

BRAZIL DISTRICT 2



**Little
League**
Official Program

INSTRUÇÕES
EM
PORTUGUÊS

Sumário

REGULAMENTOS ADMINISTRATIVOS	6
<i>INTRODUÇÃO.....</i>	<i>6</i>
REGRAS.....	7
A.R. 2.....	7
Regra 1.11(a)(3).....	7
Regra 1.11(j).....	7
Regra 1.16	7
Regra 2.00	7
Regra 2.00	7
Regra 3.01	7
Regra 3.03(c), 8.06(b)	7
Regra 3.17	8
Regra 7.15(g).....	8
IDENTIDADE ORGANIZACIONAL	10
ESTRUTURA, ADMINISTRAÇÃO E “CHARTER” FEDERAL (CHARTER).....	11
ELEGIBILIDADE DO JOGADOR E STATUS DE AMADOR.....	13
DIVISÕES DE JOGO	14
ELEGIBILIDADE DE VOLUNTÁRIOS.....	15
REQUISITOS DE ELEGIBILIDADE DE RESIDÊNCIA E FREQUÊNCIA ESCOLAR.....	21
REGULAMENTO I – A LIGA	28
REGULAMENTO II – LIMITES DA LIGA	42
REGULAMENTO III – AS EQUIPES.....	45
REGULAMENTO IV – OS JOGADORES.....	48
REGULAMENTO V – SELEÇÃO DE JOGADORES.....	54
REGULAMENTO VI – ARREMESSADORES	56
REGULAMENTO VII – CALENDÁRIOS	59
REGULAMENTO VIII – LIGAS MENORES.....	61

REGULAMENTO IX – JOGOS ESPECIAIS	61
REGULAMENTO X – JOGOS NOTURNOS	63
REGULAMENTO XI – ADMISSÃO A JOGOS	63
REGULAMENTO XII – PRÊMIOS.....	63
REGULAMENTO XIII – COMERCIALIZAÇÃO	63
REGULAMENTO XIV – DECORO EM CAMPO.....	65
REGULAMENTO XV – APARIÇÃO DE JOGADORES DA LITTLE LEAGUE NA MÍDIA.....	66
REGULAMENTO XVI – USO DO NOME E EMBLEMA DA LITTLE LEAGUE.....	67
REGULAMENTO XVII – JOGO DE TORNEIO.....	67
REGRA 1.00 – OBJETIVOS DO JOGO	67
REGRA 2.00 – DEFINIÇÃO DE TERMOS.....	77
<i>JULGADO (ADJUDGED).....</i>	<i>77</i>
<i>UM BACKSTOP (REDE DE PROTEÇÃO).....</i>	<i>77</i>
<i>UM BALK (LANÇAMENTO ILEGAL)</i>	<i>77</i>
<i>UMA BOLA (BALL).....</i>	<i>78</i>
<i>UMA BASE</i>	<i>78</i>
<i>UM BASE COACH (TREINADOR DE BASE)</i>	<i>78</i>
<i>UM BASE POR BOLAS.....</i>	<i>78</i>
<i>UM BATEDOR.....</i>	<i>78</i>
<i>BATEDOR-CORREDOR</i>	<i>78</i>
<i>A CAIXA DO REBATEDOR</i>	<i>78</i>
<i>A ORDEM DE BATEDORES</i>	<i>78</i>
<i>BANCO ou ABRIGO(BRNCH)</i>	<i>78</i>
<i>UM TOQUE(BUNT).....</i>	<i>79</i>
<i>UM JOGO ENCERRADO</i>	<i>79</i>
<i>UMA REBATIDA</i>	<i>79</i>
<i>O RECEPTOR</i>	<i>79</i>
<i>A CAIXA DO RECEPTOR</i>	<i>79</i>
<i>UM TÉCNICO</i>	<i>79</i>
<i>CORREDOR DE CORTESIA.....</i>	<i>79</i>
<i>BOLA MORTA (DEAD BALL)</i>	<i>80</i>
<i>UMA JOGADA DUPLA (DOUBLE PLAY)</i>	<i>80</i>
<i>DUGOUT.....</i>	<i>80</i>
<i>UMA BOLA VÁLIDA (FAIR BALL)</i>	<i>80</i>

TERRITÓRIO VÁLIDO (FAIR TERRITORY)	81
UM JOGADOR DE DEFESA (FIELDER)	81
ESCOLHA DO JOGADOR DE DEFESA (FIELDER'S CHOICE)	81
UMA BOLA ALTA (FLY BALL)	81
UMA JOGADA FORÇADA (FORCED PLAY)	81
UM JOGO PERDIDO POR WO (FORFEITED GAME)	81
UMA BOLA DE FALTA (FOUL BALL)	82
TERRITÓRIO "FOUL"	82
UMA BOLA RASTEIRA.....	82
ILEGAL (ou ILEGALMENTE).....	82
UM BASTÃO (TACO) ILEGAL	82
BOLA REBATIDA ILEGALMENTE.....	83
ARREMESSADOR INELEGÍVEL.....	83
JOGADOR INELEGÍVEL	83
O CAMPO INTERNO.....	83
EM VOO.....	83
EM PERIGO.....	84
INTERFERÊNCIA.....	84
A LIGA	84
LEGAL (ou LEGALMENTE).....	84
UMA REBATIDA RASTEIRA.....	85
UMA BOLA VIVA	85
OBSTRUÇÃO.....	85
ATAQUE.....	85
REGRAS OFICIAIS	85
O CAMPO EXTERNO (OUTFIELD).....	85
ESCORREGAR ALÉM (OVERSLIDE)	85
UMA CORRIDA (ou PONTO)	86
UM RUNDOWN	86
UM CORREDOR	86
"SALVO".....	86
POSIÇÃO ARMADA.....	86
UM STRIKE.....	86
A ZONA DE STRIKE.....	87
UM JOGO SUSPENSO.....	87
REGRA 3.00 – PRELIMINARES DO JOGO	87
REGRA 4.00 – INÍCIO E FIM DO JOGO	93

<i>PUNIÇÃO</i>	94
REGRA 5.00 – COLOCANDO A BOLA EM JOGO – BOLA VIVA	103
1.1. <i>Regra 6.00 – O Rebatedor</i>	106
6.07 <i>REBATER FORA DE ORDEM</i>	110
1.2. <i>REBATENDO FORA DE ORDEM – DECISÕES APROVADAS</i>	111
REGRA 7.00 – O CORREDOR	115
ORGANIZAÇÃO DO TORNEIO	143
REGRAS DE JOGO DO TORNEIO	156
APÊNDICE A – DIRETRIZES DE SEGURANÇA CONTRA RAIOS	181
APÊNDICE D – MODIFICAÇÕES E ALTERAÇÕES DE BASTÕES	184
APÊNDICE G – TABELA DE IDADES DA LITTLE LEAGUE BASEBALL DE 2025	184
<i>Positive Coaching Alliance (“PCA”)</i>	194
<i>RELATÓRIO OBRIGATÓRIO DE ABUSO INFANTIL</i>	194

Little League
Official District
Brazil 2

ATUALIZAÇÕES SIGNIFICATIVAS DE 2026

(Nota: Salvo indicação em contrário, estas se aplicam a **todas as divisões de beisebol.**)

REGULAMENTOS ADMINISTRATIVOS

INTRODUÇÃO

To fazendo ainda.... a prioridade é escrever o livro. Não oficial em português Citar que o manual oficial pode ser adquirido na Amazon.com e /ou Pelo Aplicativo Oficial Gratuito.

Alterações desta última versão.

Regulamento I(c): Atualizações feitas no Regulamento 1(c) 8 e 9

Para exigir que todas as verificações de antecedentes sejam conduzidas através da J.D. Palatine (JDP), sem que outros provedores sejam aceitos.

Regulamento I(c): Atualizações feitas no **Regulamento I(c):** 10 para exigir que todos os indivíduos que preencham a inscrição de voluntário **concluam o treinamento anual obrigatório** de conscientização sobre abuso através do Curso de Conscientização sobre Abuso da Little League, disponível em LittleLeague.org/AbuseAwareness.

- Observe que o Programa de Proteção à Criança foi atualizado para a temporada de **2025**.
- Revise todas as atualizações em LittleLeague.org/ChildProtection.

Regulamento II:

Atualizações feitas no **Regulamento II** para refletir que, a partir da temporada de 2025, crianças no nível mais jovem do programa (Idade da Liga 4-7) terão a capacidade de se inscrever em **qualquer programa que escolherem**, sem respeitar quaisquer requisitos de elegibilidade **relacionados à geografia ou à escola**. Os jogadores que se inscreverem sob esta opção também serão totalmente elegíveis para participar de todos os aspectos do jogo da liga, **incluindo o jogo do Torneio Internacional**, pela duração de suas carreiras na Little League, desde que tenham participação contínua e ininterrupta dentro da liga específica onde foram inicialmente inscritos e desde que todos os outros requisitos de elegibilidade de participação tenham sido atendidos.

- Informações adicionais sobre esta mudança podem ser encontradas em **LittleLeague.org/2025Registration**. **Regulamento IV(i)** – Jogo Obrigatório para a Senior League: Elimina o Jogo Obrigatório apenas para a Divisão Senior League.

REGRAS

A.R. 2 – Alterações ou Modificações feitas no Bastão: Esclarece que produtos, **como**, mas não limitados a, **choke-knobs**, **choke-up** auxiliares, ou **protetores de polegar** são considerados **alterações no taco e não são permitidos**.

Regra 1.11(a)(3) – Manguitos de Neoprene: Permite que mangas de neoprene sejam usadas sem serem cobertas por uma camiseta de baixo, desde que a manga de neoprene seja de cor sólida e não branca ou cinza.

Regra 1.11(j) – Joias: Remove a Regra 1.11(j) para eliminar a exigência de que joias, exceto as de alerta médico, devam ser removidas, permitindo o uso de joias. No Brazil distrito 2, por questões de segurança dos atletas, os árbitros serão solicitados a avisá-los.

Regra 1.16 – Adesivos de Capacete: Permite o uso de adesivos ou decalques de capacete, desde que tal uso não seja excessivo, não seja ofensivo e não faça referências inadequadas, como a drogas ou álcool.

Regra 2.00 – Na Vez do Bastão (NOTA 1 e NOTA 2): Esclarece que, ao usar a ordem contínua de batedores, os jogadores não precisam cumprir a parte de corrida do jogo obrigatório.

Regra 2.00 – CORREDOR DE CORTESIA, Regra 3.04, Regra 7.14(b) e Regra de Torneio 3(d): Esta alteração fornece esclarecimentos para o uso de um **corredor de cortesia** tanto com a **ordem tradicional** de batedores quanto com a **ordem contínua** de batedores. Também esclarece que, ao usar a ordem contínua de batedores, a equipe ofensiva pode usar um corredor de cortesia para o arremessador e receptor registrados ao mesmo tempo, quando houver dois eliminados.

Regra 3.01 – Inspeção de Equipamento Antes do Jogo: Remove a exigência para os árbitros verificarem o equipamento antes do início do jogo, colocando a responsabilidade pelo equipamento legal e adequado no técnico. Regulamento VI(b),

Regra 3.03(c), 8.06(b)-Nota, **Regra de Torneio 4(c)**, Regra de Torneio 9(a) e Regra de Torneio 10(h) – Arremessadores Mudando para uma Posição Defensiva Diferente Após Serem Retirados do Monte: Fornece **consistência e esclarecimento na redação** de que um arremessador, na Divisão Intermediária (50/70)/Junior/Senior Baseball, permanecendo na defesa no jogo, mas mudando para uma posição defensiva diferente, pode retornar como arremessador a qualquer momento no restante do jogo, mas apenas uma vez por jogo. Para retornar como arremessador, uma vez retirado do monte, o jogador deve permanecer no jogo defensivamente.

Regra 3.17 – Dispositivos Eletrônicos: Esta alteração permite que uma equipe use **comunicação unidirecional com o receptor** enquanto a equipe está na defesa. **Regra 6.06(d)** – Uso de um Bastão Ilegal: Esta alteração atualiza a penalidade para o uso de um bastão ilegal, conforme listado em 6.06(d), para permanecer consistente com a penalidade incluída na alteração da Regra 3.01.

Regra 7.15(g) – Procedimentos para o Uso de uma Base Dupla de Primeira Base: Torna a redação de 7.15(g) consistente com a redação fornecida no Livro de Regras de Softbol para a mesma regra. TORNEIO Regra de Torneio 3 – Regras de Jogo (Inspeção de Equipamento Antes do Jogo): Remove a exigência de que os árbitros verifiquem o equipamento antes do início do jogo, colocando a responsabilidade por equipamento legal e adequado no **gerente**. Regra de Torneio 14 – Jogo Empatado: Esta alteração elimina jogar a sétima entrada (Liga Intermediária/Júnior/Sênior: oitava entrada) como normal. Agora, o desempate começará **imediatamente na sétima entrada** (Liga Intermediária/Júnior/Sênior: oitava entrada), colocando o **jogador que está programado para bater por último** naquela respectiva metade da entrada, **na segunda base para iniciar cada entrada extra**.

Estrutura Organizacional LITTLE LEAGUE®BASEBALL Incorporated

P.O. Box 3485, Williamsport, PA 17701 – (570) 326-1921

Nota (na versão final colocaremos um organograma com os nomes e posições atuais)

Conselho de Administração

Steven P. Johnson, Presidente

Timothy Hughes Jon Litner, Vice-Presidente

Loni N. Kline Vojtech Albrecht Derek Lisby John Berardi

Dr. Daniel Lueders Pete Cacheiro Jonathan Mariner

Janice Christensen

Kristian Palvia

Jim Dean

Tony Reagins Travis

Ellis JoJo Rinebold

Urny Floran

Roy Romaya

Robert Gauntt

Pam Stanley

Davie Jane Gilmour, Ph.D.

Hugh E. Tanner

Dr. Kensa Gunter

Patrick W. Wilson

Martin Hoover

Diretoria •

Steven P. Johnson,

Presidente do Conselho

• Jon Litner,

Vice-Presidente do Conselho • Davie Jane Gilmour, Ph.D.

Tesoureira • Janice Christensen,

Secretária • Patrick W. Wilson,

Presidente e Diretor Executivo Comitê de Estatuto / Regras: Daniel Velte,

Presidente do Conselho :Samuel Ranck

Conselheiros

Nicholas L.Caringi

Brent Stahlnecker

Demiko Ervin

Corey Wright

Stu Hartenstein

Patrick W. Wilson

Ashlea Nash-Miller

Escritórios Regionais

Os Escritórios Regionais da Little League têm equipes completas durante todo o ano para fornecer **assistência e orientação aos voluntários da Little League**. Todas as perguntas gerais, sugestões escritas para melhorar este Livro de Regras, dúvidas sobre torneios, solicitações de interpretação de regras e pedidos de suprimentos devem ser direcionados ao escritório apropriado em sua região, conforme indicado.

ESCRITÓRIOS REGIONAIS DOS ESTADOS UNIDOS ESCRITÓRIO DA REGIÃO LESTE

335 Mix Street, Bristol, CT 06011-2926 Telefone: (860) 585-4730 E-mail:
EastRegion@LittleLeague.org

ESCRITÓRIO DA REGIÃO CENTRAL 7185 S Indianapolis Road, Whitestown, IN 46075

Telefone: (317) 897-6127 | Fax: (317) 897-6158 E-mail: CentralRegion@LittleLeague.org

ESCRITÓRIO DA REGIÃO SUDESTE P.O. Box 7557, Warner Robins, GA 31095 Telefone: (478) 987-7227 | Fax: (478) 987-7232 E-mail: SoutheastRegion@LittleLeague.org

ESCRITÓRIO DA REGIÃO SUDOESTE 3700 S. University Parks Drive, Waco, TX 76706 Telefone: (254) 756-1816 | Fax: (254) 757-0519 E-mail: SouthwestRegion@LittleLeague.org

ESCRITÓRIO DA REGIÃO OESTE 6707 Little League Drive, San Bernardino, CA 92407 Telefone: (909) 887- 6444 | Fax: (909) 887-6135 E-mail: WestRegion@LittleLeague.org

ESCRITÓRIOS DA REGIÃO INTERNACIONAL

ESCRITÓRIO DA **REGIÃO DO CANADÁ** #500-2210 Prince of Wales Drive | Ottawa, Ontário Canadá K2E 6Z9 Telefone: (613) 731-3301 | Fax: (613) 731-2829 E-mail:

Canada@LittleLeague.org

ESCRITÓRIO DA **REGIÃO DA AMÉRICA LATINA E CARIBE** P.O. Box 10237 | Caparra Heights Porto Rico 00922-0237 Telefone: (787) 982-3076 | Fax: (787) 728-8164 E-mail: LatinAmerica@LittleLeague.org

ESCRITÓRIO DA **REGIÃO DA EUROPA E ÁFRICA** Little League Europe | Al. Malej Ligi 1 Kutno, 99-300, Polônia Telefone: 011-48-24-254-4569 | Fax: 011-48-24-254- 4571 E-mail: Europe@LittleLeague.org

ESCRITÓRIO DA **REGIÃO DA ÁSIA-PACÍFICO** c/o Asia-Pacific Little League | Sala 501, Yale Building | 21 Yangjaecheon-Ro 19-Gil, Seocho-Gu, Seul, Coreia Telefone: 82-2-575-7101 | Fax: 82-2-575-7106 E-mail: mkim@mkna.co.kr

ESCRITORIO BRASIL **DISTRITO 1 – A confirmar.**

ESCRITORIO DO BRASIL **DISTRITO 2.** Av Jose Bonifácio 501, São Carlos São Paulo Interior, Telefone : 55 19993798721 E-mail : DISTRITO2@littleleague.com.br

IDENTIDADE ORGANIZACIONAL

Nascida em Williamsport em 1939 e viva em todo o mundo, a Little League International está comprometida **com seu propósito, visão, missão e valores**, em nossas **6.500 comunidades** ao redor do mundo, **apoiando aproximadamente 2 milhões de crianças e 1 milhão de voluntários adultos.**

A Little League é impulsionada por nosso propósito de **impactar positivamente jovens e comunidades** com a visão de que, como a organização esportiva juvenil mais proeminente e respeitada do mundo, **inspiraremos e moldaremos as futuras gerações**.

Nossa missão é que a Little League acredita no poder do beisebol e softbol juvenis para **ensinar lições de vida** que constroem indivíduos e comunidades mais fortes. Para abraçar essa missão, os **valores organizacionais** centrais da Little League são:

Trabalho em Equipe: Acreditamos que o trabalho em equipe é o esforço compartilhado de indivíduos, caracterizado pela **confiança, comprometimento e comunicação** na busca de objetivos comuns.

Comunidade: Estamos comprometidos com o desenvolvimento e crescimento da comunidade dentro da Little League.

Inclusão: Priorizamos a inclusão como parte intencional de nossa cultura, que é criada quando fornecemos oportunidades equitativas, acesso e respeito pelas diferenças e perspectivas individuais.

Diversão: Cultivamos a diversão criando um ambiente caracterizado por experiências agradáveis, memoráveis e seguras, que resultam em um senso de pertencimento e crescimento individual.

Integridade: Agimos com respeito, honestidade e integridade em tudo o que fazemos. Para mais informações sobre a identidade organizacional e recursos da Little League, visite LittleLeague.org/WhoWeAre.

ESTRUTURA, ADMINISTRAÇÃO E “CHARTER” FEDERAL (CHARTER)

A Little League possui APENAS três componentes estruturais, **cada um dependente do outro e cada um vital para o sucesso do programa**. O núcleo **administrativo e de serviços do movimento** é a Little League International, uma organização sem fins lucrativos de membros que mantém **o programa internacional**, com sede em Williamsport, Pensilvânia. Parte da estrutura da sede inclui **várias Sedes Regionais nos EUA e em todo o mundo**. Os assuntos da Little League são administrados pelo **Conselho de Diretores da Little League International**. As políticas, procedimentos operacionais e controles do programa são executados pela equipe da **Little League International**, sob a direção do Presidente e do Comitê Executivo.

O próximo componente do nosso programa é **o Distrito**. Todas as ligas dentro de um Distrito (**uma área geográfica que geralmente engloba 10 a 20 ligas**) **elegem** um **Administrador Distrital (A.D.)**. O A.D. e sua equipe de **Administradores Distritais Assistentes** (em Inglês D.A

e A.D.A's) servem como **elos entre as várias Sedes Regionais** e as **Little Leagues locais**. Eles são **geralmente** os voluntários mais experientes da **Little League** na área e são encarregados de ajudar a garantir que todos os **voluntários em seus distritos** sejam **bem treinados** e que todas as ligas estejam operando dentro das diretrizes estabelecidas pela Little League.

O D.A - **Administrador Distrital** não tem autoridade para suspender, limitar ou revogar quaisquer regras, regulamentos ou privilégios de concessão de charter de uma **Little League local**, mas pode **recomendar** tal ação ao **Comitê de "charter"s (Charter Comitee)** em **Williamsport**. Uma **sindicância** será instaurada e o comitê vai escutar a contra argumentação para refutar a recomendação.

O componente final e mais importante é o **programa local da Little League**. A liga Local fornece seus serviços à comunidade. **Ela fornece instalações físicas, serviços voluntários e recursos para oferecer um programa para crianças.**

Através de **liderança eficaz e forte política administrativa** em elevado nível de negociações, juntamente com **extensões de treinamento e adesão a regras e políticas no nível Distrital** e de liga local, a **Little League** é capaz de impactar positivamente a juventude e as comunidades. A liga local opera sob uma **"charter"** (Charter) concedida anualmente pela Little League. A liga é autônoma no sentido de ter **liberdade para eleger seus próprios dirigentes**, financiar seu programa e realizar várias outras funções relacionadas, mas deve aderir **escrupulosamente a todas as regras e regulamentos estabelecidos pela Little League**.

No Brasil, o mais próximo para entendermos isso é que o time e a liga local são partes de uma **Franquia** voluntaria, **chamada de Distrito**.

O **privilégio da "charter"** de fundação (Charter da Liga) estende o uso do nome **"Little League"** e de sua insígnia oficial à **Little League local**. Ele pode ser suspenso ou revogado por violação de regras ou regulamentos por ação do Comitê de **"charter"s de Fundação**, lá em **Williamport**.

A Little League opera sob os auspícios do mais alto reconhecimento que pode ser concedido a qualquer organização desse tipo **pelo governo dos Estados Unidos**. Em virtude de legislação aprovada por unanimidade tanto pela **Câmara dos Representantes** quanto pelo Senado e sancionada pelo Presidente **Lyndon B. Johnson** em **16 de julho de 1964**, a Little League recebeu uma **"charter"** de **Fundação Congressional de Incorporação Federal**. Nenhuma outra organização esportiva juvenil foi **tão homenageada pelo governo Federal Americano**.

ELEGIBILIDADE DO JOGADOR E STATUS DE AMADOR

O jogador deve se qualificar sob a definição de residência(Local-Cidade onde mora) ou frequência escolar pela Little League, representada pelo seu D.A.e conforme descrito neste livro de regras, deve ter a **“idade da liga”** correta **para a divisão** e deve ter **consentimento dos pais**. A Little League **oferece programas de** beisebol e softbol para jogadores com idade de liga de **4 a 16 anos** através dos times. A Little League não é “exclusivista”, ou seja, não insiste nenhum time a participar ou não de nossos torneios locais, campeonatos locais, regionais, estaduais e Nacionais.

As **Little Leagues locais** são encorajadas a **fornecer todos os programas**, dando assim **a todas as crianças da área a chance de jogar Little League Baseball ou Softbol**.

A idade da liga é definida no **Regulamento IV(a)**. Para ser elegível no programa Little League Baseball ou Softbol, um participante deve ser um amador em beisebol ou softbol, respectivamente. Entende-se por “amador” **um atleta que não joga em nenhuma liga “ganhando” dinheiro para fazê-lo**. Jogadores “Pagos por quaisquer time, para jogar pelo time, são considerados **INELEGÍVEIS** Este requisito serve **para aumentar o interesse e o equilíbrio competitivo na Little League Baseball e Softbol**. Então um participante amador é aquele que se engaja no programa Little League Baseball ou Softbol **unicamente pelos benefícios educacionais, físicos, mentais, sociais e recreativos derivados dele**.

O requisito de status de amador aprimora **os objetivos e valores da Little League de desenvolvimento de caráter, participação comunitária saudável, trabalho em equipe, espírito esportivo e jogo limpo e, também, protege os atletas da Little League de serem desqualificados de esportes de ensino médio e universitários**, que nos estados Unidos e Canadá são considerados “profissionais”.

NOTA: Perda do Status de Amador: Um participante perde o status de amador e, portanto, o direito de participar do programa Little League sempre que:

1. O participante, ou o(s) pai(s) ou responsável(is) do participante, receber compensação, em confiança ou de outra forma, por ou relacionada à habilidade atlética, participação ou desempenho do participante no beisebol ou softbol.
2. O participante joga em um time profissional de beisebol ou softbol.
3. O participante, ou o(s) pai(s)/tutor(es) legal(is) do participante em seu nome, assina um contrato pelo qual o participante concorda em competir em qualquer competição de beisebol ou **softbol por compensação**.

Não é uma violação **comparecer ou participar de um acampamento de teste profissional**, desde que

- (1) nenhuma compensação ou **despesa seja paga**;
- (2) o teste dure no máximo quarenta e oito horas; e
- (3) se no esporte de beisebol, a participação esteja em conformidade com o **Acordo da Liga Principal, caso esta exija “exclusividade total do Atleta”**.

DIVISÕES DE JOGO

A Little League oferece programas esportivos juvenis organizados para uma ampla faixa etária. As taxas de registro são **extremamente razoáveis**, com Livros de Regras e materiais organizacionais fornecidos gratuitamente ou por uma taxa nominal.

Os programas de **Tee Ball Baseball e Tee Ball Softball** são para jogadores de 4 a 6 anos (com uma opção para 7 anos) que desejam aprender os fundamentos de rebatida e defesa. No Tee Ball, os jogadores batem em uma bola colocada em um tee de rebatida. As regras do jogo podem ser variadas para acomodar a **necessidade de ensino**. Os principais objetivos do Tee Ball são se divertir, instruir as crianças nos fundamentos do beisebol e softball e permitir que experimentem o valor do trabalho em equipe.

Os programas de **Minor League Baseball e Minor League Softball** podem ser operados dentro de cada divisão para jogadores mais jovens com menos experiência (iniciantes).

A **Liga Menor(Little League Minors)** pode ser para jogadores de **7 a 12 anos** (as Ligas podem permitir que crianças de 5 e 6 anos de idade da liga com um ano de experiência em Tee Ball se inscrevam em uma Divisão Menor de **“Coach Pitch” ou “Machine Pitch”**). As divisões *podem ser* estabelecidas dentro da Liga Menor para **“Machine Pitch” (Arremesso de Máquina), “Coach Pitch” (Arremesso de Treinador) ou “Player Pitch” (Arremesso de Jogador)**.

O objetivo da Liga Menor **é preparar as crianças para a eventual seleção para um time da Divisão Principal (Little League Majors)**, e as ligas locais são incentivadas a estruturar esta divisão para fornecer flexibilidade, desenvolver jogadores e, o mais **importante, se divertir**. Recursos adicionais de Coach Pitch, incluindo **um programa de 12 semanas** para beisebol Coach Pitch, estão disponíveis em **LittleLeagueUniversity.org**.

A Little League International solicita que as ligas identifiquem as equipes de Arremesso pelo Treinador/Máquina de Arremesso e de Arremesso ,pelo Jogador durante o processo de registro para ajudar a fornecer mais detalhes sobre esses importantes níveis de jogo no **programa Little**

League. Little League Baseball e Little League Softball (também conhecidas como Divisão Principal) são para jogadores de 9 a 12 anos de idade.

Uma liga pode optar por limitar sua Divisão Principal a jogadores de 10, 11 e 12 anos, ou de 11 e 12 anos. As Divisões de Baseball e Softball para Crianças de 8 a 10 e de 9 a 11 Anos foram estabelecidas como **programas de torneio** para dar às crianças a oportunidade de experimentar o **Jogo de Torneio, até o nível Estadual.**

As ligas também podem participar do **Jogo de Torneio** para crianças de 10 a 12 anos nas **Divisões Little League Baseball e Little League Softball**, cada uma **terminando em torneios da Série Mundial.** A **Divisão Little League Intermediate (50-70) Baseball** é para jogadores de 11 a 13 anos de idade. O programa é um programa **de transição para crianças de 11 a 13 anos**, usando uma distância de arremesso **de 50 pés** e caminhos de **base de 70 pés**, e oferece uma gama completa de jogos de torneio, incluindo uma **Série Mundial. Junior League Baseball e Junior League Softball** são estabelecidas como programas de transição para crianças de **12 a 14 anos** (a liga local pode permitir que jogadores de 15 anos participem da **Divisão Junior League apenas durante a temporada regular**, se o nível de habilidade do jogador for avaliado como apropriado para essa divisão).

Um **Conselho da liga local** pode proibir que os jogadores de 15 anos **arremessem** na Divisão Junior). Os programas ligam as divisões Little League e Senior League e oferecem uma gama completa de Jogo de Torneio, incluindo **torneios da Série Mundial. Senior League Baseball e Senior League Softball** são para jogadores de **13 a 16 anos de idade** (a liga local pode permitir que jogadores de 12 anos participem ou tenham **dupla inscrição na Divisão Senior League.** Os **jogadores devem ser avaliados pela liga** como capazes de participar nesse nível).

Ambas as divisões oferecem uma gama completa de Jogo de Torneio, incluindo uma Série Mundial.

A Little League Challenger Division é para jogadores de **4 a 18 anos com deficiências físicas e/ou intelectuais.** Ela incorpora outras crianças da liga como “amigos” (buddies) para os jogadores da Challenger.

A **Divisão Challenger da Liga Sênior** é para jogadores com 15 anos de idade ou mais com deficiências físicas e/ou intelectuais. Ela incorpora outros participantes ou voluntários na liga como “amigos” (buddies) para os jogadores Challenger.

ELEGIBILIDADE DE VOLUNTÁRIOS

Como condição de serviço voluntário à liga, **todos** os gerentes, treinadores, membros do Conselho de Administração e quaisquer outras pessoas, voluntários ou trabalhadores contratados, que prestam serviço regular à liga e/ou têm acesso repetitivo ou contato com jogadores ou equipes, devem, de acordo com o Programa de Proteção à Criança da Little League (LittleLeague.org/ChildProtection), anualmente completar o seguinte:

1. Enviar uma **“Inscrição de Voluntário Oficial da Little League”** para o presidente da liga local.
2. Concluir uma verificação de antecedentes anual através do processo obrigatório J.D. Palatine (JDP).
3. Concluir anualmente o **Treinamento de Conscientização sobre Abuso da Little League**.

Para ser elegível para servir como **voluntário em qualquer liga**, os requisitos acima devem ser concluídos antes que o candidato assuma suas funções para a temporada atual. Consulte o Regulamento I(c)

8-13. O não cumprimento de **qualquer um dos requisitos** acima por um voluntário deve resultar na **demissão imediata do indivíduo da liga local**.

Perguntas Frequentes Aqui estão algumas respostas para as **perguntas mais comuns** que recebemos na Little League International a cada ano.

P: Uma Little League local ou um programa Distrital pode configurar um site em que quaisquer das marcas registradas da Little League sejam usadas?

R: **Ligas locais e Distritos estão autorizados a hospedar sites que ajudem a comunicar informações sobre suas atividades na comunidade local**. A liga local nome, afiliação com a Little League, registro, localização das instalações, membros do conselho e outras informações para pais e voluntários devem ser claramente indicadas no site. Qualquer liga ou distrito que deseje hospedar um site, que inclua Marcas Registradas da Little League de alguma forma, deve enviar anualmente o **endereço do site da sua liga** (www.) ou URL (Localizador Uniforme de Recursos) para o **Centro de Dados da Little League** (LittleLeague.org/DataCenter).

Isso pode ser encontrado no menu “Revisar Informações da Liga” no Centro de Dados da Little League. O endereço da web ou URL deve ser uma combinação do nome de uma liga ou distrito em conjunto com as palavras “Little League” ou “LL”. Um exemplo de como um URL deve aparecer: www.HometownLittleLeague.org ou www.StateDistrictLittleLeague.org. Caso uma liga opte por não renovar sua “charter” ou **mudar sua afiliação**, a liga é responsável por **transferir**

qualquer nome de domínio contendo marcas registradas da Little League para a Little League International às custas da liga local. O uso das Marcas Registradas da Little League, logotipos e links para LittleLeague.org é permitido em sites operados por ligas ou distritos locais, no entanto, a permissão deve ser concedida antecipadamente entrando em contato com Marketing@LittleLeague.org.

Ligas que usam o **Sports Connect** para sites de ligas locais não precisam buscar tal permissão. Sob nenhuma circunstância uma liga, distrito ou pessoa pode registrar um site usando as palavras Little League em um endereço de site para qualquer outra **finalidade que não seja representar sua liga ou distrito local**.

Isso inclui sites ou aplicativos configurados para fins de arrecadação de fundos, como sites de crowdfunding ou de arrecadação de fundos, bem como redes sociais.

Se as **equipes dentro das ligas** locais também hospedarem sites ou aplicativos, elas são obrigadas a seguir estas diretrizes e as diretrizes para o uso das Marcas Registradas da Little League.

No momento, **não é obrigatório que os URLs das equipes** sejam enviados à Little League International, no entanto, as ligas são responsáveis por educar os operadores de sites, aplicativos e/ou contas de mídia social **das equipes sobre as diretrizes da Little League e o uso de marcas registradas**. Ligas e equipes não devem usar **nenhuma entidade comercial no URL** de sua liga. É fortemente encorajado que os membros do conselho da liga local monitorem os sites de suas equipes associadas para garantir que o conteúdo apropriado esteja sendo fornecido.

As ligas também são incentivadas a garantir isenções de liberação de formulário e liberações de modelo como parte do **processo de registro de jogadores e voluntários**. Isso permite que as ligas monitorem o uso e a exibição de fotografias e a distribuição de vídeo, incluindo a transmissão de jogos, de jogadores que participam das atividades da liga com a aprovação apropriada fornecida por seus pais ou responsáveis. Um modelo de liberação de formulário para as ligas personalizarem pode ser encontrado em LittleLeague.org/ModelRelease. A Little League reserva-se o direito de revisar qualquer site de liga ou distrito que use marcas registradas e logotipos da Little League **para garantir que as permissões apropriadas desses indivíduos sejam concedidas**.

A Little League International reserva-se o direito de exigir que uma liga ou distrito remova conteúdo em seus sites, incluindo sites de mídia social, a qualquer momento, se **o conteúdo for considerado inadequado**. As ligas ou distritos locais são incentivados a estabelecer um site

usando **parceiros de tecnologia preferenciais dos distritos e ligas locais da Little League**. As informações estão disponíveis em

LittleLeague.org/Technology. Informações adicionais podem ser encontradas na seção intitulada: **Websites em LittleLeague.org**.

P: Se um técnico, treinador ou árbitro estiver retornando de anos anteriores, ele automaticamente obtém a mesma posição no ano seguinte?

R: Os voluntários no programa local da Little League **NÃO TÊM ESTABILIDADE**, independentemente dos anos de serviço. Para servir, um técnico, treinador ou árbitro deve ser **nomeado pelo presidente da liga e aprovado pelo Conselho de Administração** da liga local anualmente. O serviço anterior **NÃO** garante a recondução.

P: Uma Little League local pode renunciar aos seus direitos sobre um jogador que se qualifica dentro de seus limites, permitindo que esse jogador participe de outro programa da Little League?

R: Uma Little League local não tem autoridade para renunciar a tais direitos. **SOMENTE O COMITÊ DE "CHARTER" EM WILLIAMSPORT TEM ESSA AUTORIDADE.** (Consulte "COMITÊ DE "CHARTER"/ISENÇÕES DE REGRAS E REGULAMENTOS" na seção anterior). Se o Comitê de "charter" votar para conceder uma isenção, o Administrador Distrital será informado por escrito. As isenções, se concedidas, são apenas para a temporada atual. Todas as isenções de elegibilidade de não-jogadores, se concedidas, são apenas para a temporada atual. Todas as isenções de elegibilidade de jogadores, se concedidas, serão apenas para a temporada regular e não permitirão a elegibilidade para torneios na temporada atual, a menos que especificamente observado na resposta.

PERGUNTAS & RESPOSTAS (FAQ)

P: Uma criança que não se qualifica dentro dos limites de uma liga pode jogar nessa liga apenas durante a temporada regular, desde que não seja elegível para o Torneio (seleção de estrelas)?

R: Não. No entanto, a liga local pode solicitar uma isenção, listando todas as circunstâncias que justifiquem tal isenção. Apenas o Comitê de Estatuto em Williamsport pode tomar a decisão final. (Consulte "COMITÊ DE ESTATUTO/ISENÇÕES DE REGRAS E REGULAMENTOS" na seção anterior). Se o Comitê de Estatuto votar pela concessão de uma isenção, o Administrador Distrital será informado por escrito. As isenções, se concedidas, são apenas para a temporada atual. Todas

as isenções de elegibilidade de não-jogadores, se concedidas, são apenas para a temporada atual. Todas as isenções de elegibilidade de jogadores, se concedidas, serão apenas para a temporada regular e não permitirão a elegibilidade para o torneio na temporada atual, a menos que especificamente indicado na resposta.

P: Se um pai assinar uma declaração autenticada concedendo a custódia temporária de uma criança a um amigo ou outro membro da família, a residência desse amigo ou membro da família pode ser usada para registrar a criança para jogar na Little League?

R: A ÚNICA documentação aceitável referente a uma mudança de custódia é CUSTÓDIA ORDENADA POR TRIBUNAL, um decreto emitido por um juiz que tenha jurisdição sobre o assunto. Todas as isenções de elegibilidade de não-jogadores, se concedidas, são apenas para a temporada atual. Todas as isenções de elegibilidade de jogadores, se concedidas, serão apenas para a temporada regular e não permitirão a elegibilidade para o torneio na temporada atual, a menos que especificamente indicado na resposta.

P: O Administrador Distrital tem autoridade para conceder uma isenção de uma regra ou regulamento? Exemplo: O Administrador Distrital poderia dar permissão para uma liga local registrar jogadores cuja residência esteja fora dos limites da liga? Um Administrador Distrital poderia isentar QUALQUER regra ou regulamento?

R: NÃO. QUALQUER isenção de uma regra ou regulamento só pode ser feita pelo **Comitê de Estatuto em Williamsport**. Nenhuma outra pessoa ou grupo tem essa autoridade. Se o Comitê de Estatuto votar pela concessão de uma isenção, o **Administrador Distrital** será informado por escrito. As isenções, se concedidas, são apenas para a temporada atual. Todas as isenções de elegibilidade de não-jogadores, se concedidas, são apenas para a temporada atual. Todas as isenções de elegibilidade de jogadores, se concedidas, serão apenas para a temporada regular apenas e não permitirá a elegibilidade para o torneio na temporada atual, a menos que especificamente indicado na resposta.

P: Qual é o método exigido para selecionar as equipes do Torneio (all-star)?

R: Não há um método exigido. O Conselho de **Administração da liga local** decide anualmente sobre o método de seleção. No entanto, um método sugerido está incluído na seção Regras e Diretrizes do Torneio deste livro.

P: Quanto custa pertencer à Little League?

R: A **taxa de afiliação** paga **uma vez por ano** à Little League Baseball, Incorporated, pela Little League local, é de **US\$10.00 por equipe**. \$29.00 por equipe para as divisões de 12 anos

ou menos(incluindo ambas as divisões Challenger e entre **\$21.00** , **\$53.00** e \$58.00 por equipe para a **Divisão Intermediate (50-70) Baseball**, e divisões Junior e Senior Respectivamente

As taxas de Seguro de Responsabilidade Civil (inclui apólices separadas para Responsabilidade Civil Geral, Responsabilidade de Diretores e Executivos, Responsabilidade Cibernética, Crime e Carga Marítima) variam dependendo do número de equipes dentro da liga.

Para informações detalhadas sobre o seguro contra acidentes e responsabilidade civil disponível, entre em contato com o departamento de Gerenciamento de Riscos pelo telefone 570-326- 1921.

P: Qual é a diferença entre a Temporada Regular e o Jogo de Torneio (all-stars)?

R: Durante a Temporada Regular, toda criança elegível dentro dos limites da liga tem a oportunidade de fazer um teste e participar de uma equipe. Geralmente, a Temporada Regular , nos estados unidos, começa na primavera e pode continuar até o outono, mas as datas de início/fim da Temporada Regular variam. No Jogo de Torneio, uma liga que possui afiliações nas divisões apropriadas pode inscrever equipes em até seis divisões de beisebol e cinco de softbol no Torneio Internacional. O Jogo de Torneio começa por volta do final de junho/ início de julho e termina no final de agosto com os torneios da Série Mundial em sete divisões de beisebol e softbol. Muitas das regras e regulamentos são os mesmos para a Temporada Regular e o Jogo de Torneio. No entanto, existem algumas exceções, detalhadas na seção Regras e Diretrizes do Torneio deste livro.

A Little League também oferece um programa de “Segunda Temporada”, às vezes chamado de “Fall Ball” ou “Winter League”, com detalhes disponíveis no seu **Escritório Regional**.

P. Como nossa liga ou distrito (ou qualquer outro nível) pode permitir que uma estação de televisão ou website transmita, faça webcast ou livestream de jogos da temporada regular e/ou eventos de Jogos Especiais?

R: Com o livestreaming se tornando muito mais fácil de realizar, as ligas locais podem estar interessadas em fazer webcast ou livestream de jogos através de seus websites de liga local próprios e/ou oficialmente operados, conta(s) oficial(is) de mídia social, plataformas baseadas em assinatura ou outra plataforma digital. As ligas têm permissão para transmitir/fazer webcast de jogos, tanto da temporada regular quanto de eventos de Jogos Especiais, através dessas plataformas próprias e gerenciadas pela liga (por exemplo: contas oficiais de mídia social da liga, plataforma de livestream baseada em assinatura, website), desde que sigam todas as **Políticas Operacionais da Little League relacionadas à comercialização**, marcas registradas e diretrizes de publicidade/captação de recursos e tenham as autorizações e notificações apropriadas para

garantir a permissão de todos os participantes e espectadores. Um acordo formal com a Little League International é exigido para:

- Qualquer transmissão/webcast que seja através de qualquer plataforma que não seja totalmente própria e/ou operada por uma liga local, incluindo uma estação de televisão ou outra entidade de mídia. •

Ligas que utilizam uma empresa de produção terceirizada. Acordos e orientações adicionais estão disponíveis na Little League International entrando em contato com **media@LittleLeague.org**. Orientações adicionais sobre livestreaming da temporada regular podem ser encontradas em **LittleLeague.org/ LiveStreaming**.

P. Como nossa liga ou distrito (ou qualquer outro nível) pode transmitir, fazer webcast ou livestream de jogos do Torneio Internacional? R: Ligas locais interessadas em uma transmissão via web ou ao vivo (livestreaming) de jogos do Torneio Internacional da Little League nos níveis Distrital, Seccional e/ou Estadual, pode fazê-lo através de seu website da liga local de sua propriedade e/ou oficialmente operado, conta(s) oficial(is) de mídia social, plataformas baseadas em assinatura ou outra plataforma digital. As ligas que transmitem jogos devem seguir todas as Políticas Operacionais da Little League relativas à comercialização, marcas registradas e diretrizes de publicidade/captação de recursos e ter as autorizações e notificações apropriadas para garantir a permissão de todos os participantes e presentes. Um acordo formal com a Little League International é exigido para:

- Qualquer transmissão/webcast que seja feita através de qualquer plataforma que não seja totalmente de propriedade e/ou operada por uma liga local, incluindo uma estação de televisão ou outra entidade de mídia.

- Ligas que utilizam uma empresa de produção terceirizada. • Jogos de nível Regional do Torneio Internacional da Little League.

Acordos e orientações adicionais estão disponíveis na Little League International, entrando em contato com **media@LittleLeague.org**. Para mais informações sobre transmissão ao vivo/via web de jogos do Torneio Internacional da Little League, visite:

LittleLeague.org/TournamentStreaming e revise a seção “Rádio, Televisão Aberta e Transmissão ao Vivo/Via Web” das “Diretrizes para a Condução do Torneio”.

Requisitos de Elegibilidade de Residência e Frequência Escolar

Cada **Little League local** determina os limites geográficos reais da área a partir da qual selecionará os jogadores. Esses limites devem ser descritos em detalhes e mostrados em um mapa e datados ao solicitar uma “charter” de fundação da Little League.

Conforme descrito na Regulamentação II, jogadores com idade de liga de **sete (7) anos** ou menos podem se registrar **em qualquer programa da Little League** sem considerar quaisquer requisitos de elegibilidade relacionados à geografia **ou** elegibilidade de matrícula escolar. Os jogadores que se registram sob esta opção são totalmente elegíveis para participar de todos os aspectos do jogo da liga, **incluindo o jogo do Torneio Internacional**, durante a totalidade de suas carreiras na Little League, desde que tenham participação contínua e ininterrupta dentro da liga específica onde foi registrado inicialmente e todos os outros requisitos de elegibilidade de participação tenham sido atendidos. Para jogadores com idade de liga entre **8 e 16 anos**, jogadores que participaram da liga sem interrupção na participação desde a idade de liga de sete (7) anos, OU o irmão de um jogador que é um participante ativo com idade de liga de (7) anos ou menos, OU o irmão de um jogador ativo na liga que participou da liga sem interrupção na participação desde a idade de liga de sete (7) anos, são elegíveis para continuar a participação na liga, desde que mantenham a participação contínua e ininterrupta dentro da liga e no jogo da temporada regular.

