REGLAMENTO GENERAL Y OPERATIVO DE COMPETENCIA BÉISBOL CONADEIP

Elaborado por:	Maurilio Díaz López Comisionado Técnico de Béisbol Universidad de Xalapa Tel. 225 154 9798 | ohtani17bronco@gmail.com ux99979395@ux.edu.mx Francisco Esquivel Cázares Anáhuac Norte Ex Coordinador de la Conferencia Nacional de Béisbol Antonio Ramírez Ramírez Coordinador Interino de la Conferencia Nacional de Béisbol (2024-2026)
Autorizado por:	José Jorge Mancera Velázquez Secretario Técnico Nacional Celular: (81) 36050701| secretariatecnica.conadeip@gmail.com
Emisión:	Julio 2026
Revisión	Agosto 2026

CAPÍTULO PRIMERO: De las Competencias

Artículo 1. Todos los juegos organizados por la CONADEIP, A. C. y sus respectivas zonas se regirán por las reglas de juego internacionales de béisbol publicadas oficialmente por la Federación Mexicana de Béisbol (FEMEBE) y por la World Baseball Softball Confederation (WBSC).

1.1. Las competencias se efectuarán en las instalaciones deportivas de las instituciones participantes y en aquellas que las zonas consideren convenientes, debiendo ser inspeccionadas y aprobadas con anticipación por el Comisionado Técnico.

1.2. Los equipos deberán cumplir en forma estricta con el calendario y el sistema de competencia, una vez aprobado y notificado a los equipos, o bien, publicado en la página oficial. Los equipos que se inscriban para participar en la temporada deben completar de forma obligatoria su calendario de partidos, debiendo jugar todos y cada uno de los juegos de la temporada regular contenidos en el calendario respectivo.Los equipos que no cumplan con esta obligación, además de que no tendrán derecho a participar en la fase final, serán sancionados conforme al reglamento de sanciones.

1.3. Con base a los principios del juego limpio, las Instituciones procurarán apoyar a los equipos que requieran realizar cambios en calendario de partidos por causa de fuerza mayor, o bien, causa fortuita, En el caso de que existan equipos que se opongan al cambio de calendario, se enviará el expediente a la Secretaría Técnica, para su resolución final, siempre y cuando el tiempo lo permita.

1.4. Los reglamentos y disposiciones generales o particulares de los eventos de béisbol serán plenamente congruentes con el espíritu del Reglamento General y los Estatutos de la CONADEIP, A. C.

CAPÍTULO SEGUNDO: De las Inscripciones

1.5. Las inscripciones y pagos se realizarán oportunamente de acuerdo con las fechas señaladas en las convocatorias oficiales, en forma clara y limpia.

1.5.1. El registro de los jugadores se efectuará en el sistema digital de la CONADEIP. Las credenciales oficiales deberán presentarse debidamente requisitadas (con tres firmas y enmicado individual) y actualizadas.

1.5.2. Las credenciales serán solicitadas por el cuerpo arbitral antes del inicio del juego. Si un equipo no presenta sus credenciales completas, perderá el partido por *forfeit*. Si un solo jugador no presenta su credencial, quedará inhabilitado para participar en el encuentro.

1.6. Cada institución podrá participar en la etapa eliminatoria con un equipo integrado por un máximo de veintidós (22) jugadores y un mínimo de diez (10) jugadores. Durante la fase de Campeonato Nacional (Final Eight), el límite máximo de la plantilla se expandirá a veinticuatro (24) jugadores.

1.7. Se permitirá la participación en eliminatorias y campeonatos nacionales de béisbol a aquellos estudiantes que hayan participado en la Liga Mexicana de Béisbol (LMB), Liga Mexicana del Pacífico (LMP), sucursales de Triple A o Doble A en la Minor League Baseball (MLB), Roster de 40, Liga del Sureste, Liga Peninsular, Liga del Centro o Liga del Norte, siempre que cumplan con los siguientes requisitos:

a) No haber interrumpido sus estudios universitarios en ningún semestre.

b) Estar cursando al menos su segundo semestre ordinario en su institución representativa, cumpliendo con los requisitos de este reglamento.

c) Acreditar el cumplimiento de los requisitos de carga y avance académico estipulados en los artículos 49.2, 49.3, 49.4, 49.8 y 49.9 del Reglamento General de la CONADEIP.

