.

## Apéndice C. Criterios de siembra

Orden	Criterio
1	Récord total / porcentaje de victorias
2	Juego directo, únicamente cuando exactamente dos

Orden	Criterio
	equipos estén empatados
3	Menor cantidad de carreras permitidas
4	Mejor diferencial de carreras, con máximo de 10 por juego
5	Mayor cantidad de carreras anotadas
6	Ranking NCS
7	Volado automatizado

*Este documento resume las reglas generales de torneo de NCS International y las políticas de sede. Las modificaciones publicadas para cada evento tienen prioridad. Los Directores de Torneo conservan la autoridad final.*