NOTA 1: Esta opção se aplica apenas a jogadores nascidos em ou após 1º de setembro de 2018 (Beisebol) ou 1º de janeiro de 2018 (Softbol). NOTA: Jogadores que estabeleceram “residência” ou “frequência escolar” para a temporada regular e/ou torneio em uma temporada anterior usando o formulário de Verificação de Jogador de Torneio e podem apresentar o formulário com as devidas provas e assinaturas, NÃO precisarão preencher um novo formulário de Verificação de Jogador de Torneio.

- I. Um jogador será considerado residente dentro dos limites da liga se: A. Seus pais estiverem morando juntos e residindo dentro desses limites da liga, OU; B. Qualquer um dos pais do jogador (ou seu tutor legal nomeado pelo tribunal) residir dentro desses limites. É inaceitável se um dos pais se mudar para os limites de uma liga com o propósito de se qualificar para o jogo do torneio. Conforme detalhado posteriormente nestas regras, a penalidade por violação desta regra pode, a critério da **Little League Baseball, Incorporated**, resultar na desqualificação de um jogador, equipe ou liga inteira da temporada regular e/ou do jogo do torneio. “Residência,” “residir,” e “residente” referem-se a um local de habitação contínua de boa-fé. Um local de residência, uma vez estabelecido, não será considerado alterado, a menos que os pais, o pai ou o tutor façam uma mudança de residência de boa fé. A residência deve

ser estabelecida e comprovada por documentos contendo a residência completa, que inclui o nome dos pais ou do tutor, endereço, cidade, estado e informações de CEP, datados ou em vigor entre 1º de fevereiro de 2024 (ano anterior) e 1º de fevereiro de 2026 (ano atual), de um ou mais documentos de cada um dos três Grupos descritos abaixo:

II. Grupo I

1. Carteira de Motorista
2. Histórico escolar
3. Registros de veículos (ou seja, registro, aluguel, etc.)
4. Registros de emprego
5. Documentos de seguro Grupo II
6. Registros de bem-estar/cuidados infantis
7. Registros federais (ou seja, Imposto Federal, Previdência Social, etc.)
8. Registros estaduais
9. Registros locais (municipais)
10. Registros de pagamento de pensão alimentícia
11. Registros de proprietário ou inquilino
12. Registros militares Grupo III
13. Título de Eleitor
14. Contas de serviços públicos (ou seja, gás, eletricidade, água/esgoto, telefone, telefone celular, aquecimento, coleta de lixo)
15. Registros financeiros (empréstimos, crédito, investimentos, etc.)

16. Registros médicos 5. Registros de internet, TV a cabo ou satélite NOTA: Exemplo –

Três documentos do mesmo Grupo (conta de serviço público, conta de TV a cabo e extrato bancário) constituem apenas UM documento. Quaisquer documentos apresentados como prova de residência devem demonstrar habitação contínua de boa-fé, conforme determinado pela Little League Baseball, Incorporated, a seu exclusivo critério. II. Um jogador será considerado como frequentando a escola dentro dos limites se: A. A localização física da escola onde ele/ela frequenta as aulas estiver dentro dos limites estabelecidos pela liga local. NOTA: Isso exclui escolas domiciliares (home schools), escolas virtuais (cyber schools), escolas relacionadas a esportes, academias esportivas, pré-escolas ou atividades após a escola onde um aluno participa fora da escola primária em

que o jogador está matriculado. “Frequência escolar” refere-se à localização física (local) onde o jogador em questão frequenta a escola durante o ano letivo tradicional. Uma vez estabelecida, a localização da frequência escolar não será considerada alterada a menos que a criança esteja matriculada e frequente outra escola ou não esteja mais matriculada ou frequentando a escola anterior. A frequência escolar deve ser estabelecida e comprovada por um documento indicando a matrícula para o ano letivo atual, datado antes de outubro

1º de outubro de 2024, e com a localização física da escola, a partir de UMA das seguintes categorias para determinar a frequência escolar desse jogador:

1. Registro de matrícula escolar Oficial/Certificado datado antes de 1º de outubro de 2024

2. Um formulário de frequência escolar emitido pela Little League preenchido pelo diretor, vice-diretor ou administrador autorizado a assinar em nome da escola Recomenda-se que a liga exija alguma prova de residência ou frequência escolar dentro dos limites da liga no momento em que o jogador se inscreve. Os jogadores e seus pais/responsáveis são avisados de que uma declaração falsa de residência ou frequência escolar pode levar à inelegibilidade para jogar Little League Baseball ou Softball. Sob NENHUMA circunstância QUALQUER pessoa tem autoridade para conceder uma isenção que permita que uma criança jogue em um programa local da Little League EM QUALQUER DIVISÃO, quando essa criança não se qualifica sob esses requisitos de elegibilidade. Qualquer liga que aceite qualquer jogador fora de seus limites e não documente adequadamente a conformidade com o “Requisito de Elegibilidade do Jogador de Residência e/ou Frequência Escolar” ou obtenha uma isenção através do Comitê de “charter” Constitutiva pode resultar na desqualificação de um jogador, equipe ou liga inteira da temporada regular e/ou jogos de torneio. Se a alegação de residência ou frequência escolar for contestada, os materiais acima devem ser submetidos à Little League Baseball, Incorporated, com uma declaração juramentada de residência ou frequência escolar dos pais ou responsáveis. A Little League Baseball, Incorporated terá o direito de solicitar documentação adicional em apoio à alegação de residência ou frequência escolar. Os pais ou responsáveis legais serão obrigados a fornecer a referida documentação para obter a elegibilidade. A Little League Baseball, Incorporated decidirá a questão a seu exclusivo critério, e essa decisão será final e vinculativa. Os documentos de residência ou escolares devem demonstrar que a residência ou a frequência escolar (conforme definido acima) estava dentro dos limites da liga durante toda a temporada regular (a partir de 15 de junho do ano em questão). No caso de um Formulário de Isenção da Regulamentação II(d) ou de um Formulário de Isenção da Regulamentação IV(h), a prova de residência da residência ANTERIOR dos pais/responsáveis ou da escola anterior que estava dentro da liga atual

os limites devem ser obtidos. Esta prova de residência para a antiga residência ou antiga frequência escolar deve ser apoiada pela mesma documentação mencionada acima. Requisito de Torneio para Não Cidadãos: Um participante que não seja cidadão do país em que deseja jogar, mas que atenda aos requisitos de residência conforme definidos pela Little League, pode participar naquele país se:

1. seu visto permitir que o participante permaneça naquele país por um período de pelo menos um ano, ou; 2. as leis vigentes permitirem que o participante permaneça naquele país por pelo menos um ano, ou;

3. o participante tiver uma residência estabelecida de boa-fé naquele país por pelo menos dois anos antes do início da temporada regular. Exceções somente podem ser feitas por ação do Comitê de Estatuto em Williamsport. Qualquer pedido de isenção referente à elegibilidade de um jogador deve ser enviado por escrito, pelo presidente da Little League local, através do Administrador Distrital, ao respectivo Diretor Regional, o mais tardar na data prescrita no Regulamento IV(j). Pedidos enviados após essa data não serão considerados. Requisitos de Comprovação de Idade Formas Aceitáveis de Comprovação de Data de Nascimento 1. Documento original de comprovação de idade, se emitido por registradores federais, estaduais ou provinciais de estatísticas vitais no país em que o Little Leaguer está participando.

4. Se o país de participação for diferente do país do documento de comprovação de idade, documentos originais de comprovação de idade emitidos por registradores federais, estaduais ou provinciais de estatísticas vitais, ou escritórios locais destes, são aceitáveis como prova de idade, desde que o documento tenha sido arquivado, registrado, ou emitido dentro de um (1) ano do nascimento da criança.

5. Um documento original emitido por registradores federais, estaduais ou provinciais de estatísticas vitais, ou escritórios locais destes, listando a data de nascimento, com referência à localização e data de emissão da certidão de nascimento original, é aceitável. (A certidão de nascimento original referenciada deve ter sido arquivada, registrada, inscrita ou emitida dentro de um (1) ano do nascimento da criança.) Também emitidas por essas agências são fotocópias da certidão de nascimento com a certificação também fotocopiada, incluindo a assinatura, e incluem o selo impresso nela. Tais documentos são aceitáveis sem assinaturas “originais”, desde que a data original de arquivamento, registro, inscrição ou emissão da certidão de nascimento tenha sido dentro de um (1) ano da data de nascimento.

1. Para crianças nascidas no exterior de um pai ou pais que são cidadãos dos EUA, qualquer documento oficial do governo emitido por uma agência ou serviço federal dos EUA é

aceitável. Para dependentes militares, cartões de identificação do Departamento de Defesa e certidões de hospitais militares são aceitáveis. Estes devem ser originais, não cópias, e devem se referir a uma data de arquivamento, registro, inscrição ou emissão que esteja dentro de um (1) ano do nascimento da criança.

2. Uma “Declaração em Substituição a Comprovação Aceitável de Nascimento” emitida por um Administrador Distrital é aceitável. **NÃO SÃO ACEITÁVEIS COMO ÚNICA PROVA DE NASCIMENTO:** Certidão de Batismo; Certificado de Bênção; Certificado de Dedicção; Certificado de Circuncisão, etc.; Certificado Hospitalar; registros fotocopiados; passaportes. **NOTA:** A Little League International autorizou os Diretores Regionais para a América Latina e Caribe, Europa e África, e Ásia-Pacífico, a adotar uma política que exclui o item nº 1 acima. As Ligas e distritos locais da Little League nessas regiões serão informados da política regional. Como Obter Documentos Aceitáveis Comprovando a Data de Nascimento Cópias autenticadas de registros de nascimento podem ser obtidas no Cartório de Registro Civil de cada estado, província ou escritório local onde a criança nasceu. Para pessoas nascidas nos EUA, endereços desses escritórios ou repartições, taxas exigidas e outras informações pertinentes são fornecidas pelo Departamento de Saúde e Serviços Humanos dos Estados Unidos (National Center for Health Statistics). Um banco de dados listando o método para obtenção de registros de nascimento de qualquer estado ou território dos EUA está disponível no seguinte endereço de Internet: cdc.gov/nchs/w2w.htm Estados individuais também podem ter instruções online sobre como obter registros de nascimento “urgentes”. Para descobrir as políticas mais recentes de um estado em relação a registros de nascimento, vá para o site listado abaixo e digite “birth records” (registros) no campo de busca, designar o estado apropriado e, em seguida, clicar em “SUBMIT” (ENVIAR). USA.gov Pessoas nos EUA que precisam de uma cópia de um registro de nascimento não americano devem entrar em contato com a Embaixada ou o Consulado mais próximo do país em que o nascimento ocorreu. Endereços e números de telefone para esses escritórios estão listados na Publicação 7846 do Departamento de Estado dos EUA, “Foreign Consular Offices in the United States” (Escritórios Consulares Estrangeiros nos Estados Unidos), que está disponível em muitas bibliotecas locais. Esta informação também pode ser localizada no seguinte endereço de Internet: <https://2009-2017.state.gov/documents/organization/64190.pdf>. Tais registros de prova de nascimento devem atender aos critérios para prova aceitável listados acima.

Como Obter uma “Declaração em Substituição à Prova de Nascimento Aceitável” Quando uma “Prova de Nascimento Aceitável”, conforme descrita anteriormente, não estiver disponível, então o número apropriado de itens em CADA um destes QUATRO grupos é necessário para que

o participante possa obter uma “Declaração em Substituição à Prova de Nascimento Aceitável”, que é exigida para que tal participante seja elegível para a temporada regular ou jogos de torneio: Grupo 1 – Qualquer um (1) dos seguintes, desde que a data de nascimento esteja listada: um documento de naturalização emitido pelo Departamento de Justiça dos Estados Unidos; fotocópia da certidão de nascimento; certidão de nascimento original ou registro governamental de nascimento se não contiver um arquivamento, registro, registro ou data de emissão dentro de um (1) ano da data de nascimento; passaporte; MAIS...

Grupo 2 – Quaisquer dois (2) dos seguintes, desde que a data de nascimento esteja listada: Certificado de Batismo; Certificado de Bênção; Certificado de Dedicção; Certificado de Circuncisão; ou qualquer outro certificado relacionado à religião; Certificado Hospitalar; Registro Escolar (deve ser datado, e a data de emissão deve ser de pelo menos dois anos antes da temporada atual); documento da Previdência Social; documento do Departamento de Bem-Estar Social; registro de adoção. Qualquer item neste grupo deve ser um documento original, não uma cópia; MAIS...

Grupo 3 – Quaisquer dois (2) dos seguintes: Uma declaração escrita, assinada e autenticada de... .. o médico que realizou o parto da criança; ... um administrador hospitalar onde a criança nasceu;

... o diretor ou reitor da escola que a criança frequenta; ... um Assistente Social com conhecimento pessoal da data de nascimento da criança; ... um Padre, Rabino, Ministro, Mulá ou outra figura religiosa com título, com conhecimento pessoal da data de nascimento da criança; ... o pediatra ou médico de família da criança. NOTA: Em cada declaração do Grupo 3, o autor deve descrever suas responsabilidades ou seu relacionamento com a criança, e deve atestar seu conhecimento pessoal de que a criança nasceu na data reivindicada; ALÉM DISSO...

Grupo 4 – Uma declaração escrita, assinada e autenticada em cartório de um ou de ambos os pais, ou do responsável legal (conforme nomeado por um tribunal de jurisdição), atestando a data de nascimento reivindicada. O presidente da liga encaminhará a documentação acima ao Administrador Distrital (ou, se a equipe estiver viajando, ao Diretor do Torneio). Se, na opinião do Administrador Distrital, tal evidência for satisfatória, será emitida uma “Declaração em Substituição à Prova de Nascimento Aceitável”. Esta declaração será considerada prova de idade aceitável a partir desse momento, durante toda a experiência da criança na Little League, desde que todas as informações enviadas sejam precisas.

(NOTA: Se o Administrador Distrital não puder revisar os documentos, eles poderão ser enviados à Sede Regional apropriada.) NOTA: Situações em que os jogadores usam o nome de

uma família adotiva ou o nome da família com a qual vivem, mas cujos nascimentos estão registrados sob o sobrenome do pai ou mãe biológicos, serão tratadas da seguinte forma: O presidente da liga obterá dos pais ou responsável um documento que se qualifique nos Requisitos de Prova de Idade, bem como uma cópia dos papéis de adoção (se o jogador tiver sido legalmente adotado). Se o jogador não foi adotado, uma declaração autenticada em

cartório da mãe e/ou pai ou responsável legal (conforme nomeado por um tribunal de jurisdição), dizendo que o jogador que vive sob um ou outro de seus sobrenomes é o mesmo jogador (para quem a certidão de nascimento foi emitida) também é necessária.

Esses documentos serão submetidos ao Administrador Distrital. Se os documentos forem considerados aceitáveis, será emitida uma “Declaração em Substituição à Prova de Nascimento Aceitável” e todos os documentos originais serão devolvidos. As informações enviadas serão mantidas confidenciais. Regulamentos Oficiais Regulamentos Oficiais Little League Baseball® (Divisão Principal), Minor League Baseball, Tee Ball Baseball, Intermediate (50-70) Division Baseball, Junior League Baseball e Senior League Baseball Estes regulamentos regem a conduta e a operação dos programas licenciados da Little League Baseball.

Uma Decisão Aprovada (A.R.) serve para ilustrar a aplicação dos regulamentos e regras. As Decisões Aprovadas seguem os regulamentos e regras que elas amplificam e são indicadas por uma caixa.

Regulamento I – A Liga

a. A liga é a única unidade de organização.

1. A Divisão Little League (Principal) é para acomodar participantes com idade da liga de 9 a 12 anos. 2. A Divisão Minor League é uma extensão da Little League local para acomodar participantes com idade da liga de 7 a 12 anos (As Ligas podem permitir que participantes com idade da liga de 5 e 6 anos com um ano de experiência em Tee Ball se inscrevam em uma Divisão Menor de Arremesso pelo Treinador ou Arremesso por Máquina).

2. A divisão Tee Ball é uma extensão da liga local para acomodar participantes com idade da liga de 4 a 7 anos e pode utilizar o tee de rebatida ou a bola arremessada (por um treinador). A liga pode optar por lançar um número designado de arremessos para todos os rebatedores e, em seguida, utilizar o tee, se necessário. NOTA 1: Participantes de 7 anos podem jogar na Minor League ou Tee Ball, dependendo da estrutura local e da habilidade dos jogadores. NOTA 2: Major/Intermediate (50-70) Division/Junior/Senior League: Uma liga local pode permitir que os

jogadores participem de duas divisões. Tee Ball/Minor Division: Os jogadores não devem participar de mais de uma divisão.

NOTA 3: Participantes com idade de liga de 5 e 6 anos podem avançar para a Divisão de Lançamento pelo Treinador (Coach Pitch) ou Lançamento por Máquina (Machine Pitch) da Liga Menor após a participação no Tee Ball por um ano. Participantes com idade de liga de 6 anos podem avançar para a Divisão de Lançamento pelo Jogador (Player Pitch) da Liga Menor após a participação no Tee Ball por um ano, desde que o limite máximo de idade na divisão seja de dez (10) anos de idade de liga. Os jogadores devem ser avaliados pela liga como capazes de participar nesse nível. b. A liga será governada por um Conselho de Administração eleito dentre e pela associação, composto por pessoal voluntário. Os Oficiais serão eleitos pelo Conselho (ou seja, presidente, um ou mais vice-presidentes, secretário, tesoureiro, oficial de segurança, coordenador de treinamento e agente ou agentes de jogadores). O presidente pode gerenciar, treinar ou arbitrar, desde que não sirva no Comitê de Protesto. O presidente registrado ou qualquer pessoa que assuma a posição ou deveres de presidente, em ou após 1º de janeiro do ano corrente, pode ser elegível para seleção pelo Conselho de Administração da liga local para servir como gerente ou treinador da equipe de torneio com a

aprovação de seu respectivo Administrador Distrital. O presidente não servirá na capacidade de Administrador Distrital. Os vice presidentes podem gerenciar, treinar ou arbitrar, desde que não sirvam no Comitê de Protesto. O presidente, com a aprovação do Conselho de Administração, nomeará gerentes, treinadores e árbitros anualmente. Um quarto (25%) do Conselho deve ser composto por membros que não sejam Gerentes/treinadores atuais. NOTA: Todos os membros do Conselho de Administração da liga local, bem como gerentes e treinadores, cujas atividades em outro programa de beisebol/softbol juvenil sejam consideradas prejudiciais ao funcionamento da liga local, podem ser removidos por voto majoritário do Conselho de Administração. Além disso, o Conselho de Administração da liga local tem o direito de NÃO aprovar esse indivíduo como gerente/treinador da equipe de torneio. c. Cada liga deve: 1. preparar, adotar e enviar à Little League International, uma constituição consistente com todas as regras, regulamentos e políticas da Little League Baseball, Incorporated.

1. ser considerada como uma liga separada e não como uma divisão da mesma liga.
2. solicitar e, se aprovado, receber um certificado de “charter” (charter) separado.

3. ter limites separados, conforme previsto no Regulamento II. 5. adotar e jogar uma programação de jogos separada, conforme previsto no Regulamento VII. Jogos e treinos interligas com outras liga(s) podem ser permitidos durante a temporada regular. Ligas envolvidas em jogos

interligas formarão equipes de torneio separadas. Os jogadores não devem ser transferidos de uma liga para outra. Os pedidos para combinar para jogos de torneio devem ser enviados através do distrito para os escritórios regionais para aprovação, conforme as diretrizes estabelecidas pela Little League. Os distritos serão obrigados a enviar formulários de jogos interligas com todas as reivindicações de seguro que resultarem de jogos interligas.

4. fornecer a todos os jogadores uniformes convencionais. Tee Ball e Minor League: Camisetas e bonés são recomendados, mas uniformes do tipo “hand-me-down” (reaproveitados) podem ser usados se aprovado pela Diretoria local. (O Emblema Oficial de Ombro da Little League deve ser afixado na manga superior esquerda da camisa do uniforme em todas as divisões de jogo e não pode ser sublimado ou serigrafado.)

5. obter seguro de Acidentes e Responsabilidade Civil Geral. A. A cobertura de Seguro de Acidentes é obrigatória para todos os jogadores em todos os elencos, bem como para gerentes, treinadores e árbitros. A apólice deve ter uma cobertura mínima de

100.000 por pessoa por acidente. B. O seguro de Responsabilidade Civil Geral é obrigatório para a liga, incluindo seu voluntário 1.000.000 de limite único para danos corporais e materiais. A apólice deve incluir cobertura para reivindicações envolvendo cada um dos seguintes: 1. participantes atléticos e 2. abuso e assédio sexual. Se o seguro for adquirido localmente, uma cópia da apólice nomeando a Little League Baseball, Incorporated como seguradora adicional deve ser enviada à Little League International com seu formulário de “Inscrição de “charter” e Inscrição de Seguro”.

6. exigir que todas as seguintes pessoas tenham enviado anualmente um “Formulário de Voluntário Oficial da Little League” totalmente preenchido ao presidente da liga local, antes que o candidato assuma suas funções para a temporada atual: gerentes; treinadores; membros do Conselho de Administração; e quaisquer outras pessoas, voluntários ou trabalhadores contratados, que prestam serviço regular à

a liga e/ou têm acesso repetitivo, ou contato, com jogadores ou equipes. O “Little League Official Volunteer Application” (Formulário Oficial de Voluntário da Little League) deve ser mantido pelo presidente do Conselho de Diretores da liga local para todas as pessoas nomeadas acima, por um período mínimo de pelo menos dois anos após o voluntário não estar mais na liga. Quando chegar a hora de des“charter”r esses registros, eles devem ser destruídos, pois contêm informações pessoais confidenciais. O não cumprimento desta regulamentação pode resultar na suspensão ou revogação dos privilégios de torneio e/ou da “charter” da liga local por ação dos comitês de “charter” ou Torneio em Williamsport.

1. realizar uma verificação de antecedentes anual em todas as pessoas que são obrigadas a preencher um “Little League Official Volunteer Application” antes que o candidato assuma suas funções para a temporada atual. A verificação de antecedentes deve ser concluída antes que o candidato assuma quaisquer funções para a temporada atual, que vai de 1º de outubro a 30 de setembro. Todas as verificações de antecedentes devem ser concluídas através da J.D. Palatine (JDP) e não serão aceitas através de quaisquer outros provedores. A verificação de antecedentes através da JDP atende ao padrão de uma pesquisa criminal nacional, uma pesquisa nacional de registro de agressores sexuais e uma revisão do Banco de Dados Disciplinar Centralizado público do U.S. Center for SafeSport e da Lista de Inelegíveis/Suspensos da Little League International. Todos os anos, a Little League International fornece a cada liga local localizada nos Estados Unidos cento e vinte e cinco (125) verificações de antecedentes criminais gratuitas administradas através da JDP. A JDP pode ser acessada em LittleLeague.org/JDP. Mais informações sobre como utilizar a JDP, bem como como conduzir verificações de antecedentes, podem ser encontradas em LittleLeague.org/ChildProtection. As ligas locais localizadas fora dos Estados Unidos devem conduzir uma verificação de antecedentes criminais abrangente, incluindo verificações no país relevante, bem como nas províncias/estados e municípios desse país, a menos que seja proibido de outra forma pelas leis do país onde a liga local está localizada. Nenhuma liga local deve permitir que qualquer pessoa participe de qualquer maneira cuja verificação de antecedentes revele uma acusação pendente, condenação, declaração de não contestação, declaração de culpa ou admissão de qualquer crime envolvendo ou contra um menor. Além disso, se um indivíduo estiver listado no Banco de Dados Disciplinar Centralizado público do U.S. Center for SafeSport ou na Lista de Inelegíveis/Suspensos da Little League International, ele/ela não tem permissão para

participar de qualquer forma na Little League. Se um potencial voluntário constar no Registro Nacional de Agressores Sexuais, a liga deve entrar em contato com a Little League International antes de permitir que o voluntário participe em qualquer capacidade na liga. Todas as ligas locais devem levar em consideração os antecedentes criminais ao determinar se o indivíduo é apto ou inapto para participar de qualquer forma na liga. As ligas locais deverão determinar a aplicabilidade e cumprir todas as leis estaduais, locais e municipais; regras e regulamentos administrativos; e ordenanças municipais relativas a verificações de antecedentes, incluindo, mas não se limitando a, verificações de registro de agressores sexuais, registros ou relatórios de histórico criminal, impressões digitais, certificações ou outros requisitos associados a voluntários, treinadores, participantes e/ou funcionários. O não cumprimento deste regulamento pode resultar

na suspensão ou revogação dos privilégios de torneio e/ou da “charter” da liga local por ação dos Comitês de “charter” ou de Torneio em Williamsport. Vários estados promulgaram leis que exigem verificações de antecedentes adicionais, separadas e complementares àquelas exigidas pela Little League. Para obter as informações mais atualizadas para auxiliar você em relação aos requisitos da lei estadual, acesse nosso site em LittleLeague.org/StateLaws. Em 24 de janeiro de 2024, onze estados promulgaram leis que estabelecem requisitos de verificação de antecedentes para voluntários de organizações que fornecem instrução esportiva, serviços atléticos e recreativos para

crianças. Esses estados são Alabama, Califórnia, Connecticut, Flórida, Massachusetts, Mississippi, Nevada, New Hampshire, Oklahoma, Oregon e Pensilvânia. Se uma liga local tomar conhecimento de informações, por qualquer meio, de que um indivíduo, incluindo, mas não se limitando a, voluntários, jogadores ou trabalhadores contratados, tem uma acusação pendente, foi condenado, declarou-se culpado, não contestou ou admitiu qualquer crime envolvendo ou contra um menor, a liga local deve entrar em contato com a agência governamental aplicável para confirmar a precisão da informação. Se um potencial voluntário constar no Registro Nacional de Agressores Sexuais, a liga deve entrar em contato com a Little League International antes de permitir que o voluntário participe em qualquer capacidade na liga. Após a confirmação de uma acusação pendente, condenação, declaração de culpa, não

contestação de alegação, ou admissão de um crime contra ou envolvendo um menor, a liga local não deve permitir que o indivíduo participe de forma alguma. NOTA: Informações sobre verificações de antecedentes estão disponíveis em LittleLeague.org/BackgroundChecks. As informações coletadas para verificações de antecedentes e os resultados devem ser considerados confidenciais, protegidos de divulgação pública e não utilizados para qualquer finalidade além de determinar a elegibilidade do voluntário. A partir de 19 de dezembro de 2023, todos os cinquenta (50) estados e o Distrito de Columbia promulgaram leis que abordam concussões e treinamento. Cada liga deve estar ciente da lei aplicável ao seu estado. Informações sobre os requisitos de cada estado estão disponíveis em LittleLeague.org/Concussions. Vários estados adotaram leis que abordam o treinamento sobre Parada Cardíaca Súbita. Cada liga deve estar ciente da lei aplicável ao seu estado. Informações sobre os requisitos de cada estado estão disponíveis em LittleLeague.org/CardiacArrest. 10 Treinamento Obrigatório e Educação Continuada – Todas as ligas devem anualmente exigir que todos os indivíduos que preenchem o formulário de inscrição de voluntário concluam o Treinamento de Conscientização sobre Abuso da Little League (LittleLeague.org/AbuseAwareness). Treinamento e Educação são ferramentas importantes na

prevenção de abusos. Todos os indivíduos que preenchem o formulário de inscrição de voluntário para uma liga devem anualmente concluir o Treinamento de Conscientização sobre Abuso da Little League. Isso inclui qualquer pessoa que deseje ser um dirigente, treinador, membro do Conselho de Administração, voluntários e qualquer outra pessoa, que preste serviços regulares à liga e/ou tenha acesso ou contato repetitivo com jogadores ou equipes. Como parte da criação de um ambiente centrado no jogador, cada liga local também deve fornecer educação contínua aos seus membros além do treinamento mínimo exigido. Cada liga deve criar um programa dentro de sua liga para manter pais, voluntários e jogadores informados em todos os aspectos de proteção e segurança do jogador. A liga é responsável por verificar se cada indivíduo exigido concluiu o treinamento, obtendo certificados de conclusão de cada indivíduo e retendo uma cópia do certificado. O treinamento deve ser concluído em ou após 1º de outubro de cada ano para ser considerado válido para a próxima temporada.

1. Notificação Obrigatória – Quando uma alegação de abuso é feita contra um voluntário local da Little League, a liga deve proteger a(s) criança(s) de qualquer potencial abuso futuro, mantendo o suposto agressor afastado de todas as crianças no programa até que o incidente seja notificado a um ou mais dos canais abaixo e completamente investigado. A Lei de Esporte Seguro (Safe Sport Act) estende a notificação obrigatória a todos os voluntários na liga. Cinquenta (50) Estados e o Distrito de Columbia promulgaram leis que abordam a notificação obrigatória de abuso infantil para proteger a saúde e a segurança das crianças. A Little League compilou um resumo de todas as leis federais e estaduais atualmente existentes relacionadas à notificação obrigatória de abuso infantil em Informações Específicas por Estado sobre Abuso Infantil – Little League. É fortemente recomendado que as ligas locais consultem um advogado em sua jurisdição para determinar a aplicabilidade, se houver, dos requisitos e leis federais, estaduais e locais aos seus programas em relação à notificação de abuso infantil. Um indivíduo que é obrigado, mas falha em notificar suspeita de abuso infantil, está sujeito a penalidades criminais e civis. Se alegações de abuso forem feitas contra um indivíduo na liga, a liga local deve tomar medidas para garantir que o indivíduo não tenha mais qualquer contato com as crianças na liga local. Enquanto as alegações de abuso estiverem sob investigação ou se houver acusações criminais pendentes, a liga deve notificar prontamente o indivíduo de que ele/ela está suspenso até que o assunto seja resolvido por uma investigação externa ou através do sistema judicial. Enquanto um indivíduo estiver suspenso, ele/ela não pode ser voluntário em qualquer atividade da liga local. Se as alegações de abuso contra um indivíduo forem comprovadas, a liga local deve notificar o indivíduo de que ele/ela está desligado

de sua posição e não pode mais ser voluntário para a Little League em qualquer capacidade. O Conselho de Administração deve comunicar aos membros de sua liga local sobre o desligamento.

2. Não Retaliação – Uma liga local não pode retaliar contra qualquer indivíduo dentro da liga que faça uma notificação de boa fé de suspeita de abuso, mesmo que a alegação seja posteriormente considerada não comprovada. Os notificadores de abuso não podem ter medo de se manifestar em casos em que ele/ela tenha conhecimento em primeira mão ou uma crença de boa-fé de que o abuso ocorreu, mesmo que haja a possibilidade de que a notificação esteja errada.

A liga local

a liga deve encorajar todos os indivíduos na liga a serem vigilantes e observadores em relação à segurança e proteção das crianças na liga. Muitos estados oferecem imunidade àqueles que relatam suspeitas de abuso infantil de “boa-fé”.

1. Proibir o Contato Individual – Para minimizar a chance de oportunidade de um indivíduo aliciar ou abusar de um jogador, a liga deve adotar uma política de contato individual em relação às interações entre um jogador e qualquer voluntário adulto da liga durante os programas e atividades da liga. A Liga deve adotar uma política antes do início da temporada e fornecer uma cópia a todos os voluntários da liga. No mínimo, a política deve incluir o seguinte: • Os voluntários estão proibidos de ficar sozinhos com um atleta menor durante os programas e eventos da liga, a menos que: • Haja uma emergência. • Haja permissão por escrito do pai/responsável legal do jogador. • O voluntário seja o pai/responsável legal, irmão ou assistente de cuidados pessoais do jogador. • As interações de um Voluntário com os jogadores devem ser observáveis e interrompíveis por outro adulto. • Os voluntários estão proibidos de contatar jogadores diretamente através de mídias sociais ou comunicação eletrônica, a menos que outro voluntário adulto ou o pai/responsável legal do jogador esteja em cópia. • Os

voluntários são desencorajados a interagir individualmente com atletas menores não relacionados em ambientes fora dos programas e atividades da liga local (como a casa do voluntário, um restaurante, um veículo, comunicação pessoal, incluindo comunicação eletrônica). • Os jogadores não podem residir com voluntários não relacionados para fins de qualificação de participação na liga. • Se um voluntário estiver em uma posição em que seja deixado sozinho com um jogador, ele/ela não deve deixar a criança, desde que o voluntário tenha esgotado todas as opções acima para cumprir as diretrizes da política. Da mesma forma, se uma criança estiver ferida e precisar ser

transportada para um hospital, atendimento de urgência ou centro de tratamento, o voluntário não deve deixar a criança sozinha se todas as opções tiverem sido esgotadas para

cumprir a política em uma emergência onde o tratamento médico é necessário. • O contato físico entre voluntários e jogadores deve ser muito limitado. Alguns exemplos de toque físico apropriado incluem “high fives” (bater as mãos) ou administrar primeiros socorros apropriados. d. A Divisão Little League (Principal) pode ser composta por no máximo dez (10) equipes. Se mais de 10 equipes forem solicitadas, a aplicação para um formato divisional deve ser feita ao Comitê de Estatuto através do Administrador Distrital. Se aprovado, cada divisão deve formar uma equipe de torneio separada. e. Não mais do que uma liga será permitida a operar sob a mesma administração sem a recomendação expressa do Administrador Distrital à Little League International e sujeita à aprovação final pelo Comitê de Estatuto. f. Fusões onde houver inscrição suficiente para manter estatutos separados exigirão a recomendação do Administrador Distrital à Little League International e estarão sujeitas à aprovação final pelo Comitê de Estatuto. g. Participantes, administradores e voluntários estão autorizados a participar em outros programas de beisebol e softbol enquanto participam da Little League, desde que as seguintes políticas sejam seguidas:

1. Quaisquer fundos arrecadados usando o nome ou marcas registradas da Little League devem ser usados apenas para atividades da Little League.

2. Quaisquer compras para programação não-Little League ou para indivíduos participantes de um programa não-Little League não devem usar fundos da Liga.
3. Tal participação não pode representar a Little League local de forma alguma, incluindo o uso de uniformes de equipe da Little League, uso de equipamentos comprados pela liga ou uso do nome ou marcas oficiais do programa da Little League local. Quaisquer despesas para uma(s) equipe(s) e/ou indivíduo(s) para

participar de programas que não sejam da Little League é responsabilidade dessa equipe e/ou indivíduo(s).

1. A participação em programas que não sejam da Little League não é segurada ou coberta pelo programa de seguro de grupo da Little League, e os administradores que organizam tais atividades devem obter cobertura de seguro separada para qualquer participação que não seja da Little League. Qualquer violação desta regulamentação pela Little League local pode resultar na revogação da licença da liga e/ou suspensão dos privilégios de torneio para a liga ou indivíduos associados a tal equipe. Um indivíduo, ou um grupo de tais indivíduos, que participa de um programa, clube, torneio, evento ou jogo que não seja da Little League, está sujeito às disposições desta Regulamentação, Regulamentação IV(a) Nota 2, e às disposições das Regras e Diretrizes de Torneio relativas à “Participação de Jogadores em Outros Programas;” pertinentes aos requisitos de elegibilidade de jogadores para a participação no Torneio Internacional da Little League.

Regulamentação I – A Liga – Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior a. A Divisão

Intermediária (50-70) é uma extensão da Little League local para acomodar participantes com idades de liga de 11 a 13 anos. A Liga Júnior é uma extensão da Little League local para acomodar participantes com idades de liga de 13 e 14 anos, com uma exceção para jogadores de 12 anos, conforme observado na Regulamentação IV(a); a Liga Sênior é uma extensão da Little League local para acomodar participantes com idades de liga de 13 a 16 anos (a liga local pode permitir que jogadores de 12 anos participem ou tenham dupla inscrição na Divisão da Liga Sênior. Os jogadores devem ser avaliados pela liga como capazes de participar nesse nível). NOTA 1: Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: Uma liga local pode permitir que os jogadores participem em duas divisões. Isso permite que o Conselho de Administração da liga local coloque alguns ou todos os jogadores de 13 e 14 anos na Divisão da Liga Júnior E/OU na Divisão da Liga Sênior. NOTA 2: Jogadores da Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior podem participar de outros programas de beisebol durante a temporada regular e torneios, sujeitos às disposições da Regulamentação IV. NOTA 3: A liga local pode permitir que jogadores de 15 anos participem da Divisão da Liga Júnior apenas para a temporada regular

se o nível de habilidade do jogador for considerado apropriado para essa divisão. Uma diretoria de liga local pode proibir que jogadores de 15 anos arremessem na Divisão Júnior. NOTA 4: A liga local pode permitir que jogadores de 12 anos participem ou sejam escalados duplamente na Divisão Senior League. Os jogadores devem ser avaliados pela liga como capazes de participar nesse nível. b. As Divisões Intermediária (50-70), Junior League e Senior League serão regidas pelo Conselho de Administração da Little League local. O Conselho de Administração da Little League local elegerá um agente de jogadores e um vice-presidente para cada divisão e aprovará a nomeação de seus técnicos e treinadores anualmente. O presidente pode gerenciar, treinar ou arbitrar,

desde que não faça parte do Comitê de Protesto. O presidente registrado ou qualquer pessoa que assuma a posição ou deveres de presidente, a partir de 1º de janeiro do ano corrente, pode ser elegível para seleção pelo Conselho de Administração da liga local

como técnico ou treinador da equipe do torneio com a aprovação de seu respectivo Administrador Distrital. O vice-presidente pode gerenciar, treinar ou arbitrar, desde que não faça parte do Comitê de Protesto. c. Cada divisão operará sob a constituição da Little League local, que é a única unidade de organização. Cada Little League local participante irá:

1. selecionar técnicos e treinadores para suas equipes;
2. selecionar seus jogadores dentro dos limites da Little League local;

3. obter seguro contra Acidentes e Responsabilidade Civil Geral. A. A cobertura de Seguro contra Acidentes é obrigatória para todos os jogadores em todas as listas, bem como para técnicos, treinadores e árbitros. A apólice deve ter uma cobertura mínima de

100.000 por pessoa por acidente. B. O seguro de Responsabilidade Civil Geral é obrigatório para a liga, incluindo seu voluntário 1.000.000 de limite único para danos corporais e materiais. A apólice deve incluir cobertura para reclamações decorrentes de participantes atléticos.

Se o seguro for adquirido localmente, uma cópia da apólice nomeando a Little League Baseball, Incorporated como seguradora adicional deve ser enviada à Little League International juntamente com seu formulário de “Inscrição de “charter” e Inscrição de Seguro”.

1. fornecer uniformes, tacos e equipamentos para sua(s) equipe(s) e contribuir com custos proporcionais de bolas de beisebol, suprimentos e operação do programa.

2. exigir que todas as pessoas a seguir tenham enviado anualmente um “Formulário de Voluntário Oficial da Little League” totalmente preenchido ao presidente da liga local, antes que o candidato assuma suas funções na temporada atual: gerentes, treinadores, membros do Conselho de Administração e quaisquer outras pessoas, voluntários ou trabalhadores contratados, que prestem serviço regular à liga e/ou tenham acesso repetitivo ou contato com jogadores ou equipes. O “Formulário de Voluntário Oficial da Little League” deve ser mantido pelo presidente do Conselho de Administração da liga local para todas as pessoas nomeadas acima, por pelo menos dois anos após o voluntário não estar mais na liga. Quando chegar a hora de des“charter”r esses registros, eles devem ser destruídos, pois contêm informações pessoais confidenciais. O não cumprimento deste regulamento pode resultar na suspensão ou revogação dos privilégios de torneio e/ou da “charter” da liga local por ação do Comitê de “charter” ou Torneio em Williamsport.

3. realizar uma verificação de antecedentes anual em todas as pessoas que são obrigadas a preencher um “Formulário de Voluntário Oficial da Little League” antes que o candidato assuma suas funções na temporada atual. A verificação de antecedentes deve ser concluída antes que o candidato assuma quaisquer funções na temporada atual, que vai de 1º de outubro a 30 de setembro. Todas as verificações de antecedentes devem ser concluídas por meio da J.D. Palatine (JDP) e não serão aceitas por meio de quaisquer outros provedores. A verificação de antecedentes por meio da JDP atende ao padrão de uma pesquisa criminal nacional, uma pesquisa nacional de registro de agressores sexuais e uma revisão do banco de dados disciplinar centralizado do U.S. Center for SafeSport e da Lista de Inelegíveis/Suspensos da Little League International. Todos os anos, a Little League International fornece a cada liga local localizada nos Estados Unidos cento e vinte e cinco (125) verificações de antecedentes criminais gratuitas administradas por meio da JDP.

A JDP pode ser acessada em LittleLeague.org/JDP. Mais informações sobre como utilizar a JDP, bem como como conduzir verificações de antecedentes, podem ser encontradas em

LittleLeague.org/ChildProtection. Ligas locais localizadas fora dos Estados Unidos devem conduzir uma verificação de antecedentes criminais abrangente, incluindo verificações no país relevante, bem como nas províncias/estados e municípios desse país, a menos que seja proibido de outra forma pelas leis do país onde a liga local está localizada. Nenhuma liga local deve permitir que qualquer pessoa participe de qualquer maneira cuja verificação de antecedentes revele uma acusação pendente,

condenação, declaração de não contestação, declaração de culpa ou admissão de qualquer crime envolvendo ou contra um menor ou menores. Além disso, se um indivíduo estiver listado no Banco de Dados Disciplinar Centralizado do U.S. Center for SafeSport ou na Lista de Inelegíveis/Suspensos da Little League International, ele/ela não tem permissão para participar de qualquer maneira na Little League. Se um potencial voluntário aparecer no Registro Nacional de Agressores Sexuais, a liga deve entrar em contato com a Little League International antes de permitir que o voluntário participe em qualquer capacidade na liga. Todas as ligas locais devem levar em consideração os registros criminais ao determinar se o indivíduo é apto ou inapto para participar de qualquer maneira na liga. As ligas locais serão obrigadas a determinar a aplicabilidade e a cumprir todas as leis estaduais, locais e municipais; regras e regulamentos administrativos; e ordenanças municipais relativas a verificações de antecedentes, incluindo, mas não se limitando a, verificações de registro de agressores sexuais, registros ou relatórios de histórico criminal, impressões digitais, certificações ou outros requisitos associados a voluntários, treinadores, participantes e/ou funcionários. O não cumprimento deste regulamento pode resultar na suspensão ou revogação dos privilégios de torneio e/ou da “charter” da liga local por ação dos comitês de “charter” ou Torneio em Williamsport. Vários estados promulgaram leis que exigem requisitos adicionais de verificação de antecedentes que são separados e adicionais aos exigidos pela Little League. Para obter as

informações mais atualizadas para ajudá-lo em relação aos requisitos da lei estadual, acesse nosso site em LittleLeague.org/StateLaws. Em 24 de janeiro de 2024, onze estados promulgaram leis que estabelecem requisitos de verificação de antecedentes para voluntários de organizações que fornecem instrução esportiva, serviços atléticos e recreativos para crianças. Esses estados são Alabama, Califórnia, Connecticut, Flórida, Massachusetts,

Mississippi, Nevada, New Hampshire, Oklahoma, Oregon e Pensilvânia. Se uma liga local tomar conhecimento de informações, por qualquer meio que seja, de que um indivíduo, incluindo,

mas não se limitando a, voluntários, jogadores ou trabalhadores contratados, tem uma acusação pendente, foi condenado, declarou-se culpado, declarou-se inocente (no contest) ou admitiu qualquer crime envolvendo ou contra um menor, a liga local deve entrar em contato com a agência governamental aplicável para confirmar a precisão da informação. Se um potencial voluntário aparecer no Registro Nacional de Agressores Sexuais (National Sex Offender Registry), a liga deve entrar em contato com a Little League International antes de nomear o voluntário para participar em qualquer capacidade na liga. Após a confirmação de uma acusação pendente, condenação, declaração de culpa, declaração de inocência (no contest) ou admissão de um crime contra ou envolvendo um menor, a liga local não deve permitir que o indivíduo participe de forma alguma. NOTA: Informações sobre verificações de antecedentes estão disponíveis em LittleLeague.org/BackgroundChecks. As informações coletadas para verificações de antecedentes e os resultados devem ser considerados confidenciais, protegidos de divulgação pública e não utilizados para qualquer finalidade além de determinar a elegibilidade do voluntário. Em 19 de dezembro de 2023, todos os cinquenta (50) estados e o Distrito de Columbia promulgaram leis que abordam concussões e treinamento. Cada liga deve estar ciente da lei aplicável ao seu estado. Informações sobre os requisitos de cada estado estão disponíveis em LittleLeague.org/Concussions. Vários estados adotaram leis que abordam o treinamento sobre Parada Cardíaca Súbita. Cada liga deve estar ciente da lei aplicável ao seu estado. Informações sobre os requisitos de cada estado estão disponíveis em LittleLeague.org/CardiacArrest.