CAPÍTULO TERCERO: Del Sistema de Competencia y Criterios de Desempate

1.8. En caso de un empate en juegos ganados y perdidos entre dos equipos, la posición en la tabla será determinada por el resultado del juego entre sí. En caso de no existir un encuentro directo entre ambos, se aplicarán sucesivamente los criterios de: 1) menor número de carreras permitidas, 2) mayor número de carreras anotadas, y 3) mayor cantidad de ponches aplicados.

1.9. Si el empate se presenta entre tres o más equipos, las posiciones se determinarán aplicando sucesivamente los siguientes criterios, considerando exclusivamente los resultados entre los equipos involucrados:

1.09.1. Primer criterio: Ocupará el lugar más alto el equipo que haya recibido menos carreras. La segunda posición se definirá con base en lo dispuesto en el artículo 1.06 entre los contendientes restantes.

1.09.2. Segundo criterio: De persistir el empate, ocupará el primer lugar el equipo que haya anotado más carreras, definiendo el segundo puesto mediante el artículo 1.06.

1.09.3. Tercer criterio: Si continúa la igualdad, se clasificará en primer lugar al equipo cuyo cuerpo de pitcheo haya recetado más ponches, aplicando el artículo 1.06 para el segundo lugar.

1.09.4. Cuarto criterio: En caso de prevalecer el empate, ocupará la mejor posición el equipo que haya dejado más corredores en base.

1.10. En caso de suspensión de un encuentro mientras se encuentre empatado, su reanudación o definición se regirá estrictamente bajo las reglas oficiales de la competencia.

CAPÍTULO CUARTO: De los Umpires

1.11. Los umpires deberán pertenecer a un cuerpo de arbitraje afiliado y reconocido por la Federación Mexicana de Béisbol (FEMEBE).

1.11.1. En los Campeonatos Nacionales será obligatorio el servicio completo, entendiéndose por esto la presencia de tres (3) oficiales en el terreno de juego.

1.11.2. En la etapa eliminatoria regular, el cuerpo arbitral podrá estar integrado por un mínimo de dos (2) oficiales en el terreno de juego.

CAPÍTULO QUINTO: De las Sanciones

1.12. Tabulador oficial de sanciones disciplinarias e institucionales:

Conducta o Infracción	Sanción Económica	Suspensión / Sanción Disciplinaria
Ingreso o no desalojo del banquillo por personal no autorizado (tras advertencia)	Sin multa	1 juego de suspensión al mánager
Comentarios inapropiados dirigidos a un umpire	Sin multa	**1 a 3 juegos (determinado por el Tribunal de Penas)**
Gestos o señas inadecuadas dirigidas a un umpire	Sin multa	**1 a 3 juegos (determinado por el Tribunal de Penas)**
Enfrentamiento o encaramiento con un umpire o jugador	Sin multa	3 juegos de suspensión
Provocar el vaciado de bancas con actos de violencia	Sin multa	3 juegos de suspensión
Expulsión de personal del equipo durante el encuentro	Sin multa	1 juego de suspensión
Acciones al vaciarse las bancas (sin violencia física)	Sin multa	1 juego de suspensión
Lanzamiento de cualquier material desde el banquillo al terreno de juego	Sin multa	1 juego de suspensión
Lanzamiento intencional del pitcher para golpear a un bateador	Sin multa	2 juegos de suspensión
Dirigirse hacia el montículo con intención de agredir al lanzador	Sin multa	2 juegos de suspensión
No desalojar el banquillo o terreno tras sufrir una expulsión	Sin multa	1 juego de suspensión
Entrar en contacto físico con un umpire	$5,000.00 MXN	**10 juegos de suspensión**
Pelear con contacto físico con otros participantes	Sin multa	2 juegos de suspensión
Pelear mediante agresiones verbales	Sin multa	1 juego de suspensión
Lanzamiento de material deportivo en dirección al umpire	Sin multa	**10 juegos de suspensión**
Uso de sustancia extraña o alteración de la pelota de béisbol	Sin multa	**10 juegos de suspensión**