1. Treinamento Obrigatório e Educação Continuada – Todas as ligas devem exigir anualmente que todos os indivíduos que preenchem o formulário de inscrição de voluntário concluam o Treinamento de Conscientização sobre Abuso da Little League (LittleLeague.org/AbuseAwareness). Treinamento e Educação são ferramentas importantes na prevenção de abuso. Todos os indivíduos que preenchem a inscrição de voluntário para uma liga devem concluir anualmente o Treinamento de Conscientização sobre Abuso da Little League. Isso inclui qualquer pessoa que deseje ser um técnico (manager),

treinador, membro do Conselho de Administração, voluntários e qualquer outra pessoa que preste serviços regulares à liga e/ou tenha acesso ou contato repetitivo com jogadores ou equipes. Como parte da criação de um ambiente centrado no jogador, cada liga local também deve fornecer educação contínua aos seus membros, além do treinamento mínimo exigido. Cada liga deve criar um programa dentro de sua liga para manter pais, voluntários e jogadores informados em todos os aspectos de proteção e segurança do jogador. A liga é responsável por verificar se cada indivíduo exigido concluiu o treinamento, obtendo certificados de conclusão de cada indivíduo e reter uma

cópia do certificado. O treinamento deve ser concluído em ou após 1º de outubro de cada ano para ser considerado válido para a próxima temporada.

1. Notificação Obrigatória – Quando uma alegação de abuso é feita contra um voluntário da Little League local, a liga deve proteger a(s) criança(s) de qualquer potencial abuso adicional, mantendo o suposto agressor longe de todas as crianças no programa até que o incidente seja relatado a um ou mais dos canais abaixo e completamente investigado. A Lei de Esporte Seguro (Safe Sport Act) estende a notificação obrigatória a todos os voluntários na liga. Cinquenta (50) Estados e o Distrito de Columbia promulgaram leis que abordam a notificação obrigatória de abuso infantil para proteger a saúde e a segurança das crianças. A Little League compilou um resumo de todas as leis federais e estaduais atualmente existentes relacionadas à notificação obrigatória de abuso infantil em Informações Específicas do Estado sobre Abuso Infantil – Little League. É fortemente recomendado que as ligas locais consultem um advogado em sua jurisdição para determinar a aplicabilidade, se houver, dos requisitos e leis federais, estaduais e locais aos seus programas em relação à notificação de abuso infantil. Um indivíduo que é obrigado, mas falha em relatar suspeita de abuso infantil, está sujeito a penalidades criminais e civis. Se alegações de abuso forem feitas contra um indivíduo na liga, a liga local deve tomar medidas para garantir que o indivíduo não tenha mais contato com as crianças na liga local. Enquanto as alegações de abuso estiverem sob investigação ou se houver acusações criminais pendentes, a liga deve notificar prontamente o indivíduo de que ele/ela está suspenso até que o assunto seja resolvido por uma investigação externa ou através do sistema judicial. Enquanto um indivíduo estiver suspenso, ele/ela não pode ser voluntário em qualquer atividade da liga local.

Se as alegações de abuso contra um indivíduo forem comprovadas, a liga local deve notificar o indivíduo de que ele/ela foi destituído(a) de sua posição e não pode mais ser voluntário(a) da Little League em qualquer capacidade. O Conselho de Administração deve comunicar-se com os membros de sua liga local sobre a destituição.

1. Não Retaliação – Uma liga local não pode retaliar contra qualquer indivíduo dentro da liga que faça uma denúncia de boa-fé de suspeita de abuso, mesmo que a alegação seja posteriormente considerada infundada. Os denunciantes de abuso não podem ter medo de se manifestar em casos em que ele/ela tenha conhecimento em primeira mão ou uma crença de boa-fé

de que o abuso ocorreu, mesmo que haja a possibilidade de que a denúncia esteja errada. A liga local deve encorajar todos os indivíduos na liga a serem vigilantes e observadores em relação

à segurança e proteção das crianças na liga. Muitos estados oferecem imunidade àqueles que denunciam suspeita de abuso infantil de “boa-fé”.

2. Proibir Contato Individual – Para minimizar a chance de um indivíduo ter a oportunidade de aliciar ou abusar de um jogador, a liga deve adotar uma política de contato individual (one-on-one) relacionada às interações entre um jogador e qualquer voluntário adulto da liga durante os programas e atividades da liga. A Liga deve adotar uma política antes do início da temporada e fornecer uma cópia a todos os voluntários dentro da liga. No mínimo, a política deve incluir o seguinte:

- Os voluntários estão proibidos de ficar sozinhos com um atleta menor de idade durante os programas e eventos da liga, a menos que:
- Haja uma emergência.
- Haja permissão por escrito do pai/responsável legal do jogador.
- O voluntário seja o pai/responsável legal, irmão ou assistente de cuidados pessoais do jogador.
- As interações de um Voluntário com os jogadores devem ser observáveis e interrompíveis por outro adulto.
- Os voluntários estão proibidos de contatar jogadores diretamente através de mídias sociais ou comunicação eletrônica, a menos que outro voluntário adulto ou o pai/responsável legal do jogador esteja em cópia.

- Os voluntários são desencorajados a interagir individualmente com atletas menores de idade não relacionados em ambientes fora do programa e das atividades da liga local (como a casa do voluntário, um restaurante, um veículo, comunicação pessoal, incluindo comunicação eletrônica).

- Os jogadores não podem residir com voluntários não relacionados para fins de qualificação de participação na liga.

- Se um voluntário estiver em uma posição em que ele/ela for deixado sozinho com um jogador, ele/ela não deve deixar a criança, desde que o voluntário tenha esgotado todas as opções acima para cumprir as diretrizes da política. Da mesma forma, se uma criança estiver ferida e precisar ser transportada para um hospital, pronto-socorro ou centro de tratamento, o voluntário não deve deixar a criança sozinha se todas as opções tiverem sido esgotadas para cumprir a política em

uma emergência onde o tratamento médico é necessário.

- O contato físico entre voluntários e jogadores deve ser muito limitado. Alguns exemplos de toque físico apropriado incluem “high fives” (toca aqui) ou a administração de primeiros socorros apropriados.

d. Cada divisão será composta por no máximo 10 equipes. f. Os limites para a seleção de jogadores devem estar em conformidade com os da Little League local. g. Cada divisão deve adotar e jogar uma programação separada de jogos, conforme previsto no Regulamento VII. Não será permitido o jogo ou treinamento entre ligas, nem os jogadores serão transferidos de uma liga para outra, exceto

conforme previsto no Regulamento VII. h. Não será permitido que mais de um programa da Divisão Intermediária (50-70), Junior League ou Senior League opere sob a mesma Little League local. No entanto, onde houver falta de pessoal de jogadores suficiente e com a recomendação do Administrador Distrital e aprovação do Comitê de Estatuto, duas ou mais Little Leagues adjacentes fretadas, compreendendo não mais de 40.000 habitantes do mesmo distrito, podem se combinar para formar uma Junior League e/ou Senior League. Onde duas ou mais ligas se combinaram para formar uma Junior League e/ou Senior League, uma equipe de torneio deve ser selecionada de cada liga, a menos que uma exceção seja aprovada pelo Comitê de Estatuto.

i. Onde duas ou mais Ligas da Divisão Intermediária (50-70), Ligas Júnior e/ou Ligas Sênior se combinarem, cada uma fará uma solicitação de estatuto indicando o número de equipes que cada uma irá formar e a necessidade de operação conjunta. Jogadores de mais de uma liga podem ser agrupados com o propósito de organizar equipes, mediante aprovação do Comitê de Estatuto. j. Onde duas ou mais Ligas da Divisão Intermediária (50-70), Ligas Júnior e/ou Ligas Sênior se combinarem, a operação será governada conjuntamente pelo Conselho de Administração das ligas locais. Cada uma elegerá um vice-presidente e um agente de jogadores para serem responsáveis pela(s) liga(s). k. Os vice-presidentes administrarão o programa conjunto da Divisão Intermediária (50-70), Liga Júnior e/ou Liga Sênior, sujeito ao acordo de seus Conselhos de Administração. l. Cada Divisão Intermediária (50-70), Liga Júnior e Liga Sênior selecionará gerentes e treinadores para suas equipes. m. Cada Divisão Intermediária (50-70), Liga Júnior e Liga Sênior fornecerá um número proporcional de pessoal adulto, incluindo árbitros voluntários. n. Cada Divisão Intermediária (50-70), Liga Júnior e Liga Sênior fornecerá uniformes, tacos e equipamentos de jogo para suas equipes e contribuirá com custos proporcionais para bolas de beisebol, suprimentos e manutenção do(s) campo(s) de jogo. Quando cada liga tiver um campo, cada uma manterá o seu próprio. o. Cada Divisão Intermediária (50-70), Liga Júnior e Liga Sênior pagará sua parte proporcional pelo seguro de acidentes de jogadores, responsabilidade civil e voluntários.

Regulamento II – Limites da Liga

JOGADORES COM IDADE DE LIGA DE 4 A 7 ANOS: a. 1. ESCOLHA DA LIGA: Jogadores com idade de liga de sete (7) anos ou menos podem se registrar em qualquer programa Little League sem considerar quaisquer requisitos de elegibilidade relacionados à geografia ou elegibilidade de matrícula escolar. NOTA: Os jogadores que se registrarem sob esta opção são totalmente elegíveis para participar de todos os aspectos do jogo da liga, incluindo o jogo do Torneio Internacional, para

a duração de suas carreiras na Little League, desde que tenham participação contínua e ininterrupta na liga específica onde foram inicialmente registrados e desde que todos os outros requisitos de elegibilidade de participação tenham sido atendidos.

JOGADORES COM IDADE DE LIGA DE 8 A 16 ANOS: a. 2. Jogadores que participaram da liga sem interrupção na participação desde a idade de liga de sete (7) anos, OU o irmão de um jogador que é um participante ativo com idade de liga de (7) anos ou mais jovem OU o irmão de um jogador ativo na liga que participou da liga sem interrupção na participação desde a idade de liga de sete (7) anos, são elegíveis para continuar a participação na liga, desde que mantenham participação contínua e ininterrupta na liga e no jogo da temporada regular. NOTA 1: Esta opção se aplica apenas a jogadores nascidos em ou após 1º de setembro de 2017 (Beisebol) ou 1º de janeiro de 2017 (Softbol). NOTA 2: Um jogador só pode se qualificar com base em um irmão que inicialmente obteve elegibilidade sob o Regulamento II(a)(1) se esse irmão for um participante ativo na liga para a temporada atual.

1. Cada liga deve determinar os limites reais da área DE DENTRO da qual selecionará os jogadores. Apenas os participantes cuja residência ou a localização física da escola onde frequentam as aulas esteja dentro dos limites da liga serão elegíveis para participar. “Residência” e “frequência escolar”, para os fins deste regulamento, são definidas em “Requisitos de Elegibilidade de Residência e Frequência Escolar”. NOTA: Qualquer jogador que não atenda aos “Requisitos de Elegibilidade de Residência e Frequência Escolar” ou não tenha participação ininterrupta em uma liga desde a idade de liga de sete (7) anos, de acordo com o Regulamento II (a)(2), deve ter uma isenção aprovada emitida pelo Comitê de “charter” na Little League International. Todos os pedidos de isenção ao Comitê de “charter” devem ser enviados e aprovados por escrito pelo presidente da liga antes do início da temporada regular da liga ou 1º de junho, o que ocorrer primeiro. Os pedidos devem ser enviados ao escritório regional através do Administrador Distrital. A falha em documentar adequadamente a conformidade com os “Requisitos de Elegibilidade de Jogador de Residência e Frequência Escolar” e/ou dados de registro de jogador específicos para jogadores com idade de liga de 7 anos ou menos ou obter uma isenção através do

do Comitê de “charter” pode resultar na desqualificação de um jogador, equipe ou liga inteira da temporada regular e/ou de jogos de torneios. Esses limites DEVEM ser descritos em detalhes E mostrados em um mapa ao solicitar a “charter”. Os limites da liga detalhados no mapa de limites devem ser uma estrutura física (como uma estrada) ou uma característica geográfica (como um rio). A linha de limite será considerada no centro de tais estruturas ou características, a

menos que indicado de outra forma. Os limites não devem invadir o território dos limites de qualquer outra Little League com “charter”. b. Quando houver duas (2) ou mais ligas em uma localidade, cada uma deve ter limites separados, detalhados por um mapa. Nenhuma exceção a esta disposição será feita sem a aprovação por escrito da Little League International. c. Limites de equipe podem ser permitidos onde as comunidades que compõem uma liga são amplamente separadas. d. O Conselho de Administração da liga local, a pedido e consentimento do jogador envolvido, reserva-se o direito de participar como jogador, qualquer indivíduo (1) cuja residência ou matrícula/frequência escolar mude de dentro do limite para fora do limite da liga ou (2) que more ou cuja matrícula/frequência escolar esteja fora dos limites da liga devido a uma revisão de tais limites, mesmo que a criança passe a residir no território de outra liga. Jogadores atuais, ou qualquer irmão de um jogador atual cujo irmão ou irmã atendeu aos critérios sob II(d) em algum momento, podem ser mantidos. Qualquer jogador que atenda a (1) ou (2) acima pode ser mantido pelo restante de sua carreira. NOTA: Um jogador que se qualifica sob esta regulamentação e opta por não participar de uma temporada regular de jogos não é elegível para ser mantido na temporada subsequente. Regulamento II(d) – Procedimento de Processamento O presidente da liga processará um formulário do Regulamento II(d). Assim que o presidente preencher o formulário, ele/ela deve compilar e anexar a verificação de “Requisitos de Elegibilidade de Residência ou Frequência Escolar” qualificadora específica para os jogadores que se qualificam sob o Regulamento II que verifica se o jogador atende às condições de II(d) conforme descrito acima. O presidente da liga apresentará esta informação ao Administrador Distrital para revisão. Assim que o Administrador Distrital revisar

a documentação em um esforço para determinar se ela atende aos regulamentos, o Administrador Distrital assinará o formulário II(d). A liga e o distrito manterão o formulário e a documentação em seus arquivos. Este processo de revisão é exigido apenas uma vez durante a carreira de um participante. A liga deve manter este formulário e documentação para este jogador durante toda a sua carreira até que o jogador se gradue do programa ou interrompa o serviço com a liga. Os jogadores de equipes de torneio serão obrigados a levar uma cópia deste formulário e documentação consigo durante todo o torneio. Se contestada durante o jogo do torneio, a liga será obrigada a apresentar a documentação. Além disso, se for determinado em uma data posterior que o jogador não atende às condições de II(d), o jogador estará inelegível para participação futura. Situações em que a documentação não está disponível devem ser encaminhadas ao Comitê de Estatuto (Charter Committee) através do escritório regional para uma decisão. A decisão do Comitê de Estatuto é final e vinculativa. f. Os limites aprovados pela Little League International para uma

liga estatutária serão protegidos. Nenhuma outra liga será estatutária para aceitar candidatos a jogadores de toda ou qualquer parte do mesmo território para aquele ano civil. Quando necessário, o Administrador Distrital terá autoridade para recomendar o ajuste dos limites da liga e estará sujeito à revisão e aprovação do Comitê de Estatuto. g. Após a aprovação do Conselho de Administração da Little League International, os limites de cada Little League local foram “congelados” no status de 23 de abril de 2007. “Congelado” significa que cada liga continuará a operar sob esse limite. A liga deve limitar seu limite e recrutar seus jogadores, com idade de liga oito (8) e acima, de uma área aprovada pelo Administrador Distrital e Diretor Regional. Os mapas de limites para as ligas (e quaisquer alterações feitas após 23 de abril de 2007, no mapa aprovado arquivado no Escritório Regional) devem ser assinados e datados pelo presidente da liga e Administrador Distrital, com uma cópia a ser enviada ao Escritório

Regional e carregada no Centro de Dados da Little League. O mapa aprovado carregado no Centro de Dados da Little League é o mapa “oficial”, desde que não invada o limite de qualquer outra Little League estatutária. O Comitê de Estatuto reserva-se o direito de conceder isenções e ajustar limites onde for necessário. Todos os pedidos de fusões e para expandir os limites da liga adicionando território adicional devem ser fornecidos ao Comitê de Estatuto através do

Administrador Distrital e Diretor Regional. A decisão do Comitê de Estatuto sobre estas solicitações é final e vinculativa. NOTA 1: Cada liga será obrigada a ter um mapa de limites atual, aprovado pelo Administrador Distrital, e carregado no Centro de Dados da Little League. Isso será exigido para os privilégios de torneio para a temporada atual. NOTA 2: Todas as ligas que operam atualmente sob um formato divisional devem continuar a operar sob este método. Exceções ao formato divisional só podem ser concedidas pelo Comitê de Estatuto em Williamsport. NOTA 3: Qualquer solicitação de ligas recém-estatutadas será revisada pelo Comitê de Estatuto sob esta regulamentação antes que um estatuto seja concedido. A decisão do Comitê de Estatuto é final e vinculativa.

Regulamento III – As Equipes

a. A liga deve, pelo menos 10 dias antes do primeiro jogo regular, estabelecer o número de jogadores em cada equipe. Nenhuma equipe pode ter mais de 15 jogadores nem menos de 10. NOTA: As Regras 1.01, 3.03, 4.16 e 4.17 se aplicam independentemente do tamanho do elenco. EXCEÇÃO: Divisão Intermediária (50-70)/Júnior/Sênior: Uma liga pode ter até 20 jogadores no elenco se estiver formando apenas uma equipe de temporada regular. Tee Ball e Liga Menor: Não haverá mínimo ou máximo estabelecido nos níveis de Tee Ball e Liga Menor. O tamanho do

elenco de 8 a 10 jogadores é recomendado. NOTA: Se uma liga local optar por ter menos de nove (9) jogadores no elenco nos níveis de Tee Ball e/ou Liga Menor, as regras 3.03 Nota 3, 4.16 e 4.17 não se aplicam. O técnico de uma equipe deve, pelo menos cinco dias antes do primeiro jogo regularmente agendado, registrar o elenco da equipe da Temporada Regular. O número de jogadores em um elenco em uma divisão específica não deve variar em mais de um (1). b. Não mais do que o número de jogadores estabelecido pela liga sob o Regulamento III(a) pode estar uniformizado durante qualquer jogo. Não são permitidos batboys e/ou batgirls. c. Divisão Little League (Major): A liga local deve estabelecer a estrutura etária para a Divisão Little League (Major). É

recomenda-se que a Little League local estabeleça um número máximo e/ou mínimo de participantes de uma determinada idade da liga por equipe. Para a Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior, recomenda-se que a Little League local estabeleça um número máximo e/ou mínimo de participantes de uma determinada idade da liga. (Exemplo: Se a liga tiver apenas jogadores de 15 e 16 anos em sua Divisão Sênior, ela pode ter uma regra local que estabelece que cada equipe deve ter entre quatro e oito

jogadores com idade da liga de 16 anos.) Liga Menor: A liga local deve estabelecer a estrutura etária para a Divisão da Liga Menor. A Liga Menor pode ser subdividida em Liga Menor com Arremesso do Treinador, Liga Menor com Arremesso de Máquina e/ou divisões da Liga Menor com Arremesso do Jogador, com o método de divisão determinado pelo Conselho Diretor da Little League local. Um jogador listado em uma lista da Divisão Little League (Principal) não terá permissão para jogar em uma equipe da Liga Menor. Tee Ball: A liga local deve estabelecer a estrutura etária para a Divisão Tee Ball. Jogadores com idade da liga de 4 anos são elegíveis SOMENTE para Tee Ball, a menos que aprovado de outra forma pelo Comitê de Estatuto. EXCEÇÃO: Participantes com idade da liga de 5 e 6 anos têm permissão para avançar para a Liga Menor com Arremesso do Treinador ou Arremesso de Máquina após a participação no Tee Ball por um ano. Participantes com idade da liga de 6 anos têm permissão para avançar para a Divisão da Liga Menor com Arremesso do Jogador após a participação no Tee Ball por um ano, desde que o limite máximo de idade na divisão seja de dez (10) anos de idade da liga. Os jogadores devem ser avaliados pela liga como capazes de participar nesse nível. Um jogador listado em uma lista do Tee Ball não terá

permissão para jogar em uma equipe da Liga Menor. d. Se uma equipe perder algum jogador(es) na lista durante a temporada atual devido a doença, lesão, mudança de endereço ou outras razões justificáveis (sujeitas à aprovação do Conselho), outro jogador deverá ser obtido através do agente de jogadores, para substituir o perdido. A capacidade de jogo do participante não será considerada uma razão justificável para a substituição. Tal substituição deve ter a idade da liga que cumpra o Regulamento III© e deve ser elegível sob todas as seções do Regulamento IV. A liga local deve especificar em suas regras locais o número de dias permitidos para um técnico cumprir a seleção de um substituto. Quando mudanças são desejadas, os seguintes procedimentos devem ser seguidos:

1. O Gerente deverá informar o Conselho de Administração da liga local sobre as condições que exigem a solicitação de uma substituição. 2. Se a maioria do Conselho de Administração concordar que as razões são justificáveis, o gerente poderá convocar um substituto que seja elegível sob o Regulamento III© e todas as seções do Regulamento IV.

NOTA 1: Uma liga pode adotar uma regra local que proíba substituições do programa da Liga Menor para uma equipe da Divisão Little League (Principal) durante as últimas duas semanas da programação da temporada regular. NOTA 2: Quando um jogador perde mais de sete (7) dias contínuos (EX: Segunda a domingo) de participação devido a uma doença ou lesão, um médico ou outro provedor médico credenciado deve dar permissão por escrito para um retorno à atividade completa de beisebol. NOTA 3: Se um profissional médico, o Árbitro Chefe, o técnico do jogador, o gerente do jogador ou o pai do jogador

determinar que um jogador sofreu uma possível concussão, o jogador deve ser, no mínimo, removido do jogo e/ou treino pelo resto daquele dia. A liga também deve estar ciente de suas respectivas leis estaduais/provinciais/municipais com relação a concussões e impor quaisquer requisitos adicionais conforme necessário. Seu retorno à participação plena está sujeito a 1) a adesão da liga às suas respectivas leis estaduais/provinciais/municipais, 2) uma avaliação e uma autorização por escrito de um médico ou outro provedor médico credenciado, e 3) reconhecimento por escrito dos pais. A Little League International incentiva fortemente todas as ligas e equipes a não apenas cumprirem quaisquer leis

estaduais/provinciais/municipais aplicáveis, mas também, a revisarem as informações e materiais de treinamento sobre concussões que estão disponíveis gratuitamente no site do Centers For Disease Control, acessível em LittleLeague.org/Concussions. Este link também fornece informações sobre concussões de todos os 50 estados. e. Os Gerentes podem solicitar a liberação de jogadores por qualquer motivo justificável [como em (d) acima, sujeito à aprovação do Conselho] entre a conclusão de uma temporada e sete (7) dias antes da sessão de testes, mas não depois da seleção de jogadores ou reunião de draft da temporada subsequente. No caso de um jogador ser liberado, o presidente da liga deverá notificar o agente do jogador,

e o jogador por escrito. Tal notificação por escrito de dispensa deve ser dada com tempo suficiente para que o jogador se qualifique para testes e seleção para outra equipe. Tee Ball e Liga Júnior: Se um técnico de equipe perder algum jogador na lista durante a temporada atual devido a doença, lesão, mudança de endereço ou outros motivos justificáveis (sujeito à aprovação do Conselho), outro jogador poderá ser transferido dentro dessa Divisão, por meio do agente de jogadores, para substituir o perdido,

ou um jogador pode ser obtido, por meio do agente de jogadores, de uma lista de participantes que se registraram após a formação das equipes. NOTA 1: Jogadores de Tee Ball e Liga Júnior podem ser reatribuídos a critério do Conselho de Administração da liga local e do agente de jogadores, a fim de fornecer um programa de treinamento equilibrado. NOTA 2: As equipes de Tee Ball e Liga Júnior devem ser dissolvidas no final da temporada atual, com todos os jogadores sendo devolvidos a um grupo de jogadores.

Regulamento IV – Os Jogadores

a. Divisão Tee Ball: Qualquer candidato com status amador que completar 4 anos antes de 1º de setembro de 2025, e que não completar 8 anos em ou antes de 31 de agosto de 2025, será elegível para competir na Divisão de Beisebol Tee Ball (sujeito ao alinhamento desta divisão pelo Conselho de Administração da liga local). Isso significa que um participante que tiver 8 anos em 1º de setembro ou depois é elegível para jogar naquele ano; um participante que tiver 8 anos em 31 de agosto ou antes não será elegível em nenhum momento durante o ano civil em questão. NOTA:

Se uma liga optar por operar apenas um programa de beisebol Tee Ball, ela deve usar a data de determinação de idade da liga mencionada acima. Divisão Liga Júnior: Qualquer candidato com status amador que completar 7 anos antes de 1º de setembro de 2025, e que não completar 13 anos antes de 31 de agosto de 2025, será elegível para competir na Divisão de Beisebol da Liga Júnior (sujeito ao alinhamento desta divisão pelo Conselho de Administração da liga local). Isso significa que um participante que tiver 13 anos em 1º de setembro ou depois é elegível para jogar naquele ano; um participante que tiver 13 anos em 31 de agosto ou antes não será elegível para nenhuma das ligas locais jogos da liga ou torneios a qualquer momento durante o ano civil em questão. NOTA 1: Participantes com idade da liga de 5 e 6 anos podem avançar para a Divisão de Liga Menor com Arremesso do Treinador ou Arremesso de Máquina após a participação no Tee Ball por um ano. Participantes com idade da liga de 6 anos podem avançar para a Divisão de Liga Menor com Arremesso do Jogador após a participação no Tee Ball por um ano, desde que o limite máximo de idade na divisão seja de dez (10) anos de idade da liga. Os jogadores devem ser avaliados pela liga como capazes de participar nesse nível. NOTA 2: Divisões Tee Ball/Menores: Os jogadores não devem ser escalados em mais de um time nem em mais de uma divisão. Divisão Little League (Major): Qualquer candidato com status amador que completar 9 anos antes de 1º de setembro de 2025, e que não completar 13 anos antes de 31 de agosto de 2025, será elegível para competir na Little League Baseball (sujeito ao alinhamento desta divisão pelo Conselho de Administração da liga local). Isso significa que um participante que tiver 13 anos em 1º de setembro ou depois é elegível para jogar naquele ano; um participante que tiver 13 anos em 31 de agosto ou antes não será elegível para jogos da liga local ou torneios a qualquer momento durante o ano civil em questão. NOTA: Jogadores de 12 anos de idade da liga podem participar da Divisão Menor sob certas circunstâncias com o formulário apropriado preenchido. Divisão Intermediária (50-70): Qualquer participante com status amador que completar 11 anos antes de 1º de setembro de 2025, e que não completar 14 anos em ou antes de 31 de agosto de 2025, será elegível para competir na Divisão Intermediária (50-70). Isso significa que um participante que tiver 14 anos em 1º de setembro ou depois é elegível para jogar naquele ano; um participante que tiver 14 anos em 31 de agosto ou antes não será elegível para jogos da liga local ou torneios na Divisão Intermediária (50-70) a qualquer momento durante o ano civil em questão. Junior League: Qualquer jogador com status amador que completar 12 anos antes de 1º

de setembro de 2025, e que não completar 15 anos em ou antes de 31 de agosto de 2025, será elegível para competir. Isso significa que um jogador que tiver 15 anos em 1º de setembro ou depois é elegível para jogar

naquele ano; um jogador que completar 15 anos em 31 de agosto ou antes não será elegível para a liga local ou para a participação em torneios na Liga Júnior em nenhum momento durante o ano civil em questão. NOTA: A liga local pode permitir que jogadores de 15 anos participem da Divisão da Liga Júnior apenas para a temporada regular, se o nível de habilidade do jogador for avaliado como apropriado para essa divisão. Um Conselho da liga local pode proibir que jogadores de 15 anos arremessem na Divisão Júnior. Liga Sênior: Qualquer jogador com status amador que completar 13 anos antes de 1º de setembro de 2025, e que não completar 17 anos em ou antes de 31 de agosto de 2025, será elegível para competir. Isso significa que um

jogador que completar 17 anos em 1º de setembro ou depois é elegível para jogar naquele ano; um jogador que completar 17 anos em 31 de agosto ou antes não será elegível para a liga local ou para a participação em torneios na Liga Sênior em nenhum momento durante o ano civil em questão. NOTA: A liga local pode permitir que jogadores de 12 anos participem ou tenham dupla lista na Divisão da Liga Sênior. Os jogadores devem ser avaliados pela liga como capazes de participar nesse nível. Divisão Principal/Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: Um jogador com idade apropriada, na Divisão Principal e acima, E que seja elegível sob todas as outras condições, seria elegível para seleção em uma equipe em duas divisões da temporada regular na mesma liga. O Conselho de Diretores de uma Little League local determina a estrutura etária e pode limitar a seleção e participação do jogador a uma equipe/divisão da temporada regular. Um jogador que seja elegível sob todas as outras condições pode ser elegível para seleção em várias equipes de torneio; entretanto, um jogador pode ser selecionado e participar de apenas uma (1) equipe de torneio por vez. A elegibilidade do jogador para torneios é regida pela Elegibilidade do Jogador nas Regras e Diretrizes de Torneios. Qualquer jogador que tenha 12 anos de idade da liga deve ter permissão para jogar na Divisão Principal. A liga local não pode forçar nenhum jogador que tenha 12 anos de idade da liga a jogar na Divisão Intermediária (50-70), Divisão Júnior ou Divisão Sênior se a liga oferecer a Divisão Principal.

NOTA: Todas as Divisões: O programa de seguro de acidentes em grupo para a Little League cobre apenas as atividades aprovadas ou sancionadas pela Little League Baseball, Incorporated. Uma equipe da Divisão Tee Ball, Minor League, Little League (Majors), Intermediate (50-70), Junior ou Senior League não deve participar como uma equipe da Divisão Tee Ball, Minor League, Little

League (Majors), Intermediate (50-70), Junior ou Senior League em jogos com outras equipes de outros programas ou em torneios, exceto aqueles autorizados pela Little League International. Consulte o Regulamento I(g). Os participantes da Tee Ball, Minor League, Little

League (Majors), Divisão Intermediate (50-70), Junior e Senior League podem participar de outros programas durante a temporada regular da Tee Ball, Minor League, Little League (Majors), Divisão Intermediate (50-70), Junior e Senior League, desde que tal participação não perturbe a temporada da Tee Ball, Minor League, Little League (Majors), Divisão Intermediate (50-70), Junior ou Senior League. NOTA 1: Consulte as Regras do Torneio, ("Participação de Jogadores em Outros Programas"), sobre a participação em programas não pertencentes à Little League durante o Torneio Internacional ("All-Stars").

NOTA 2: Em consonância com a capacidade de um técnico de conduzir os assuntos de sua equipe, um técnico pode remover um jogador da equipe, sujeito à aprovação do Conselho de Administração, para a temporada regular ou temporada de torneio atual, se o jogador faltar repetidamente a treinos ou jogos. Se um jogador estiver faltando repetidamente a treinos ou jogos, o técnico deve informar imediatamente o Conselho de Administração da liga local sobre a situação.

b. Cada candidato deve apresentar prova de idade aceitável ao presidente da liga pelo menos 48 horas antes de o plano de seleção de jogadores ser colocado em operação. Quando e se tal prova formal de idade não estiver disponível, o presidente da liga deve reunir o máximo de evidências documentais possível e encaminhá-las prontamente ao Administrador Distrital. Se, na opinião do Administrador Distrital, tal evidência for satisfatória, uma declaração nesse sentido será enviada ao presidente da liga, a qual será aceitável em substituição a uma certidão de nascimento. Tal declaração será mantida nos arquivos locais da Little League como prova de idade aceitável.

c. O presidente da liga local DEVE certificar e ser responsável pela elegibilidade de cada candidato antes da seleção de jogadores. NOTA 1: No momento da inscrição, um jogador deve designar se fará testes para beisebol, softbol ou ambos, se a opção do programa permitir. Um jogador pode estar em dois elencos em um programa local da Little League; no entanto, um jogador não deve se inscrever e participar de mais de um programa local da Little League, a menos que se inscreva em um segundo programa para participar de softbol porque sua liga de origem não oferece um programa afiliado da Little League Softball. d. A "Idade da Liga" de cada candidato deve ser registrada e anunciada na seleção de jogadores para orientar os gerentes na realização de suas escolhas. e. "Idade da Liga" é a idade atingida antes de 1º de setembro em qualquer ano. Assim, um participante cujo 12º aniversário é em 1º de setembro ou depois tem uma Idade da Liga de 11; um participante cujo 12º aniversário é em 31 de agosto ou antes (daquele ano), tem uma Idade da Liga de 12. Este princípio se aplica independentemente da idade. f. Divisão Majors/Intermediate (50-70)/Liga Junior/Senior: Qualquer candidato que não comparecer a pelo menos uma das sessões de testes de primavera perderá a elegibilidade para a liga, a menos que seja apresentada

uma justificativa que seja aceita pela maioria do Conselho de Diretores. Tee Ball e Liga Minor: Qualquer jogador elegível que se qualifique e se torne disponível após a designação de jogadores deve ser designado para um time ou colocado em uma lista de espera criada pela liga local. NOTA: Uma liga local deve aceitar inscrições até o momento da seleção de jogadores. Depois disso, a inscrição pode ser encerrada. g. Os dados de jogadores, gerentes e treinadores devem ser fornecidos anualmente à Little League International. As ligas podem enviar

informações de inscrição até 1º de abril de 2024. Os jogadores reivindicados sob a Regulamentação II(d) e/ou IV(h) devem ser declarados nos formulários apropriados disponíveis anualmente na Little League International. É altamente recomendável que os dados sejam fornecidos eletronicamente em formatos aprovados à Little League International através do Little League Data Center. Procure informações relacionadas online em LittleLeague.org/DataCenter.

A partir da temporada de 2025, todas as ligas dos EUA devem usar o Sports Connect para registro, que terá suas informações de registro e voluntariado enviadas automaticamente e diretamente para a Little League International, ajudando a cumprir o Regulamento IV(g) e o Requisito 14 do ASAP. h. Se uma pessoa residiu anteriormente dentro dos limites da liga por dois ou mais anos enquanto servia a essa liga como gerente, técnico ou membro dedicado do Conselho de Administração da liga local por dois ou mais anos, seu(s) filho(s) é(são) elegível(eis) para fazer testes e ser(em) selecionado(s) por equipes nessa liga (1) desde que tal serviço à liga da qual a pessoa se mudou tenha continuado, (2) sujeito a acordo por escrito da liga dentro de cujos limites eles residem atualmente, e (3) aprovado pelo Administrador Distrital. Regulamento IV(h) – Procedimento de Processamento O presidente da liga processará um formulário IV(h). Assim que o presidente preencher o formulário, ele/ela deve compilar a verificação do “requisito de residência” de que cada jogador atende às condições do IV(h) conforme descrito acima. O presidente da liga apresentará esta informação ao Administrador Distrital para revisão. Assim que o Administrador Distrital revisar a documentação em um esforço para determinar se ela atende aos regulamentos, o Administrador Distrital assinará o formulário IV(h). A liga e o distrito manterão o formulário e a documentação em seus arquivos. Este processo de revisão é exigido apenas uma vez durante a carreira de um participante. A liga deve manter este formulário e documentação para este jogador durante toda a sua carreira até que o jogador se gradue no programa ou interrompa o serviço com a liga. Os jogadores da equipe do torneio serão obrigados a levar uma cópia deste formulário e documentação com eles durante todo o torneio. Se contestado durante o jogo do torneio, a liga será obrigada a apresentar a documentação. Além disso, se for determinado posteriormente que o jogador não atende às condições do IV(h), o jogador não é elegível para participação posterior.

Situações em que a documentação não está disponível devem ser encaminhadas ao Comitê de Estatuto através do escritório regional para uma decisão. A decisão do Comitê de Estatuto é final e vinculativa. i. Jogo Obrigatório: Todo jogador escalado presente no início de um jogo participará de cada jogo por um mínimo de seis (6) outs defensivos e rebaterá pelo menos

pelo menos uma (1) vez. Para os fins desta regra, “seis (6) eliminações defensivas” é definido como: Um jogador entra em campo em uma das nove posições defensivas quando sua equipe está na defesa e ocupa tal posição enquanto seis eliminações são feitas; “rebater pelo menos uma (1) vez” é definido como: Um jogador entra na caixa do rebatedor sem contagem e completa aquele turno ao bastão sendo eliminado, eliminado como rebatedor-corredor ou corredor, marca ponto, alcança a base em

segurança, ou, após alcançar a base em segurança, a entrada ou o jogo termina. Para os fins de cumprimento dos requisitos de Jogo Obrigatório ao usar a ordem de rebatidas tradicional, é quando um jogador assume a posição de rebatedor sem contagem e ocorre um dos seguintes: • Ele/ela é eliminado como rebatedor; ou • Ele/ela é eliminado como rebatedor-corredor; ou • Ele/ela alcança a base e marca ponto; ou • Depois que ele/ela alcança a base, a entrada ou o jogo termina. PENALIDADE: O(s) jogador(es) envolvido(s) deverá(ão) começar o próximo jogo agendado, cumprir qualquer requisito anterior não concluído para a Seção (i), e o requisito para este jogo antes de ser removido. O técnico deverá, para a: A. Primeira Infração – receber uma advertência por escrito. B. Segunda Infração – uma suspensão para o próximo jogo agendado. C. Terceira Infração – uma suspensão pelo restante da temporada. NOTA 1: Se for determinado que a violação foi intencional, uma penalidade mais severa pode ser avaliada pelo Conselho de Administração. No entanto, o confisco de um jogo não pode ser invocado. NOTA 2: Não há exceção a esta regra, a menos que o jogo seja encurtado por qualquer motivo, momento em que a liga local pode optar por não impor uma penalidade ao técnico/treinador. No entanto, a penalidade nesta regulamentação relativa ao jogador que não cumpriu o jogo obrigatório não pode ser reduzida ou dispensada em um jogo encurtado.

NOTA 3: Na Liga Júnior (Minor League), se uma meia entrada terminar devido à imposição do limite de cinco corridas na “Regra 2.00 – Entrada”, e um jogador na defesa tiver jogado durante toda a meia entrada, esse jogador será considerado como tendo participado por três eliminações consecutivas para os propósitos desta regra. No entanto, se o jogador não tiver jogado na defesa durante toda a entrada, esse jogador será creditado apenas como tendo jogado pelo número de eliminações que ocorreram enquanto o jogador foi usado defensivamente.

NOTA 4: Se uma liga usar elencos de 15 a 20 jogadores e 15 ou mais jogadores elegíveis estiverem em um jogo, a liga pode reduzir a Regra de Jogo Obrigatório para três (3) eliminações defensivas e uma (1) vez ao bastão por jogo. NOTA 5: Não se aplica em Jogos de Torneio ou sempre que a ordem contínua de batedores for usada. NOTA 6: Os Requisitos de Jogo Obrigatório não se aplicam à Divisão Senior League. A.R. – Se um jogador/batedor for eliminado por um

árbitro por usar um bastão ilegal ou por violação da Regra 6.07, isso será qualificado como uma vez ao bastão para o propósito desta regra. j. Qualquer solicitação de isenção referente à elegibilidade de um jogador, equipe, técnico principal ou treinador deve ser enviada por escrito, pelo presidente da Little League local, através do Administrador Distrital, ao seu respectivo Diretor Regional, o mais tardar até 1º de junho do ano corrente. Solicitações enviadas após essa data não serão consideradas.

Alinhamento de Idades Para a Divisão Intermediate (50-70), Junior League e Senior League
A tabela abaixo descreve os métodos

de operação para a Divisão Intermediate (50-70), Junior League e Senior League. No entanto, se uma liga local desejar operar a Divisão Junior para jogadores de 12 a 14 anos na Temporada Regular. Esta divisão pode estar sujeita às regras da Senior League. Ligas Intermediate Junior League Senior League (50-70) Division Liga A 11, 12 13, 14 15, 16

Liga B 11, 12, 13 13, 14 14, 15, 16 Liga C 12, 13 13, 14 14, 15, 16 Liga D 11, 12 13, 14 14, 15 Liga E 12, 13 13, 14 15, 16 Liga F 11, 12, 13 13 14, 15, 16 Liga G 11, 12 13 14, 15, 16 Liga H 12, 13 13 14, 15 Liga I 11, 12, 13 13 13, 14, 15, 16
NOTA 1: Jogadores com idade de liga 12 são elegíveis para as divisões Intermediária (50-70), Liga Júnior e Liga Sênior, a critério do Conselho de Administração da liga local. Regulamento IV(a). A estrutura para o Jogo de Torneio é: Divisão de 8 a 10 Anos (8, 9 e 10); Divisão de 9 a 11 Anos (9, 10 e 11); Divisão Little League (Principal) (10, 11 e 12); Divisão Intermediária (50-70) (11, 12 e 13); Divisão Liga Júnior (12, 13 e 14); Divisão Liga Sênior (12, 13, 14, 15 e 16).
NOTA 2: A Little League International exige que cada liga local avalie os participantes em seu grupo de jogadores antes de estruturar seus programas da Divisão Intermediária (50-70), Liga Júnior e Liga Sênior.

Regulamento V – Seleção de Jogadores

a. A seleção de jogadores para as várias equipes dentro de uma liga deve estar em conformidade com os Métodos de Recrutamento da Little League, conforme detalhado nas Políticas Operacionais. NOTA: Todos os candidatos com idade de liga doze (12) devem ser recrutados para uma equipe da Divisão Principal, equipe da Divisão Intermediária (50-70), equipe da Divisão Júnior

e/ou equipe da Liga Sênior. Exceções só podem ser feitas com aprovação por escrito do Administrador Distrital, e somente se aprovadas no nível da liga local pelo Conselho de Administração e pelo pai/mãe do candidato. b. Quando uma liga decide substituir um sistema de seleção pelos descritos na seção de Políticas Operacionais da Little League, uma descrição completa

a descrição de tal sistema substituído DEVE SER APRESENTADA por escrito PARA APROVAÇÃO ao Comitê de Estatuto antes do processo de seleção de jogadores. c. Método alternativo de operação Para auxiliar as ligas que estão tendo dificuldade em conseguir jogadores suficientes para suas equipes da temporada regular, a seguinte opção está disponível: Um grupo de jogadores das equipes existentes da temporada regular pode ser criado com jogadores que estejam dispostos a participar de jogos extras durante a temporada regular quando as equipes enfrentarem uma escassez de jogadores escalados para um jogo da temporada regular dentro de sua respectiva divisão ou uma divisão abaixo, que sejam adequados à idade e tenham sido avaliados como capazes. Os jogadores do grupo podem retornar à sua respectiva divisão e todas as outras diretrizes devem ser seguidas conforme descrito. EXEMPLO: Divisão de Menores para a Divisão Principal, Divisão Principal para a Divisão Intermediária (50-70), etc. NOTA: Os jogadores não podem ser “emprestados” de um adversário. Eles devem ser designados pelo agente de jogadores. Os jogos não contam para o requisito da temporada regular. Diretrizes: 1. O agente de jogadores da liga criará e administrará o grupo. O agente de jogadores da liga usará o grupo para designar jogadores para as equipes que estão com falta de jogadores em uma base rotativa.

1. Gerentes e/ou treinadores não terão o direito de escolher aleatoriamente jogadores do grupo.

2. Sob esta opção, quando um jogador participa de um jogo em uma equipe diferente da sua própria equipe, tal jogador não terá permissão para arremessar naquele jogo.

3. Os jogadores do grupo que forem chamados e comparecerem ao local do jogo devem jogar pelo menos nove (9) eliminações defensivas consecutivas e rebater uma vez. d. As equipes não têm permissão para entrar no programa Little League intactas, ou quase intactas, de programas não-LittleLeague. Sob nenhuma circunstância qualquer equipe ou grupo de jogadores, que não jogou na mesma equipe na temporada regular anterior na mesma divisão de uma Little League local registrada, será colocado junto em uma equipe da temporada regular naquela Little League local. Tais jogadores

deve ser processado através dos Métodos de Recrutamento (Draft) da Little League, conforme indicado nesta regulamentação. (Não se aplica na Divisão Sênior)

Regulamento VI – Arremessadores

a. Qualquer jogador em uma equipe da temporada regular pode arremessar. Exceção: Qualquer jogador que tenha jogado na posição de receptor em quatro (4) ou mais entradas em um jogo não é elegível para arremessar naquele dia civil. Um jogador que jogou na posição de receptor por três (3) entradas ou menos, muda para a posição de arremessador e lança 21 arremessos ou mais (15 e 16 anos: 31 arremessos ou mais) no mesmo dia, não pode retornar à posição de receptor naquele dia civil. EXCEÇÃO: Se o arremessador atingir o limite de 20 arremessos (15 e 16 anos: limite de arremessos para 15 e 16 anos) enquanto enfrenta um

rebatedor, o arremessador pode continuar a arremessar e manter sua elegibilidade para retornar à posição de receptor, até que ocorra qualquer uma das seguintes condições: (1) esse rebatedor alcance a base; (2) esse rebatedor seja eliminado; (3) a terceira eliminação seja feita para completar a meia-entrada ou o jogo; ou (4) o arremessador seja removido do montinho antes que o

rebatedor complete sua vez ao bastão. A.R. – O receptor receber um arremesso para um rebatedor na quarta entrada constitui ter recebido quatro (4) entradas. Arremessos de aquecimento não contam, somente quando a bola estiver em jogo os arremessos contarão para as entradas recebidas. b. Um arremessador uma vez removido do montinho não pode retornar como arremessador. Divisão Intermediária (50-70), Liga Júnior e Liga Sênior apenas: Um arremessador que permanece na defesa no jogo, mas se move para uma posição defensiva diferente, pode retornar como arremessador a qualquer momento no restante do jogo, mas apenas uma vez por jogo. c. O técnico deve remover o arremessador quando este atingir o limite para sua faixa etária, conforme indicado abaixo, mas o arremessador pode permanecer no jogo em outra posição: Idade da Liga 13-16 95 arremessos por dia

11-12 85 arremessos por dia 9-10 75 arremessos por dia 6-8 50 arremessos por dia EXCEÇÃO: Se um arremessador atingir o limite imposto na Regulamentação VI© para a sua idade da liga enquanto enfrenta um bateador, o arremessador pode continuar a arremessar até que qualquer uma das seguintes condições ocorra:

1. Aquele bateador alcance a base;
2. Aquele bateador seja eliminado;
3. A terceira eliminação seja feita para completar a metade da entrada ou o jogo;
4. O arremessador seja removido do montinho antes que o bateador complete sua vez ao bastão. NOTA: Se um arremessador atingir 40 arremessos enquanto enfrenta um bateador, o arremessador pode continuar a arremessar e manter sua elegibilidade para jogar na posição de

receptor pelo resto daquele dia, até que qualquer uma das seguintes condições ocorra: (1) aquele batedor alcance a base; (2) aquele batedor seja eliminado; (3) a terceira eliminação seja feita para completar a metade da entrada ou o jogo; ou (4) o arremessador seja removido do montinho antes que o batedor complete sua vez ao bastão. O arremessador teria permissão para jogar na posição de receptor, desde que o arremessador seja movido, removido, ou o jogo seja concluído antes de entregar um arremesso a outro batedor. Se um jogador entregar 41 ou mais arremessos, e não estiver coberto pela exceção de limite, o jogador não poderá jogar na posição de receptor pelo resto daquele dia. d. Arremessadores com idade da liga de 14 anos ou menos devem aderir aos seguintes requisitos de descanso: • Se um jogador arremessar 66 ou mais arremessos em um dia, quatro (4) dias calendário de descanso devem ser observados. • Se um jogador arremessar 51-65 arremessos em um dia, três (3) dias calendário de descanso devem ser observados.

• Se um jogador lançar 36-50 arremessos em um dia, dois (2) dias corridos de descanso devem ser observados. • Se um jogador lançar 21-35 arremessos em um dia, um (1) dia corrido de descanso deve ser observado. • Se um jogador lançar 1-20 arremessos em um dia, nenhum (0) dia corrido de descanso é necessário. NOTA 1: Sob nenhuma circunstância um jogador deve arremessar em três (3) dias consecutivos. NOTA 2: A contagem de arremessos de um arremessador para fins de limite de dia(s) de descanso é determinada pelo primeiro arremesso lançado para um rebatedor. O arremessador não pode iniciar um novo rebatedor assim

que o limite imposto no Regulamento VI© for atingido. Arremessadores com idade de liga de 15-16 anos devem aderir aos seguintes requisitos de descanso: • Se um jogador lançar 76 ou mais arremessos em um dia, quatro (4) dias corridos de descanso devem ser observados. • Se um jogador lançar 61-75 arremessos em um dia, três (3) dias corridos de descanso devem ser observados. • Se um jogador lançar 46-60 arremessos em um dia, dois (2) dias corridos de descanso devem ser observados. • Se um jogador lançar 31-45 arremessos em um dia, um (1) dia corrido de descanso deve ser observado. • Se um jogador lançar 1-30

arremessos em um dia, nenhum (0) dia corrido de descanso é necessário. NOTA 1: Sob nenhuma circunstância um jogador deve arremessar em três (3) dias consecutivos. NOTA 2: A contagem de arremessos de um arremessador para fins de limite de dia(s) de descanso é determinada pelo primeiro arremesso lançado para um rebatedor. O arremessador não pode iniciar um novo rebatedor assim que o limite imposto no Regulamento VI© for atingido.

e. Cada liga deve designar o anotador ou outro oficial de jogo como o registrador oficial de contagem de arremessos. f. O registrador de contagem de arremessos deve fornecer a contagem atual de arremessos para qualquer arremessador quando solicitado por qualquer um dos técnicos

ou qualquer árbitro. No entanto, o técnico é responsável por saber quando seu arremessador deve ser removido. g. O registrador oficial de contagem de arremessos deve informar o Árbitro-Chefe quando um

arremessador tiver atingido seu limite máximo de arremessos para o jogo, conforme observado na Regulamentação VI©. O Árbitro-Chefe informará o técnico do arremessador que o arremessador deve ser removido de acordo com a Regulamentação VI©. No entanto, a falha do registrador de contagem de arremessos em notificar o Árbitro-Chefe, e/ou a falha do Árbitro-Chefe em notificar o técnico, não isenta o técnico de sua responsabilidade de remover um arremessador quando esse arremessador não for mais elegível. h. A violação de qualquer seção desta regulamentação pode resultar em protesto do jogo em que ocorrer. O protesto deve ser feito de acordo com a Regra de Jogo 4.19. j. Liga Minor: Um jogador que atingiu a idade de doze (12) anos da liga não é elegível para arremessar. (Ver Regulamentação V – Seleção de Jogadores) Liga Junior: Um Conselho de liga local pode proibir que jogadores de 15 anos arremessem na Divisão Junior. k. Arremessar em mais de um jogo por dia: Divisão Minor, Little

League (Majors) e Intermediate (50-70) – Um jogador não pode arremessar em mais de um jogo por dia; Liga Junior e Liga Senior – Um jogador pode ser usado como arremessador em até dois jogos por dia. EXCEÇÃO: Um jogador de 12 anos jogando na Divisão

Junior e/ou Senior não é elegível para arremessar em dois jogos por dia. NOTA: Se um arremessador atingir 30 arremessos enquanto enfrenta um rebatedor no primeiro jogo, o arremessador pode continuar a arremessar e manter sua elegibilidade para arremessar no segundo jogo naquele dia, até que ocorra qualquer uma das seguintes condições: (1) esse rebatedor alcance a base; (2) esse rebatedor seja eliminado; (3) a terceira eliminação seja feita para completar a metade da entrada ou o jogo; ou (4) o arremessador seja removido do montículo antes que o rebatedor complete sua vez ao bastão. O arremessador teria permissão para arremessar em um segundo jogo, desde que esse arremessador seja movido, removido, ou o

o jogo seja concluído antes de lançar para outro rebatedor. Se um jogador lançar 31 ou mais arremessos no primeiro jogo, e não estiver coberto pela exceção de limite, o jogador não poderá arremessar no segundo jogo naquele dia); R.A. – Se um arremessador da Liga Júnior ou Sênior arremessar em mais de um jogo em um dia, e não tiver arremessado 31 ou mais arremessos no primeiro jogo, exceto conforme observado no limite, o número total de arremessos que esse arremessador pode lançar em ambos os jogos combinados é o máximo diário de 95. NOTAS: 1. A retirada de um arremessador inelegível após o anúncio desse arremessador, ou após um arremesso de aquecimento ser entregue, mas antes que esse jogador tenha lançado uma bola para

um rebatedor, não será considerada uma violação. Os oficiais da Little League são incentivados a tomar precauções para evitar protestos. Quando uma situação de protesto for iminente, o potencial infrator deve ser notificado imediatamente. R.A. – Liga Menor e Little League (Majors): Ao aquecer, se um arremessador for descoberto como inelegível, ele/ela deve ser removido e o arremessador anterior registrado não pode retornar.

1. Arremessos entregues em jogos declarados “Jogos Empatados de Regulamento” ou “Jogos Suspensos” serão cobrados contra a elegibilidade do arremessador.

2. Em jogos suspensos retomados em outro dia, os arremessadores registrados no momento em que o jogo foi interrompido podem continuar a arremessar na medida de sua elegibilidade para aquele dia, desde que o referido arremessador tenha observado os dias de descanso exigidos. Exemplo 1: Um arremessador de 12 anos de idade na liga lança 70 arremessos em um jogo na segunda-feira, quando o jogo é suspenso. O jogo é retomado na quinta-feira seguinte. O arremessador não é elegível para arremessar na retomada do jogo porque ele/ela não observou os dias de descanso exigidos. Exemplo 2: Um arremessador de 12 anos de idade na liga lança 70 arremessos em um jogo na segunda-feira, quando o jogo é suspenso. O jogo é retomado no sábado. O arremessador é elegível para lançar até 85 arremessos a mais na retomada do jogo porque ele/ela observou os dias de descanso exigidos.

Exemplo 3: Um arremessador de 12 anos de idade (idade da liga) lança 70 arremessos em um jogo na segunda-feira, quando o jogo é suspenso. O jogo é retomado duas semanas depois. O arremessador é elegível para lançar até 85 arremessos adicionais na retomada do jogo, desde que ele/ela seja elegível com base em seu registro de arremessos durante os quatro dias anteriores.

Regulamento VII – Calendários

a. O calendário de jogos para a temporada regular deve ser preparado pelo Conselho de Administração da liga e deve prever não menos que doze (12) jogos [Divisão Sênior: Não é exigido um mínimo de jogos na temporada regular] por equipe por temporada regular contra outras equipes da Little League dentro de sua respectiva divisão, excluindo jogos de playoff e torneios. Tee Ball: É recomendado que não mais de doze (12) jogos sejam agendados por equipe por temporada. b. O calendário deve prever não menos que dois (2) jogos por semana por equipe. Qualquer instalação usada para treinos e/ou jogos deve ser aprovada pelo Conselho de Administração da liga local. Divisão Intermediária (50-70), Liga Júnior, e Liga Sênior: O jogo interligas é permitido,

desde que o formulário apropriado seja enviado ao Administrador Distrital para aprovação.

c. Onde houver duas (2) ou mais ligas em uma localidade, as equipes de uma liga não devem jogar

contra equipes de outra liga, sem a aprovação do Administrador Distrital e do Diretor Regional, quando necessário, conforme observado no Regulamento I©(5). d. Tee Ball e Divisão Menor Coach Pitch/Machine Pitch: Nenhuma equipe deve ser agendada para jogar dois jogos em um dia. (Ver Regra 4.12). Menor (Player Pitch):

Uma equipe pode jogar uma (1) rodada dupla em uma semana civil. Divisão Little League (Major): Uma equipe pode jogar duas (2) rodadas duplas em uma semana civil. Nenhuma equipe deve jogar três jogos em um dia. (Exceção sob a condição da Regra 4.12.) Divisão Intermediária (50-70)/Júnior/Liga Sênior: Rodadas duplas são permitidas. Se dois jogos envolvendo quatro equipes forem jogados no mesmo dia

e no mesmo campo, o primeiro jogo deve ser concluído antes que o segundo jogo comece. (Exceção sob a condição da Regra 4.12.) A Liga tem permissão para impor limites de tempo aos jogos. No entanto, o jogo deve atender aos requisitos da Regra 4.10 ou Regra 4.11 para ser oficial. e. A tabela deve ser organizada de modo que pelo menos metade dos jogos esteja marcada antes de 15 de junho. f. Divisão Majors/Intermediate (50-70)/Liga Junior/Senior: Recomenda-se que seja organizada uma tabela de temporada dividida com um playoff entre os vencedores da primeira e da segunda metade para determinar o campeão da liga. Intermediate (50-70) Division/Junior/Senior: Quando a aprovação for concedida para duas ou mais ligas – compreendendo não mais de 40.000 habitantes – formarem uma Divisão Intermediate (50-70), Liga Junior ou Liga Senior, conforme previsto no

Regulamento I(h), uma tabela de temporada regular será preparada por um comitê conjunto das duas ou mais ligas. g. Todos os jogos devem ser encerrados até a data de início das aulas para o período de outono, mas o mais tardar até 1º de setembro, a menos que estejam participando do Programa de Treinamento e Desenvolvimento. h. Minor (Arremesso do Jogador) e acima: Uma liga local pode estabelecer que os jogos consistirão em seis (6) entradas [Divisão Intermediate (50-70)/ Junior/Senior: sete (7) entradas], ou atender à regulamentação conforme descrito em 4.10 e 4.11, ou atender a um limite de tempo mínimo de 1 hora e

45 minutos. Qualquer entrada que tenha sido iniciada antes do término do limite de tempo será concluída. Nenhuma nova entrada começará assim que o limite de tempo expirar. Coach Pitch/Machine Pitch Minor Division e Tee Ball: Uma liga local pode impor um limite de tempo aos jogos, independentemente do número de entradas jogadas. Recomenda-se que não sejam mantidas classificações da liga e que não sejam jogados jogos de campeonato. A.R. – Administradores Distritais que administram atividades de interligas e programas locais da Little

League podem estabelecer um limite de tempo mínimo de 2 horas para jogos na Divisão Intermediate (50-70)/Liga Junior/Senior.

Regulamento VIII – Ligas Menores

Regulamento VIII – Ligas Menores

(Não se aplica à Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior.) a. O objetivo do programa da Liga Menor é fornecer treinamento e instrução para aqueles candidatos que, devido à idade e outros fatores, não se qualificam para a seleção na Liga Little League regular. NOTA: Crianças de 12 anos de idade da liga só podem participar sob certas circunstâncias com o formulário apropriado preenchido. b. O programa da Liga Menor é de responsabilidade e é parte integrante da Liga Little League licenciada.

Não é e não pode ser operado como uma entidade separada. Deve ser restrito aos limites da liga local e seus jogadores estão sujeitos à seleção por sorteio por qualquer Time da Little League (Principal) da liga local. A recusa de um jogador em cumprir resultará na perda de elegibilidade futura na Divisão Little League (Principal) para a temporada atual. NOTA: A liga local deve estabelecer uma política, aprovada pelo Conselho de Administração, em relação aos jogadores que se recusam a subir para um

time da Liga Principal. Tal política deve ser distribuída no momento da inscrição e/ou testes. c. Nenhum jogador ou time pode ser considerado propriedade de, ou sob a jurisdição ou controle de, um time específico na liga local. d. Uma liga local pode optar por utilizar arremesso de adulto (“Arremesso de Treinador da Liga Menor”) ou arremesso de máquina (“Arremesso de Máquina da Liga Menor”) em jogos da Liga Menor envolvendo jogadores de 7 a 12 anos de idade da liga. As máquinas de arremesso, se usadas, devem estar em boas condições de funcionamento e devem ser operadas por gerentes, treinadores, árbitros adultos ou qualquer adulto aprovado pela liga local. NOTA: Participantes de 5 e 6 anos de idade da liga têm permissão para avançar para o Arremesso

de Treinador da Liga Menor ou Arremesso de Máquina após a participação no Tee Ball por um ano. Participantes de 6 anos de idade da liga têm permissão para avançar para a Divisão de Arremesso de Jogador da Liga Menor após a participação no Tee Ball por um ano, desde que o limite máximo de idade na divisão seja de dez (10) anos de idade da liga. Os jogadores devem ser avaliados pela liga como capazes de participar nesse nível.

Regulamento IX – Jogos Especiais

a. Jogos Especiais são definidos como jogos que:

1. podem ser contados como jogos da temporada regular, e,
2. não são jogos do Torneio Internacional da Little League, e,
3. envolvem apenas equipes de programas Little League licenciados, e,

4. foram aprovados por escrito pelo Administrador Distrital. Jogos disputados sob a categoria de Jogos Especiais contra equipes da Little League podem contar para a programação da Temporada Regular das equipes e dos jogadores. As equipes devem programar e jogar um mínimo de 12 jogos na temporada regular. NOTA: Não há um requisito mínimo de jogos na temporada regular para estabelecer a elegibilidade para participar na Divisão Sênior de Beisebol do Torneio Internacional da Little League. b. Jogos Especiais podem ser disputados para qualquer finalidade, incluindo fazer parte de uma temporada regular, estabelecer um campeão da liga ou Distrito, ou fazer parte do Torneio Internacional. c. Com a aprovação do Comitê de Licenciamento da Little League International, e mediante recomendação do Diretor Regional (apenas para jogos especiais que não sejam da Little League) e do Administrador Distrital, ligas licenciadas podem participar de Jogos Especiais com equipes da Little League e/ou Equipes que não sejam da Little League, que tenham fornecido prova de cobertura de seguro aceitável, conforme descrito no Regulamento I©7. d. Jogos Especiais podem ser disputados entre:

5. Equipes da temporada regular ou;

6. Equipes de Torneio usando regras da temporada regular ou de torneio, mas não em combinação. e. As equipes que participam de Jogos Especiais durante a temporada regular devem ser apenas equipes da temporada regular. Equipes de Torneio, equipes da temporada regular e equipes da Liga Menor envolvendo jogadores com idade inferior a 11 anos podem usar as regras do Torneio da Divisão de 8 a 10 Anos. f. Equipes de Torneio podem participar de Jogos Especiais após 1º de junho.

g. O presidente da liga será encarregado da responsabilidade de conduzir jogos especiais sob todas as regras, regulamentos e políticas da Little League Baseball. h. Esta regra não proíbe jogos de treino de pré-temporada entre equipes na mesma divisão na mesma liga ou o treino da equipe de torneio da liga contra outros jogadores na mesma divisão na mesma liga, desde que tal treino seja feito sem uniforme. i. Tee Ball: Jogos Especiais são permitidos apenas com equipes da temporada regular. No entanto, eles não são recomendados pela Little League International. "All Stars" não são autorizados.

Regulamento X – Jogos Noturnos

Regulamento X – Jogos Noturnos

a. Jogos das divisões Tee Ball, Minor League, Little League (Majors), Intermediate (50-70), Junior e Senior League podem ser jogados após o pôr do sol sob luzes artificiais. Esta responsabilidade caberá às ligas locais. Em qualquer caso, nenhuma entrada deve começar após as 22h00, horário local vigente (21h00 para Tee Ball). Intermediate (50-70) Division, Junior e Senior: Nenhuma entrada deve começar após as 22h30, horário local vigente. Considera-se que uma entrada começa no momento em que o terceiro out é feito, completando a entrada anterior. b. As luzes artificiais para jogos da Little League devem atender aos padrões mínimos aprovados pela Little League International. (Consulte LittleLeague.org/LightingStandards para mais informações e padrões.) c. A liga pode ser autorizada a impor limites de tempo nos jogos. Uma liga local pode estabelecer que os jogos consistirão em seis (6) entradas [Junior/Senior League: sete (7) entradas], ou atender ao regulamento conforme descrito em 4.10 e 4.11, ou atender a um limite de tempo mínimo de 1 hora e 45 minutos. Qualquer entrada que tenha sido iniciada antes do limite de tempo expirar será concluída. Nenhuma nova entrada começará assim que o limite de tempo expirar.

R.A. – Administradores Distritais que gerenciam atividades de jogos entre ligas e programas locais da Little League podem estabelecer um tempo limite mínimo de 2 horas para jogos na Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior.

Regulamento XI – Admissão a Jogos

Nenhuma taxa de admissão deve ser cobrada para qualquer jogo da Divisão Tee Ball, Liga Menor ou Little League (Major). Contribuições voluntárias são permitidas. Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: Taxa de admissão é permitida.

Regulamento XII – Prêmios

a. O valor dos prêmios e presentes materiais para jogadores individuais deve estar de acordo com as regras vigentes da Associação Atlética do Ensino Médio do estado em que o jogador participa. b. Nenhum prêmio deve ser concedido a jogadores com base em habilidades ou realizações comparáveis. NOTA: Certificados de honra, fotos de equipe, medalhas ou broches de baixo custo dão reconhecimento adequado e fornecem lembranças duradouras da Little League.

Regulamento XIII – Comercialização

a. A exploração da Little League em qualquer forma ou para qualquer propósito é proibida. b. A solicitação de arrecadação de fundos por jogadores da Tee Ball, Liga Menor, Little League

(Major) Division, Divisão Intermediária (50-70), Liga Júnior ou Sênior, uniformizados ou não, é proibida, exceto por um projeto de arrecadação de fundos anualmente sob supervisão de um adulto.

NOTA: Consulte as diretrizes de arrecadação de fundos na seção Políticas Operacionais.

c. Uma taxa razoável de participação na Little League pode ser cobrada como uma obrigação dos pais para garantir a continuidade operacional da Little League local. EM NENHUM MOMENTO O PAGAMENTO DE QUALQUER TAXA DEVE SER UM PRÉ-REQUISITO PARA PARTICIPAÇÃO NO PROGRAMA LITTLE LEAGUE. Recomenda-se que nenhuma taxa seja cobrada. Recomenda-se que os pais que não puderem pagar uma taxa de participação sejam incentivados a contribuir com tempo de voluntariado para a liga. d. Nenhum voluntário, funcionário ou participante da Little League, enquanto atuar nessa capacidade, deverá executar um contrato ou, de outra forma, concordar, aceitar compensação, pessoal ou de outra forma, ou remuneração pelo uso de, ou por promover o uso de, qualquer produto, serviço ou organização. e. Uma Little League local ou Distrito não deverá exigir que nenhum jogador use qualquer marca/fabricante específico de equipamento, com o propósito de a liga receber compensação (incluindo compensação diferida) por tal exigência.

NOTA: A política da Little League sobre amadorismo pode ser encontrada em Elegibilidade do Jogador e Status de Amador na seção Informações Gerais. f. Uma Little League local pode permitir que uma Equipe da Temporada Regular e/ou Equipe de Torneio inclua o nome de um patrocinador da equipe no uniforme, e a liga local pode receber uma taxa por tais patrocínios, desde que o patrocínio não entre em conflito com qualquer Regra, Regulamento e/ou Política da Little League e que a liga cumpra quaisquer leis aplicáveis para a cobrança de tais fundos. Tal patrocinador não terá autoridade com relação à composição ou operação da liga, da equipe ou de seu técnico e/ou treinadores. Um distrito, liga ou equipe não pode permitir que um patrocinador local de um distrito, liga ou equipe use quaisquer marcas registradas e de propriedade da Little League International a qualquer momento. Para fins de clareza, as palavras Little League em qualquer forma ou combinação, incluindo no nome de uma liga, e o emblema do uniforme da Little League são marcas registradas da Little League International. Consulte as Políticas Operacionais da Little League em LittleLeague.org para obter diretrizes detalhadas, incluindo informações sobre solicitação de fundos, como patrocínio de liga local, como organização de caridade. NOTA: Assim que uma Equipe de Torneio jogar sua primeira partida no Torneio Internacional, uma referência a uma empresa, produto, serviço ou organização (incluindo, mas não se limitando a, um slogan ou logotipo) não pode ser adicionada, incluída ou aparecer em qualquer uniforme, vestuário, acessórios ou equipamento da Equipe de Torneio.

g. A violação de qualquer parte deste regulamento resultará em penalidades que incluem a remoção do programa da Little League e/ou a revogação da “charter” de fundação da liga e/ou a perda de jogo(s) do Torneio Internacional.

Regulamento XIV – Decoro em Campo

Regulamento XIV – Decoro em Campo

- a. As ações, dentro ou fora do campo, de jogadores, técnicos, treinadores, árbitros e dirigentes da liga devem ser irrepreensíveis. Qualquer jogador, técnico, treinador, árbitro ou representante da liga que esteja envolvido em uma alteração verbal ou física, ou em um incidente de conduta antidesportiva, no local do jogo ou em qualquer outra atividade da Little League, incluindo por meio de mídias sociais ou online, está sujeito a ação disciplinar pelo Conselho de Administração da liga local. b. Somente jogadores uniformizados, fotógrafos de notícias, técnicos, treinadores e árbitros terão permissão dentro dos limites do campo de jogo imediatamente antes e durante os jogos. Não são permitidos pegadores de tacos (batboys e/ou batgirls) em nenhum nível de jogo. Exceto pelo rebatedor, corredores de base e treinadores de base na primeira e terceira bases, todos os jogadores devem estar em seus bancos nos seus abrigos ou no bullpen quando a equipe estiver rebatendo. Quando a equipe estiver na defesa, todos os jogadores reservas devem estar em seus bancos ou no bullpen.

EXCEÇÃO: A posição de espera (on-deck) é permitida nas divisões Intermediate (50-70), Junior e Senior League. R.A. – Intermediate (50-70) Division/Junior/Senior League: O rebatedor de espera deve ser posicionado no círculo de espera mais próximo ao seu abrigo. c. São permitidos dois treinadores de base adultos.

d. Um técnico ou treinador não deve deixar o banco ou abrigo, exceto para conversar com um jogador ou um árbitro, e somente após receber permissão de um árbitro. (EXCEÇÃO: No Tee Ball e na Minor League, técnicos e treinadores podem estar no campo para fins instrutivos, mas não devem ajudar corredores ou tocar em uma bola em jogo. Pelo menos um técnico ou treinador adulto deve estar no abrigo o tempo todo.)

e. A posse e/ou uso de armas de fogo, produtos de tabaco, cigarros (incluindo cigarros eletrônicos e vaporizadores), substâncias controladas e bebidas alcoólicas em qualquer forma é proibida no campo de jogo, bancos ou dugouts. Álcool é proibido no local do jogo.

Regulamento XV – Aparição de Jogadores da Little League na Mídia

Regulamento XV – Aparição de Jogadores da Little League na Mídia

a. A aparição de jogadores da Little League uniformizados em anúncios de qualquer tipo, ou em programas de televisão comerciais, ou em filmes, sem a aprovação por escrito da Little League International, é proibida.

b. Breves reportagens televisivas de jogos e atividades em programas de notícias são permitidas. Mídias online e impressas tradicionais também estão autorizadas a fotografar ou de outra forma registrar jogos e atividades, exclusivamente para fins jornalísticos/editoriais.

c. A transmissão televisiva de jogos da temporada regular, jogos especiais ou jogos do Torneio Internacional é permitida, desde que um contrato (disponível em LittleLeague.org/GameContracts) esteja em vigor, e desde que a permissão por escrito da Little League Baseball, Incorporated tenha sido recebida para televisionar o(s) jogo(s) ou torneio(s) específico(s).

d. Transmissões de rádio de jogos da temporada regular e jogos especiais são permitidas, desde que um “Contrato de Rádio da Temporada Regular da Little League” (disponível em LittleLeague.org/GameContracts) para o(s) jogo(s) específico(s) seja devidamente preenchido e arquivado na liga local. e. Transmissões de rádio de jogos do Torneio Internacional são permitidas, desde que um “Contrato de Rádio do Torneio Internacional da Little League” (disponível em LittleLeague.org/GameContracts) para o(s) jogo(s) ou torneio específico seja devidamente preenchido e arquivado no distrito.

f. Transmissões via internet (web-casts) de jogos da temporada regular e jogos especiais são permitidas, desde que um “Contrato de Transmissão via Internet da Temporada Regular da Little League” (disponível em LittleLeague.org/GameContracts) para o(s) jogo(s) específico(s) seja devidamente preenchido e arquivado na liga local.

g. Transmissões pela internet de jogos do Torneio Internacional são permitidas, desde que um “Contrato de Transmissão pela Internet do Torneio Internacional da Little League” (disponível em LittleLeague.org/GameContracts) para o(s) jogo(s) ou torneio específico(s) seja devidamente preenchido e arquivado no distrito.

h. Ligas locais que desejam iniciar uma transmissão, transmissão pela internet ou transmissão ao vivo de seus jogos em um site, rede social ou outra plataforma digital de propriedade e/ou operada pela liga podem fazê-lo e devem seguir as políticas de marca registrada e comercialização da Little League. As ligas são incentivadas a revisar as orientações sobre transmissão ao vivo/transmissão pela internet de jogos na seção de Perguntas Frequentes e em LittleLeague.org/Livestreaming. Regulamento XVI – Uso do Nome e Emblema da Little League

Regulamento XVI – Uso do Nome e Emblema da Little League

O uso do Emblema Oficial “LL,” “LLB” e/ou das palavras “Little League,” “Little League Baseball,” “Little Leaguer,” “Senior League Little League,” “Big League Little League,” “Senior League Little League Baseball,” “Big League Little League Baseball,” “Little League Softball,” “Little League Challenger Division,” marcas registradas relacionadas ao Torneio Internacional, etc., (registradas sob Certificado Federal no Escritório de Patentes dos EUA), é concedido a ligas licenciadas e não pode ser estendido por ligas locais a qualquer outra organização para qualquer finalidade. Essas marcas são protegidas tanto por um Ato especial do Congresso quanto por registros no Escritório de Patentes e Marcas Registradas dos Estados Unidos. Todos os direitos sobre todas e quaisquer marcas da Little League Baseball, Incorporated são reservados. Mais informações e orientações podem ser encontradas em LittleLeague.org/OneTeamOneLittleLeague.

Regulamento XVII – Jogo de Torneio

Este regulamento se aplica ao Torneio Internacional, que inclui a Divisão de 8 a 10 Anos, a Divisão de 9 a 11 Anos, Little League

(Major) Division, Intermediate (50-70) Division, Junior League e Senior League. a. Os treinos ou testes da equipe do torneio serão especificados pelo Comitê do Torneio. b. É permitido o treino da equipe do torneio da liga contra outros jogadores da mesma divisão na mesma liga, desde que tal treino seja feito sem uniforme. c. As regras do torneio estão publicadas neste documento. d. A menos que seja oficialmente notificada do contrário, cada liga assumirá total responsabilidade pelas despesas incorridas na competição do torneio. e. A estrutura para o jogo do torneio no beisebol será: 8 a 10 Anos Division; 9 a 11 Anos Division; Major Division (10 a 12); Intermediate (50-70) Division (11, 12 e 13); Junior Division (12, 13 e 14); e Senior Division (12, 13, 14, 15 e 16). Regras Oficiais de Jogo Regras Oficiais de Jogo Little League Baseball® (Major) Division, Minor League Baseball, Tee Ball Baseball, Intermediate (50-70) Division Baseball, Junior League Baseball e Senior League Baseball Uma Decisão Aprovada (A.R.) serve para

ilustrar a aplicação dos regulamentos e regras. As Decisões Aprovadas seguem os regulamentos e regras que elas amplificam e são indicadas por uma caixa.

Regra 1.00 – Objetivos do Jogo

1.01 Little League Baseball em todas as divisões é um jogo entre duas equipes de nove jogadores cada, sob a direção de um técnico e não mais de dois

técnicos escalados, jogado em um campo regulamentar da Little League de acordo com estas regras, sob a jurisdição de um ou mais árbitros. NOTA: Ligas Menores Competitivas e superiores podem usar no máximo nove jogadores na defesa. Opção da Liga Local: Um jogo não pode ser iniciado com menos de oito (8) jogadores em cada equipe. Consulte as Regras 4.16 e 4.17. A Divisão Instrucional Tee Ball/Liga Menor é um jogo entre duas equipes, sob a direção de um técnico e não mais de três treinadores,

jogado em um campo regulamentar da Little League de acordo com estas regras, sob a jurisdição de um ou mais árbitros. Consulte as Regras 4.16 e 4.17.

1.02 O objetivo de cada equipe é vencer marcando mais corridas do que o adversário. Tee Ball: Recomenda-se que não seja mantida a contagem de pontos.

1.03 O vencedor do jogo será a equipe que tiver marcado, em conformidade com estas regras, o maior número de corridas ao final de um jogo regulamentar.

1.04 **O CAMPO DE JOGO.** O campo deve ser disposto de acordo com as instruções, complementadas pelos Diagramas Nº 1 e Nº 2. Diagramas Nº 3, Nº 4 e Nº 5 para a Divisão Intermediária (50-70) Divisão/Liga Júnior/Sênior. O campo interno deve ser um quadrado de 60 pés para a divisão Little League (Major) e abaixo. Para a Divisão Intermediária (50-70), o campo interno deve ser um quadrado de 70 pés. Para a Liga Júnior/Sênior, o campo interno deve ser um quadrado de 90 pés. Opção Tee Ball: O campo interno pode ser um quadrado de 50 pés. Opção Liga Júnior: As linhas de base podem ter 80 pés. O campo externo deve ser a área entre duas linhas de falta formadas pela extensão de dois lados do quadrado, como no Diagrama 1.

A distância da base inicial até a cerca, arquibancada ou outra obstrução mais próxima em território válido deve ser de 200 pés ou mais [200 pés ou mais para a Divisão Intermediária (50-70) e 300 pés ou mais para a Liga Júnior/Sênior]. Uma distância de 200 pés ou mais [200 pés ou mais para a Divisão Intermediária (50- 70) e 300 pés ou mais para a Liga Júnior/Sênior] ao longo das linhas de falta e até o campo central é recomendada. O campo interno deve ser nivelado para que as linhas de base e a base inicial estejam niveladas.

A **placa do arremessador** deve estar seis polegadas [oito polegadas para a Divisão Intermediária (50-70) e 10 polegadas para a Liga Júnior/Sênior] acima do nível da placa inicial. O campo interno e o campo externo, incluindo as linhas de limite, são território válido e todas as outras áreas são território inválido. É desejável que a linha da base inicial, passando pela placa do arremessador até a segunda base, corra para leste-nordeste. Recomenda-se que a distância da base inicial até o backstop, e das linhas de base até a cerca mais próxima, arquibancada ou outra obstrução em território inválido, seja de 25 pés ou mais [45 pés ou mais para a Divisão Intermediária

(50-70)/Júnior/Sênior]. Consulte os Diagramas. Quando a localização da base inicial for determinada, com uma fita métrica de aço, meça 84 pés e 10 polegadas (99 pés para a Divisão Intermediária (50-70) e 127 pés e 3 $\frac{3}{8}$ polegadas para a Liga Júnio/Sênio) na direção desejada para estabelecer a segunda base. Da base inicial, meça 60 pés (70 pés para a Divisão Intermediária (50-70) e 90 pés para a Liga Júnio/Sênio) em direção à primeira base; da segunda base, meça 60 pés (70 pés para a Divisão Intermediária (50-70) e 90 pés para a Liga Júnio/Sênio) em direção à primeira base, a intersecção dessas linhas estabelece a primeira base. Da base inicial, meça 60 pés (70 pés para a Divisão Intermediária (50-70) e 90 pés para a Liga Júnio/Sênio) em direção à terceira base; da segunda base, meça 60 pés (70 pés para a Divisão Intermediária (50-70) e 90 pés para a Liga Júnio/Sênio) em direção à terceira base, a intersecção dessas linhas estabelece a terceira base. A distância entre a primeira base e a terceira base é de 84 pés e 10 polegadas (99 pés para a Divisão Intermediária (50-70) e 127 pés e 3 $\frac{3}{8}$ polegadas para a Liga Júnio/Sênio). Todas as medições a partir da base inicial devem ser feitas a partir do ponto onde as linhas da primeira e terceira bases se cruzam. (Caminhos de base de 80 pés são opcionais apenas para jogos da temporada regular da Liga Júnio.) A caixa do receptor, a caixa do bateador, as caixas dos treinadores de base e a pista do corredor de três pés devem ser dispostas conforme mostrado nos Diagramas. A caixa do receptor se estende aproximadamente 6 pés e 4 $\frac{3}{4}$ polegadas para trás da placa inicial. Ela é determinada estendendo cada linha de falta 9 pés além do ponto traseiro da placa inicial. Divisão Intermediária (50- 70)/Liga Júnio/Sênio: A linha traseira da caixa do receptor fica 8 pés diretamente atrás do ponto da placa inicial.

Ela se estende para a frente até a linha traseira da caixa do bateador. Ela tem 3 pés e 7 polegadas de largura. A caixa do bateador deve ser retangular, 6 pés por 3 pés [6 pés por 4 pés para Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnio/Sênio]. A linha interna, se usada, deve ser paralela e a 4 polegadas [6 polegadas para Divisão Intermediária (50-70)/ Liga Júnio/Sênio] de distância da lateral da home plate. Ela deve se estender para a frente a partir do centro da home plate por 3 pés e para trás por 3 pés. As caixas dos técnicos de base devem ser de 4 pés por 8 pés (10 pés por 20 pés para Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnio/Sênio) e não devem estar mais próximas do que 6 pés [10 pés para Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnio/Sênio] das linhas de falta. As linhas de falta e todas as outras linhas de jogo indicadas nos diagramas por linhas pretas sólidas devem ser marcadas com giz ou outro material branco. Cal cáustica não deve ser usada. As linhas de grama e as dimensões mostradas nos diagramas são aquelas usadas em muitos campos, mas não são obrigatórias. Cada liga deve determinar o tamanho e a forma das áreas gramadas e suas

de seu campo de jogo. **Diagrama Nº 1** Diagrama mostrando o layout do campo de Tee Ball/Coach Pitch/Machine Pitch/Liga Menor/Little League (Major). Todas as dimensões são obrigatórias, a menos que marcadas como “opcional” ou “recomendado”.

NOTA: Os caminhos de base de Tee Ball podem ser de 50 pés. **Diagrama Nº 2** Diagrama mostrando o layout da caixa do bateador de Tee Ball/Coach Pitch/Machine Pitch/Liga Menor/Little League (Major) e dimensões obrigatórias. **Diagrama Nº 3** Diagrama mostrando o layout do campo da Divisão Intermediária (50-70). Todas as dimensões são obrigatórias, a menos que marcadas como “opcional” ou “recomendado”. **Diagrama Nº 4**

Diagrama mostrando o layout do campo da Liga Júnior/Sênior. Todas as dimensões são obrigatórias, a menos que marcadas como “opcional” ou “recomendada”.

NOTA: Os caminhos de base Júnior podem ser de 80 pés. **Diagrama Nº 5** Diagrama mostrando o layout da caixa do bateador da Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior e dimensões obrigatórias. **Diagrama Nº 6** Ver Regra 1.13 e Regra 1.14. 1.05 A base principal (home base) deve ser marcada por uma placa de borracha esbranquiçada de cinco lados. Deve ser um quadrado de 17 polegadas com dois dos cantos preenchidos de modo que uma borda tenha 17 polegadas de comprimento, duas 8½ polegadas e duas 12 polegadas. Deve ser fixada no chão com a ponta na intersecção das linhas que se estendem da base principal para a primeira base e para a terceira base; com a borda de 17 polegadas voltada para a placa do arremessador e as duas bordas de 12 polegadas coincidindo com as linhas da primeira e terceira bases. As bordas superiores da base principal devem ser chanfradas e a base deve ser fixada no chão nivelada com a superfície do solo. A borda chanfrada preta não é considerada parte da base principal.

1.06 A primeira, segunda e terceira bases devem ser marcadas por sacos de lona branca ou cobertos de borracha, firmemente presos ao chão. Os sacos da primeira e terceira bases devem estar inteiramente dentro do campo interno (infield). O saco da segunda base deve ser centralizado na segunda base.

Os sacos de base não devem ter menos de quatorze (14) nem mais de quinze (15) polegadas quadradas e as bordas externas não devem ter mais de duas e um quarto (2¼) polegadas de espessura e devem ser preenchidos com um material macio. As Ligas são obrigadas a garantir que a primeira, segunda e terceira bases se desprendam de sua âncora. Uma lista de bases licenciadas e “desprendíveis” pode ser encontrada em LittleLeague.org/FieldSupplies.

NOTA 1: Se uma base for desalojada de sua posição durante uma jogada, qualquer corredor seguinte na mesma jogada será considerado como tocando ou ocupando a base se, no

julgamento do árbitro, esse corredor tocar ou ocupar o saco desalojado ou o ponto marcado pela localização original do saco desalojado.

NOTA 2: O uso da “Primeira Base Dupla” é permitido em todos os níveis de jogo. Consulte a Regra 7.15. 1.07 A placa do arremessador deve ser uma laje retangular de borracha esbranquiçada de 18 polegadas por 4 polegadas [24 polegadas por 6 polegadas para a Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior].

Ela deve ser fixada no chão conforme mostrado nos Diagramas, de modo que a distância entre o lado frontal da placa do arremessador e a base principal (o ponto traseiro da placa principal) seja de 46 pés [50 pés para a Divisão Intermediária (50-70) e 60 pés e 6 polegadas para a Liga Júnior/Sênior]. (Diagramas detalhados podem ser baixados em LittleLeague.org/FieldLayout.);

NOTA: A distância de arremesso de 54 pés é opcional para a Liga Júnior apenas na temporada regular.

1.08 A liga deve fornecer bancos para os jogadores, um para cada uma das equipes da casa e visitante. Tais bancos não devem estar a menos de 25 pés das linhas de base. Eles devem ser protegidos por cercas de arame.

NOTA 1: A posição de espera (on-deck) não é permitida na Divisão Little League (Major) e abaixo. R.O. – Áreas cercadas NÃO PODEM ser usadas para um bateador de espera (on-deck).

NOTA 2: Apenas o primeiro bateador de cada metade da entrada será permitido fora do dugout entre as meias-entradas na Divisão Little League (Major) e abaixo. R.O. – O próximo bateador deve estar pronto com um capacete, mas não pode pegar um bastão até que seja a sua vez de rebater.

1.09 A bola usada deve atender às especificações e padrões da Little League. Ela deve pesar não menos que cinco (5) nem mais que cinco e um quarto ($5\frac{1}{4}$) onças, e medir não menos que nove (9) nem mais que nove e um quarto ($9\frac{1}{4}$) polegadas de circunferência. (Tee Ball: A bola pode conter as palavras “Little League Tee Ball.”) NOTA: As bolas de beisebol licenciadas pela Little League serão impressas com uma das duas designações: “RS” (para jogos da temporada regular) ou “RS-T” (para temporada regular e jogos de torneio).

1.10 O bastão deve ser um bastão de beisebol que atenda ao padrão USA Baseball Bat (USABat) adotado pela Little League. Deve ser um bastão liso, arredondado, e feito de madeira ou de material e cor testados e comprovados aceitáveis para o padrão USA Baseball Bat (USABat).

Os tacos não-madeira e laminados usados nas divisões Little League (Majors) e abaixo, Intermediate (50-70) e Junior League devem ostentar o logotipo **USA Baseball**, significando que o taco atende ao USABat – Padrão de Desempenho de Taco Juvenil da **USA Baseball**. Todos os

tacos BPF – 1.15 são proibidos. O diâmetro do taco não deve exceder 2- $\frac{5}{8}$ polegadas para estas divisões de jogo.

Tacos que atendem ao padrão Coeficiente de Restituição de Bola Rebatida (BBCOR) também podem ser usados na Divisão Intermediate (50-70) e na Divisão Junior League. Informações adicionais estão disponíveis em LittleLeague.org/BatInfo. Tee Ball: Sob o padrão USABat, os tacos certificados de Tee Ball (26" e mais curtos) apresentarão a marca e o texto USA Baseball que dizem SOMENTE PARA USO COM BOLAS DE TEE BALL APROVADAS.

NOTA 1: Tacos de Tee Ball Aprovados também podem ser usados para as Divisões Menores de Coach Pitch/Machine Pitch somente com o uso de bolas de Tee Ball aprovadas. Divisões Minor/Major: Não deve ter mais de 33 polegadas de comprimento; nem mais de 2- $\frac{5}{8}$ polegadas de diâmetro, e se for de madeira, não menos que quinze dezesseis avos ($\frac{15}{16}$) de polegada de diâmetro ($\frac{7}{8}$ de polegada para tacos com menos de 30") em sua parte mais estreita. Tacos de madeira com fita ou equipados com uma luva não podem exceder dezesseis (16) polegadas a partir da extremidade menor.

NOTA 1: Tacos de barril de madeira maciça de peça única não exigem um logotipo USA Baseball.

NOTA 2: Tacos de Tee Ball Aprovados também podem ser usados para as Divisões Menores de Coach Pitch/Machine Pitch somente com o uso de bolas de Tee Ball aprovadas. Divisão Intermediate (50-70) e Junior League: Não deve ter mais de 34" polegadas de comprimento; nem mais de 2- $\frac{5}{8}$ polegadas de diâmetro, e se for de madeira, não menos que quinze dezesseis avos ($\frac{15}{16}$) de polegada de diâmetro ($\frac{7}{8}$ de polegada para tacos com menos de 30") em sua parte mais estreita. Tacos de madeira com fita ou equipados com uma luva não podem exceder dezoito (18) polegadas a partir da extremidade menor.

NOTA 1: Tacos de barril de madeira maciça de peça única não exigem um logotipo USA Baseball.

NOTA 2: Também é permitido para a Divisão Intermediate (50-70) e Divisão Junior League o uso de tacos que atendam ao padrão de desempenho BBCOR, e assim rotulados com uma serigrafia ou outra marca de certificação permanente. A marca de certificação deve ser retangular, com um mínimo de meia polegada em cada lado e localizada no barril do taco em qualquer cor contrastante. Tacos de alumínio/liga e compósitos devem ser marcados quanto à sua composição material sendo alumínio/liga ou compósito. Esta marcação deve ser feita por serigrafia ou outra marca de certificação permanente, com um mínimo de meia polegada em cada lado, e localizada no barril do bastão em qualquer cor contrastante. Liga Sênior: Não deve ter mais de 36 polegadas

de comprimento, nem mais de $2\frac{5}{8}$ polegadas de diâmetro, e se for de madeira, não menos de quinze dezesseis avos ($\frac{15}{16}$) de polegada de diâmetro ($\frac{7}{8}$ de polegada para bastões com menos de 30") em sua parte mais estreita. Bastões de madeira com fita ou equipados com uma luva não podem exceder dezoito (18) polegadas a partir da extremidade menor. O bastão não deve pesar, numericamente, mais de três onças a menos que o comprimento do bastão (por exemplo, um bastão de 33 polegadas de comprimento não pode pesar menos de 30 onças). Todos os bastões não feitos de uma única peça de madeira devem atender ao padrão de desempenho do Coeficiente de Restituição da Bola Rebatida (BBCOR), e tais bastões devem ser rotulados com uma serigrafia ou outra marca de certificação permanente. A marca de certificação deve ser retangular, com um mínimo de meia polegada em cada lado e localizada no barril do bastão em qualquer cor contrastante. Bastões de alumínio/liga e compósitos devem ser marcados quanto à sua composição material como alumínio/liga ou compósito. Esta marcação deve ser feita por serigrafia ou outra marca de certificação permanente, com um mínimo de meia polegada em cada lado, e localizada no barril do bastão em qualquer cor contrastante. Em todas as divisões, o bastão não feito de madeira deve ter um grip de cortiça, fita ou material composto, e deve se estender por um mínimo de 10 polegadas a partir da extremidade menor. Fita escorregadia ou material similar é proibido.