Agresión física dirigida contra un aficionado o espectador	Sin multa	3 juegos de suspensión
Agresión verbal y/o física contra oficiales de la CONADEIP	$5,000.00 MXN	**1 año de suspensión**
Insultos por parte de porras hacia público, jugadores o árbitros	Sin multa	**Prohibición para la institución de ser sede por 1 año**
Inelegibilidad de jugador (Art. 60.1 del Reglamento General)	Sin multa	**Expulsión definitiva de la CONADEIP**
Inelegibilidad de la institución (Art. 60.2 del Reglamento General)	5 Membresías	**1 año de suspensión**
Inelegibilidad de la institución (Art. 60.3 del Reglamento General)	2 Membresías	**2 años de suspensión**
Arreglos extradeportivos (Arts. 68.1 y 68.2 del Reglamento General)	5 Membresías	Sin sanción de tiempo adicional
Falta de asistencia a un campeonato una vez confirmado	2 Membresías + 2x Costo Arbitraje	**1 año de suspensión**
Abandono de la delegación en campeonato o del equipo en juego sin autorización	2 Membresías	Sin sanción de tiempo adicional

CAPÍTULO SEXTO: De la Compilación, Anotación y Obligaciones de la Sede del Campeonato Nacional Final 8.

1.13. Es responsabilidad obligatoria de la institución sede del evento llevar a cabo la compilación general de estadísticas de los encuentros. Para ello, deberá constituir un cuerpo de anotadores y un compilador oficial, quienes trabajarán junto con el Comisionado Técnico para difundir diariamente las posiciones (standing) y los líderes departamentales de ofensiva, defensiva y pitcheo.

1.13.1. La institución sede deberá cumplir obligatoriamente con todos los requisitos estipulados en el Manual del Organizador del Final 8 de la CONADEIP.

CAPÍTULO SÉPTIMO: El Campo de Juego y Especificaciones

ARTÍCULO 2. Especificaciones y Registro del Campo

2.1 Registro de sedes: Cada equipo deberá inscribir formalmente ante la CONADEIP el o los campos de juego que utilizará durante la temporada clasificatoria en la junta inicial de calendarización.

2.2 Información pública: El equipo local tiene la obligación de difundir la ubicación exacta y los horarios programados de los campos registrados.

2.3 Medidas reglamentarias: El terreno de juego deberá cumplir con las dimensiones oficiales vigentes para torneos de categoría Primera Fuerza.

2.4 Evidencia gráfica: Es obligatorio presentar evidencia fotográfica o documental que acredite las óptimas condiciones del campo antes del inicio de la serie.

2.5 Sanción por incumplimiento: El no cumplir con las especificaciones técnicas inhabilitará a la institución para jugar como local durante el resto de la temporada.

2.6 Gastos operativos de localía: La institución local cubrirá la totalidad de los costos de ampayeo, hidratación, pelotas oficiales y servicio médico de sus partidos.

ARTÍCULO 3. Requisitos e Instalaciones del Campo

3.1 Dugouts: El campo debe contar con dugouts (bancas) funcionales, limpios y techados tanto para el equipo local como para el visitante.

3.2 Asignación de bancas: El equipo local informará previamente al conjunto visitante la banca que le ha sido asignada.

3.3 Marcaje del terreno: Las líneas del campo (foul, cajas de bateo, líneas de bases) deberán estar debidamente marcadas antes del juego.

3.4 Acceso al estadio: El equipo local informará el horario de apertura de las instalaciones para el arribo de las delegaciones.

3.5 Zonas de calentamiento: Si existe un juego previo en el mismo escenario, se garantizará un área segura para el calentamiento del equipo visitante.

3.6 Programación oficial: Los horarios de los juegos se fijarán únicamente en la junta de calendarización oficial.

3.7 Arribo de los equipos: Se requiere que el equipo local esté presente en el campo con un mínimo de 30 minutos de anticipación al horario fijado.

3.8 Tolerancia de inicio: Se otorgará una tolerancia máxima de 30 minutos para el inicio formal del encuentro.

3.9 Caso fortuito o fuerza mayor: Cualquier retraso por fuerza mayor deberá notificarse a la coordinación oportunamente para validar dicha tolerancia.

3.10 Sanción por inasistencia: La institución que incumpla los horarios sin justificación perderá el partido por FORFEIT.

ARTÍCULO 4. Staff de Campo y Permisos

4.1 Acceso al terreno: Únicamente podrán permanecer en el terreno y dugouts los jugadores, mánager y coaches acreditados con credencial oficial.

4.2 Personal auxiliar: El personal de apoyo (batboys, fisioterapeutas) estará identificado y portará vestimenta representativa de la institución.

4.3 Medios de comunicación: Camarógrafos y personal de transmisión deberán solicitar permiso al equipo local para ingresar a las zonas asignadas.

4.4 Identidad institucional: Queda prohibida la estancia en el campo de personas que no porten la vestimenta o colores oficiales del equipo.

4.5 Autoridad del umpire principal: El umpire principal tiene la facultad de retirar del campo a cualquier persona no autorizada, enviándola a la tribuna.

ARTÍCULO 5. Hidratación

5.1 Suministro obligatorio: El equipo local proveerá suficiente agua o hidratación adecuada para el equipo visitante durante todo el encuentro.

5.2 Normas ecológicas: Si las políticas del inmueble prohíben plásticos desechables, la sede informará con anticipación para que el visitante lleve sus termos.

ARTÍCULO 6. Servicio Médico

6.1 Personal certificado: La sede contará obligatoriamente con médico o paramédico capacitado en primeros auxilios y emergencias deportivas.

6.2 Atención imparcial: El personal médico atenderá a los integrantes de ambos equipos ante cualquier incidente en el terreno.

6.3 Presentación previa: El responsable médico se identificará con el cuerpo arbitral y mánagers antes del «*Play Ball*», permaneciendo durante todo el partido.

CAPÍTULO OCTAVO: Equipos, Utilería Deportiva y Uniformes

ARTÍCULO 7. La Pelota de Juego

7.1 Aportación de pelotas: El equipo local suministrará las pelotas reglamentarias necesarias para el desarrollo completo del encuentro.

7.2 Calidad certificada: Las pelotas serán de marcas reconocidas en el mercado con certificación de calidad 5 estrellas.

7.3 Criterio de reemplazo: Cualquier pelota dañada, raspada o deformada será sustituida a criterio exclusivo del umpire.

7.4 Solicitud de revisión: Los mánagers podrán solicitar la inspección de la bola cuando consideren que está defectuosa.

7.5 Prohibición de alteración: Ningún jugador podrá raspar, lijar o alterar la pelota. Modificarla intencionalmente causará sanción.

7.6 Pelotas en Fase Final: En la etapa final del Campeonato Nacional Final 8, el comité organizador proveerá pelotas marca Rawlings (o patrocinador aprobado por la CONADEIP).

ARTÍCULO 8. El Bate (Bat)

8.1 Suministro individual: Cada equipo utilizará sus propios Bates de juego reglamentarios.

8.2 Materiales autorizados: Se autoriza el uso exclusivo de bates de madera maciza de una sola pieza, de Maple o Fresno.

8.3 Materiales prohibidos: Queda estrictamente prohibido el uso de bates de aluminio, compuestos, bambú, grafito o bates alterados.

8.4 Inspección arbitral: Ante cualquier sospecha sobre un bate ilegal, el umpire lo revisará e incautará si violenta la norma.

ARTÍCULO 9. Uniformes de los Jugadores

9.1 Colores institucionales: Los uniformes deben lucir los colores oficiales de la institución educativa.

9.2 Uniformidad estricta: Todos los peloteros portarán camisolas, pantalones, gorras y calcetas idénticas en diseño y tono.

9.3 Marcas comerciales: Se permiten pantalones de distintas marcas siempre que conserven exactamente el mismo tono de color del resto del equipo.

9.4 Diseños autorizados: No se admitirán estampados o costuras que rompan con la uniformidad gráfica del conjunto.

9.5 Números visibles (Dorsales): Cada jugador lucirá un número visible en la camisola, coincidiendo exactamente con el de su credencial CONADEIP.

9.6 Registro en line-up: El mánager debe inscribir con claridad en el line-up el nombre, apellido y número de cada pelotero.

9.7 Vestimenta de cuerpo técnico: El mánager y coaches vestirán ropa deportiva adecuada con los colores de la institución.

9.8 Inhabilitación por uniforme: El jugador sin número visible, con dorsal distinto al de su credencial o no registrado en el line-up no podrá jugar.

9.9 Parche institucional: Es obligatorio llevar el parche o logotipo oficial de la CONADEIP en la camisola.

9.10 Sanción inmediata: El jugador que incumpla las normas de uniforme no ingresará al campo si es detectado antes o durante el partido.