NOTA 1: O tradicional donut de rebatida não é permitido.

NOTA 2: O uso de piche de pinho ou qualquer outra substância adesiva similar é proibido em todos os níveis da Little League Baseball. O uso dessas substâncias resultará na declaração de ilegalidade do bastão e sua remoção do jogo.

NOTA 3: Bastões não feitos de madeira podem desenvolver amassados de tempos em tempos. Bastões que tenham rachaduras ou bordas afiadas, ou que não possam passar pelo anel de bastão aprovado da Little League para a divisão apropriada devem ser removidos do jogo. O anel de bastão de $2\frac{1}{4}$ polegadas deve ser usado para bastões rotulados como $2\frac{1}{4}$. O anel de bastão de $2\frac{5}{8}$ polegadas deve ser usado para bastões rotulados como $2\frac{5}{8}$.

NOTA 4: Um bastão ilegal deve ser removido. Qualquer bastão que tenha sido alterado deve ser removido do jogo. PENALIDADE – Consulte a Regra – 6.06(d). R.A. 1 – Se a(s) marca(s) de certificação em um bastão não for(em) legível(is), esse bastão não pode ser usado e deve ser removido do jogo. R.A. 2 – Nenhum bastão, em qualquer nível de jogo da Little League Baseball ou Softball, é permitido ser alterado. Produtos como, mas não limitados a, choke-knobs, auxiliares de choke-up ou protetores de polegar são considerados alterações ou modificações no bastão e não são permitidos. 1.11 (a) (1) Todos os jogadores de uma equipe devem usar uniformes numerados idênticos em cor, acabamento e estilo. (2) O Emblema Oficial de Ombro da Little League deve ser

afixado na parte superior da manga esquerda ou no peito esquerdo da camisa do uniforme. Os emblemas devem ser colocados centralizados na manga do ombro esquerdo; ou, centralizados no peito esquerdo para o estilo sem mangas. O emblema não pode ser serigrafado ou sublimado. A Little League International estabeleceu um novo emblema unificado que reflete todos os níveis do programa. Este emblema, que corresponde ao nosso novo logotipo da Little League, pode ser usado, independentemente da divisão de jogo, nos uniformes da sua liga. “Emblemas Rocker” que podem ir acima do novo emblema para todas as divisões e funções também estarão disponíveis, para aqueles que desejam adicionar essas distinções aos seus uniformes, incluindo árbitros. Se sua liga ainda tiver emblemas que foram comprados anteriormente, você não precisa substituir esses emblemas, e quantidades limitadas de nossos emblemas anteriores ainda estão disponíveis, enquanto durarem os estoques. Informações adicionais podem ser encontradas em LittleLeague.org/Patch. Emblemas usados centralizados na manga do ombro esquerdo. Emblemas centralizados sobre o peito esquerdo no estilo sem mangas. (3) Qualquer parte da camiseta de baixo ou camiseta do arremessador exposta à vista deve ser de uma cor sólida. As mangas da camiseta de baixo do arremessador, se expostas, não devem ser brancas ou cinzas. Mangas de neoprene podem ser usadas pelo arremessador e não precisam ser cobertas por uma camiseta de baixo, desde que a manga de neoprene seja de uma cor sólida e não seja branca ou cinza. O uso de faixas de chamada de jogadas por jogadores defensivos é permitido sob as seguintes condições:

- O equipamento deve ser usado conforme a intenção do fabricante (ou seja, no pulso ou antebraço)
- A faixa de chamada de jogadas não pode ser fixada ao cinto ou a qualquer outro local na pessoa do jogador.
- Arremessadores de Beisebol e Softbol estão autorizados a usar uma faixa de chamada de jogadas no braço que não arremessa (braço da luva), desde que seja de cor sólida e não branca, cinza ou amarelo óptico. Se o árbitro considerar que está distraindo o rebatedor, ele/ela pode solicitar a

remoção. NOTA: Um arremessador não deve usar quaisquer itens nas mãos, pulsos ou braços que possam distrair o rebatedor, por exemplo, munhequeiras. (b) Uma liga deve fornecer a cada equipe um uniforme distinto. Os uniformes são propriedade da liga. Tee Ball e Liga Júnior: Camisetas e bonés são recomendados, mas uniformes de segunda mão podem ser usados. © Os comprimentos das mangas podem variar para jogadores individuais, mas as mangas de cada indivíduo devem ter aproximadamente o mesmo comprimento. Nenhum jogador deve usar mangas rasgadas, desfiadas ou cortadas. (d) Nenhum jogador deve anexar ao uniforme fita ou outro material de cor diferente do uniforme (e) Nenhuma parte do uniforme deve incluir um padrão que imite ou sugira a forma de uma bola de beisebol. (f) Botões de vidro e metal polido não devem ser usados

em um uniforme. (g) Nenhum jogador deve anexar nada ao calcanhar ou à ponta do sapato além de uma placa de proteção para a ponta. (h) Sapatos com travas ou cravos de metal não são permitidos. Sapatos com travas moldadas são permitidos. [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: sapatos com travas ou cravos de metal são permitidos.] A.R. – Little League (Majors) e abaixo: Travas ou cravos removíveis são permitidos se, quando removidos, nenhum metal permanecer exposto. (i) Managers e treinadores não devem usar uniformes convencionais de beisebol ou sapatos com travas de metal, mas podem usar boné, calças e camisa. [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: Managers e treinadores podem usar uniformes convencionais de beisebol ou boné, calças e camisas. Eles não podem usar sapatos com travas de metal.] (j) Qualquer joia usada por um jogador que represente risco de lesão estará sujeita à remoção. Esta regra se aplica independentemente da composição de tal joia, item cosmético rígido ou item decorativo rígido. Itens rígidos para controlar o cabelo, como miçangas, são permitidos. EXCEÇÃO: Joias que alertam o pessoal médico sobre uma condição específica são permitidas. (k) Gessos não podem ser usados durante o jogo por jogadores e árbitros. NOTA: Pessoas usando gessos, incluindo técnicos e treinadores, devem permanecer no dugout durante o jogo. 1.12 O receptor deve usar uma luva de receptor (não uma luva de primeira base ou luva de campo) de qualquer formato, tamanho ou peso consistente com a proteção da mão. 1.13 O primeira base deve usar uma luva ou mitt de qualquer peso com as seguintes especificações máximas: (a) não mais de 14 polegadas de comprimento (medido da borda inferior ou calcanhar em linha reta através do centro da palma até uma linha nivelada com o ponto mais alto da luva ou mitt), e; (b) não mais de oito polegadas de largura na palma (medido da borda inferior da teia mais distante do polegar em uma linha horizontal até a borda externa do dedo mínimo da luva ou mitt), e; © teia não mais de 5¾ polegadas de largura (medido na extremidade superior ou ao longo de qualquer linha paralela ao topo). Veja o Diagrama Nº 6. 1.14 Cada jogador defensivo (além do primeira base e do receptor) deve usar uma luva de qualquer peso, com as mesmas especificações máximas observadas na Regra 1.13. 1.15 (a) A luva do arremessador não pode, excluindo o debrum, ser branca ou cinza claro, nem, a critério de um árbitro, ser distrativa de qualquer maneira. (b)

Nenhum arremessador deve anexar à luva qualquer material estranho de cor diferente da luva. O arremessador pode usar uma luva de bateador na mão que não arremessa sob a luva do arremessador, desde que a luva de bateador não seja branca, cinza ou amarelo óptico. 1.16 Cada liga deve fornecer no dugout ou banco da equipe ofensiva seis (6) [sete (7) para a Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior] capacetes de proteção que devem atender às especificações e padrões do NOCSAE (Comitê Nacional

de Operação para Padrões de Equipamento Atlético). O uso do capacete pelo bateador, por todos os corredores de base e pelos treinadores de base é obrigatório. O uso de capacete por um treinador de base adulto ou qualquer jogador defensivo é opcional. Cada capacete deve ter uma etiqueta de aviso externa. Os capacetes devem ter uma superfície não refletora e não podem ser de natureza espelhada. Cada capacete deve atender às especificações do NOCSAE e ostentar o selo NOCSAE, bem como uma etiqueta de aviso externa, conforme observado acima. Aviso! Alterar o capacete de qualquer forma, incluindo pintura ou adição de decalques (por qualquer pessoa que não seja o fabricante ou revendedor autorizado) pode anular a garantia do capacete e/ou a certificação NOCSAE. Os capacetes não podem ser repintados e não podem conter fita adesiva. A Little League recomenda que nenhuma alteração seja feita em qualquer tipo de capacete. A.R. – Se um jogador, durante o jogo, remover seu capacete ou fizer com que seu capacete caia, ele NÃO deve ser eliminado, mas deve ser avisado para não remover intencionalmente seu capacete e, se isso continuar, o jogador pode ser removido por conduta antidesportiva, pois isso pode causar uma condição insegura. 1.17

Todos os jogadores do sexo masculino devem usar suspensórios atléticos. Os catchers do sexo masculino devem usar o protetor genital tipo metal, fibra ou plástico, e protetor peitoral aprovado de modelo longo ou curto. As catchers do sexo feminino devem usar protetores peitorais de modelo longo ou curto. Todos os catchers devem usar protetores peitorais com gola, protetor de garganta, caneleiras e capacete de catcher, todos os quais devem atender às especificações e padrões da Little League. O capacete do catcher deve atender às especificações e padrões do NOCSAE e ostentar o selo NOCSAE. Todos os catchers devem usar máscara, protetor de garganta tipo “pendurado” e capacete de catcher durante o treino de infield/outfield, aquecimento do arremessador e jogos.

NOTA: Gorros não são permitidos. Atenção! Os fabricantes alertaram que alterar capacetes de qualquer forma pode ser perigoso. Alterar o capacete de qualquer forma, incluindo pintura ou adição de decalques (por qualquer pessoa que não seja o fabricante

ou revendedor autorizado), pode anular a garantia do capacete e/ou a certificação NOCSAE. Os capacetes não podem ser repintados e não podem conter fita adesiva. A Little League recomenda que nenhuma alteração seja feita em qualquer tipo de capacete. R.A. – O uso de capacete de receptor com máscara e protetor de garganta pendurado (mesmo que a máscara tenha uma extensão de arame) é obrigatório durante jogos, aquecimento de arremessadores e qualquer forma de treino interno ou treino interno/externo. O capacete “Estilo Hóquei” está autorizado para

uso em todos os níveis de jogo. O protetor de garganta “pendurado” ainda deve estar devidamente fixado.

Regra 2.00 – Definição de Termos

(Todas as definições importantes na Regra 2.00 estão listadas abaixo)

JULGADO (ADJUDGED) é uma decisão de julgamento por um árbitro.

Um **APELO (APPEAL)** é um ato de um defensor ao reivindicar uma violação das regras pela equipe ofensiva.

Uma **VEZ AO BASTÃO (AT-BAT)**, para os propósitos de atender aos requisitos de Jogo Obrigatório ao usar a ordem de rebatidas tradicional (se aplicável), é quando um jogador assume a posição de rebatedor sem contagem e um dos seguintes ocorre:

- Ele/ela é eliminado como rebatedor; ou
- Ele/ela é eliminado como rebatedor-corredor; ou
- Ele/ela alcança a base e marca; ou
- Depois que ele/ela alcança a base, a entrada ou o jogo termina.

R.A. – Enquanto estiver ao bastão, se a terceira eliminação da meia-entrada for registrada eliminando outro corredor de base antes da ocorrência de qualquer um dos itens acima, esse rebatedor deve retornar como o primeiro rebatedor na próxima meia-entrada.

NOTA 1: Para fins de satisfazer os requisitos de Jogo Obrigatório ao usar a ordem de batedores tradicional, ao aparecer ofensivamente pela primeira vez no jogo, um jogador deve permanecer no jogo até que um dos seguintes ocorra:

- Ele/Ela seja eliminado(a) como batedor; ou
- Ele/Ela seja eliminado(a) como batedor-corredor; ou
- Ele/Ela alcance a base e marque ponto: ou
- Depois que ele/ela alcançar a base, a entrada ou o jogo termine.

NOTA 2: Não se aplica em Jogos de Torneio ou sempre que a ordem contínua de batedores for usada.

UM BACKSTOP (REDE DE PROTEÇÃO) é a barreira erguida atrás do receptor para permitir que o receptor recupere bolas passadas facilmente.

UM BALK (LANÇAMENTO ILEGAL) é um ato ilegal do arremessador com um corredor ou corredores em base, dando direito a todos os corredores de avançar uma base [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior]. Um balk não é marcado na Divisão Little League (Major) e abaixo. (Ver Regra 8.05 – Arremesso Ilegal.)

UMA BOLA (BALL) é um arremesso que não entra na zona de strike em voo e não é rebatido pelo bateador.

NOTA: Se o arremesso tocar o chão e quicar através da zona de strike, é uma “bola”. Se tal arremesso tocar o bateador, o bateador deve ter direito à primeira base. Se o bateador balançar o bastão em tal arremesso e errar, é um strike. Divisão Majors/Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: Se o bateador balançar o bastão em tal arremesso após dois strikes, a bola não pode ser pega para os propósitos da Regra 6.05(b)(2) e 6.09(b). Se o bateador acertar tal arremesso, a ação subsequente será a mesma como se o bateador tivesse acertado a bola em voo.

UMA BASE é um dos quatro pontos que devem ser tocados por um corredor para marcar um ponto; mais comumente aplicado às bolsas de lona e à placa de borracha que marcam os pontos da base.

UM BASE COACH (TREINADOR DE BASE) é um membro da equipe uniformizado ou um técnico e/ou treinador adulto que está posicionado na caixa do treinador de base na primeira e/ou terceira base para orientar o bateador e os corredores.

NOTA: Dois (2) técnicos de base adultos são permitidos em todos os níveis. O segundo técnico pode ter 16 anos ou mais. Consulte a Regra 4.05 para restrições.

UM BASE POR BOLAS é a concessão da primeira base a rebatedores que, durante seu tempo no bastão, recebem quatro arremessos fora da zona de strike. Consulte a Regra 6.08(a).

UM BATEDOR é um jogador ofensivo que assume uma posição na caixa do rebatedor.

BATEDOR-CORREDOR é um termo que identifica o jogador ofensivo que acabou de terminar um tempo no bastão até que esse jogador seja eliminado ou até que a jogada na qual esse jogador se torna um corredor termine.

A CAIXA DO REBATEDOR é a área dentro da qual o rebatedor deve ficar durante um tempo no bastão. A BATERIA é o arremessador e o receptor.

A ORDEM DE BATEDORES é a lista de jogadores defensivos atuais (e o rebatedor designado na Liga Sênior) na ordem em que devem rebater. Exceções: Em todas as divisões, a ordem de rebatedores pode conter todo o elenco de jogadores. No Tee Ball e na Liga Menor, a ordem de rebatedores deve conter todo o elenco de jogadores.

BANCO ou ABRIGO(BRNCH) é a instalação de assentos reservada para jogadores, substitutos, um técnico e não mais que dois auxiliares técnicos quando não estão ativamente engajados no campo de jogo. Batboys e/ou batgirls não são permitidos. A.R. – Banco ou abrigo não é para auxiliares técnicos ou anotadores adicionais.

UM TOQUE(BUNT) é uma bola rebatida sem ser golpeada, mas intencionalmente encontrada com o bastão e tocada lentamente. O simples ato de segurar o bastão na zona de strike não é uma tentativa de toque. (Tee Ball: Toques não são permitidos. Rebatedores não estão autorizados a dar um meio-swing. Se o árbitro sentir que o rebatedor está dando um meio-swing, o rebatedor pode ser chamado de volta para balançar novamente.) A.R. – Se nenhuma tentativa for feita para fazer contato com uma bola fora da zona de strike enquanto na postura de toque, será chamada de bola. O rebatedor deve oferecer-se ao arremesso para que seja um strike.

UM JOGO ENCERRADO é aquele em que, por qualquer motivo, o Árbitro-Chefe encerra o jogo.

UMA REBATIDA é o ato de um defensor obter posse segura na mão ou luva de uma bola em voo e segurá-la firmemente antes que toque o chão, desde que tal defensor não use boné, protetor, bolso ou qualquer outra parte do uniforme para obter a posse. Não é uma rebatida, no entanto, se simultaneamente ou imediatamente após o contato com a bola, o defensor colidir com um jogador, ou com uma parede, ou se esse defensor cair, e como resultado de tal colisão ou queda, soltar a bola. Não é uma rebatida se um defensor toca uma bola alta que então atinge um membro da equipe ofensiva ou um árbitro e é então rebatida por outro defensor. Se o defensor tiver feito a rebatida e soltar a bola enquanto estiver no ato de fazer um arremesso após a rebatida, a bola será considerada como tendo sido rebatida. Ao estabelecer a validade da rebatida, o defensor deve segurar a bola tempo suficiente para provar o controle completo da bola e que a liberação da bola é voluntária e intencional. Uma rebatida é legal se a bola for finalmente segura por qualquer defensor, mesmo que tenha sido malabarizada, ou segura por outro defensor antes que toque o chão. Os corredores podem deixar suas bases no instante em que o primeiro defensor toca a bola.

O RECEPTOR é o defensor que assume a posição atrás da base principal.

A CAIXA DO RECEPTOR é a área dentro da qual o receptor deve ficar até que o arremessador entregue a bola. (Ver Regra 4.03)

UM TÉCNICO é um adulto nomeado para desempenhar as funções que o gerente possa designar. NOTA: Se dois (2) técnicos forem nomeados, o segundo técnico pode ter 16 anos ou mais.

CORREDOR DE CORTESIA é um jogador que não está atualmente na ordem de rebatidas que pode se tornar um corredor de base para o arremessador e/ou receptor de registro, desde que haja duas (2) eliminações na metade da entrada. Consulte as Regras 3.04 e 7.14(b) para condições se adotadas pela liga local

durante a temporada regular apenas. NOTA 1: Ao usar a ordem de rebatidas tradicional, um jogador não pode ser usado como corredor de cortesia mais de uma vez em um jogo. NOTA 2: Se a ordem de rebatidas contínua for usada, o “corredor de cortesia” pode estar na ordem de rebatidas da equipe e deve ser o jogador na ordem de rebatidas que fez a última eliminação.

BOLA MORTA (DEAD BALL) é uma bola fora de jogo devido a uma suspensão temporária de jogo legalmente criada. **ÁREA DE BOLA MORTA (DEAD BALL AREA)** é a área além de qualquer limite físico pretendido, como uma cerca, corda, linha de giz, quaisquer arquibancadas, bancadas, dugouts, bancos de jogadores ou áreas designadas para a mídia, ou qualquer outra linha de limite conforme determinado na conferência pré-jogo. Se uma bola ficar presa em uma cerca, backstop, equipamento do árbitro ou equipamento do receptor, ela é considerada como estando em uma área de bola morta. **A DEFESA (ou DEFENSIVA)** é a equipe, ou qualquer jogador da equipe, em campo. **UM JOGO DUPLO (DOUBLE HEADER)** são dois jogos regularmente agendados ou reagendados, jogados pela mesma equipe ou equipes no mesmo dia.

UMA JOGADA DUPLA (DOUBLE PLAY) é uma jogada da defesa na qual dois jogadores ofensivos são eliminados como resultado de ação contínua, desde que não haja erro entre as eliminações (putouts).

(a) Uma jogada dupla forçada é aquela em que ambas as eliminações são jogadas forçadas.

(b) Uma jogada dupla forçada reversa é aquela em que a primeira eliminação é feita em qualquer base e a segunda eliminação é feita ao tocar um corredor que originalmente foi forçado, antes que o corredor toque a base para a qual foi forçado.

DUGOUT (ver definição de “BANCO”)

UMA BOLA VÁLIDA (FAIR BALL) é uma bola rebatida que se estabelece em campo válido entre a primeira e a home base, ou entre a terceira e a home base, ou que está sobre ou acima do território válido ao saltar para o campo externo (outfield) passando a primeira ou a terceira base, ou que toca a primeira, segunda ou terceira base, ou que cai primeiro em território válido sobre ou além da primeira ou terceira base, ou que, enquanto sobre ou acima do território válido, toca a pessoa de um árbitro ou jogador, ou que, enquanto sobre o território válido, sai do campo de jogo em voo.

NOTA: Uma bola voadora válida (fair fly) deve ser julgada de acordo com a posição relativa da bola e da linha de falta (foul line), incluindo o poste de falta (foul pole), e não se o defensor está em território válido ou de falta no momento em que toca a bola.

TERRITÓRIO VÁLIDO (FAIR TERRITORY) é aquela parte do campo de jogo dentro, e incluindo, as linhas da primeira e terceira base, da home base até a parte inferior da cerca do campo de jogo e perpendicularmente para cima. O home plate, a primeira base e a terceira base e todas as linhas de falta estão em território válido.

UM JOGADOR DE DEFESA (FIELDER) é qualquer jogador defensivo.

ESCOLHA DO JOGADOR DE DEFESA (FIELDER'S CHOICE) é o ato de um jogador de defesa que lida com uma bola rasteira válida e, em vez de jogá-la para a primeira base para eliminar o batedor-corredor, joga para outra base na tentativa de eliminar um corredor precedente. O termo também é usado pelos anotadores

(a) para contabilizar o avanço do batedor-corredor que toma uma ou mais bases extras quando o jogador de defesa que lida com a rebatida segura tenta eliminar um corredor precedente;

(b) para contabilizar o avanço de um corredor (que não seja por roubo de base ou erro) enquanto um jogador de defesa está tentando eliminar outro corredor; e

(c) para contabilizar o avanço de um corredor feito unicamente devido à indiferença da equipe defensiva. (Roubo de base indefeso).

UMA BOLA ALTA (FLY BALL) é uma bola rebatida que sobe alto no ar em voo.

UMA JOGADA FORÇADA (FORCED PLAY) é uma jogada na qual um corredor legalmente perde o direito de ocupar uma base devido ao batedor se tornar um corredor. (NOTA: A confusão em relação a esta jogada é removida ao lembrar que frequentemente a situação de “força” é removida durante a jogada. Exemplo: Corredor na primeira, uma eliminação, bola rasteira rebatida com força para o primeira base, que toca a base e o batedor corredor é eliminado. A força é removida naquele momento e o corredor que avança para a segunda deve ser tocado. Se houvesse um corredor na segunda ou terceira, e qualquer um desses corredores marcasse antes da eliminação por toque na segunda, a(s) corrida(s) contaria(m). Se o primeira base tivesse jogado para a segunda e a bola tivesse sido devolvida para a primeira, a jogada na segunda teria sido uma eliminação por força, resultando em duas eliminações, e o arremesso de retorno para a primeira teria feito a terceira eliminação. Nesse caso, nenhuma corrida marcaria.) A.R. – Corredores forçados a avançar como resultado do batedor-corredor ter sido premiado com a primeira base.

UM JOGO PERDIDO POR WO (FORFEITED GAME) é um jogo declarado encerrado pelo Árbitro Chefe a favor da equipe ofendida pelo placar de 6 a 0 [7 a 0 para a Divisão Intermediária (50-70)/Liga

Júnior/Sênior], por violação das regras. Tee Ball: Não haverá jogos perdidos por WO no Tee Ball.

UMA BOLA DE FALTA (FOUL BALL) é uma bola rebatida que se estabelece em território de falta entre o home e a primeira base, ou entre o home e a terceira base, ou que salta além da primeira ou terceira base sobre ou sobre território de falta, ou que primeiro cai em território de falta além da primeira ou terceira base, ou que, enquanto estiver sobre ou sobre território sujo, toque a pessoa de um árbitro ou jogador, ou qualquer objeto estranho ao solo natural.

NOTA 1: Uma rebatida alta suja deve ser julgada de acordo com a posição relativa da bola e da linha de falta, incluindo o mastro de falta, e não se o defensor está em território sujo ou limpo no momento em que o defensor toca a bola.

NOTA 2: No Tee Ball, a bola é suja se percorrer menos de 15 pés em território limpo a partir do home plate. A bola também é suja se o rebatedor acertar o tee com o bastão.

TERRITÓRIO “FOUL” é aquela parte do campo de jogo fora das linhas de primeira e terceira base estendidas até a cerca e perpendicularmente para cima.

Um **FOUL TIP** é uma bola rebatida que vai rápida e direta do bastão para as mãos do receptor e é legalmente pega. Não é uma ponta suja a menos que seja pega e qualquer ponta suja que seja pega é um strike, e a bola está em jogo. Não é uma pegada se for um rebote, a menos que a bola tenha tocado primeiro a luva ou a mão do receptor. Uma ponta suja só pode ser pega pelo receptor.

UMA BOLA RASTEIRA é uma bola rebatida que rola ou quica perto do chão.

O **TIME DA CASA** é o time que entra em campo primeiro no início do jogo. Os cronogramas adotados determinarão qual time será este.

ILEGAL (ou ILEGALMENTE) é contrário a estas regras.

UM BASTÃO (TACO) ILEGAL é um bastão que foi alterado ou um bastão que não é aprovado para jogo porque não atende às especificações em relação a comprimento, peso, diâmetro do barril, rotulagem ou padrão de desempenho para a divisão em que é usado. PENA – Consulte a Regra 6.06(d).

UM ARREMESSO ILEGAL é (1) um arremesso entregue ao rebatedor quando o arremessador não tem o pé de pivô em contato com a placa do arremessador; ou (2) um arremesso de retorno rápido. Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: Um arremesso ilegal com corredores na base é um balk. (Veja também a definição de “Arremesso”.) A.R. – Isso se aplicaria à regra 8.05(e) e 8.05(g). Em todas as outras instâncias da Regra 8.05 sem corredores na base, nenhuma penalidade é aplicada. Nesses casos, o árbitro chamará “Tempo” e o arremessador e o rebatedor retomarão a contagem sem referência ao arremesso. Uma

BOLA REBATIDA ILEGALMENTE é aquela rebatida pelo rebatedor com um ou ambos os pés no chão inteiramente fora da caixa do rebatedor.

ARREMESSADOR INELEGÍVEL – Aplica-se a violações da Regra VI na temporada regular. (Ver também Regra 4.19.)

JOGADOR INELEGÍVEL – Aplica-se a violações das regras da temporada regular relativas à idade da liga, residência ou frequência escolar (conforme definido pela Little League International), e participação na equipe apropriada dentro da liga local. (Ver também Regra 4.19.)

O CAMPO INTERNO é a porção do campo em território válido, que inclui áreas normalmente cobertas pelos jogadores de campo interno.

Um **JOGADOR DE CAMPO INTERNO(INFIELDER)** é um defensor que ocupa uma posição no campo interno.

Uma **INFIELD FLY** é uma bola aérea válida (não incluindo uma rebatida rasteira nem uma tentativa de amortecida) que pode ser pega por um jogador de campo interno **com esforço comum**, quando a primeira e a segunda, ou a primeira, a segunda e a terceira bases estão ocupadas, antes de haver dois eliminados. O arremessador, o receptor e qualquer jogador de campo externo posicionado no campo interno na jogada serão considerados jogadores de campo interno para os fins desta regra. Quando parecer evidente que uma bola rebatida será uma Mosca de Campo Interno, o árbitro deve declarar imediatamente “Mosca de Campo Interno” para o benefício dos corredores. Se a bola estiver perto da linha de base, o árbitro deve declarar “Mosca de Campo Interno, se válida.” A bola está viva e os corredores podem avançar sob o risco de a bola ser pega, ou tocar e avançar depois que a bola for tocada, o mesmo que em qualquer bola aérea. Se a rebatida se tornar uma bola falta, ela é tratada da mesma forma que qualquer falta.

NOTA 1: Se uma Mosca de Campo Interno declarada cair intocada no chão, e quicar para falta e permanecer falta antes de passar pela primeira ou terceira base, é uma bola falta. Se uma Mosca de Campo Interno declarada cair intocada no chão fora da linha de base, e quicar para válida antes de passar pela primeira ou terceira base, é uma Mosca de Campo Interno. NOTA 2: A Regra da Mosca de Campo Interno não se aplica no Tee Ball.

R.A. – A terra do campo interno e a grama do campo externo não formam uma linha limite para fins de bola alta no campo interno.

EM VOO descreve uma bola rebatida, lançada ou arremessada que ainda não tocou o chão ou algum objeto diferente de um defensor. Se o arremesso toca o chão e quica pela zona de strike, sem ser golpeado pelo rebatedor, é uma “bola”. Se tal arremesso toca o rebatedor, este rebatedor

deve ter a primeira base concedida. Divisão Principal/Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: Se o rebatedor balançar o bastão em tal arremesso após dois strikes, a bola não pode ser pega para o propósito da Regra 6.05(b). Se o rebatedor acerta tal arremesso, a ação subsequente será a mesma como se a bola tivesse sido rebatida em voo.

EM PERIGO é um termo que indica que a bola está em jogo e um jogador ofensivo pode ser eliminado.

Uma **ENTRADA** é aquela porção de um jogo dentro da qual as equipes se alternam no ataque e na defesa e na qual há três eliminações para cada equipe. O tempo de cada equipe no bastão é uma meia-entrada. Será considerado que uma entrada começa no momento em que a terceira eliminação é feita, completando a entrada anterior. (Somente Liga Menor – Um limite de cinco corridas deve ser imposto, o que completaria a meia-entrada.)

INTERFERÊNCIA

(a) Interferência ofensiva é um ato de um membro da equipe no bastão que interfere, obstrui, impede, atrapalha ou confunde qualquer defensor tentando fazer uma jogada. Se o árbitro declarar o rebatedor, corredor-rebatedor ou um corredor eliminado por interferência, todos os outros corredores devem retornar à última base que foi, no julgamento do árbitro, legalmente tocada no momento da interferência, a menos que seja previsto de outra forma por estas regras. R.A. – A interferência não precisa ser intencional para ser marcada.

(b) Interferência defensiva é um ato de um defensor que atrapalha ou impede um rebatedor de acertar um arremesso.

(c) A interferência do árbitro ocorre

(1) quando um árbitro atrapalha, impede ou previne o arremesso de um receptor tentando eliminar um corredor, ou

(2) quando uma bola válida toca um árbitro em território válido antes de passar por um defensor. R.A. – Somente o árbitro principal pode interferir com o receptor e somente em uma bola pega limpa ou um arremesso que não faz o receptor se mover de sua posição. Se o receptor erra na bola, o árbitro será considerado parte do campo, e nenhuma interferência resulta.

(d) Interferência do espectador ocorre quando um espectador estende a mão para fora das arquibancadas ou entra no campo de jogo e toca em uma bola viva.

(e) Em qualquer interferência, a bola está morta.

A LIGA é um grupo de equipes que jogam entre si em um cronograma pré-arranjado sob estas regras para o campeonato da liga.

LEGAL (ou LEGALMENTE) está em conformidade com estas regras.

UMA REBATEDA RASTEIRA é uma bola rebatida que vai de forma rápida e direta do bastão para um defensor sem tocar o chão.

UMA BOLA VIVA é uma bola que está em jogo. O **TÉCNICO** é um adulto nomeado pelo presidente para ser responsável pelas ações da equipe em campo e para representar a equipe nas comunicações com o árbitro e a equipe adversária.

(a) O técnico será sempre responsável pela conduta da equipe, observância das regras oficiais e deferência aos árbitros.

(b) Se um técnico deixar o campo, ele deverá designar um treinador adulto como substituto, e tal técnico substituto terá os deveres, direitos e responsabilidades do técnico. Se nenhum treinador adulto estiver disponível, o Árbitro-Chefe designará um técnico adulto temporário. Se nenhum adulto estiver disponível, o jogo ou as atividades da equipe serão encerrados. (Ver Regra 4.16.)

OBSTRUÇÃO é o ato de um defensor que, enquanto não está em posse da bola, impede o progresso de qualquer corredor. Um falso toque é considerado obstrução. (NOTA: Obstrução deve ser marcada em um jogador defensivo que bloqueia uma base, linha de base ou home plate de um corredor de base enquanto não está em posse da bola.)

ATAQUE é a equipe, ou qualquer jogador da equipe, no bastão.

REGRAS OFICIAIS – As regras contidas neste livro.

O **ANOTADOR OFICIAL** é nomeado pelo presidente da liga e é um voluntário designado da liga. O anotador terá autoridade exclusiva para tomar todas as decisões que envolvam julgamento, como se o avanço do rebatedor para a primeira base é resultado de uma rebatida ou de um erro. Se apropriado, o anotador deverá comunicar tal decisões à imprensa ou ao locutor. Em caso de questionamento sobre a elegibilidade de um arremessador, o registro do Anotador Oficial será considerado oficial.

Um **OUT** é uma das três eliminações necessárias de uma equipe ofensiva durante seu turno ao bastão.

O CAMPO EXTERNO (OUTFIELD) é a porção do campo em território válido que é normalmente coberta pelos jogadores de campo externo.

Um **JOGADOR DE CAMPO EXTERNO (OUTFIELDER)** é um jogador que ocupa uma posição no campo externo, que é a área do campo de jogo mais distante da base principal.

ESCORREGAR ALÉM (OVERSLIDE) é o ato de um jogador ofensivo quando o escorregão para uma base, exceto ao avançar da base principal para a primeira base, é com tal impulso que o jogador perde contato com a base.

Uma **PENALIDADE** é a aplicação destas regras após um ato ilegal. A PESSOA de um jogador ou de um árbitro é qualquer parte do corpo, roupa ou equipamento.

Um **ARREMESSO (PITCH)** é uma bola entregue ao rebatedor pelo arremessador. Exceção da Little League (Major)/Minor League: Para fins de manutenção da contagem de arremessos, um arremesso ilegal contará como um arremesso; mesmo que um arremesso não seja realmente lançado.

Um **ARREMESSADOR (PITCHER)** é o jogador designado para entregar o arremesso ao rebatedor.

O **PÉ DE PIVÔ (PIVOT FOOT)** do arremessador é o pé que está em contato com a placa do arremessador enquanto o arremesso é entregue.

“**JOGAR**” (**PLAY**) é a ordem do árbitro para iniciar o jogo ou retomar a ação após qualquer bola morta.

Um **RETORNO RÁPIDO (QUICK RETURN)** é um arremesso feito com óbvia intenção de pegar o rebatedor desprevenido. É um arremesso ilegal. (Ver Penalidade – 8.05) JOGO REGULAMENTAR (REGULATION GAME) – Ver Regras 4.10 e 4.11.

Um **RETOQUE (RETOUCH)** é o ato de um corredor retornar a uma base conforme legalmente exigido.

UMA CORRIDA (ou PONTO) é a pontuação feita por um jogador ofensivo que avança de batedor para corredor e toca a primeira, segunda, terceira e a base principal (home) nessa ordem.

UM RUNDOWN é o ato da defesa na tentativa de eliminar um corredor entre as bases.

UM CORREDOR é um jogador ofensivo que está avançando em direção, tocando ou retornando a qualquer base.

“**SALVO**” é uma declaração do árbitro de que um corredor tem direito à base pela qual esse corredor estava tentando.

POSIÇÃO ARMADA é uma das duas posições legais de arremesso.

UM STRIKE é um arremesso legal que atende a qualquer uma destas condições –

- (a) É rebatido pelo batedor e é perdido;
- (b) Não é rebatido, se qualquer parte da bola passar por qualquer parte da zona de strike;
- (c) É rebatido para falta (foul) pelo batedor quando há menos de dois strikes; (d) É um toque (bunt) para falta (foul) (o batedor está eliminado e a bola está morta, se o batedor fizer um toque para falta no terceiro strike);
- (e) Toca a pessoa do batedor enquanto o batedor tenta rebatê-la (bola morta);
- (f) Toca o batedor em voo na zona de strike; ou

(g) Torna-se um toque de falta (foul tip) (a bola está viva e em jogo). NOTA: No Tee Ball, a liga local determinará se os strikeouts serão permitidos ou não.

A ZONA DE STRIKE é aquele espaço sobre a base principal (home plate) que está entre as axilas do bateador e o topo dos joelhos quando o bateador assume uma postura natural. O árbitro determinará a zona de strike de acordo com a postura usual do bateador quando esse bateador balanceia o taco em um arremesso.

UM JOGO SUSPENSO é um jogo interrompido que deve ser concluído em uma data posterior.

UM TOQUE (TAG) é a ação de um defensor em tocar uma base com o corpo enquanto segura a bola de forma segura e firme na mão ou luva; ou tocar um corredor com a bola, ou com a mão ou luva segurando a bola, enquanto segura a bola de forma segura e firme na mão ou luva.

UM ARREMESSO (THROW) é o ato de impulsionar a bola com a mão e o braço em direção a um objetivo determinado e deve ser sempre distinguido do lançamento (pitch).

UM JOGO EMPATADO é um jogo regulamentar que é interrompido quando cada equipe tem o mesmo número de corridas.

“TEMPO” (TIME) é o anúncio pelo árbitro de uma interrupção legal do jogo, durante a qual a bola está morta.

TOCAR um jogador ou árbitro é tocar qualquer parte do corpo, vestuário ou equipamento do jogador ou árbitro.

UM JOGO TRIPLO (TRIPLE PLAY) é uma jogada da defesa na qual três jogadores ofensivos são eliminados como resultado de ação contínua, desde que não haja erro entre as eliminações. **UM LANÇAMENTO SELVAGEM (WILD PITCH)** é um lançamento tão alto, tão baixo ou tão largo do home plate que não pode ser manuseado com esforço comum pelo receptor.

POSIÇÃO DE PREPARAÇÃO (WIND-UP POSITION) é uma das duas posições legais de lançamento.

Regra 3.00 – Preliminares do Jogo

3.01 Antes do início do jogo, os árbitros devem – (a) exigir a estrita observância de todas as regras que regem o pessoal da equipe, implementos de jogo e confirmar com os gerentes de ambas as equipes na conferência do home plate que todo o equipamento é adequado e legal para o jogo de acordo com as regras da Little League. NOTA: Os árbitros não são obrigados a inspecionar o equipamento antes do início do jogo. O gerente de cada equipe é responsável por garantir que todo o equipamento seja legal e adequado para o jogo de acordo com as regras da Little League. PENA: Se equipamento ilegal for usado durante o jogo, o gerente da equipe será ejetado do jogo e o jogador que usou o equipamento ilegal também será ejetado do jogo. Tanto o gerente quanto o jogador que usou o equipamento ilegal serão suspensos para o próximo jogo de sua equipe. próximo jogo fisicamente jogado e pode não estar presente no local do jogo. Isso inclui atividades pré-jogo e pós-jogo. (b) certificar-se de que todas as linhas de jogo (linhas grossas nos Diagramas Nº 1 e Nº 2) estejam marcadas com cal não cáustica, giz ou outro material branco facilmente distinguível do solo ou da grama; © receber da liga um suprimento de bolas de beisebol

que atendam às especificações e padrões da Little League. O árbitro será o único juiz da adequação das bolas a serem usadas no jogo; (d) ter a garantia da liga de que bolas adicionais estão imediatamente disponíveis para uso, se necessário; (e) ter a posse de pelo menos duas bolas alternativas e exigir o reabastecimento desse suprimento de bolas alternativas conforme necessário durante o jogo. Tais bolas alternativas devem ser colocadas em jogo quando – (1) uma bola tiver sido rebatida para fora do campo de jogo ou para a área do espectador; (2) uma bola tiver ficado descolorida ou inadequada para uso posterior; (3) o arremessador solicitar tal bola alternativa.

3.02 Nenhum jogador deve intencionalmente descolorir ou danificar a bola esfregando-a com terra, rosin, parafina, alcaçuz, lixa, papel-esmeril ou outra substância estranha. PENALIDADE: O árbitro deve exigir a bola e remover o infrator da posição de arremesso. Caso o árbitro não consiga localizar o infrator, e se o arremessador entregar tal bola descolorida ou danificada ao rebatedor, o arremessador deve ser removido da posição de arremesso imediatamente.

3.03 Um jogador na escalação inicial que tenha sido removido por um substituto pode reentrar no jogo, na MESMA posição na ordem de rebatidas, desde que: (a) Seu substituto tenha completado uma vez ao bastão; para os fins de atender aos requisitos de Jogo Obrigatório ao usar a ordem de rebatidas tradicional, é quando um jogador assume a posição de rebatedor sem contagem e um dos seguintes ocorre: • Ele/ela é eliminado como rebatedor; ou

• Ele/ela é eliminado(a) como batedor-corredor; ou • Ele/ela alcança a base e marca ponto; ou

• Depois que ele/ela alcança a base, a entrada ou o jogo termina. R.A. – Enquanto estiver no bastão, se a terceira eliminação da meia-entrada for registrada eliminando outro corredor de base antes da ocorrência de qualquer um dos itens acima, esse batedor deve retornar como o primeiro batedor na próxima meia-entrada.

NOTA: Para fins de satisfazer os requisitos de Jogo Obrigatório ao usar a ordem de batedores tradicional para a temporada regular (não se aplica em Jogos de Torneio ou sempre que for usada a ordem de batedores contínua), quando aparecer ofensivamente pela primeira vez no jogo, um jogador deve permanecer no jogo até que um dos seguintes ocorra:

- Ele/Ela é eliminado(a) como batedor; ou
- Ele/Ela é eliminado(a) como batedor-corredor; ou,
- Ele/Ela alcança a base e marca ponto: ou
- Depois que ele/ela alcança a base, a entrada ou o jogo termina. (b) jogou na defesa por um mínimo de seis (6) eliminações consecutivas; © arremessadores uma vez removidos do montinho não podem retornar como arremessadores; Divisão Intermediária (50-70)/Júnior/Sênior:

Um arremessador que permanece no jogo defensivamente, mas se move para uma posição defensiva diferente, pode retornar como arremessador a qualquer momento no restante do jogo, mas apenas uma vez por jogo. NOTA: Um jogador que cumpriu os requisitos de jogo obrigatório e é um arremessador no momento em

que é removido, pode ser removido para um batedor substituto e reentrar no jogo como arremessador uma vez, desde que o arremessador não tenha sido fisicamente substituído no montinho. EXEMPLO: O Jogador A é titular e não é arremessador. O Jogador B substitui o Jogador A no jogo. Ambos os jogadores cumpriram o jogo obrigatório completando uma (1) vez no bastão e seis (6) eliminações defensivas e ambos ocupam o mesmo lugar na ordem de batedores. Na quinta entrada, o Jogador A se torna um arremessador e está programado para rebater na sexta entrada, mas o Jogador B rebate pelo Jogador A. Ambos os jogadores cumpriram os requisitos de jogo obrigatório e o Jogador A não foi substituído fisicamente no montinho como arremessador, portanto, o Jogador A pode retornar para arremessar na sexta entrada. (d) um titular e seu/sua substituto(a) não devem estar na escalação ao mesmo tempo, exceto conforme previsto na NOTA 3 de

3.03. Uma vez cumprido o jogo obrigatório, um titular e substituto(s) podem entrar/reentrar um pelo outro conforme desejado, mas devem reentrar na MESMA posição na ordem de rebatidas. (e) As substituições defensivas devem ser feitas enquanto a equipe estiver na defesa. As substituições ofensivas devem ser feitas no momento em que o jogador ofensivo tiver sua vez ao bastão ou estiver na base.

NOTA 1: Um substituto não pode ser removido do jogo antes da conclusão de seus requisitos de jogo obrigatório.

NOTA 2: Quando dois ou mais jogadores substitutos da equipe defensiva entram no jogo ao mesmo tempo, o técnico deve, imediatamente antes de assumirem suas posições como jogadores de campo, designar ao Árbitro-Chefe as posições desses jogadores na ordem de rebatidas da equipe e o Árbitro-Chefe deve notificar o anotador oficial. O Árbitro-Chefe terá autoridade para designar os lugares dos substitutos na ordem de rebatidas, se essa informação não for fornecida imediatamente.

NOTA 3: Se durante um jogo qualquer equipe for incapaz de colocar nove (9) jogadores em campo devido a doença, lesão, expulsão ou incapacidade de fazer uma substituição legal, o técnico adversário deve selecionar um jogador previamente usado na escalação para reentrar no jogo, mas somente se o uso de todos os jogadores elegíveis tiver esgotado o elenco. Um jogador expulso do jogo não é elegível para reentrada.

3.03 Regra do Rebatedor Designado da Liga Sênior:

(a) No início de um jogo, cada técnico pode listar no cartão de escalação um rebatedor designado para rebater durante todo o jogo por um jogador designado na escalação regular. Um rebatedor designado, que foi removido por um substituto, pode reentrar no jogo uma vez, desde que esse jogador ocupe a mesma posição de rebatida.

(b) Apenas um jogador que não esteja na ordem de rebatidas regular pode ser usado como rebatedor designado. © No caso de um técnico decidir usar o designado rebatedor como jogador defensivo, o jogador deve permanecer na mesma posição na ordem de rebatedores, a menos que seja substituído por um substituto. Se isso ocorrer, o jogador para quem o rebatedor designado estava rebatendo deve ser removido do jogo. Tal jogador pode reentrar no jogo uma vez, mas apenas na posição na ordem de rebatedores do ex-rebatedor designado, que deve ser removido.

NOTA: Se durante um jogo qualquer equipe for incapaz de colocar nove (9) jogadores no campo devido a doença, lesão ou expulsão, o técnico adversário deve selecionar um jogador previamente usado na escalação para reentrar no jogo, mas somente se o uso de todos os outros jogadores elegíveis tiver esgotado o elenco. Um jogador expulso do jogo não é elegível para reentrada. Esta disposição não se aplica a lesão, doença ou expulsão do rebatedor designado ou do jogador para quem ele ou ela está rebatendo, caso em que a função do rebatedor designado deve ser encerrada.

3.04 Um jogador cujo nome está na ordem de rebatedores da equipe não pode se tornar um corredor substituto para outro membro da equipe. Opção da Liga Local: Uma liga local pode permitir um “corredor de cortesia” para o receptor e/ou arremessador registrado quando houver dois (2) eliminados.

NOTA 1: Ao usar a ordem de rebatedores tradicional, um jogador não pode ser usado como corredor de cortesia mais de uma vez em um jogo.

NOTA 2: Se a ordem de rebatedores contínua for usada, o “corredor de cortesia” pode estar na ordem de rebatedores da equipe e deve ser o jogador na ordem de rebatedores que fez o último eliminado. Veja 7.14(b).

NOTA 3: Se o arremessador e o receptor registrados estiverem em base com dois eliminados, o ataque pode usar um corredor de cortesia para ambos, o arremessador e o receptor registrados ao mesmo tempo. O ataque deve colocar os corredores de cortesia em ordem nas bases.

EXEMPLO: Com dois eliminados e o arremessador na segunda base e o receptor na terceira base, o ataque deseja usar corredores de cortesia para ambos, o arremessador e o receptor registrados. O ataque usará o jogador que fez o segundo eliminado da entrada como o corredor de

cortesia para o arremessador registrado na segunda base e o jogador que fez o primeiro eliminado da entrada como o corredor de cortesia para o receptor registrado na terceira base.

3.05 (a) O arremessador nomeado na ordem de rebatedores entregue ao Árbitro-Chefe, conforme previsto nas Regras 4.01(a) e 4.01(b), deve arremessar para o primeiro rebatedor ou qualquer rebatedor substituto até que tal rebatedor ou qualquer rebatedor substituto seja eliminado ou alcance a primeira base, a menos que o arremessador sofra uma lesão ou doença que, no julgamento do Árbitro Principal, incapacite o arremessador de continuar a jogar como arremessador. (b) Se o arremessador for substituído, o arremessador substituto deverá arremessar para o rebatedor então na vez de rebater, ou qualquer rebatedor substituto, até que tal rebatedor seja eliminado ou alcance a primeira base, ou até que a equipe ofensiva seja eliminada, a menos que o arremessador substituto sofra uma lesão ou doença que, no julgamento do Árbitro Principal, incapacite o arremessador de continuar a jogar como arremessador.

3.06 O técnico deverá notificar imediatamente o Árbitro Principal de qualquer substituição e deverá declarar ao Árbitro Principal o lugar do substituto na ordem de rebatidas.

3.07 O Árbitro Principal, após ter sido notificado, deverá imediatamente anunciar, ou fazer com que seja anunciado, cada substituição.

3.08 (a) Se nenhuma substituição for anunciada, o substituto será considerado como tendo entrado no jogo quando –

(1) se for um arremessador, o substituto tomar uma posição na placa do arremessador e arremessar um arremesso de aquecimento para o receptor;

(2) se for um rebatedor, o substituto tomar uma posição na caixa de rebatidas;

(3) se for um defensor, o substituto alcançar a posição usualmente ocupada pelo defensor sendo substituído e o jogo recomeçar;

(4) se for um corredor, o substituto tomar o lugar do corredor sendo substituído. (b) Qualquer jogada feita por, ou sobre, qualquer um dos substitutos não anunciados mencionados acima será legal.

3.09 Jogadores, técnicos e treinadores das equipes participantes não devem se dirigir, ou se misturar com espectadores, nem se sentar nas arquibancadas durante um jogo em que estejam envolvidos. Técnicos ou treinadores estão autorizados a aquecer um arremessador no home plate ou no bullpen ou em qualquer outro lugar a qualquer momento, incluindo aquecimento durante o jogo, aquecimento pré-jogo e em outras instâncias. Eles também podem ficar observando um arremessador durante o aquecimento no bullpen.

3.10 (a) Os técnicos de ambas as equipes devem concordar sobre a adequação do campo de jogo antes do início da partida. Caso os dois técnicos não cheguem a um acordo, o presidente ou um representante devidamente delegado tomará a decisão. (b) O Umpire Chefe será o único juiz para decidir se e quando o jogo será suspenso durante uma partida devido a condições climáticas inadequadas ou à condição imprópria do campo de jogo; se e quando o jogo será retomado após tal suspensão; e se e quando uma partida será encerrada após tal suspensão. O referido umpire não encerrará a partida até pelo menos trinta minutos após a suspensão do jogo. O umpire pode manter a suspensão enquanto houver alguma chance de retomar o jogo.

3.12 Quando o umpire suspende o jogo, deve ser chamado “Tempo”. Ao chamado de “Jogar” pelo umpire, a suspensão é levantada e o jogo é retomado. Entre o chamado de “Tempo” e o chamado de “Jogar”, a bola está morta.

3.13 A liga local estabelecerá regras de campo a serem seguidas por todas as equipes da liga. A.R. – As regras de campo locais devem se referir a situações particulares ou condições de campo que não estão especificamente cobertas no livro de regras, mas em momento algum devem anular ou alterar o livro de regras.

3.14 Os membros da equipe ofensiva devem levar todas as luvas e outros equipamentos para fora do campo e para o dugout enquanto sua equipe estiver no bastão. Nenhum equipamento deve ser deixado no campo, seja em território válido ou inválido.

3.15 Nenhuma pessoa deve ser permitida no campo de jogo durante uma partida, exceto jogadores uniformizados, técnicos e treinadores, umpires e fotógrafos de notícias autorizados pela liga. Em caso de interferência intencional no jogo por qualquer pessoa autorizada a estar no campo de jogo, a bola está morta no momento da interferência e nenhum corredor em base pode avançar. Se uma bola arremessada acidentalmente tocar uma pessoa autorizada, isso não será considerado interferência e a bola permanecerá viva.

3.16 Quando houver interferência de espectador com qualquer bola lançada ou rebatida, a bola será morta no momento da interferência e o árbitro imporá as penalidades que, na opinião do árbitro, anularão o ato de interferência. A.R. – Se a interferência do espectador claramente impedir um defensor de pegar uma bola alta, o árbitro declarará o rebatedor eliminado.

3.17 Jogadores e substitutos devem sentar-se no banco de sua equipe ou no dugout, a menos que estejam participando do jogo ou se preparando para entrar no jogo. Ninguém, exceto jogadores elegíveis uniformizados, um técnico e não mais do que dois treinadores (Tee Ball/Divisão de Instrução da Liga Júnior: três treinadores) deve ocupar o banco ou o dugout. Quando os rebatedores ou corredores de base são eliminados, eles devem retornar ao banco ou dugout

imediatamente. Não é permitido o uso de batboys e/ou batgirls. O uso de equipamento de comunicação eletrônica durante o jogo é restrito. Nenhuma equipe deve usar equipamento de comunicação eletrônica, incluindo walkie-talkies, telefones celulares, etc., para qualquer comunicação com

o pessoal em campo, incluindo aqueles no dugout, bullpen ou campo. **EXCEÇÃO:** É permitido a um técnico ou treinador usar dispositivos eletrônicos unidirecionais do dugout para o receptor enquanto a equipe estiver na defesa, com o propósito de chamar os arremessos. É proibido a um técnico ou treinador usar o dispositivo para se comunicar com qualquer outro membro da equipe enquanto estiver na defesa ou com qualquer membro da equipe (incluindo um técnico ou treinador) enquanto estiver no ataque, e um técnico ou treinador não deve usar o dispositivo fora da área do dugout/banco. **PENALIDADE:** Se, a critério do árbitro, qualquer jogador, técnico ou treinador usar um dispositivo de comunicação eletrônica durante o jogo, a penalidade é a expulsão do jogo.

NOTA: É permitido a um técnico ou treinador usar um livro de regras, aplicativo de anotação de placar e/ou contagem de arremessos em um dispositivo eletrônico sem penalidade, desde que tal dispositivo não seja usado para receber mensagens de qualquer tipo.

3.18 A liga local deve fornecer proteção adequada e suficiente para preservar a ordem e impedir que os espectadores entrem no campo. Qualquer equipe pode se recusar a jogar até que o campo seja liberado.

Regra 4.00 – Início e Fim do Jogo

4.01 Os árbitros devem se dirigir diretamente ao “home plate”, onde serão recebidos pelos técnicos das equipes adversárias, imediatamente antes do horário estabelecido para o início do jogo. Em sequência – (a) O técnico da equipe da casa deve entregar a ordem de rebatedores em duplicata ao Árbitro-Chefe; (b) Em seguida, o técnico visitante deve entregar a ordem de rebatedores em duplicata ao Árbitro-Chefe; © O Árbitro-Chefe deve se certificar de que as cópias original e duplicada são iguais e, em seguida, fornecer uma cópia de cada ordem de rebatedores ao técnico adversário. A cópia original retida pelo árbitro será a ordem de rebatedores oficial; (d) Assim que a ordem de rebatedores da equipe da casa for entregue ao Árbitro-Chefe, os árbitros estarão encarregados do campo de jogo e, a partir desse momento, terão autoridade exclusiva para determinar quando um jogo deve ser cancelado, interrompido ou retomado devido ao clima ou às condições do campo de jogo.

NOTA 1: Nas Ligas Menores de Tee Ball e Instrucionais, todos os jogadores na lista podem receber uma posição defensiva. Apenas um jogador pode ocupar a posição de receptor.

NOTA 2: Jogadores listados que chegarem ao local do jogo após o início de uma partida podem ser inseridos na

escalação, se o técnico assim o desejar. Isso se aplica mesmo quando um jogo suspenso é retomado em uma data posterior.

4.02 Os jogadores da equipe da casa devem assumir suas posições defensivas, o primeiro rebatedor da equipe visitante deve assumir uma posição na caixa do rebatedor, o árbitro deve chamar “Play” (Jogar) e o jogo deve começar.

4.03 Quando a bola é colocada em jogo no início ou durante uma partida, todos os defensores, exceto o receptor, devem estar em território válido. (a) O receptor deve estar posicionado na caixa do receptor. O receptor pode deixar essa posição a qualquer momento para pegar um arremesso ou fazer uma jogada, exceto quando o rebatedor estiver recebendo uma base por bolas intencional, o receptor deve permanecer com ambos os pés dentro das linhas da caixa do receptor até que a bola saia da mão do arremessador.

PUNIÇÃO: Arremesso ilegal – bola marcada para o rebatedor (consulte a Regra 8.05). [Divisão Intermediária \(50-70\)/PUNIÇÃO da Liga Júnior/Sênior: Balk com corredor ou corredores em base.](#) O arremessador, no ato de entregar a bola ao rebatedor, deve tomar a posição legal. © Exceto o arremessador e o receptor, qualquer defensor pode se posicionar em qualquer lugar em território válido.

4.04 A ordem de rebatidas deve ser seguida durante todo o jogo, a menos que um jogador seja substituído por outro. Os substitutos devem ocupar o lugar posição do jogador substituído na ordem de rebatidas, exceto conforme coberto pela Regra 3.03. Uma liga pode adotar uma política de ordem de rebatidas contínua que incluirá todos os jogadores na lista da equipe presentes para o jogo rebatendo em ordem. Se esta opção for adotada, cada jogador será obrigado a rebater em seu respectivo lugar na ordem de rebatidas. No entanto, um jogador pode ser inserido e/ou reinserido defensivamente no jogo a qualquer momento, desde que atenda aos requisitos de jogo obrigatório.

NOTA 1: A ordem de rebatidas contínua é obrigatória para todas as Divisões Tee Ball e Liga Menor.

NOTA 2: Para as Divisões Tee Ball e Liga Menor (e quando a ordem de rebatidas contínua for adotada para outras divisões), quando um jogador se machucar, ficar doente ou tiver que deixar o local do jogo após o início do jogo, a equipe o ignorará quando chegar a sua vez de rebater, sem

penalidade. Se o jogador lesionado, doente ou ausente retornar, ele será simplesmente inserido em seu lugar original na ordem de rebatidas e o jogo continua. Além disso, se um jogador chegar atrasado a um local de jogo, se o técnico optar por inseri-lo na escalação (consulte a Regra 4.01 NOTA 2), ele será adicionado ao final da escalação atual.

NOTA 3: Opção da Liga Local: Quando uma liga permite que as equipes iniciem e joguem com oito (8) jogadores, o Conselho de Administração determinará se um out é marcado para a nona (9ª) posição na escalação de rebatidas a cada vez que rebater ou se a equipe pode ignorar a nona (9ª) posição sem penalidade. A.R. – Para fins de ordem de rebatidas contínua, todos os jogadores listados na ordem de rebatidas serão considerados titulares.

4.05 A equipe ofensiva deve posicionar dois treinadores de base no campo durante seu tempo de rebatidas, um perto da primeira base e outro perto da terceira base. Os treinadores não devem deixar seus respectivos dugouts até que o arremessador tenha completado seus arremessos preparatórios para o receptor. Os técnicos de base devem –

(a) ser jogadores elegíveis no uniforme de sua equipe; um manager e/ou técnico. Ambos os técnicos de base podem ser managers ou técnicos.

(b) ser um manager ou técnico somente se houver pelo menos um outro manager ou técnico adulto no dugout.

(c) permanecer dentro das caixas dos técnicos de base em todos os momentos, exceto conforme previsto na Regra 7.11; A.R. – Uma vez que uma entrada comece, os técnicos não devem alternar entre as caixas dos técnicos de primeira e terceira base.

(d) falar apenas com membros de sua própria equipe. Um técnico de base infrator será removido da caixa do técnico de base.

4.06 Nenhum manager, técnico ou jogador, deverá, a qualquer momento, seja do banco ou do campo de jogo ou de outro lugar –

(a) incitar, ou tentar incitar, por palavra ou sinal, uma manifestação de espectadores;

(b) usar linguagem que de alguma forma se refira ou reflita sobre jogadores adversários, manager, técnico, um árbitro ou espectadores;

(c) fazer qualquer movimento calculado para fazer com que o arremessador cometa um arremesso ilegal [um balk na Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior];

(d) tomar uma posição na linha de visão do batedor, com a intenção deliberada de distrair o batedor. O árbitro pode primeiro advertir o jogador, técnico e/ou manager. Se continuar, remover o jogador, técnico e/ou manager do jogo ou do banco. Se tal ação causar um arremesso ilegal [um balk na Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior], ele será anulado.

4.07 Quando um manager, técnico ou jogador for ejetado de um jogo, ele deverá deixar o campo imediatamente e não participar mais daquele jogo. Eles não podem sentar nas arquibancadas e não podem ser chamados de volta. Um manager ou técnico ejetado

de um jogo não deve estar presente no local do jogo pelo restante daquela partida. Qualquer técnico, treinador ou jogador ejetado de um jogo está suspenso para o próximo jogo fisicamente jogado de sua equipe e não pode estar presente no local do jogo. Isso inclui atividades pré-jogo e pós-jogo. **4.08** Quando os ocupantes do banco de um jogador demonstram violenta desaprovação de uma decisão de um árbitro, o árbitro deve primeiro dar um aviso de que tal desaprovação deve cessar. Se tal

ação continuar – PENA: O árbitro deve ordenar que o infrator saia do jogo e se afaste da área dos espectadores. Se o árbitro não conseguir detectar o infrator ou infratores, o banco pode ser esvaziado de todos os jogadores. O técnico do time infrator terá o privilégio de chamar de volta ao campo de jogo apenas aqueles jogadores necessários para substituição no jogo. **4.09** Como um

Time Marca Pontos (a) Um ponto será marcado cada vez que um corredor avançar legalmente e tocar a primeira, segunda, terceira e base principal antes que três jogadores sejam eliminados para encerrar a entrada. EXCEÇÕES: Um ponto não é marcado se o corredor avança para a base principal durante uma jogada em que a terceira eliminação é feita (1) pelo batedor-corredor antes de tocar a primeira base; (2) por qualquer corredor sendo forçado a sair; ou (3) por um corredor precedente que é declarado eliminado porque esse corredor não tocou uma das bases (jogada de apelação). A.R. – Uma eliminação, Jones na terceira, Smith na primeira e Brown é eliminado por bola aérea para o campo direito para a segunda eliminação. Jones marca e pontua após a recepção. Smith tentou retornar à primeira, mas o arremesso do campista direito venceu Smith até a base para a terceira eliminação. Mas Jones pontuou antes que o arremesso para eliminar Smith chegasse à primeira base. Portanto, o ponto de Jones conta. Não foi uma jogada de forçar. (b) Quando o ponto da vitória é marcado na última metade da entrada de um jogo regulamentar, ou na última metade de uma entrada extra, como resultado de uma base por bolas, batedor atingido, ou qualquer

outra jogada com as bases cheias que force o corredor na terceira a avançar, o árbitro não deve declarar o jogo encerrado até que o corredor forçado a avançar da terceira tenha tocado a base principal e o batedor-corredor tenha tocado a primeira base.

4.10 (a) Um jogo regulamentar consiste em seis entradas [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: sete entradas], a menos que seja estendido devido a um empate, ou encurtado (1) porque o time da casa não precisa de sua metade da sexta entrada [Divisão

Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: sétima] ou apenas de uma fração dela; ou (2) porque o árbitro encerra o jogo.

(b) Se o placar estiver empatado após seis entradas completas (Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: sete entradas), o jogo continuará até que (1) o time visitante tenha marcado mais corridas totais do que o time da casa no final de uma entrada completa; ou (2) o time da casa marque a corrida da vitória em uma entrada incompleta.

(c) Se um jogo for encerrado, ele é um jogo regulamentar:

(1) Se quatro entradas [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: cinco entradas] tiverem sido completadas;

(2) Opção da Liga Local: Se o jogo tiver sido jogado por **1 hora e 45 minutos**. Qualquer entrada que tenha sido iniciada antes do tempo limite expirar será completada. Nenhuma nova entrada começará assim que o tempo limite expirar. A.R. –

Administradores Distritais que gerenciam atividades de jogos interligas e programas locais da Little League podem estabelecer um tempo limite **mínimo de 2 horas** para jogos na Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior.

(3) Se o time da casa tiver marcado mais corridas em três entradas e meia [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: quatro entradas e meia] do que o time visitante marcou em quatro meias entradas completas;

(4) se o time da casa marcar uma ou mais corridas em sua metade da quarta entrada [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: quinta entrada] para empatar o placar. (d) Se um jogo for encerrado antes de se tornar um jogo regulamentar, ele será retomado exatamente de onde parou.

(e) Se após três (3) entradas [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: quatro entradas], duas entradas e meia [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: três entradas e meia] se o time da casa estiver na frente, um time tiver uma vantagem de quinze (15) corridas ou mais, o técnico do time com menos corridas deverá conceder a vitória ao adversário. Se após quatro (4) entradas [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: cinco entradas], três entradas e meia [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: quatro entradas e meia] se o time da casa estiver na frente, um time tiver uma vantagem de dez (10) corridas ou mais, o técnico do time com menos corridas deverá conceder a vitória ao adversário. Se após cinco (5) entradas [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: seis entradas], quatro entradas e meia [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: cinco entradas e meia], se o time da casa estiver na frente, um time tiver

uma vantagem de oito (8) corridas ou mais, o técnico do time com menos corridas deverá conceder a vitória ao adversário.

NOTA: (1) Se o time visitante tiver uma vantagem de quinze (15), dez (10) ou oito (8) corridas ou mais, respectivamente, o time da casa deve rebater em sua metade da entrada.

(2) A liga local pode adotar a opção de não utilizar esta regra. Um jogo determinado pela regra das 15 corridas, regra das 10 corridas ou regra das 8 corridas, será considerado um jogo regulamentar.

(f) **Tee Ball:** A liga local pode determinar a duração apropriada do jogo, mas não deve exceder 6 entradas. **Recomenda-se** que os jogos de Tee Ball sejam de **4 entradas** ou com um limite de tempo **de 1 hora e meia ou menos**.

4.11 O placar de um jogo regulamentar é o número total de corridas marcadas por cada time no momento em que o jogo termina.

(a) O jogo termina quando o time visitante completa sua metade da sexta entrada [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: sétima entrada] se o time da casa estiver na frente.

(b) O jogo termina quando a sexta entrada [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: sétima entrada] é completada, se o time visitante estiver na frente

(c) Se o time da casa marcar a corrida da vitória em sua metade da sexta entrada [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: sétima entrada], ou em sua metade de uma entrada extra após um empate, o jogo termina imediatamente quando a corrida da vitória é marcada.

NOTA: Uma vez que um jogo se torna regulamentar e é encerrado com o time da casa assumindo a liderança em uma entrada incompleta, o jogo termina com o time da casa sendo o vencedor.

EXCEÇÃO: Se o último rebatedor em um jogo acerta um home run para fora do campo de jogo, o rebatedor-corredor e todos os corredores em base têm permissão para pontuar, de acordo com as regras de corrida de base, e o jogo termina quando o rebatedor-corredor toca o home plate. R.A. – O rebatedor acerta um home run para fora do campo de jogo para vencer o jogo na última metade da sexta [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: sétima entrada] ou em uma entrada extra, mas é eliminado por ultrapassar um corredor precedente. O jogo termina imediatamente quando a corrida da vitória é marcada. (d) Um jogo encerrado termina no momento em que o árbitro encerra o jogo.

EXCEÇÃO: Se o jogo for encerrado durante uma entrada incompleta, o jogo termina no final da última entrada completa anterior em cada uma das seguintes situações:

(1) O time visitante marca uma ou mais corridas para empatar o placar na entrada incompleta, e o time da casa não pontua na entrada incompleta.

(2) O time visitante marca uma ou mais corridas para assumir a liderança na entrada incompleta, e o time da casa não empata o placar ou retoma a liderança na entrada incompleta. Opção da Liga Local: Um jogo será regulamentar se o jogo tiver sido jogado por 1 hora e 45 minutos. Qualquer entrada que tenha sido iniciada antes do tempo limite expirar será completada. Nenhuma nova entrada começará assim que o tempo limite tiver expirado. Consulte a Regra 4.10. (e)

Um jogo regulamentar que está empatado após quatro [Divisão Intermediária (50-70)/ Liga Júnior/Sênior: cinco ou mais entradas completas e interrompido pelo árbitro, deve ser retomado do ponto exato em que o jogo foi interrompido. O jogo deve continuar de acordo com a Regra 4.10(a) e 4.10(b).

NOTA: Quando um jogo empatado é interrompido, o arremessador registrado pode continuar arremessando no mesmo jogo em qualquer data subsequente, desde que o referido arremessador tenha observado os dias de descanso exigidos para sua faixa etária específica. Para fins de anotação, será considerado o mesmo jogo, e todos os registros de rebatidas, defesa e arremessos contarão.

EXEMPLO DE LITTLE LEAGUE (MAJOR)/MINOR LEAGUE: Regra 4.11 Time 1 2 3 4 5 6 Visitantes 0 0 0 4 1 Casa 0 0 0 5 Jogo interrompido no **topo da 5ª entrada devido à chuva**. O placar reverte para a última entrada concluída (4ª) e o time da casa é o vencedor por 5 a 4. EXEMPLO DE INTERMEDIATE (50-70) DIVISION/JUNIOR/SENIOR

LEAGUE: Regra 4.11 Time 1 2 3 4 5 6 7 Visitantes 0 0 0 0 4 1 Casa 0 0 0 0 5 Jogo interrompido no topo da 6ª entrada devido à chuva. O placar reverte para a última entrada concluída (5ª) e o time da casa é o vencedor por 5 a 4. 4.12 Jogos empatados **interrompidos devido ao clima, toque de recolher ou falta de luz** devem ser retomados a partir do ponto exato em que foram interrompidos no jogo original. Pode ser **concluído antes do próximo jogo agendado** entre as mesmas equipes. Um **jogador não pode arremessar** em mais de um jogo por dia.

(EXCEÇÃO: Junior e Senior League: Se um arremessador atingir 30 arremessos enquanto enfrenta um rebatedor no primeiro jogo, o arremessador pode continuar a arremessar e manter sua elegibilidade para arremessar no segundo jogo naquele dia, até que qualquer uma das seguintes condições ocorra:

- (1) esse rebatedor alcance a base;
- (2) esse rebatedor seja eliminado;

ou (3) a terceira eliminação seja feita para completar a meia-entrada ou o jogo. O arremessador teria permissão para arremessar em um segundo jogo, desde que seja movido, removido ou o jogo seja concluído antes de entregar um arremesso para outro rebatedor. Se um jogador entregar 31 ou mais arremessos no primeiro jogo, e não está coberto pela exceção de limite, o jogador não pode arremessar no segundo jogo naquele dia.

NOTA: Um **jogador de 12 anos** jogando na Divisão Júnior e/ou Sênior não é elegível para **arremessar em dois jogos** em um dia.) A escalação e a ordem de batedores de ambas as equipes devem ser as mesmas que a escalação e a ordem de batedores no momento em que o jogo foi interrompido, sujeitas às regras que regem a substituição. Qualquer jogador pode ser substituído por um jogador que não estava no jogo antes da interrupção do jogo original. As substituições, incluindo entrada e reentrada, são cobertas pela Regra 3.03.

NOTA: Quando um jogo EMPATADO é interrompido, o arremessador registrado pode continuar arremessando no mesmo jogo em qualquer data subsequente, desde que o referido arremessador tenha observado os dias de descanso exigidos para sua faixa etária específica. Para fins de anotação, será considerado o mesmo jogo, e todos os registros de rebatidas, defesa e arremessos contarão. EXEMPLO DE LITTLE LEAGUE (MAJOR)/MINOR LEAGUE: Regra 4.12 Jogos empatados interrompidos devido ao clima, toque de recolher ou falha de luz devem ser retomados do ponto exato em que foram interrompidos no jogo original. Equipe 1 2 3 4 5 6 Visitantes 0 0 0 0 4 5 Casa 0 0 0 0 4 Jogo interrompido no topo da 6ª entrada, equipe visitante rebatendo com dois eliminados, sem corredores em base – este é um jogo empatado. Retome o jogo no topo da 6ª, equipe visitante no bastão, dois eliminados. EXEMPLO DE INTERMEDIATE (50-70) DIVISION/JUNIOR/SENIOR LEAGUE: Regra 4.12 Jogos empatados interrompidos devido ao clima, toque de recolher ou falha de luz devem ser retomados do ponto exato em que foram interrompidos no jogo original. Equipe 1 2 3 4 5 6 7 Visitantes 0 0 0 0 0 4 5 Casa 0 0 0 0 0 4 Jogo interrompido no topo da 7ª entrada, equipe visitante no bastão com dois eliminados, sem corredores em base – este é um jogo empatado. O jogo será retomado no topo da 7ª, equipe visitante no bastão, dois eliminados.

4.13 JOGOS DUPLOS Tee Ball e Coach Pitch/Machine Pitch Divisão Minor: Nenhuma equipe deverá ser escalada para jogar duas partidas em um dia. Minor (Arremesso do Jogador): Uma equipe pode jogar um (1) jogo duplo em uma semana civil. Consulte a Regra 4.12. Divisão Little League (Major): Uma equipe pode jogar dois (2) jogos duplos em uma semana civil. Nenhuma equipe deverá jogar três partidas em um dia. (Consulte a Regra 4.12.) Divisão Intermediate (50-70)/Junior/Senior League: Jogos duplos são permitidos.

4.14 O **Umpire-in-Chief** (Árbitro Principal) deverá ordenar que as luzes do campo de jogo sejam acesas sempre que, na opinião desse árbitro, a escuridão tornar perigoso o prosseguimento do jogo à luz do dia.

4.15 Um jogo pode ser perdido pelo Umpire-in-Chief do jogo em andamento para a equipe adversária quando uma equipe –

(a) estando no campo, recusar-se a começar a jogar dentro de 10 minutos após a hora marcada para o início do jogo, a menos que tal atraso, a critério do árbitro, seja inevitável;

(b) recusar-se a continuar o jogo, a menos que o jogo tenha sido encerrado pelo árbitro;

(c) não retomar o jogo, após ter sido interrompido pelo árbitro, dentro de um minuto após o árbitro ter chamado “Play” (Jogar);

(d) não obedecer dentro de um tempo razoável à ordem do árbitro para remover um jogador do jogo;

(e) após aviso do árbitro, violar intencionalmente e persistentemente quaisquer regras do jogo;

(f) emprega táticas destinadas a atrasar, encurtar ou fazer uma farsa do jogo.

4.16 Se um jogo não puder ser jogado devido à incapacidade de qualquer uma das equipes de:

(a) colocar nove jogadores em campo antes do início do jogo (Opção da Liga Local: Um jogo não pode ser iniciado com menos de oito (8) jogadores em cada equipe.); e/ou,

(b) colocar pelo menos um adulto no dugout como técnico ou técnico interino. Isso não será motivo para perda automática, mas será encaminhado ao Conselho de Diretores para uma decisão. NOTA: Um jogo não pode ser iniciado com menos de nove (9) jogadores em cada equipe, nem sem pelo menos um adulto técnico ou técnico substituto.

Opção da Liga Local: Um jogo não pode ser iniciado com menos de oito (8) jogadores em cada equipe.

4.17 Se durante um jogo qualquer equipe for incapaz de colocar nove (9) jogadores em campo devido a lesão ou expulsão, o técnico adversário deverá selecionar um jogador para reentrar na escalação. Um jogador expulso do jogo não é elegível para reentrada. Se não houver jogadores disponíveis para reentrada, ou se uma equipe se recusar a colocar nove (9) jogadores em campo, isso não será motivo para perda automática, mas será encaminhado ao Conselho de Diretores para uma

decisão. NOTA: Um jogo não pode ser continuado com menos de nove (9) jogadores em cada equipe. Opção da Liga Local: Um jogo não pode ser continuado com menos de oito (8) jogadores em cada equipe.

4.18 Jogos perdidos serão registrados como tal no livro de pontuação e o livro assinado pelo Árbitro Chefe. Um relatório escrito indicando o motivo da perda deverá ser enviado ao presidente da liga dentro de 24 horas, mas a falha do árbitro em apresentar este relatório não afetará a perda.

4.19 PROTESTAR UM JOGO

(a) O protesto será considerado apenas quando baseado na violação ou interpretação de uma regra de jogo, uso de um arremessador inelegível ou uso de um jogador inelegível. Nenhum protesto será considerado sobre uma decisão envolvendo o julgamento de um árbitro. Equipamentos que não atendem às especificações devem ser removidos do jogo. Exceção: Bastão ilegal [ver Regra 6.06(d)].

(b) Apenas os técnicos das equipes em disputa terão o direito de protestar um jogo (ou na ausência deles, treinadores). No entanto, o manager ou manager interino não pode deixar o dugout até receber permissão de um árbitro.

(c) Os protestos devem ser feitos da seguinte forma:

(1) O manager protestante deve imediatamente, e antes que qualquer jogada subsequente comece, notificar o árbitro de que o jogo está sendo jogado sob protesto.

(2) Após tal notificação, o árbitro deve consultar o(s) outro(s) árbitro(s). Se o árbitro estiver convencido de que a decisão está em conflito com as regras, o árbitro deve reverter essa decisão. Se, no entanto, após a consulta, o árbitro estiver convencido de que a decisão não está em conflito com as regras, o referido árbitro deve anunciar que o jogo está sendo jogado sob protesto. A falha do árbitro em fazer tal anúncio não afetará a validade do protesto.

(d) O protesto feito devido ao uso de um arremessador inelegível ou um jogador inelegível pode ser considerado apenas se feito ao árbitro antes que o(s) árbitro(s) deixe(m) o campo no final do jogo. Sempre que for constatado que um arremessador inelegível ou jogador inelegível está sendo usado, o referido arremessador deve ser removido do montinho, ou o referido jogador deve ser removido do jogo, e o jogo deve ser continuado sob protesto ou não, conforme o manager protestante decidir.

(e) Qualquer protesto por qualquer motivo deve ser submetido pelo manager primeiro ao árbitro no campo de jogo e depois por escrito ao presidente da liga local dentro de 24 horas. O Árbitro-Chefe também deve enviar um relatório imediatamente.

(f) Uma comissão composta pelo presidente, agente de jogadores, Árbitro- Chefe da liga, e um ou mais outros oficiais ou diretores que não sejam managers ou árbitros devem ouvir e resolver qualquer protesto como o acima, incluindo regras de jogo. Se o protesto for aceito, o jogo deve ser retomado do ponto exato em que a infração ocorreu.

NOTA 1: Esta regra não se refere a acusações de infrações de regulamentos como decoro de campo ou ações do pessoal da liga ou espectadores que devem ser consideradas e resolvidas pelo Conselho de Diretores.

NOTA 2: Todos os oficiais da Little League são incentivados a tomar precauções para evitar protestos. Quando uma situação de protesto for iminente, os potenciais infratores devem ser notificados imediatamente. Exemplo: Se um técnico, anotador oficial, oficial da liga ou árbitro descobrir que um arremessador está inelegível no início do jogo, ou se tornará inelegível durante o jogo ou no início da próxima entrada de jogo, o fato deve ser levado ao conhecimento do técnico da equipe envolvida. Tal ação não deve ser adiada até que a infração tenha ocorrido. No entanto, a falha do pessoal em notificar o técnico sobre a infração não afeta a validade do protesto. R.A. – Um arremessador substituto que é inelegível NÃO precisa arremessar para um rebatedor. Não é uma violação até que o arremessador inelegível tenha lançado um “Arremesso” conforme definido na Regra 2.00.

(g) Liga Menor: Uma liga local pode adotar uma regra de que os protestos devem ser resolvidos antes do próximo arremesso ou jogada.

(h) Não há protestos no Tee Ball.

Regra 5.00 – Colocando a Bola em Jogo – Bola Viva

5.01 No horário marcado para o início do jogo, o Árbitro-Chefe deverá ordenar que a equipe da casa assuma suas posições defensivas e que o primeiro rebatedor da equipe visitante assuma uma posição na caixa do rebatedor. Assim que todos os jogadores estiverem em posição, o Árbitro-Chefe deverá chamar “Jogar”.

5.02 Depois que o árbitro chama “Jogar”, a bola está viva e em jogo e permanece viva e em jogo até que, por motivo legal, ou por chamada de “Tempo” do árbitro suspendendo o jogo, a bola se torne morta. Enquanto a bola está morta, nenhum jogador pode ser eliminado, nenhuma base pode ser corrida e nenhuma corrida pode ser marcada, exceto que os corredores podem avançar uma ou mais bases como resultado de atos que ocorreram enquanto a bola estava viva (como, mas não limitado a um arremesso ilegal e/ou um balk na Divisão Intermediate (50- 70)/Liga

Junior/Senior, um arremesso errado, interferência, ou um home run ou outra bola válida rebatida para fora do campo de jogo).

5.03 O arremessador deve entregar o arremesso ao rebatedor que pode optar por rebater a bola, ou que pode não tentar rebatê-la, conforme o rebatedor escolher.

5.04 O objetivo da equipe ofensiva é fazer com que seu bateador se torne um corredor, e que seus corredores avancem.

5.05 O objetivo da equipe defensiva é impedir que os jogadores ofensivos se tornem corredores e impedir seu avanço pelas bases.

5.06 Quando um bateador se torna um corredor e toca todas as bases legalmente, um ponto será marcado para a equipe ofensiva.

5.07 Quando três jogadores ofensivos são eliminados legalmente, essa equipe vai para o campo e a equipe adversária se torna a equipe ofensiva (lado eliminado). Liga Menor: O lado é eliminado quando três jogadores ofensivos são eliminados legalmente, declarados eliminados por um árbitro, ou quando todos os jogadores na lista de convocados rebateram uma vez na meia-entrada, ou quando a equipe ofensiva marca cinco (5) pontos. (OPÇÃO: O Conselho de Administração da liga local pode suspender a regra dos cinco pontos na última meia-entrada para qualquer uma das equipes.) Tee Ball: O lado é eliminado quando três jogadores ofensivos são eliminados legalmente, declarados eliminados por um árbitro, ou quando todos os jogadores na lista de convocados rebateram uma vez na meia-entrada.

5.08 Se uma bola arremessada acidentalmente tocar um técnico de base, ou uma bola arremessada pelo lançador ou arremessada tocar um árbitro, a bola está viva e em jogo. No entanto, se o técnico de base interferir em uma bola arremessada, o corredor está eliminado.

5.09 A bola se torna morta e os corredores avançam uma base, ou retornam às suas bases, sem responsabilidade de serem eliminados, quando –

(a) uma bola arremessada pelo lançador toca um bateador, ou a roupa do bateador, enquanto em uma posição legal de rebatida; corredores, se forçados, avançam (ver 6.08);

(b) o árbitro da casa interfere no ato de arremessar do receptor (quando o arremesso é uma tentativa de eliminar um corredor); corredores retornam. Se o arremesso do receptor eliminar o corredor, a eliminação é mantida. Nenhuma interferência do árbitro;

(c) um arremesso ilegal [um balk na Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior] é cometido (ver Pênalti 8.05);

(d) uma bola é rebatida ilegalmente, seja válida ou inválida; corredores retornam;

(e) uma bola suja não pega, os corredores retornam. O árbitro não deve colocar a bola em jogo até que todos os corredores tenham retocado suas bases;

(f) uma bola válida toca um corredor ou um árbitro em território válido antes de tocar um jogador de campo interno, incluindo o arremessador, ou toca um árbitro antes de ter passado por um jogador de campo interno que não seja o arremessador. O corredor atingido por uma bola rebatida válida está eliminado;

NOTA: Se uma bola válida passar por, ou ao lado de um jogador de campo interno e tocar um corredor imediatamente atrás do referido jogador de campo interno, ou tocar um corredor após ser desviada por um jogador de campo interno, a bola está em jogo e o árbitro não deve declarar o corredor eliminado. Ao tomar tal decisão, o árbitro deve estar convencido de que a bola passou por, ou ao lado do jogador de campo interno e que nenhum outro jogador de campo interno teve a chance de fazer uma jogada na bola; os corredores avançam, se forçados;

(g) Uma bola arremessada se aloja na máscara ou equipamento do receptor ou do árbitro; os corredores avançam; R.A. – Se uma bola arremessada se alojar na máscara ou equipamento do árbitro ou do receptor, e permanecer uma bola morta, no terceiro strike [Divisão Majors/Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior] ou quarta bola, então o rebatedor tem direito à primeira base e todos os corredores avançam uma base. Se a contagem do rebatedor for inferior a três bolas, os corredores avançam uma base.

(h) Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: Qualquer arremesso legal toca um corredor tentando marcar; os corredores avançam.

5.10 A bola se torna morta quando um árbitro chama “Tempo”. O Árbitro-Chefe deve chamar “Tempo” –

(a) quando, a critério do referido árbitro, o clima, a escuridão ou condições semelhantes tornarem impossível a continuação imediata do jogo;

(b) quando a falha de iluminação dificultar ou impossibilitar que os árbitros acompanhem a jogada; NOTA: Uma liga pode adotar seus próprios regulamentos que regem os jogos interrompidos por falha de iluminação.

(c) quando um acidente incapacita um jogador ou um árbitro; (1) Se um acidente com um corredor for tal que o impeça de prosseguir para uma base a que tem direito base, como em um home run rebatido para fora do campo de jogo ou uma concessão de uma ou mais bases, um corredor substituto será permitido para completar a jogada.

(d) quando um técnico solicita “Tempo” para uma substituição, ou para uma conferência com um dos jogadores; (NOTA: Apenas um tempo ofensivo, para fins de visita ou conferência, será permitido por entrada.)

(e) quando o árbitro deseja examinar a bola, consultar qualquer um dos técnicos, ou por qualquer causa semelhante;

(f) quando um defensor, após pegar uma bola alta, cai em uma arquibancada, ou cai sobre cordas em uma multidão quando há espectadores no campo, ou em qualquer outra área de bola morta. No que diz respeito aos corredores, as disposições de 7.04(b) prevalecerão. Se um defensor, após fazer uma recepção, pisa em uma área de bola morta, a bola está morta;

(g) quando um

árbitro ordena que um jogador ou qualquer outra pessoa seja removida do campo de jogo;

(h) exceto nos casos estabelecidos nos parágrafos (b) e (c) (1) desta regra, nenhum árbitro deve chamar “Tempo” enquanto uma jogada estiver em andamento.

5.11 Depois que a bola estiver morta, o jogo será retomado quando o arremessador tomar uma posição na placa do arremessador com uma bola nova ou a mesma bola em sua posse e o árbitro principal chamar “Jogar”. O árbitro principal deve chamar “Jogar” assim que o arremessador tomar uma posição na placa com a posse da bola.

1.1. Regra 6.00 – O Rebatedor

6.01 (a) Cada jogador da equipe ofensiva deve rebater na ordem em que seu nome aparece na ordem de rebatidas da equipe.

(b) O primeiro rebatedor em cada entrada após a primeira entrada será o jogador cujo nome segue o do último jogador que completou legalmente um turno ao bastão na entrada anterior. NOTA: No caso de, enquanto um rebatedor estiver na caixa do rebatedor, a terceira eliminação de uma entrada for feita em um corredor de base, o rebatedor então no bastão será o primeiro rebatedor da próxima entrada e a contagem de bolas e strikes recomeçará.

6.02 (a) O rebatedor deve tomar uma posição na caixa do rebatedor prontamente quando for a vez desse rebatedor.

(b) O rebatedor não deve deixar essa posição na caixa do rebatedor depois que o arremessador entrar na Posição Fixa, ou iniciar um windup (movimento de arremesso). PENA: Se o arremessador arremessar, o árbitro deve chamar “Bola” ou “Strike”, conforme o caso.

(c) Opção da Liga Local: Após entrar na caixa do rebatedor, o rebatedor deve permanecer na caixa com pelo menos um pé durante toda a vez ao bastão. Exceções:

(1) Em um swing (rebatida), slap (tapa) ou check swing (meio swing).

(2) Quando forçado a sair da caixa por um arremesso.

(3) Quando o rebatedor tenta um “toque de arrasto” (drag bunt).

(4) Quando o receptor não pega a bola arremessada.

(5) Quando uma jogada foi tentada.

(6) Quando o tempo foi chamado.

(7) Quando o arremessador deixa a área de terra do monte de arremesso ou toma uma posição a mais de cinco pés da placa do arremessador após receber a bola ou o receptor deixa a caixa do receptor.

(8) Em um arremesso com contagem de três bolas que é um strike que o rebatedor pensa ser uma bola. PENA: Se o rebatedor deixar a caixa do rebatedor ou atrasar o jogo e nenhuma das exceções se aplicar, o árbitro deve advertir o rebatedor. Após uma advertência ao rebatedor, o árbitro deve chamar um strike. Qualquer número de strikes pode ser chamado em cada rebatedor. Divisão Minor/Major: Nenhum arremesso precisa ser feito, a bola está morta e nenhum corredor pode avançar. Divisão Intermediate (50-70)/Junior/ Senior: Nenhum arremesso precisa ser feito e a bola está viva. **NOTA:** O rebatedor pode retornar à sua posição na caixa do rebatedor e assumir a nova contagem a qualquer momento durante a vez ao bastão, a menos que tal penalidade imposta seja a terceira eliminação.

6.03 A posição legal do batedor será com ambos os pés dentro da caixa do batedor. A.R. – As linhas que definem a caixa estão dentro da caixa do batedor.

6.04 Um batedor completou legalmente um tempo no bastão quando ele/ela é eliminado ou se torna um corredor.

6.05 Um batedor é eliminado quando – (a) uma bola voadora justa ou falta (exceto um toque de falta) é legalmente pega por um defensor; A.R. – Um defensor pode alcançar, mas não pisar, em um dugout para fazer uma recepção, e se ele/ela segurar a bola, a recepção será permitida. Um defensor, para fazer uma recepção em uma bola de falta que se aproxima de um dugout ou outra área de bola morta (como as arquibancadas), deve ter um ou ambos os pés na ou sobre a superfície de jogo (incluindo o dugout) e nenhum pé no chão dentro do dugout ou em qualquer outra área de bola morta. A bola está em jogo, a menos que o defensor, após fazer uma recepção legal, caia em um dugout ou outra área de bola morta, caso em que a bola está morta. (b) Divisão Majors/Intermediate (50-70)/Liga Junior/Senior – (1) uma terceira eliminação é legalmente pega pelo receptor; (2) uma terceira eliminação não é pega pelo receptor quando a primeira base está ocupada antes de duas eliminações; Liga Minor e Tee Ball: Uma terceira eliminação é pega ou não

pega pelo receptor. Opção: Uma liga local pode optar por aplicar a regra da Liga Minor e Tee Ball para a Divisão Little League (Major) durante a temporada regular. A.R. – (Divisão Majors/Intermediate (50-70)/Liga Junior/Senior) Quando um bateador se torna um corredor em uma terceira eliminação que não é pega, e começa a ir para o banco ou sua posição, esse bateador pode avançar para a primeira base a qualquer momento antes de entrar no dugout ou em qualquer outra área de bola morta. Para eliminar o bateador, a defesa deve tocar o bateador ou a primeira base antes que o bateador toque a primeira base.