9.11 Sanción posterior vía protesta: Si la falta se demuestra mediante protesta formal posterior, el jugador infractor será suspendido 1 partido.

ARTÍCULO 10. Cascos de Protección

10.1 Uso obligatorio: Bateadores, corredores y batboys deben portar casco protector de doble orejera correctamente colocado.

10.2 Remoción intencional: Retirarse el casco deliberadamente durante una jugada viva provocará que el umpire declare out automático al corredor.

ARTÍCULO 11. Lanzadores (Pitchers)

11.1 Bolsa de resina (Rosin Bag): Se autoriza el uso de la bolsa de resina o brea en polvo según los parámetros de la WBSC.

11.2 Sustancias prohibidas: Se prohíbe aplicar saliva, vaselina o cualquier sustancia extraña a la pelota o a las manos.

11.3 Inspección de rutina: El cuerpo arbitral tiene la facultad de revisar guante, gorra y manos del lanzador en cualquier momento.

11.4 Sanción por alteración: El lanzador que aplique una sustancia ilegal será expulsado del juego y suspendido por 10 partidos.

CAPÍTULO NOVENO: Desarrollo de los Partidos y Reglas de Juego

ARTÍCULO 13. Funciones del Umpire y Aspectos Previos

13.1 Autoridad en el campo: El umpire es la máxima autoridad en el juego; sus decisiones de apreciación son inapelables.

13.2 Mínimo de oficiales: La sede presentará mínimo 2 umpires y 1 anotador oficial certificado por encuentro.

13.3 Cotejo de credenciales: Los umpires recogerán y verificarán las credenciales durante la entrega de line-ups en el plato.

13.4 Respeto y conducta: Se mantendrá un ambiente de cordialidad y respeto profesional entre directivos, árbitros, mánagers y jugadores.

13.5 Cierre de cédula (Boxscore): Al concluir el juego, los umpires firmarán la cédula oficial (boxscore). La no entrega o envío de la cédula por el equipo local causará la pérdida del partido por Forfeit.

13.6 Sanción por falta de ampayeo: Si la sede no presenta el cuerpo arbitral requerido, el juego se suspenderá y se turnará al órgano disciplinario.

13.7 Cambio de fecha o sede del encuentro: En caso de surgir una situación extraordinaria que obligue a un equipo a modificar la fecha o sede de un partido programado, deberá enviar el formato oficial debidamente requisitado a la Coordinación para su autorización, con al menos 72 horas de anticipación a la fecha y hora programadas originalmente.

ARTÍCULO 14. Políticas de Fraternización

14.1 Juego limpio: Mánagers y capitanes promoverán la disciplina, el *fair play* y el respeto deportivo en todo momento.

14.2 Reporte de incidentes: Cualquier falta grave o agresión se asentará en la cédula para su revisión por el Tribunal de Penas.

ARTÍCULO 15. Duración de los Partidos

Generalidades: Los encuentros sencillos de la Conferencia Nacional se jugarán a 9 entradas. En jornadas de doble juego (doble cartelera), cada partido se disputará a 7 entradas.

15.1 Regla de Nocaut (Knockout) y Súper Nocaut

15.1.1 Knockout (9 entradas): Se decreta el final del juego si al término de la 7ª entrada existe una diferencia de 10 o más carreras.

15.1.2 Knockout (7 entradas): Se decreta si al término de la 5ª entrada la ventaja es de 10 o más carreras.

15.1.3 Súper Knockout (9 entradas): Se decreta si al término de la 5ª entrada existe una ventaja de 15 o más carreras.

15.1.4 Súper Knockout (7 entradas): Se decreta si al término de la 4ª entrada la ventaja es de 15 o más carreras.

15.1.5 Excepción en la Final: No se aplicará la regla de nocaut ni súper nocaut en el partido final por el Campeonato Nacional.

15.2 Visitas del Mánager al Lanzador

15.2.1 Visitas permitidas: Se permiten visitas del mánager o coach al montículo para conferencia con el pitcher.

15.2.2 Definición de visita: Cuenta como visita toda conferencia en la que el pitcher no sea removido del encuentro.

15.2.3 Segunda visita en la entrada: Una segunda visita al mismo pitcher en una misma entrada exige su retiro obligatorio de la loma.