- (c) toque de bola de falta em uma terceira eliminação;
- (d) um Fly de Campo Interno (Infield Fly) é declarado;
- (e) o bateador tenta rebater um terceiro strike e é tocado pela bola;
- (f) uma bola válida toca o referido bateador antes de tocar um defensor;

(g) após rebater ou amortecer uma bola válida, o bastão atinge a bola uma segunda vez em território válido. A bola está morta e nenhum corredor pode avançar. Se o bateador-corredor solta o bastão e a bola rola contra o bastão em território válido e, no julgamento do árbitro, não houve intenção de interferir no curso da bola, a bola está viva e em jogo; A.R. – Se um bastão for arremessado em território válido ou inválido e interferir com um jogador defensivo tentando fazer uma jogada, será marcada interferência, seja intencional ou não.

(h) após rebater ou amortecer uma bola inválida, o bateador-corredor intencionalmente desvia o curso da bola de qualquer maneira enquanto corre para a primeira base. A bola está morta e nenhum corredor pode avançar;

(i) após rebater uma bola válida, o bateador-corredor ou a primeira base é tocado antes que o referido bateador-corredor toque a primeira base; ou Divisão Majors/Intermediária (50-70)/ Liga Júnior/Sênior: após um terceiro strike conforme definido na Regra 6.09(b), o bateador-corredor ou a primeira base é tocado antes que o referido bateador-corredor toque a primeira base;

(j) ao correr a última metade da distância da base inicial para a primeira base, enquanto a bola está sendo defendida para a primeira base, o bateador-corredor corre para fora (à direita) da raia do corredor, ou para dentro (à esquerda) da linha de falta, e no julgamento do árbitro, ao fazê-lo, interfere com o defensor que recebe o arremesso na primeira base; exceto que o bateador-corredor pode correr para fora (à direita) da raia do corredor ou para dentro (à esquerda) da linha de falta para evitar um defensor tentando defender uma bola rebatida; A.R. – As linhas que marcam a raia de três pés fazem parte dessa raia e um bateador-corredor é obrigado a ter ambos os pés dentro da raia do corredor ou nas linhas que marcam a raia.

(k) um jogador de campo interno derruba intencionalmente uma bola aérea ou rebatida de linha válida, com a primeira; primeira e segunda; primeira e terceira; ou primeira, segunda e terceira bases ocupadas antes de haver dois eliminados. A bola está morta e o(s) corredor(es) deve(m) retornar à(s) sua(s) base(s) original(is); R.A. – Nesta situação, o batedor não está eliminado se o jogador de campo interno permitir que a bola caia intocada no chão, exceto quando a regra do Infield Fly se aplicar.

(l) um corredor precedente, no julgamento do árbitro, interferir intencionalmente com um defensor que está tentando pegar uma bola lançada ou lançar uma bola em uma tentativa de completar uma jogada.

(m) Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: com dois eliminados, um corredor na terceira base e dois strikes no batedor, o corredor tenta roubar a base home em um arremesso legal e a bola toca o corredor na zona de strike do batedor. O árbitro deve chamar “Strike Três”, o batedor está eliminado e a corrida não deve contar; antes de haver dois eliminados, o árbitro deve chamar “Strike Três”, a bola está morta e a corrida conta.

(n) Opção de Liga Local: Quando uma liga permite que as equipes comecem e joguem partidas com oito (8) jogadores, uma eliminação é chamada para a nona (9ª) posição na ordem de rebatidas a cada vez que a equipe for ao bastão. NOTA: O Conselho de Administração pode determinar se as equipes podem pular a nona (9ª) posição sem penalidade; 6.06 Um batedor está eliminado por ação ilegal quando –

(a) rebater a bola com um ou ambos os pés no chão inteiramente fora da caixa do batedor. R.A. – Se um batedor rebater uma bola válida ou inválida enquanto estiver fora da caixa do batedor, ele/ela deve ser chamado eliminado.

(b) sair de uma caixa do batedor para a outra enquanto o arremessador estiver em posição pronto para arremessar;

(c) interferir na defesa ou no lançamento do receptor por:

(1) sair da caixa do batedor, ou;

(2) realizar qualquer outro movimento que atrapalhe as ações do receptor no home plate ou a tentativa do receptor de jogar em um corredor, ou;

(3) não fazer um esforço razoável para desocupar uma área congestionada quando há um arremesso para o home plate e há tempo para o batedor se afastar.

EXCEÇÃO: O batedor não será eliminado se qualquer corredor que tente avançar for eliminado, ou se o corredor que tenta marcar for declarado eliminado por interferência do batedor.

(d) o batedor entra na caixa do batedor com um ou ambos os pés inteiramente no chão com um bastão ilegal (ver especificações de bastão regra 1.10) ou é descoberto tendo usado um bastão ilegal antes de o próximo jogador entrar na caixa do batedor. A bola está morta. Os corredores devem retornar se avançaram na jogada.

NOTA: Se a infração for descoberta antes de o próximo jogador entrar na caixa do batedor após a vez de rebater do jogador que usou um bastão ilegal:

(1) O técnico da defesa pode informar ao árbitro principal a decisão de recusar a penalidade e aceitar a jogada. Tal escolha deve ser feita imediatamente ao final da jogada

(2) O técnico da equipe será ejetado do jogo, o batedor que violou a regra será ejetado do jogo, e a equipe ofensiva perderá um técnico de base adulto elegível pelo restante do jogo. A.R. – Qualquer um dos adultos restantes no dugout pode ser usado como o único técnico de base adulto a qualquer momento durante o restante do jogo. A.R. – Quando um bastão ilegal é descoberto, ele DEVE ser removido do jogo naquele momento.

6.07 REBATER FORA DE ORDEM

(a) Um batedor será declarado eliminado, mediante apelação, quando não rebater em sua vez correta, e outro batedor completar uma vez ao bastão no lugar do batedor correto.

(1) O batedor correto pode tomar uma posição na caixa do batedor a qualquer momento antes de o batedor incorreto se tornar um corredor ou ser eliminado, e quaisquer bolas e strikes serão contados na vez ao bastão do batedor correto.

(b) Quando um batedor incorreto se torna um corredor ou é eliminado, e a equipe defensiva apela ao árbitro antes do primeiro arremesso para o próximo batedor

de qualquer equipe, ou antes de qualquer jogada ou tentativa de jogada, o árbitro deverá

(1) declarar o rebatedor correto eliminado; e

(2) anular qualquer avanço ou pontuação feita devido a uma bola rebatida pelo rebatedor incorreto ou devido ao avanço do rebatedor incorreto para a primeira base em um acerto, um erro, uma base por bolas, um rebatedor atingido, ou de outra forma.

NOTA: Se um corredor avança, enquanto o rebatedor incorreto está rebatendo, em uma base roubada, arremesso ilegal [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: balk], arremesso descontrolado (wild pitch), ou bola passada (passed ball), tal avanço é legal.

(c) Quando um rebatedor incorreto se torna um corredor ou é eliminado, e um arremesso é feito para o próximo rebatedor de qualquer equipe antes que um recurso seja

feito, o rebatedor incorreto se torna o rebatedor correto, e os resultados desse tempo no bastão se tornam legais.

(d) (1) Quando o rebatedor correto é eliminado por não rebater na sua vez, o próximo rebatedor será o rebatedor cujo nome segue o do rebatedor correto assim eliminado;

(2) Quando um rebatedor incorreto se torna um rebatedor correto porque nenhum recurso é feito antes do próximo arremesso, o próximo rebatedor será o rebatedor cujo nome segue o desse rebatedor incorreto legalizado. No instante em que as ações de um rebatedor incorreto são legalizadas, a ordem de rebatidas continua com o nome que segue o do rebatedor incorreto legalizado.

1.2. REBATENDO FORA DE ORDEM – DECISÕES APROVADAS

Para ilustrar várias situações decorrentes de rebater fora de ordem, assuma uma ordem de rebatidas na primeira entrada da seguinte forma: Abel – Jennifer – Charles – Daniel – Edward – Frank – Nina – Henry – Irwin. JOGADA (1) Jennifer rebate. Com a contagem de 2 bolas e 1 strike, (a) a equipe ofensiva descobre o erro ou (b) a equipe defensiva recorre. DECISÃO: Em ambos os casos, Abel substitui Jennifer, com a contagem de 2 bolas e 1 strike.

JOGADA (2) Jennifer rebate e consegue uma dupla. A equipe defensiva apela (a) imediatamente ou (b) após um arremesso para Charles. DECISÃO: (a) Abel é eliminado e Jennifer é a rebatedora correta; (b) Jennifer permanece na segunda base e Charles é o rebatedor correto

JOGADA (3) Abel consegue um walk. Jennifer consegue um walk. Charles força Jennifer. Edward rebate na vez de Daniel. Enquanto Edward está rebatendo, Abel marca e Charles vai para a segunda base em um arremesso descontrolado. Edward consegue uma rebatida rasteira, enviando Charles para a terceira. A equipe defensiva apela

(a) imediatamente ou

(b) após um arremesso para Daniel.

DECISÃO: (a) A corrida de Abel conta e Charles tem direito à segunda base, visto que esses avanços não foram feitos devido ao rebatedor incorreto rebater uma bola ou avançar para a primeira base. Charles deve retornar à segunda base porque o avanço para a terceira resultou do rebatedor incorreto rebater uma bola. Daniel é eliminado e Edward é o rebatedor correto;

(b) A corrida de Abel conta e Charles permanece na terceira. O rebatedor correto é Frank.

JOGADA (4) Com as bases cheias e dois eliminados, Henry rebate na vez de Frank, e consegue um triplo, marcando três corridas. A equipe defensiva apela

(a) imediatamente ou

(b) após um arremesso para Nina.

DECISÃO: (a) Frank é eliminado e nenhuma corrida é marcada. Nina é a rebatedora correta para iniciar a segunda entrada;

(b) Henry permanece na terceira e três corridas são marcadas. Irwin é o rebatedor correto.

JOGADA (5) Após a Jogada (4) (b) acima, Nina continua a rebater.

(a) Henry é eliminado na terceira base para o terceiro eliminado, ou

(b) Nina consegue uma rebatida de fly, e nenhum apelo é feito.

Quem é o rebatedor correto para iniciar a segunda entrada?

DECISÃO: (a) Irwin se tornou o rebatedor correto assim que o primeiro arremesso para Nina legalizou o triplo de Henry;

(b) Henry. Quando nenhum apelo foi feito, o primeiro arremesso para o rebatedor inicial da equipe adversária legalizou a vez de Nina ao bastão.

JOGADA (6) Daniel consegue um walk e Abel vem rebater. Daniel era um rebatedor incorreto e se um apelo for feito antes do primeiro arremesso para Abel, Abel é eliminado, Daniel é removido da base, e Jennifer é a rebatedora correta. Não há apelo e um arremesso é feito para Abel. A caminhada de Daniel é agora legalizada, e Edward, portanto, se torna o rebatedor correto. Edward pode substituir Abel a qualquer momento antes de Abel ser eliminado, ou se tornar um corredor. Edward não o faz. Abel é eliminado por bola aérea, e Jennifer vai rebater. Abel era um rebatedor incorreto, e se um apelo for feito antes do primeiro arremesso para Jennifer, Edward é eliminado, e o rebatedor correto é Frank. Não há apelo, e um arremesso é feito para Jennifer. A eliminação de Abel é agora legalizada, e a rebatedora correta é Jennifer. Jennifer anda. Charles é o rebatedor correto. Charles é eliminado por bola aérea (Fly Ball) . Agora Daniel é o rebatedor correto, mas Daniel está na segunda base. Quem é o rebatedor correto?

DECISÃO: O rebatedor correto é Edward. Quando o rebatedor correto está em base, esse rebatedor é ignorado, e o rebatedor seguinte se torna o rebatedor correto. (NOTA: O árbitro e o **anotador não devem chamar a atenção de nenhuma pessoa para a presença de um rebatedor incorreto na caixa de rebatidas**. Esta regra é **projetada para exigir vigilância** constante dos jogadores e treinadores de ambas as equipes. Existem dois fundamentos a serem lembrados: (1) Quando um jogador rebate fora de ordem, o rebatedor correto é o jogador eliminado.

(2) Se um rebatedor incorreto rebate e alcança a base ou é eliminado e

nenhum apelo é feito antes de um arremesso para o próximo rebatedor, ou antes de qualquer jogada ou tentativa de jogada, esse rebatedor incorreto é considerado como tendo rebatido na ordem correta e estabelece a ordem que se seguirá.) Tee Ball: O anotador deve informar o treinador que um jogador rebateu fora de ordem. Não haverá penalidade e **esse jogador não terá outra vez ao bastão**, mas retomará a posição normal na próxima vez.

6.08 O rebatedor se torna um corredor e tem direito à primeira base sem responsabilidade de ser eliminado (desde que o referido corredor avance e toque a primeira base) quando –

(a) (1) quatro “bolas” tiverem sido chamadas pelo árbitro; a bola está viva e os corredores de base podem avançar; ou,

(2) Todas as Divisões: A defesa opta por “Andar Intencionalmente” com o rebatedor, anunciando tal decisão ao árbitro principal. O pedido pode ser feito antes ou durante a vez ao bastão. Um jogador só pode ser andado intencionalmente anunciando tal decisão ao home árbitro principal uma vez durante o curso do jogo. Isso não restringiria uma equipe de lançar quatro bolas fora da zona de strike para este rebatedor em outro momento durante o jogo.

NOTA 1: Tal notificação deve ser feita pelo técnico da defesa. O técnico deve solicitar e ter concedido “tempo” pelo árbitro e, em seguida, informar o árbitro da intenção da defesa de dar o walk ao rebatedor.

NOTA 2: A bola está morta e nenhum outro corredor pode avançar, a menos que forçado pela concessão ao rebatedor.

O número apropriado de “bolas” necessárias com base na contagem do rebatedor no momento da solicitação do técnico para completar o Walk Intencional será adicionado à contagem de arremessos. (b) o rebatedor é tocado por uma bola arremessada que o rebatedor não está tentando rebater, a menos que

(1) A bola esteja na zona de strike quando tocar o rebatedor, ou

(2) O rebatedor não faça nenhuma tentativa de evitar ser tocado pela bola;

NOTA: Se a bola estiver na zona de strike quando tocar o rebatedor, será chamada de strike, independentemente de o rebatedor tentar evitar a bola. Se a bola estiver fora da zona de strike quando tocar o rebatedor, será chamada de bola se esse rebatedor não fizer nenhuma tentativa de evitar ser tocado. A.R. –

Quando o rebatedor é tocado por uma bola arremessada que não dá direito a esse rebatedor à primeira base, a bola está morta e nenhum corredor pode avançar.

(c) o receptor ou qualquer defensor interfere com o rebatedor. Se uma jogada se seguir à interferência, o técnico do ataque pode informar o árbitro principal de uma decisão de recusar a penalidade de interferência e aceitar a jogada. Tal escolha deve ser feita imediatamente ao final da jogada. No entanto, se o rebatedor alcançar a primeira base em uma rebatida, um erro, uma base por bolas, uma rebatida no rebatedor, ou de outra forma, e todos os outros corredores avançarem pelo menos uma base, a jogada prossegue sem referência à interferência; A.R. 1 – Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: Se um corredor estiver tentando marcar por um roubo ou squeeze da terceira base, observe a penalidade adicional estabelecida na Regra 7.07. A.R. 2 – Se o receptor interferir com o rebatedor antes de o arremessador entregar a bola, isso não será considerado interferência no rebatedor sob a Regra 6.08(c).

Nesses casos, o árbitro deve chamar “Tempo” e o arremessador e o rebatedor retomam a contagem.

(d) uma bola válida toca um árbitro ou um corredor em território válido antes de tocar um defensor. A.R. – A bola está morta. O(s) corredor(es) que são forçados avançam e quaisquer corredores não forçados retornarão às suas bases no momento do arremesso. NOTA: Se uma bola válida toca um árbitro depois de ter passado por um defensor que não seja o arremessador, ou depois de ter tocado um defensor, incluindo o arremessador, a bola está em jogo. 6.09 O rebatedor se torna um corredor quando –

(a) uma bola válida é rebatida;

(b) Divisão Majors/Intermediate (50-70)/Liga Junior/Senior: o terceiro strike não é pego, desde que

(1) a primeira base esteja desocupada ou

(2) a primeira base esteja ocupada com dois eliminados; (NOTA: Um rebatedor perde sua oportunidade de avançar para a primeira base quando ele/ela entra no dugout ou em outra área de bola morta);

(c) uma bola válida, depois de ter passado por um defensor que não seja o arremessador, ou depois de ter sido tocada por um defensor, incluindo o arremessador, tocar um árbitro ou corredor em território válido;

(d) uma bola alta válida passa por cima de uma cerca ou para as arquibancadas a uma distância da base principal de 165 pés [Divisão Intermediate (50-70): 200 pés; e Liga Junior/Senior: 250 pés] ou mais. Tal rebatida dá direito ao rebatedor a um home run quando todas as bases tiverem sido legalmente tocadas. Uma bola alta válida que sai do campo de jogo em um ponto a

menos de 165 pés [Divisão Intermediate (50-70): 200 pés; e Liga Junior/Senior: 250 pés] da base principal dará direito ao rebatedor a avançar apenas para a segunda base;

(e) uma bola válida, depois de tocar o chão, salta para as arquibancadas; passa através, por cima ou por baixo de uma cerca; através ou por baixo de um placar; ou através ou por baixo de arbustos ou trepadeiras na cerca, caso em que o rebatedor e os corredores terão direito a avançar duas bases;

(f) qualquer bola válida que, antes ou depois de tocar o solo, passe através ou por baixo de uma cerca, através ou por baixo de um placar, através de qualquer abertura na cerca ou no placar, através ou por baixo de arbustos ou trepadeiras na cerca, ou que fique presa em uma cerca ou placar, caso em que o bateador e os corredores terão direito a duas bases;

(g) qualquer bola válida quicando que seja desviada pelo defensor para as arquibancadas, ou por cima ou por baixo de uma cerca em território válido ou inválido, caso em que o bateador e todos os corredores terão direito a avançar duas bases;

(h) qualquer bola válida voadora que seja desviada pelo defensor para as arquibancadas, ou por cima da cerca para território inválido, caso em que o bateador terá direito a avançar para a segunda base; mas se for desviada para as arquibancadas ou por cima da cerca em território válido, o bateador terá direito a um home run. No entanto, se tal bola voadora válida for desviada em um ponto a menos de 165 pés [Divisão Intermediária (50-70): 200 pés; e Liga Júnior/Sênior: 250 pés] do home plate, o bateador terá direito a apenas duas bases.

Regra 7.00 – O Corredor

7.01 Um corredor adquire o direito a uma base desocupada quando a toca antes de ser eliminado. O corredor tem então direito a ela até ser eliminado ou forçado a desocupá-la para outro corredor legalmente com direito a essa base. Se um corredor adquire legalmente o direito a uma base, e o arremessador assume sua posição na placa do arremessador, o corredor não pode retornar a uma base previamente ocupada.

7.02 Ao avançar, um corredor deve tocar a primeira, segunda, terceira e o home base em ordem.

Se forçado a retornar, o corredor deve retocar todas as bases em ordem inversa, a menos que a bola esteja morta sob qualquer disposição da Regra 5.09. Nesses casos, o corredor pode ir diretamente para a base original.

7.03 Dois corredores não podem ocupar uma base, mas se, enquanto a bola estiver viva, dois corredores estiverem tocando a base, o corredor seguinte será eliminado quando for tocado. O corredor precedente tem direito à base. (a) Se dois corredores estiverem em uma base e ambos forem tocados, o corredor da frente será eliminado se for forçado.

7.04 Cada corredor, exceto o batedor, pode, sem risco de ser eliminado, avançar uma base quando – (a) o avanço do batedor sem risco de ser eliminado forçar o corredor a desocupar uma base, ou quando o batedor acertar uma bola válida que toque outro corredor ou o árbitro antes que tal bola tenha sido tocada por, ou tenha passado por um defensor, se o corredor for forçado a avançar, ou na Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior, houver um balk (erro do arremessador);

(b) um defensor, após pegar uma bola aérea, cair em uma arquibancada, cair além das cordas em uma multidão quando houver espectadores no campo, ou cair em qualquer outra área de bola morta;

(c) Divisão Intermediária (50-70)/ Liga Júnior/Sênior: enquanto o corredor estiver tentando roubar uma base, o batedor for obstruído pelo receptor ou qualquer outro defensor. NOTA: Quando um corredor tem direito a uma base sem risco de ser eliminado, enquanto a bola estiver em jogo, ou sob qualquer regra em que a bola esteja em jogo depois que o corredor alcançar uma base a que tem direito, e o corredor não tocar a base a que tem direito antes de tentar avançar para a próxima base, o corredor perderá a isenção de risco de ser eliminado e poderá ser eliminado tocando a base ou tocando o corredor antes que esse corredor retorne à base perdida. A.R. – Um corredor forçado a avançar sem risco de ser eliminado, pode avançar além da base a que tem direito por sua própria conta e risco.

7.05 Cada corredor, incluindo o batedor corredor, pode, sem risco de ser eliminado, avançar –

(a) para a base home marcando uma corrida, se uma bola válida sair do campo de jogo em voo e o corredor tocar todas as bases legalmente; ou se uma bola válida que, no julgamento do árbitro, teria saído do campo de jogo em voo [50 metros do home plate; Divisão Intermediária (50-70): 61 metros; e Liga Júnior/Sênior: 76 metros], for desviada pela ação de um defensor ao arremessar uma luva, boné ou qualquer artigo de vestuário;

(b) três bases, se um defensor tocar deliberadamente uma bola válida com um boné, máscara ou qualquer parte do uniforme desse defensor destacada de seu devido lugar na pessoa do referido defensor. A bola está em jogo e o batedor pode avançar para o home plate por sua própria conta e risco;

(c) três bases, se um defensor deliberadamente atirar uma luva e tocar uma bola válida. A bola está em jogo e o bateador pode avançar para a base principal por sua conta e risco;

(d) duas bases, se um defensor deliberadamente tocar uma bola arremessada com um boné, máscara ou qualquer parte do uniforme solta de seu devido lugar na pessoa do referido defensor. A bola está em jogo;

(e) duas bases, se um defensor deliberadamente atirar uma luva e tocar uma bola arremessada. A bola está em jogo;

(f) duas bases, se uma bola válida quicar ou for desviada para as arquibancadas fora da linha de falta da primeira ou terceira base; se passar por ou sob uma cerca de campo; por ou sob um placar; por ou sob arbustos ou trepadeiras na cerca; ou se ficar presa em tal cerca, placar, arbustos ou trepadeiras;

(g) duas bases quando, sem espectadores no campo de jogo, uma bola arremessada for para as arquibancadas; para um banco (quer a bola volte ou não para o campo); sobre, sob ou através de uma cerca de campo; em uma parte inclinada da tela acima do backstop; ou permanecer nas malhas de uma tela de arame que protege os espectadores. A bola está morta. Quando tal arremesso descontrolado for a primeira jogada de um jogador de campo interno, o árbitro, ao conceder tais bases, deverá ser regido pela posição dos corredores no momento em que a bola foi arremessada; em todos os outros casos, o árbitro deverá ser regido pela posição dos corredores no momento em que o arremesso descontrolado foi feito; A.R. – Se todos os corredores, incluindo o bateador-corredor, avançaram pelo menos uma base quando um jogador de campo interno faz um arremesso descontrolado na primeira jogada após o arremesso, a concessão será regida pela posição dos corredores quando o arremesso descontrolado foi feito.

(h) uma base, se uma bola, arremessada para o bateador, ou arremessada pelo arremessador da posição na placa do arremessador para uma base para pegar um corredor, for para uma arquibancada ou um banco; ou sobre, através ou ficar alojada em uma cerca de campo ou backstop. A bola está morta;

(i) uma base, se o bateador se tornar um corredor em uma quarta bola quando o arremesso passar pelo receptor e ficar alojado na máscara ou equipamento do árbitro; Divisão Majors/Intermediate (50-70)/Liga Junior/Senior: uma base, se o bateador se tornar um corredor em uma quarta bola ou terceiro strike quando o arremesso passar pelo receptor e ficar alojado na máscara ou equipamento do árbitro.

NOTA 1: Se o bateador se tornar um corredor em um arremesso descontrolado que dá direito aos corredores de avançar uma base, o bateador-corredor terá direito apenas à primeira base, mas

pode avançar além da primeira base por sua própria conta e risco se a bola permanecer em jogo. NOTA 2: No Tee Ball, o corredor ou corredores terão permissão para avançar por sua própria conta e risco em um arremesso excessivo (overthrow) que permanecer em jogo, mas não mais do que uma base.

(j) uma base, se um defensor tocar deliberadamente uma bola arremessada com seu boné, máscara ou qualquer parte de seu uniforme destacada de seu devido lugar em sua pessoa. A bola está em jogo, e a concessão é feita com base na posição do corredor no momento em que a bola foi tocada.

7.06 Quando a obstrução ocorrer, o árbitro deve chamar ou sinalizar “Obstrução.”

(a) Se uma jogada estiver sendo feita no corredor obstruído, ou se o bateador-corredor for obstruído antes de tocar a primeira base, a bola está morta e todos os corredores devem avançar sem responsabilidade de serem eliminados, para as bases que teriam alcançado, no julgamento do árbitro, se não tivesse havido obstrução. O corredor obstruído deve receber pelo menos uma base além da base tocada legalmente pela última vez por esse corredor, antes da obstrução. Quaisquer corredores precedentes forçados a avançar pela concessão de bases como penalidade por obstrução devem avançar sem responsabilidade de serem eliminados;

(b) Se nenhuma jogada estiver sendo feita no corredor obstruído, a jogada deve prosseguir até que nenhuma ação adicional seja possível. O árbitro deve então chamar “Tempo” e impor tais penalidades, se houver, que, no julgamento desse árbitro, anularão o ato de obstrução.

NOTA 1: Quando a bola não está morta na obstrução e um corredor obstruído avança além da base que, no julgamento do árbitro, o corredor teria recebido por ter sido obstruído, o corredor o faz por sua própria conta e risco e pode ser eliminado por toque (tagged out). Esta é uma decisão de julgamento.

NOTA 2: Se o jogador de defesa bloquear a base (home plate) ou a linha de base claramente sem a posse da bola, a obstrução deve ser marcada. O corredor está salvo e uma bola morta retardada deve ser marcada.

7.07 Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: Se, com um corredor na terceira base e tentando marcar por meio de uma jogada de squeeze ou um roubo de base, o receptor ou qualquer outro defensor pisar, ou ficar na frente da base principal sem a posse da bola, ou tocar o bateador ou o bastão, o arremessador será penalizado com um balk, o bateador terá a primeira base concedida devido à interferência e a bola estará morta.

7.08 Qualquer corredor está eliminado quando –

(a) (1) correr mais de três pés de distância de sua trajetória de base para evitar ser tocado, a menos que tal ação seja para evitar interferência com um defensor que esteja defendendo uma bola rebatida. A trajetória de base de um corredor é estabelecida quando ocorre a tentativa de toque e é uma linha reta do corredor para a base que ele/ela está tentando alcançar; ou

(2) após tocar a primeira base, o corredor deixa a linha de base, obviamente abandonando todo o esforço para tocar a próxima base; ou

(3) o corredor não desliza ou tenta contornar um defensor que está com a bola e está esperando para fazer o toque (tag); ou A.R. – Não existe uma “regra de deslizar obrigatório”.

(4) Somente Little League (Major) e abaixo: o corredor desliza de cabeça enquanto avança.

(b) interferir intencionalmente com uma bola lançada; ou impedir um defensor que esteja tentando fazer uma jogada em uma bola rebatida (NOTA: Um corredor que for considerado culpado de ter impedido um defensor que esteja tentando fazer uma jogada em uma bola rebatida está eliminado, seja intencional ou não);

(c) esse corredor for tocado (tagged), enquanto a bola estiver viva, estando fora de uma base; EXCEÇÃO: Um bateador-corredor não pode ser tocado e eliminado após ultrapassar ou deslizar além da primeira base se o referido bateador-corredor retornar imediatamente à base.

A.R. 1 – Isso inclui um bateador-corredor que ultrapassa a primeira após ter sido concedida uma base por bolas.

A.R. 2 – Se o impacto de um corredor soltar uma base de sua posição, nenhuma jogada pode ser feita nesse corredor naquela base se o corredor tiver alcançado a base com segurança.

R.A. 3 – Se uma base for deslocada de sua posição durante uma jogada, qualquer corredor seguinte na mesma jogada será considerado como tocando ou ocupando a base se, a critério do árbitro, esse corredor tocar ou ocupar a base deslocada, ou o ponto marcado pela localização original da base deslocada.

(d) deixar de retocar a base após uma bola válida ou inválida ser legalmente pega antes que esse corredor, ou a base, seja tocado por um defensor. O corredor não será eliminado por deixar de retocar a base após o primeiro arremesso seguinte, ou qualquer jogada ou tentativa de jogada. Esta é uma jogada de apelação.

NOTA: Os corredores de base podem legalmente retocar sua base assim que uma bola válida for tocada em voo e avançar por sua conta e risco se uma bola válida ou inválida for pega

(e) deixar de alcançar a próxima base antes que um defensor toque o referido corredor ou a base depois que esse corredor foi forçado a avançar devido ao batedor se tornar um corredor. No entanto, se um corredor seguinte for eliminado em uma jogada de força, a força é removida e o corredor deve ser tocado para ser eliminado. A força é removida assim que o corredor toca a base para a qual esse corredor é forçado a avançar, e se deslizar ou ultrapassar a base, o corredor deve ser tocado para ser eliminado. No entanto, se o corredor forçado, após tocar a próxima base, recuar por qualquer motivo em direção à base ocupada pela última vez, a jogada de força é restabelecida e o corredor pode ser novamente eliminado se a defesa tocar a base para a qual o corredor é forçado;

(f) tocado por uma bola válida em território válido antes que a bola tenha tocado ou passado por um defensor interno. A bola está morta e nenhum corredor pode marcar, nenhum corredor pode avançar, exceto corredores forçados a avançar; EXCEÇÃO: Se um corredor estiver tocando uma base quando tocado por uma Bola Válida Interna, esse corredor não está eliminado, embora o batedor esteja eliminado.

NOTA 1: Se um corredor for tocado por uma Bola Válida Interna quando não estiver tocando uma base, tanto o corredor quanto o batedor estão eliminados.

NOTA 2: Se dois corredores forem tocados pela mesma bola válida, apenas o primeiro está eliminado porque a bola está instantaneamente morta.

(g) tentar marcar em uma jogada em que o batedor interfere na jogada na base principal antes de duas eliminações. Com duas eliminações, a interferência elimina o batedor e nenhuma pontuação conta;

(h) ultrapassa um corredor precedente antes que tal corredor seja eliminado;

(i) após adquirir posse legal de uma base, o corredor corre as bases em ordem inversa com o propósito de confundir a defesa ou fazer uma paródia do jogo. O árbitro deve imediatamente chamar “Tempo” e declarar o corredor eliminado;

(j) não retorna imediatamente à primeira base após ultrapassar ou deslizar além dessa base. Se tentar correr para a segunda, o corredor é eliminado quando tocado. Se, após ultrapassar ou deslizar além da primeira base, o corredor começar a se dirigir ao dugout, ou a uma posição, e não retornar imediatamente à primeira base, esse corredor é eliminado, mediante apelação, quando o referido corredor ou a base for tocada;

(k) ao correr ou deslizar para a base principal, o corredor não toca a base principal e não faz nenhuma tentativa de retornar à base, quando um defensor segura a bola na mão, enquanto toca a base principal, e apela ao árbitro pela decisão. (NOTA: Esta regra se aplica apenas quando

o corredor está a caminho do banco e um defensor seria obrigado a persegui-lo para tocá-lo. Não se aplica à jogada comum em que o corredor erra o “home plate” (base principal) e imediatamente faz um esforço para tocar o “homeplate” antes de ser tocado. Nesse caso, o corredor deve ser tocado.)

7.09 É interferência por um batedor ou corredor quando –

- (a) o batedor atrapalha o receptor em uma tentativa de pegar a bola;
 - (b) o batedor desvia intencionalmente o curso de uma bola falta de qualquer maneira;
 - (c) antes de duas eliminações e um corredor na terceira base, o batedor atrapalha um defensor ao fazer uma jogada na base principal; o corredor é eliminado;
 - (d) qualquer membro ou membros da equipe ofensiva ficam ou se reúnem em torno de qualquer base para a qual um corredor está avançando, para confundir, atrapalhar ou aumentar a dificuldade dos defensores. Tal corredor deve ser declarado eliminado pela interferência de um companheiro de equipe ou companheiros de equipe;
 - (e) qualquer batedor ou corredor que acabou de ser eliminado atrapalha ou impede qualquer jogada subsequente sendo feita em um corredor. Tal corredor deve ser declarado eliminado pela interferência de um companheiro de equipe;
 - (f) se, a critério do árbitro, um corredor de base interferir intencionalmente e deliberadamente com uma bola rebatida ou com um defensor no ato de defender uma bola rebatida com a intenção óbvia de desfazer uma jogada dupla, a bola está morta. O árbitro deve declarar o corredor eliminado por interferência e também declarar o rebatedor-corredor eliminado devido à ação do corredor. Em nenhuma circunstância bases podem ser corridas ou corridas podem ser marcadas devido a tal ação por um corredor;
 - (g) se, a critério do árbitro, um rebatedor-corredor interferir intencionalmente e deliberadamente com uma bola rebatida ou com um defensor no ato de defender uma bola rebatida, com a intenção óbvia de desfazer uma jogada dupla, a bola está morta; o árbitro deve declarar o rebatedor-corredor eliminado por interferência e também deve declarar eliminado o corredor que avançou mais perto da home plate, independentemente de onde a jogada dupla poderia ter sido possível. Em nenhuma circunstância bases devem ser corridas devido a tal interferência;
 - (h) a critério do árbitro, o técnico de base na terceira base ou primeira base, ao tocar ou segurar o corredor, auxiliar fisicamente esse corredor a retornar ou deixar a terceira base ou primeira base;
- A.R. – Quando uma jogada está sendo feita no corredor assistido, o corredor está eliminado e todos os corredores retornam às bases ocupadas no momento da interferência (bola morta). Se nenhuma

jogada estiver sendo feita no corredor assistido, o corredor está eliminado e o jogo continua (bola morta atrasada).

(i) com um corredor na terceira base, o técnico de base sai da caixa e age de qualquer maneira para provocar um arremesso por um defensor;

(j) o corredor não evita um defensor que está tentando defender uma bola rebatida, ou interfere intencionalmente com uma bola arremessada, desde que se dois ou mais defensores tentarem defender uma bola rebatida, e o corredor entrar em contato com um ou mais deles, o árbitro deve determinar qual defensor tem direito ao benefício desta regra, e não deve declarar o corredor eliminado por entrar em contato com um defensor diferente daquele que o árbitro determinar ter direito a defender tal bola;

(k) uma bola válida toca o rebatedor ou corredor em território válido antes de tocar um defensor. Se uma bola válida passar por ou ao lado de um defensor interno e tocar um corredor imediatamente atrás desse defensor interno ou tocar o corredor depois de ter sido desviada por um defensor, o árbitro não deve declarar o corredor eliminado por ter sido tocado por uma bola rebatida. Ao tomar tal decisão, o árbitro deve estar convencido de que a bola passou por ou perto do defensor interno e que nenhum outro defensor interno teve a chance de fazer uma jogada na bola. Se, no julgamento do árbitro, o corredor deliberadamente e intencionalmente chuta tal bola rebatida na qual o defensor interno perdeu uma jogada, então o corredor será declarado eliminado por interferência. PENA POR INTERFERÊNCIA: O corredor está eliminado e a bola está morta.

7.10 Qualquer corredor será declarado eliminado, mediante apelação, quando –

(a) após uma bola alta ser pega, o corredor não consegue retocar a base antes que o corredor ou a base seja tocada (NOTA: “Retocar” nesta regra, significa tocar e começar a partir de um contato com a base após a bola ser pega. Não é permitido ao corredor fazer uma partida aérea de uma posição atrás de, e não tocando, a base);

(b) com a bola em jogo, enquanto avança ou retorna a uma base, o corredor não consegue tocar cada base em ordem antes que o corredor, ou uma base perdida, seja tocada;

A.R. – (1) Nenhum corredor pode retornar para tocar uma base perdida depois que um corredor seguinte tenha marcado.

(2) Quando a bola está morta, nenhum corredor pode retornar para tocar uma base perdida ou uma abandonada depois que o corredor avançou e tocou uma base além da base perdida.

Jogada A – O rebatedor rebate a bola para fora do campo, ou rebate um duplo de regra de campo, e perde a primeira base (a bola está morta). O corredor pode retornar à primeira base para

corrigir o erro antes de tocar a segunda. Mas se o corredor toca a segunda, ele/ela não pode retornar à primeira e se a equipe defensiva apelar, o corredor é declarado eliminado na primeira. (Jogada de apelação.)

Jogada B – O rebatedor rebate uma bola rasteira para o interbases, que lança descontroladamente para a arquibancada (a bola está morta). O corredor-rebatedor perde a primeira base, mas é concedida a segunda base no arremesso descontrolado. Mesmo que o árbitro tenha concedido ao corredor a segunda base no arremesso descontrolado, o corredor deve tocar a primeira base antes de prosseguir para a segunda base.

(Jogada de apelação.)

(C) o corredor ultrapassa ou desliza além da primeira base e não retorna à base imediatamente, e o corredor ou a base é tocada;

(d) o corredor não toca a base principal e não faz nenhuma tentativa de retornar a essa base, e a base principal é tocada. NOTA: Um corredor perde sua oportunidade de retornar à base principal quando ele/ela entra no dugout ou em outra área de bola morta. Qualquer recurso sob esta regra deve ser feito antes do próximo arremesso, ou de qualquer jogada ou tentativa de jogada. Nenhum recurso pode ser feito se a bola estiver morta. Se a violação ocorrer durante uma jogada que encerra uma meia-entrada, o recurso deve ser feito antes que todos os jogadores defensivos tenham deixado o território válido a caminho do banco ou dugout. EXCEÇÃO: Se um recurso de outra forma adequado estiver sendo feito por um jogador que tenha que ir para o território inválido para recuperar a bola a fim de fazer um recurso ou se o recurso estiver sendo feito pelo receptor (que pode nunca ter estado em território válido), o recurso será considerado como tendo sido devidamente executado. Um recurso não deve ser interpretado como uma jogada ou uma tentativa de jogada. Recursos sucessivos não podem ser feitos em um corredor na mesma base. Se a equipe defensiva errar em seu primeiro recurso, um pedido de um segundo recurso no mesmo corredor na mesma base não será permitido pelo árbitro. (O significado pretendido da palavra “errar” é que a equipe defensiva, ao fazer um recurso, lançou a bola em uma área de bola morta. Por exemplo, se o arremessador lançou para a primeira base para recorrer e lançou a bola para as arquibancadas, nenhum segundo recurso seria permitido.)

NOTA 1: Jogadas de recurso podem exigir que um árbitro reconheça um aparente “quarto eliminado”. Se o terceiro eliminado for feito durante uma jogada em que um recurso for mantido em outro corredor, a decisão do recurso tem precedência na determinação do eliminado. Se houver mais de um recurso durante uma jogada que encerra uma meia-entrada, a defesa pode optar por aceitar o eliminado que lhe der a vantagem. Para os propósitos desta regra, a equipe defensiva

“deixou o campo” quando todos os jogadores deixaram o território válido a caminho do banco ou dugout.

NOTA 2: Se um arremessador fizer um arremesso ilegal [um balk na Divisão Intermediária (50-70) /Liga Júnior/Sênior] ao fazer um recurso, tal ato será uma jogada. Um recurso deve ser claramente pretendido como um recurso, seja por um pedido verbal do jogador ou um ato que indique inequivocamente um recurso ao árbitro. Um jogador, pisando inadvertidamente na base com uma bola na mão, não constituiria um recurso. A bola deve estar viva e em jogo.

7.11 Os jogadores, treinadores ou qualquer membro de uma equipe ofensiva devem desocupar qualquer espaço (incluindo ambos os dugouts) necessário para um defensor que esteja tentando defender uma bola rebatida ou lançada. PENA: Será marcada Interferência e o batedor ou corredor sobre o qual a jogada está sendo feita será declarado eliminado.

7.12 A menos que haja dois eliminados, o status de um corredor seguinte não é afetado pela falha de um corredor precedente em tocar ou retocar uma base. Se, após apelação, o corredor precedente for o terceiro eliminado, nenhum corredor seguinte ao corredor precedente marcará ponto. Se tal terceiro eliminado for o resultado de uma jogada de force out, nem os corredores precedentes nem os seguintes marcarão ponto.

7.13 Little League (Major) e Minor League: Quando um arremessador estiver em contato com a placa do arremessador e em posse da bola e o receptor estiver na caixa do receptor pronto para receber o lançamento da bola, os corredores de base não devem deixar suas bases até que a bola tenha sido lançada e tenha alcançado o batedor.

NOTA: Tee Ball: Os corredores de base devem permanecer em contato com a base até que a bola seja rebatida. Quando os jogadores tiverem avançado o máximo possível sem serem eliminados ou aposentados, o árbitro deve chamar “tempo” e colocar a bola no tee. A violação por um corredor de base afetará outros corredores de base –

(a) quando um corredor de base deixa a base antes que a bola arremessada tenha alcançado o batedor e o batedor não acerta a bola, o corredor é permitido a continuar. Se uma jogada for feita no corredor e o corredor for eliminado, a eliminação se mantém. Se o dito corredor alcançar com segurança a base para a qual está avançando, esse corredor deve ser retornado à base ocupada antes que o arremesso fosse feito, e nenhuma eliminação resulta;

(b) quando um corredor de base deixa a base antes que a bola arremessada tenha alcançado o batedor e o batedor acerta a bola, o corredor ou corredores de base são permitidos a continuar. Se uma jogada for feita e o corredor ou corredores forem eliminados, a eliminação ou eliminações se manterão. Se não forem eliminados, o corredor ou corredores devem retornar à

base ou bases originais ou à base desocupada mais próxima daquela que foi deixada; Em nenhuma circunstância o batedor avançará além da primeira base em um single ou erro, segunda base em um double ou terceira base em um triple. O Árbitro-Chefe determinará o valor da base da bola rebatida.

(c) quando qualquer corredor deixa a base antes que a bola arremessada tenha alcançado o rebatedor e o rebatedor toque, bata uma bola dentro do campo interno ou avance em um terceiro strike não agarrado, nenhuma corrida será permitida. Se três corredores estavam nas bases e o rebatedor alcança a primeira base em segurança, cada corredor deverá avançar para a base além daquela que ocupavam no início da jogada, exceto o corredor que ocupava a terceira base, esse corredor deverá ser removido da base sem que uma corrida seja marcada. NOTA: Veja as exceções após esta regra. EXCEÇÃO: Se ao final da jogada houver uma base aberta, os parágrafos (a) e (b) serão aplicados.

EXEMPLOS:

(1) Corredor na primeira sai muito cedo, rebatedor alcança a primeira em segurança, corredor vai para a segunda.

(2) Corredor na segunda sai muito cedo, rebatedor alcança a primeira em segurança, corredor retorna para a segunda.

(3) Corredor na terceira sai muito cedo, rebatedor alcança a primeira em segurança, corredor retorna para a terceira.

(4) Corredor na primeira sai muito cedo, rebatedor acerta uma rebatida dupla limpa, corredor vai apenas para a terceira.

(5) Corredor na segunda sai muito cedo, rebatedor acerta uma rebatida dupla limpa, corredor vai apenas para a terceira.

(6) Corredor na terceira sai muito cedo, rebatedor acerta uma rebatida dupla limpa, corredor retorna para a terceira.

(7) Todos os corredores nas bases terão permissão para marcar corrida quando o rebatedor acertar um triplo limpo ou um home run, independentemente de qualquer corredor ter saído muito cedo.

(8) Corredores na primeira e segunda, qualquer um sai muito cedo, rebatedor alcança a primeira em segurança, corredores vão para a segunda e terceira.

(9) Corredores na primeira e segunda bases, qualquer um sai muito cedo, o batedor acerta uma rebatida dupla limpa, o corredor na primeira vai para a terceira, o corredor na segunda marca ponto.

(10) Corredores na primeira e terceira bases, qualquer um sai muito cedo, o batedor alcança a primeira base em segurança, o corredor na primeira vai para a segunda, o corredor na terceira permanece lá.

(11) Corredores na primeira e terceira bases, qualquer um sai muito cedo, o batedor acerta uma rebatida dupla limpa, o corredor na primeira vai para a terceira, o corredor na terceira marca ponto.

(12) Corredores na segunda e terceira bases, qualquer um sai muito cedo, o batedor alcança a primeira base em segurança, nenhum dos corredores pode avançar.