15.2.4 Permanencia excesiva: Si el mánager prolonga la plática durante el calentamiento, el umpire la registrará como visita oficial.

15.2.5 Retraso de juego: Si una llamada al pitcher provoca un retraso innecesario, el umpire la computará como visita.

15.2.6 Cambio desde el dugout: Realizar un cambio de pitcher señalándolo desde la banca sin ir a la loma contará reglamentariamente como una visita.

15.3 Pelotazos y Retiro de Lanzadores

15.3.1 Dos golpes consecutivos: El pitcher deberá salir del juego si golpea a dos (2) bateadores de forma consecutiva.

15.3.2 Reincidencia sobre un bateador: El pitcher deberá salir del juego si golpea dos (2) veces al mismo bateador en un partido.

15.3.3 Tres golpes en una entrada: El pitcher deberá sair del juego si golpea a tres (3) bateadores acumulados en la misma entrada.

15.3.4 Cuatro golpes en el partido: El pitcher deberá ser cambiado si golpea a un total de cuatro (4) bateadores durante su actuación.

15.3.5 Si a apreciación del umpire el lanzador golpea intensionalmente a un bateador éste deberá ser expulsado del juego.

15.4 Muerte Súbita (Entradas Extras)

15.4.1 Extrainnings: En caso de empate al concluir las entradas reglamentarias, se jugarán episodios adicionales.

15.4.2 Activación: La regla se aplica al abrir la 8ª entrada en juegos de 7 innings, y en la 10ª entrada en juegos de 9 innings.

15.4.3. Colocación de corredores: Cada entrada extra iniciará sin outs (0 outs), colocando al penúltimo bateador de la entrada previa en 2ª base y al último bateador en 1ª base

ANEXO: Manual de Procedimientos Obligatorios para Juegos de Local

La Universidad sede deberá tener todas las instalaciones adecuadas para llevar a cabo los juegos de la Conferencia Nacional de Béisbol de la CONADEIP. Los requisitos y procedimientos son los siguientes:

Logística y Horarios de Llegada

• Confirmar 1 hora antes la hora de llegada del equipo visitante.
• Tener listo el campo media hora antes del inicio del juego.
• El equipo visitante deberá llegar máximo 30 minutos antes de la hora del partido.
• En caso de un retraso en la llegada del equipo visitante, deberá avisar con 1 hora de anticipación.
• Se tendrá 30 minutos de tolerancia en caso de solicitarla.

Personal Oficial, Arbitraje y Servicios Médico/Hidratación

• Los umpires y anotador deberán estar 30 minutos antes del inicio del partido.
• Deberán ser 2 umpires y un anotador.
• Se deberá contar con hidratación para el equipo visitante, y servicio médico (Doctor y fisioterapia) que apoyará a ambos equipos.

Protocolo Previa al Juego y Acreditaciones

• Se deberán presentar puntualmente ambos managers para el protocolo de entrega de lineups y reglas de campo; en ese momento se deberán entregar las credenciales CONADEIP.
• Todo jugador que no tenga su credencial según reglamento no podrá jugar.
• Si en el lineup algún jugador no tiene su número que coincida con la credencial, no podrá jugar en ese partido.
• La gente que esté en banca debe estar 100% acreditada ante la CONADEIP para poder permanecer en ella.

Instalaciones y Material de Juego

• Deberá estar debidamente pintado el campo y dejar claras las reglas de terreno.
• Las pelotas deberán ser de calidad 5 estrellas.
• Contar con todas las pelotas suficientes para el partido.
• Si hubiera transmisiones o camarógrafo, se deberá avisar con anticipación a la coordinación o grupo de WhatsApp.

Criterios en Caso de Suspensión

• En caso de suspender el juego antes del juego oficial, se deberá jugar doble juego en el partido de vuelta, o buscar una fecha solicitada con el formato de cambio de juego.

Obligaciones Post-Partido

• Al término del partido es OBLIGATORIO REQUISITAR Y ENVIAR (a la coordinación nacional) cédula oficial proporcionada por la CONADEIP, firmada por ambos managers y el umpire principal.

• Mandar evidencia del juego (2 fotografías).

«EN CADA DEPORTISTA UN EGRESADO»

www.conadeip.org