(13) Corredores na segunda e terceira bases, qualquer um sai muito cedo, o batedor acerta uma rebatida dupla limpa, o corredor na terceira marca ponto, o corredor na segunda vai para a terceira.

(14) Corredores na primeira, segunda e terceira bases, qualquer corredor sai muito cedo, o batedor acerta uma rebatida dupla limpa, os corredores na segunda e terceira marcam ponto, o corredor na primeira vai para a terceira.

(15) Bases cheias, qualquer corredor sai muito cedo, o batedor alcança a primeira base em segurança em qualquer bola amortecida ou rebatida dentro do campo interno, todos os corredores avançam uma base, exceto o corredor que avança da terceira. O corredor que avança da terceira é removido, nenhum ponto é marcado e nenhuma eliminação é registrada. Se na jogada, uma eliminação em qualquer base resultar em uma base aberta, o corredor que ocupava a terceira base retorna à terceira base.

(16) Bases cheias, qualquer corredor sai muito cedo, o batedor recebe uma base por bolas ou é atingido por um arremesso, cada corredor avançará uma base e um ponto será marcado.

NOTA 1: Quando um árbitro detectar um corredor de base saindo da base muito cedo, esse árbitro deve soltar uma bandeira de sinalização ou lenço imediatamente para indicar a violação.

NOTA 2: Para fins destes exemplos, presume-se que o batedor-corredor permaneça na base adquirida por último em segurança.

NOTA 3: Tee Ball: Os corredores de base devem permanecer em contato com a base até que a bola seja rebatida. Quando os jogadores tiverem avançado o máximo possível sem serem eliminados ou aposentados, o árbitro deve chamar “tempo” e colocar a bola no tee.

7.14 (a) Uma vez por entrada, uma equipe pode utilizar um jogador que não está na ordem de rebatidas como um corredor substituto especial para qualquer jogador ofensivo. Um jogador só pode ser removido para um corredor substituto especial (**pinch-runner**) **uma única vez** durante um jogo. O jogador para quem o corredor substituto corre não está sujeito a ser removido da

escalação. Se o corredor substituto permanecer no jogo como um substituto defensivo ou ofensivo, o jogador não poderá ser usado novamente como corredor substituto enquanto estiver na ordem de rebatedores. No entanto, se for removido para outro substituto, esse jogador ou qualquer jogador que não esteja na escalação, estará novamente elegível para ser usado como corredor substituto. Uma liga local pode adotar a Regra de Torneio 3(d) para 7.14.

NOTA: Não se aplica se a liga local adotar a **ordem contínua de rebatedores**. Consulte a Regra 4.04. (b) Corredor de Cortesia: Uma liga local pode permitir um “corredor de cortesia” para o receptor e/ou arremessador registrado quando houver dois (2) eliminados.

NOTA 1: Se a ordem tradicional de rebatedores for usada, um jogador cujo nome esteja na ordem de rebatedores da equipe não pode se tornar um corredor substituto para outro membro da equipe. Nem o arremessador nem o receptor estão sujeitos a serem removidos da escalação. O mesmo corredor de cortesia não pode correr tanto para o arremessador quanto para o receptor a qualquer momento durante o jogo.

NOTA 2: Se a ordem contínua de rebatedores for usada, o “corredor de cortesia” pode estar na ordem de rebatedores da equipe e deve ser o jogador na ordem de rebatedores que fez a última eliminação.

NOTA 3: Se o arremessador e o receptor registrados estiverem em base com dois eliminados, o ataque pode usar um corredor de cortesia para ambos, arremessador e receptor registrados, ao mesmo tempo. O ataque deve colocar os corredores de cortesia em ordem nas bases. EXEMPLO: Com dois eliminados e o arremessador na segunda base e o receptor na terceira base, o ataque deseja usar corredores de cortesia para ambos, arremessador e receptor registrados. O ataque usará o jogador que fez a segunda eliminação da entrada como o corredor de cortesia para o arremessador registrado na segunda base e o jogador que fez a primeira eliminação da entrada como o corredor de cortesia para o receptor registrado na terceira base.

7.15

Procedimentos para o Uso de uma Base Dupla na Primeira Base: A base dupla pode ser usada apenas para a primeira base. A base deve ser retangular, com dois lados não inferiores a 14 polegadas e não superiores a 15 polegadas, e os outros dois lados não inferiores a 29 polegadas e não superiores a 30 polegadas. Os lados mais longos devem estar voltados para o home plate e o canto do campo direito. As bordas externas não devem ter mais de duas polegadas e um quarto ($2\frac{1}{4}$) de espessura, preenchidas com material macio, e coberta com lona ou borracha. Metade da base deve ser branca (inteiramente sobre território válido) e metade deve ser laranja ou verde

(inteiramente sobre território inválido). Ao usar a base dupla de primeira, as seguintes regras devem ser observadas:

(a) Uma bola rebatida que atinge a seção branca da base dupla deve ser declarada válida. Uma bola rebatida que atinge a seção colorida (laranja ou verde) sem primeiro tocar ou quicar sobre a seção branca deve ser declarada inválida.

(b) Sempre que uma jogada estiver sendo feita no rebatedor-corredor, a defesa deve usar a seção branca da base dupla de primeira.

NOTA 1: Uma jogada está sendo feita no rebatedor-corredor quando ele/ela está tentando alcançar a primeira base enquanto a defesa está tentando eliminá-lo/a naquela base.

NOTA 2: Se houver uma jogada no rebatedor-corredor, e o rebatedor-corredor tocar apenas a porção branca e a defesa apelar antes que o rebatedor-corredor retorne à primeira base, isso é tratado da mesma forma que perder a base. PENA: O rebatedor-corredor está eliminado.

© Sempre que uma jogada estiver sendo feita no rebatedor-corredor, o rebatedor-corredor deve usar a seção colorida (laranja ou verde) em sua primeira tentativa de tocar a primeira base. NOTA: Em rebatidas de extrabase ou outras bolas rebatidas para o campo externo quando não há chance de uma jogada ser feita na base dupla de primeira, o rebatedor-corredor pode tocar a seção branca ou colorida (laranja ou verde) da base. No entanto, se o rebatedor-corredor alcançar e ultrapassar a primeira base, ele/ela só pode retornar à seção branca da base. PENA: Se houver uma jogada no rebatedor-corredor, e o rebatedor-corredor tocar apenas a porção branca e a defesa apelar antes que o rebatedor-corredor retorne à primeira base, isso é tratado da mesma forma que perder a base. Se for devidamente apelado, o rebatedor-corredor está eliminado.

(d) Ao marcar em uma bola alta, a seção branca da base deve ser usada pelo corredor. É permitido que um pé se estenda para trás ou sobre a base em território inválido, desde que o pé da frente esteja tocando a seção branca da base.

PUNIÇÃO: Se for devidamente apelado, o corredor está eliminado.

(e) Ao deixar a base em uma bola arremessada no Little League (Major) e abaixo, o corredor deve manter contato com a seção branca da base até que a bola tenha alcançado o rebatedor. Os corredores podem estender um pé atrás da porção branca da base, mas devem manter contato com a seção branca até que a bola tenha alcançado o rebatedor. PUNIÇÃO: Consulte a Regra 7.13.

(f) Em uma tentativa de jogada de pick-off, o corredor deve retornar apenas à seção branca da base. Isso inclui um arremesso do arremessador, receptor ou qualquer outro jogador, em uma tentativa de eliminar o corredor na base dupla de primeira.

(g) Nas divisões Majors, Intermediate (50-70), Junior e Senior League, quando o rebatedor se torna um corredor em um terceiro strike não pego pelo receptor, o rebatedor-corredor e o jogador de defesa podem usar tanto a seção colorida (laranja ou verde) quanto a branca para:

(1) Em qualquer tentativa de eliminação forçada do lado de falta da primeira base; ou

(2) Em qualquer arremesso errante que puxe a defesa para fora da base para o território de falta; ou

(3) Quando o jogador de defesa usou a porção colorida da base dupla, o rebatedor-corredor pode correr em território válido quando o arremesso estiver vindo do lado de falta da primeira base, e se for atingido pela bola arremessada, não é interferência. Se for considerada interferência intencional, o corredor está eliminado.

(h) O uso da base dupla de primeira não altera nenhuma outra regra relativa a interferência ou obstrução na primeira base. (Um arremesso errante na faixa de corrida de três pés ainda pode resultar em uma chamada de obstrução. Além disso, o rebatedor-corredor ainda deve evitar interferência com o defensor tentando pegar uma bola rebatida.)

Regra 8.00 – O Arremessador

8.01 Entrega legal do arremesso. Existem duas posições legais de arremesso, a Posição de Vento (Windup Position) e a Posição Fixa (Set Position), e qualquer uma das posições pode ser usada a qualquer momento. Os arremessadores devem receber sinais do receptor enquanto estão na placa do arremessador.

Os arremessadores podem se desvincular da placa do arremessador após receberem seus sinais, mas não podem pisar rapidamente na placa do arremessador e arremessar. Isso pode ser julgado como um arremesso rápido pelo árbitro. Quando o arremessador se desvincula da placa do arremessador, ele/ela deve abaixar as mãos para os lados.

(a) A Posição de Arremesso (Windup Position). O arremessador deve ficar de frente para o batedor, com o pé de pivô em contato com a placa do arremessador e o outro pé livre. A partir desta posição, qualquer movimento natural associado à entrega da bola ao batedor compromete o arremessador a arremessar sem interrupção ou alteração. O arremessador não deve levantar nenhum dos pés do chão, exceto que, na entrega real da bola ao batedor, o referido arremessador pode dar um passo para trás e um passo para frente com o pé livre. A partir desta posição, o arremessador pode:

(1) entregar a bola ao batedor, ou

(2) pisar e lançar para uma base na tentativa de eliminar um corredor, ou

(3) desvincular-se da placa do arremessador. Ao se desvincular da placa do arremessador, o arremessador deve sair com o pé de pivô e não com o pé livre primeiro. O arremessador não pode entrar em uma posição de preparo (set) ou alongamento (stretch). Se o arremessador o fizer, é um arremesso ilegal [um balk na Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior]. NOTA: Quando um arremessador segura a bola com as duas mãos na frente do corpo, com o pé de pivô em contato com a placa do arremessador e o outro pé livre, esse arremessador será considerado em uma Posição de Arremesso (Windup Position).

(b) A Posição de Preparo (Set Position). A Posição de Preparo será indicada pelo arremessador quando ele/ela estiver de frente para o bateador com o pé de pivô em contato com, e o outro pé na frente da, placa do arremessador, segurando a bola com as duas mãos na frente do corpo e parando completamente. A partir dessa Posição de Preparo, o arremessador pode entregar a bola ao bateador, lançar para uma base ou dar um passo para trás, saindo da placa do arremessador com o pé de pivô.

Antes de assumir a Posição de Preparo, o arremessador pode optar por fazer qualquer movimento preliminar natural, como o conhecido como “o alongamento” (stretch). Mas se o arremessador optar por isso, ele/ela deve chegar à Posição de Preparo antes de entregar a bola ao bateador. NOTA: Na Little League (Major) e abaixo, o arremessador não precisa parar completamente. Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: o arremessador deve parar de forma completa e perceptível.

(c) A qualquer momento durante os movimentos preliminares do arremessador e até que o movimento natural de arremesso o comprometa com o arremesso, o arremessador pode lançar para qualquer base, desde que ele pise diretamente em direção a essa base antes de fazer o lançamento. O arremessador deve pisar “antes do lançamento”. Um lançamento rápido seguido pelo passo em direção à base é um arremesso ilegal [um balk na Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior]. (Veja a Penalidade para arremesso ilegal/balk sob a Regra 8.05.)

(d) Se o arremessador fizer um arremesso ilegal com as bases desocupadas, será chamado de bola, a menos que o bateador alcance a primeira base em um hit, um erro, uma base por bolas, um bateador atingido ou de outra forma. Uma bola que escorrega da mão do arremessador e cruza a linha de falta será chamada de bola; caso contrário, será chamado de “sem arremesso” sem corredores na base, e um arremesso ilegal [um balk na Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior] com corredores na base. (Veja a Penalidade para arremesso ilegal sob a Regra 8.05.)

(e) Se o arremessador remover o pé de pivô do contato com a placa do arremessador, pisando para trás com esse pé, ele se torna um infielder e, no caso de um lançamento selvagem dessa posição, será considerado o mesmo que um lançamento selvagem por qualquer outro infielder.

(f) Um arremessador deve indicar visualmente ao Umpire-in-Chief, ao bateador e a quaisquer corredores a mão com a qual ele/ela pretende arremessar, o que pode ser feito usando sua luva na outra mão enquanto toca a placa do arremessador. Não é permitido ao arremessador arremessar com a outra mão até que o bateador seja eliminado, o bateador se torne um corredor, a entrada termine, o bateador seja substituído por um pinch-hitter, ou o arremessador sofra uma lesão. No caso de um arremessador trocar as mãos de arremesso durante um at-bat porque ele/ela sofreu uma lesão, o arremessador não pode, pelo restante do jogo, arremessar com a mão da qual ele/ela trocou. O arremessador não terá a oportunidade de fazer quaisquer arremessos preparatórios após trocar as mãos de arremesso. Qualquer mudança de mãos de arremesso deve ser indicada claramente ao Umpire-in-Chief.

(g) Tee Ball: O arremessador deve manter ambos os pés na placa do arremessador até que a bola seja rebatida.

8.02 O arremessador não deve – (a) (1) colocar a mão de arremesso em contato com a boca ou lábios enquanto estiver em contato com a placa do arremessador.

EXCEÇÃO: O arremessador pode colocar a mão em contato com a boca ou lábios enquanto estiver no círculo de 10 pés (Divisão Intermediária (50-70)/Júnior/Sênior: círculo de 18 pés) ao redor da placa do arremessador, desde que ele/ela limpe distintamente a mão de arremesso antes de tocar na bola. **PENA:** Por violação desta parte da regra, os árbitros devem imediatamente chamar uma bola e advertir o arremessador de que a violação repetida de qualquer parte desta regra pode fazer com que o arremessador seja removido do jogo. No entanto, se o arremesso for feito e um rebatedor alcançar a primeira base em um rebatida, um erro, um rebatedor atingido, ou de outra forma, e nenhum outro corredor for eliminado antes de avançar pelo menos uma base, a jogada deve prosseguir sem referência à violação.

- (2) aplicar uma substância estranha de qualquer tipo na bola;
- (3) cuspir na bola, em qualquer uma das mãos ou na luva;
- (4) esfregar a bola na luva, pessoa ou vestimenta;
- (5) desfigurar a bola de qualquer maneira; ou

(6) lançar o que é chamado de bola “brilhante” (shine ball), bola “cuspida” (spit ball), bola “lama” (mud ball) ou bola “esmeril” (emery ball). O arremessador pode esfregar a bola entre as mãos nuas;

PENA: Por violação de qualquer parte das Regras 8.02(a)(2) a (6) o árbitro deve: Chamar o arremesso de **bola** e **advertir o arremessador**. Se ocorrer uma jogada na violação, o técnico da ofensa pode informar o árbitro principal sobre a aceitação da jogada. (Tal escolha deve ser feita imediatamente ao final da jogada.)

NOTA: Um arremessador pode usar um saco de breu (rosin bag) com o propósito de aplicar breu na mão ou mãos nuas. Nem o arremessador nem qualquer outro jogador deve empoeirar a bola com o saco de breu; nem o arremessador nem qualquer outro jogador deve ser permitido aplicar breu do saco em sua luva ou empoeirar qualquer parte do uniforme com o saco de breu.

(b) Atrasar intencionalmente o jogo, jogando a bola para jogadores que não sejam o receptor, quando o batedor estiver em posição, exceto em uma tentativa de eliminar um corredor, ou cometer um arremesso ilegal com o propósito de não arremessar para o batedor (ou seja, walk intencional, etc.). PENA: Se, após advertência do árbitro, tal ação de atraso for repetida, o arremessador pode ser removido do jogo.

(c) Arremessar intencionalmente no batedor. Se, a critério do árbitro, tal violação ocorrer, o árbitro deverá advertir o arremessador e o técnico da defesa de que outro arremesso desse tipo significará a expulsão imediata do arremessador. Se tal arremesso for repetido durante o jogo, o árbitro deverá ejetar o arremessador do jogo.

8.03 Quando um arremessador assume uma posição no início de cada entrada, esse arremessador terá permissão para arremessar não mais do que oito arremessos preparatórios para o receptor, ou outro companheiro de equipe atuando na capacidade de receptor, durante os quais o jogo será suspenso. Tais arremessos preparatórios não devem consumir mais de um minuto de tempo. Se uma emergência repentina fizer com que um arremessador seja chamado para o jogo sem qualquer oportunidade de aquecer, o Árbitro-Chefe deverá permitir ao arremessador tantos arremessos quantos o árbitro julgar necessários.

8.04 Quando as bases estiverem desocupadas, o arremessador deverá entregar a bola ao batedor dentro de 20 segundos após o arremessador receber a bola. Cada vez que o arremessador atrasar o jogo violando esta regra, o árbitro deverá chamar “Bola”.

NOTA: A intenção desta regra é evitar atrasos desnecessários. O árbitro deverá insistir para que o receptor devolva a bola prontamente ao arremessador, e que o arremessador assuma uma posição na placa do arremessador prontamente. 8.05 Com um corredor ou corredores em base, é

um arremesso ilegal – Major/Minor League [um balk na Divisão Intermediária (50-70)/Junior/Senior League] quando –

(a) o arremessador, enquanto toca a placa, faz qualquer movimento naturalmente associado ao arremesso e não consegue fazer tal entrega;

(b) o arremessador, enquanto toca a placa, finge um arremesso para a primeira base e não consegue completar o arremesso;

(c) o arremessador, enquanto toca a placa, não pisa diretamente em direção a uma base antes de arremessar para essa base;

(d) o arremessador, enquanto toca a placa, arremessa ou simula um arremesso para uma base desocupada, exceto com o propósito de fazer uma jogada;

(e) o arremessador faz um arremesso rápido; Os árbitros julgarão um arremesso rápido como aquele entregue antes que o bateador esteja razoavelmente posicionado na caixa do bateador. NOTA: A Regra 8.05(e) é um arremesso ilegal (Regra 2.00). Little League (Major)/Minor League: A penalidade para a Regra 8.05(e), independentemente de haver corredores presentes ou não, é **uma bola**. Este é um caso em que um arremesso ilegal, pela definição da Little League (Major)/Minor League, pode ocorrer sem corredores na base. Intermediate (50-70) Division/Junior/Senior League: Com corredores na base, a Regra 8.05(e) é penalizada com um balk; sem corredores na base, a Regra 8.05(e) é penalizada com uma bola. (Veja as exceções em “PENALIDADE.”)

(f) o arremessador entrega a bola ao bateador sem estar de frente para o bateador;

(g) o arremessador faz qualquer movimento naturalmente associado ao arremesso sem tocar a placa do arremessador; NOTA: A Regra 8.05(g) é um arremesso ilegal (Regra 2.00). Little League (Major)/Minor League: A penalidade para a Regra 8.05(g), independentemente de haver corredores presentes ou não, é uma bola. Este é um caso em que um arremesso ilegal, pela definição da Little League (Major)/Minor League, pode ocorrer sem corredores na base. Intermediate (50-70) Division/Junior/Senior League: Com corredores na base, a Regra 8.05(g) é penalizada com um balk; sem corredores na base, a Regra 8.05(g) é penalizada com uma bola. (Veja as exceções em “PENALIDADE.”)

(h) o arremessador atrasa o jogo desnecessariamente;

(i) o arremessador, sem estar com a bola, fica sobre ou atravessado na placa do arremessador ou, enquanto fora da placa, simula um arremesso;

(j) o arremessador, enquanto toca a placa, acidental ou intencionalmente deixa cair a bola;

(k) o arremessador, ao dar uma base por bolas intencional, arremessa quando o receptor não está na caixa do receptor;

(l) Somente Intermediate (50-70) Division/Junior/Senior League: O arremessador, após chegar a uma posição legal posição, retira uma mão da bola, exceto em um arremesso real, ou ao arremessar para uma base;

(m) Apenas Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: O arremessador entrega o arremesso da posição de set sem parar.

NOTA 1: Liga Little League (Major) e Liga Minor – 8.05(l) e 8.05(m) não serão aplicadas em momento algum.

NOTA 2: Um bateador atingido por um arremesso será premiado com a primeira base sem referência ao arremesso ilegal.

PENA PARA UM ARREMESSO ILEGAL: Liga Little League (Major)/Liga Minor: A bola está morta e nenhum corredor avançará. O arremesso será chamado de bola, mesmo que o arremesso não seja realmente lançado.

EXCEÇÃO: Se o arremesso for entregue e uma jogada seguir o arremesso ilegal, a jogada deverá ser permitida a continuar como uma bola **morta atrasada**. Após a conclusão da jogada, o técnico da ofensiva pode **informar ao árbitro** principal a decisão de recusar a penalidade de arremesso ilegal e aceitar a jogada. Tal escolha deve ser feita imediatamente ao final da jogada. No entanto, se o bateador acertar a bola e alcançar a primeira base com segurança, e se todos os corredores de base avançarem pelo menos uma base na ação resultante da bola rebatida, a jogada prossegue sem referência ao arremesso ilegal. Quando um arremesso ilegal é chamado, independentemente de o arremesso ser concluído ou não pelo arremessador, um arremesso será sempre cobrado na contagem de arremessos do arremessador. (Regra 2.00 Definições: Arremesso) **NOTA:** Sob nenhuma circunstância um balk será chamado na Liga Little League (Major) ou Liga Minor.

PENALIDADE PARA UM BALK: O balk se aplica apenas à Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior. A bola está morta, e cada corredor deve avançar uma base sem responsabilidade de ser eliminado, a menos que o bateador alcance a primeira base em uma rebatida, um erro, uma base por bolas, um bateador atingido ou de outra forma, e todos os outros corredores avancem pelo menos uma base, caso em que a jogada prossegue sem referência ao balk. Quando um balk é chamado e o arremesso é entregue, não será considerado nem bola nem strike, a menos que o arremesso seja bola quatro (4), premiando o bateador com a primeira base e forçando todos os corredores em base a avançar.

Quando um balk (erro do arremessador) é marcado, se o arremesso for entregue, um arremesso deve ser contabilizado na contagem de arremessos, independentemente de o batedor ter colocado o arremesso em jogo. No entanto, em um balk marcado em uma tentativa de pickoff ou em uma situação em que o arremessador não entrega o arremesso, nenhum arremesso deve ser contabilizado na contagem de arremessos.

NOTA: Os árbitros devem ter em mente que o propósito da regra de balk é impedir que o arremessador engane deliberadamente o corredor de base. Se houver dúvida na mente do árbitro, a “intenção” do arremessador deve prevalecer. No entanto, certas especificidades devem ser consideradas:

(1) Ficar com as pernas abertas sobre a placa do arremessador sem a bola deve ser interpretado como intenção de enganar e ser considerado um balk.

(2) Com um corredor na primeira base e o corredor tentando roubar a segunda, o arremessador pode fazer um giro completo, sem hesitar em direção à primeira, e arremessar para a segunda. Isso não deve ser interpretado como arremessar para uma base desocupada.

R.A. 1 – Se o arremessador violar (a) a (m) nesta regra e arremessar a bola para uma base, o corredor ou corredores podem avançar por sua própria conta e risco. (Bola morta atrasada.)

R.A. 2 – Um corredor que perde a primeira base para a qual está avançando e que é eliminado por apelação deve ser considerado como tendo avançado uma base para os propósitos desta regra. 8.06 Esta regra, que se aplica a cada arremessador que entra em um jogo, rege as visitas do técnico ou treinador ao arremessador no montinho.

(a) Um técnico ou treinador pode sair uma vez (Divisão Menor: duas vezes) em uma entrada para visitar o arremessador, mas na segunda vez (Divisão Menor: terceira vez) que sair, o jogador deve ser removido como arremessador.

Exemplo: Se um técnico visita o Arremessador A uma vez na primeira entrada, e depois faz uma mudança de arremessador na mesma entrada, o Arremessador B teria permissão para uma visita naquela entrada antes de ser removido na segunda visita.

(b) Um técnico ou treinador pode ir ao montinho duas vezes (Divisão Menor: três vezes) em um jogo para conversar com o arremessador, mas na terceira vez (Divisão Menor: quarta vez), o jogador deve ser removido como arremessador. Exemplo: Se um técnico visita o Arremessador A duas vezes nas primeiras três entradas, e depois faz uma mudança de arremessador na quarta entrada, o Arremessador B teria permissão para duas visitas naquele jogo antes de ser removido na terceira visita, sujeito aos limites em (a) acima.

NOTA: Divisão Intermediária (50/70) / Júnior / Sênior: Um arremessador que permanece no jogo na defesa, mas se move para uma posição defensiva diferente, pode retornar como arremessador a qualquer momento no restante do jogo, mas apenas uma vez por jogo. Se retornar à posição de arremessador, ele deve manter o número de visitas de sua aparição anterior como arremessador. Para calcular o número de visitas para um arremessador, todas as visitas, independentemente de o arremessador ser removido e retornar à posição de arremessador, devem ser aplicadas.

(c) Um técnico ou treinador pode conferir com qualquer outro(s) jogador(es), incluindo o receptor, durante a visita ao arremessador. Um técnico ou treinador que recebe um tempo para falar com qualquer jogador defensivo será cobrado com uma visita ao arremessador.

A.R. 1 – Quando um técnico solicita tempo para fazer uma mudança de arremessador, isso não será considerado uma visita ao arremessador, desde que o técnico faça a substituição do arremessador antes de falar com qualquer jogador defensivo. Divisão Intermediária (50-70)/Júnior/Sênior: Isso se aplica quando um arremessador se move para outra posição e retorna como arremessador mais tarde no mesmo jogo.

A.R. 2 – Uma conferência com o arremessador ou qualquer outro defensor para avaliar a condição do jogador após uma lesão não será considerada uma visita para os propósitos desta regra. O técnico ou treinador deve avisar o árbitro sobre tal conferência, e o árbitro deve monitorar a conferência.

Regra 9.00 – O Árbitro

9.01 (a) O presidente da liga deve nomear um ou mais árbitros adultos para officiar em cada jogo da liga. O árbitro será responsável pela condução do jogo de acordo com estas regras oficiais e por manter a disciplina e a ordem no campo de jogo durante a partida.

NOTA 1: O árbitro principal deve usar máscara, caneleiras e protetor peitoral. O árbitro masculino deve usar coquilha protetora.

NOTA 2: É altamente recomendável que todos os árbitros anexem um protetor de garganta do tipo “pendurado” à sua máscara.

(b) Cada árbitro é o representante da liga e da Little League International, e está autorizado e obrigado a fazer cumprir todas estas regras. Cada árbitro tem autoridade para ordenar que um jogador, técnico, dirigente ou oficial da liga faça ou se abstenha de fazer qualquer coisa que afete a administração destas regras e para aplicar as penalidades prescritas.

(c) Cada árbitro tem autoridade para decidir sobre qualquer ponto não especificamente coberto nestas regras.

(d) Cada árbitro tem autoridade para desqualificar qualquer jogador, técnico, dirigente ou substituto por contestar decisões ou por conduta ou linguagem antidesportiva, e para ejetar tal pessoa desqualificada do campo de jogo. Se um árbitro desqualificar um jogador enquanto uma jogada estiver em andamento, a desqualificação não entrará em vigor até que nenhuma outra ação seja possível nessa jogada.

NOTA: A liga local tem a opção de adotar esta aplicação de regra. O roubo e retransmissão de sinais para alertar o batedor sobre a seleção e/ou localização do arremesso **é um comportamento antidesportivo**. Se, a critério do árbitro, este comportamento estiver ocorrendo, o dirigente da equipe e os responsáveis, incluindo qualquer jogador(es) e/ou técnico(s), **serão advertidos após a primeira infração**. Os responsáveis, incluindo qualquer jogador(es), técnico(s) e/ou dirigente, serão **ejetados** do jogo por uma infração subsequente da equipe.

(e) Um **dirigente, técnico ou jogador não deve deixar sua posição** no campo ou área do banco durante uma briga ou confronto físico; um dirigente ou técnico que tente evitar uma briga ou restaurar a ordem, a critério do árbitro, não está violando esta regra.

PENALIDADE: O árbitro deve **ejetar o(s) infrator(es) do jogo imediatamente**. O não cumprimento da ejeção pode resultar no árbitro suspender o jogo e encaminhá-lo ao Conselho de Administração para as devidas providências.

(f) Todos os árbitros têm autoridade, a seu critério, para ejetar do campo de jogo

- (1) qualquer pessoa cujas funções permitam a presença dessa pessoa no campo, tais como membros da equipe de campo, fotógrafos, jornalistas, membros da equipe de transmissão, etc., e
- (2) qualquer espectador ou outra pessoa não autorizada a estar no campo de jogo.

(g) Os árbitros podem ordenar que ambas as equipes se dirijam aos seus dugouts e suspender o jogo até que os oficiais da liga lidem com espectadores indisciplinados. A falha dos oficiais da liga em lidar adequadamente com um espectador indisciplinado pode resultar na suspensão do jogo até uma data posterior.

9.02 (a) Qualquer decisão de um árbitro que envolva julgamento, como, mas não limitado a, se uma bola rebatida é válida ou inválida, se um arremesso é um strike ou uma bola, ou se um corredor está salvo ou eliminado, é final. Nenhum jogador, técnico, treinador ou substituto deve se opor a tais decisões de julgamento.

(b) Se houver dúvida razoável de que a decisão de qualquer árbitro possa estar em conflito com as regras, o técnico pode apelar da decisão e solicitar que uma determinação correta seja feita. Tal apelação deve ser feita apenas ao árbitro que tomou a decisão contestada.

(c) Se uma decisão for apelada, o árbitro que a tomou pode solicitar informações a outro árbitro antes de tomar uma decisão final. Nenhum árbitro deve criticar, tentar reverter ou interferir na decisão de outro árbitro, a menos que seja solicitado a fazê-lo pelo árbitro que a tomou.

(d) Nenhum **árbitro pode ser substituído durante um jogo**, a menos que esteja ferido ou doente.

9.03 (a) Se houver apenas um árbitro, esse árbitro deve ser um adulto e terá jurisdição completa na administração das regras. Este árbitro pode tomar qualquer posição no campo de jogo que permita a ele desempenhar todas as suas funções (geralmente atrás do receptor, mas às vezes atrás do arremessador se houver corredores).

(b) Se houver dois ou mais árbitros, um será designado Árbitro-Chefe e os outros árbitros de campo ou um árbitro de plateia.

(c) O Árbitro-Chefe pode ser um árbitro de home ou um árbitro de campo. Os deveres do Árbitro-Chefe, além de quaisquer deveres de campo ou de placa, serão:

(1) assumir total responsabilidade e ser responsável pela condução adequada do jogo;

(2) tomar todas as decisões, exceto aquelas comumente reservadas para os outros árbitros de campo ou árbitro de home; e

(3) anunciar quaisquer regras de campo especiais.

(d) Se nenhum árbitro adulto estiver disponível para um jogo, e forem usados exclusivamente árbitros não adultos para esse jogo, a Little League local deve designar um adulto como **Coordenador de Jogo**, ou o jogo não poderá ser realizado. O Coordenador de Jogo não deve ser um técnico ou treinador de nenhuma das equipes no jogo, e não pode ser designado como Coordenador de Jogo para mais de um jogo por vez. Os deveres do Coordenador de Jogo serão:

(1) Ser incluído na reunião pré-jogo, conforme observado na Regra 4.01;

(2) Permanecer no jogo em todos os momentos, inclusive entre as meias entradas, em uma posição para ver todas as ações no campo e em estreita proximidade com o campo (não em qualquer recinto fechado). Se, por algum motivo, o Coordenador de Jogo não estiver presente ou não puder desempenhar suas funções por qualquer motivo, o jogo **deve ser suspenso** até que o Coordenador de Jogo retorne, ou até que um novo Coordenador de Jogo adulto esteja presente e assuma as funções de Coordenador de Jogo pelo restante do jogo;

(3) Supervisionar a conduta de todos os jogadores, técnicos, treinadores e árbitros no jogo;

(4) Ter a autoridade para **desqualificar** qualquer jogador, treinador, técnico ou substituto por contestar as decisões de um árbitro, por conduta ou linguagem antidesportiva, ou por qualquer um dos motivos enumerados nestas Regras de Jogo, e ejetar tal pessoa desqualificada do campo de jogo. Se o Coordenador de Jogo desqualificar um jogador enquanto uma jogada estiver em andamento, a desqualificação não entrará em vigor até que nenhuma outra ação seja possível nessa jogada;

(5) Ter a capacidade exclusiva de julgar se e quando o jogo deve ser suspenso durante um jogo devido a condições climáticas adversas ou à condição inadequada do campo de jogo; se e quando o jogo deve ser retomado após tal suspensão; e se e quando um jogo deve ser encerrado após tal suspensão. O referido Coordenador de Jogo não deve encerrar o jogo até pelo menos **trinta minutos após a suspensão do jogo**. O Coordenador do Jogo pode continuar a suspensão enquanto houver qualquer chance de retomar o jogo. (Isto substitui a Regra 3.10.)

R.A. – O Coordenador do Jogo não deve interromper ou parar um jogo até que todo o jogo e ação terminem. Nesse momento, o Coordenador do Jogo **pode alertar o árbitro principal** para parar o jogo e, nesse momento, aplicar qualquer parte de 9.03(d). 9.04 (a) O árbitro principal deve ficar atrás do receptor. Exceção: Opção da Liga Local: O árbitro principal pode ficar atrás do arremessador. Este árbitro geralmente é designado como o **Árbitro Chefe**. Os deveres do árbitro principal serão:

(1) cantar e contar bolas e strikes;

(2) cantar e declarar bolas válidas e faltas, exceto aquelas comumente cantadas pelos árbitros de campo;

(3) tomar todas as decisões sobre o batedor, exceto aquelas especificamente reservadas ao Árbitro-Chefe ou ao árbitro de campo;

(4) informar o anotador oficial sobre a ordem oficial de rebatidas e quaisquer mudanças nas escalões e na ordem de rebatidas, mediante solicitação.

(b) Um árbitro de campo pode tomar qualquer posição no campo de jogo mais adequada para tomar decisões iminentes nas bases. Os deveres de um árbitro de campo serão:

(1) tomar todas as decisões nas bases, exceto aquelas especificamente reservadas ao Árbitro-Chefe ou ao árbitro principal;

(2) ter jurisdição concorrente com o Árbitro-Chefe ao cantar “Tempo”, arremessos ilegais, Divisão Intermediária (50- 70)/Liga Júnior/Sênior: balks, ou desfiguração ou descoloração da bola por qualquer jogador;

(3) auxiliar o Árbitro-Chefe em todos os aspectos na aplicação das regras, exceto o poder de anular o jogo, terá autoridade igual à do Árbitro-Chefe na administração e aplicação das regras e na manutenção da disciplina.

(c) Se decisões diferentes forem tomadas em uma jogada por árbitros diferentes, o Árbitro-Chefe convocará todos os árbitros para uma consulta, **sem a presença de nenhum técnico ou jogador**. Após a consulta, o Árbitro-Chefe determinará qual decisão prevalecerá, com base em qual árbitro estava na melhor posição e qual decisão era mais provável de estar correta. O jogo prosseguirá como se apenas a decisão final tivesse sido tomada.

9.05 (a) O árbitro deve relatar ao presidente da liga, dentro de 24 horas após o término de um jogo, todas as **violações de regras e outros incidentes dignos de comentário**, incluindo a desqualificação de qualquer técnico, treinador ou jogador, e as razões para tal.

(b) Quando qualquer técnico, treinador ou jogador for desqualificado por uma ofensa flagrante, como o uso de **linguagem obscena ou indecente**, ou uma agressão a um árbitro, técnico, treinador ou jogador, o árbitro deve encaminhar todos os detalhes ao **presidente da liga** dentro de 24 horas após o término do jogo.

(c) Após receber o relatório do árbitro de que um técnico, treinador ou jogador foi desqualificado, o presidente da liga exigirá que tal **técnico, treinador ou jogador compareça perante** pelo menos três membros do **Conselho de Administração** para explicar sua conduta. No caso de um jogador, o técnico deve comparecer com o jogador na qualidade de conselheiro. Os membros do Conselho presentes na reunião devem impor a penalidade que considerarem justificada.

NOTA: O Conselho pode impor as penalidades que considerar apropriadas, mas não pode diminuir as exigências da Regra 4.07. 9.06 Os árbitros não devem usar sapatos com cravilhas ou travas de metal.

Regras e Diretrizes do Torneio Little League Baseball®, Divisão de 8 a 10 Anos, Divisão de 9 a 11 Anos, Divisão Intermediária (50-70), Liga Júnior e Liga Sênior de Baseball Pontos de Ênfase em Negrito Itálico

A responsabilidade pela programação e supervisão de **todos os jogos do torneio Distrital** está sob a jurisdição do **Administrador Distrital. Little League**

A International tem o direito de nomear Diretores de Torneio em outros níveis de jogo de torneio. A conduta adequada durante o período do torneio impõe uma grande responsabilidade a todos os envolvidos. Bom senso e disciplinas exemplares são exigidos se os torneios da Little League do futuro quiserem permanecer valiosos na estima pública.

O Torneio de Beisebol da Little League, o Torneio de Beisebol da Divisão de 8 a 10 Anos, o Torneio de Beisebol da Divisão de 9 a 11 Anos, a Divisão Intermediária (50-70), a Liga Júnior e a Liga Sênior são autorizados pelo Conselho de Administração da Little League International. As Ligas que exercem a opção de participar do Jogo de Torneio **devem prometer que o farão com pleno conhecimento das regras e concordando que as regras serão mantidas.**

REGRAS Exceto onde observado nestas Regras e Diretrizes de Torneio, as Regulamentações Oficiais e Regras de Jogo da Little League Baseball serão usadas na condução do Torneio da Divisão de 8 a 10 Anos, do Torneio da Divisão de 9 a 11 Anos, do Torneio de Beisebol da Little League, da Divisão Intermediária (50-70), da Liga Júnior e da Liga Sênior. Divisão de 8 a 10 Anos e Divisão de 9 a 11 Anos O objetivo do Torneio da Divisão de 8 a 10 Anos e da Divisão de 9 a 11 Anos é proporcionar aos jogadores de oito, nove e dez anos, e aos jogadores de nove, dez e onze anos, **a oportunidade de participar de um torneio de beisebol nos níveis Distrital, Seccional e Estadual ao final da temporada regular.**

As Ligas são fortemente encorajadas a colocar o número máximo de jogadores (14) na Lista de Torneio, **dando assim a mais jogadores** a oportunidade de participar.

Responsabilidade e Cadeia de Comando Deve ficar claro para os Diretores de Torneio e Presidentes de Liga que a operação dos torneios anuais na Little League está sob uma autoridade e **jurisdição diferentes daquelas normalmente observadas durante a temporada de jogos.** Uma vez que a temporada de torneios começa, a autoridade é investida unicamente **no Comitê de Torneio em Williamsport.**

Não haverá renúncias, recurso a regras locais ou outras variações, a menos que sejam **explicitamente concedidas por Williamsport.** Administrar o torneio adequadamente e reduzir milhares de equipes a dois finalistas no tempo limitado permitido pela temporada de torneios é um empreendimento que **exige considerável disciplina.** Uma vez que o torneio comece, ele deve prosseguir sem interrupção. Se ocorrerem protestos ou disputas que não possam ser resolvidos pelos árbitros ou pelo Diretor do Torneio por meio da aplicação imediata e concisa das regras, um recurso deve ser feito pelos canais apropriados prontamente para evitar um grande bloqueio ou perda de impulso.

A revogação de privilégios de torneio ou a perda de um jogo de torneio só pode ser decidida pelo **Comitê do Torneio em Williamsport.** Se surgir um problema que não possa ser resolvido enquanto um jogo estiver em andamento, o jogo deve ser suspenso pelo **Árbitro-Chefe** e o problema encaminhado imediatamente ao **Diretor do Torneio.** Se não for resolvido, deve ser encaminhado ao **Diretor Regional.** Se ainda não for resolvido, será encaminhado ao **Comitê do**

Torneio em Williamsport. Se o Comitê do Torneio considerar qualquer jogador inelegível, por idade da liga, residência ou frequência escolar, participação em outros programas, ou participação em menos de oito (8) [Senior League: Não é exigido um mínimo de jogos da temporada regular] jogos da temporada regular, isso pode resultar na perda de jogo(s) do torneio e/ou suspensão ou remoção de pessoal do jogo do torneio, e/ou suspensão ou remoção de pessoal ou equipes de outras atividades da Little League, **e/ou suspensão ou revogação da “charter” da liga local.** Essas ações só podem ser tomadas pelo **Comitê do Torneio em Williamsport.** O Comitê do Torneio e os Diretores Regionais individuais podem nomear agentes para agirem em seu nome, e qualquer pessoa assim nomeada terá autoridade para agir como, e exercer as funções de, **o Comitê do Torneio ou os Diretores Regionais individuais.** O Comitê do Torneio também se reserva o direito, a seu exclusivo critério, de impor quaisquer penalidades se, a seu julgamento, qualquer jogador, técnico, treinador, árbitro ou outro voluntário se comportar de qualquer maneira, dentro ou fora do campo, **que não reflita positivamente o alto padrão que a Little League mantém para espírito esportivo, cidadania e decoro.** Isso inclui demonstrações de conduta antidesportiva, “fazer uma farsa do jogo” ou violar quaisquer regras, regulamentos ou políticas contidas neste documento durante o jogo, no local do jogo, em qualquer outro local ou momento relacionado ao **Torneio Internacional.** O Comitê também se reserva o direito de impor qualquer penalidade que o Comitê julgue apropriada, se o comitê determinar que uma ação é necessária para corrigir uma situação levada ao seu conhecimento, independentemente da fonte dessa informação. A decisão do Comitê do Torneio é final e vinculativa. **O conhecimento das regras deve ser garantido antes que um Diretor de Torneio seja declarado qualificado.** Todos os Diretores de Torneio **passarão por uma sessão de orientação completa e instrutiva antes de assumirem suas funções,** devem **declarar que compreendem as regras** e, independentemente de sentimentos pessoais, estão em total acordo e **podem interpretá-las corretamente.** No momento da reunião do torneio Distrital, será exigido que cada presidente de liga ou o representante presente declare que a liga e o pessoal de gestão da equipe do torneio **têm conhecimento das Regras do Torneio** e estão em **total acordo com estas condições.**

Seleção de Equipes de Torneio (Método Recomendado)

A Little League ganharia imensuravelmente em estima do público se todas as equipes de torneio fossem selecionadas pelos próprios jogadores. Os jogadores apreciam o desafio da competição, mas sua ansiedade em se destacar está em equilíbrio com um respeito e admiração intuitivos por colegas de equipe e adversários que demonstram habilidade e destreza superiores.

1. Não é exigido que os jogadores sejam selecionados para a **posição que ocupam durante a temporada regular**. Por exemplo, um arremessador que também é um bom jogador de campo externo ou interno pode ser colocado na lista e usado em qualquer posição que o técnico julgue vantajosa.

2. Os **candidatos à equipe do torneio** devem ser selecionados com base em sua **capacidade de jogo e elegibilidade**. A lista deve incluir força de arremesso suficiente para atender aos cronogramas do torneio.

3. O plano a seguir foi extraído da experiência de voluntários dedicados. O princípio é fazer com que todos os componentes de uma liga determinem e participem da seleção justa e democrática da equipe do torneio.

Isso eliminaria muitas das reclamações, abusos, pressões e acusações de favoritismo que são dirigidas ao Presidente da Liga. Os seguintes grupos devem selecionar sua equipe para o torneio:

1. Grupo 1 – Jogadores
2. Grupo 2 – Dirigentes da Liga
3. Grupo 3 – Gerentes de Equipe
4. Grupo 4 – Treinadores de Equipe
5. Grupo 5 – Árbitros Voluntários

Todo jogador nas equipes **elegíveis tem direito a voto**. Cada grupo apresenta sua lista de jogadores em uma reunião do **Conselho de Administração da liga**. Os nomes devem ser lidos e contados de cada um dos grupos, e os jogadores, na ordem do total de votos recebidos, se tornarão elegíveis **para a equipe do torneio**. Onde mais de um jogador tiver um número igual de votos para se qualificar para a última posição ou posições, a seleção final deve ser feita por voto majoritário do Conselho de Administração no momento da reunião.

NOTA: O método de seleção deve ser determinado pelo Conselho de Administração da liga local.

Organização do Torneio

Equipes **Cada liga licenciada** será elegível para inscrever uma equipe. Alternantes não são autorizados.

NOTA: Uma liga pode inscrever mais de uma equipe no torneio, desde que as equipes sejam consideradas justas e equilibradas, com a aprovação do **Administrador Distrital**. Onde duas

ou mais licenças se combinaram para formar um único programa, uma equipe de torneio deve ser selecionada para cada licença, composta por **jogadores de dentro de sua própria área licenciada**. Exceções só podem ser feitas pelo **Comitê de Licenças**. As equipes de **torneio** e a Declaração de Elegibilidade devem consistir, e devem se limitar, **a um máximo de quatorze (14) jogadores, um (1) gerente e um máximo de dois (2) treinadores**. Liga Sênior: A Lista de Equipes e Elegibilidade deve consistir em, e deve ser limitada a, um máximo de dezesseis (16) jogadores, um (1) técnico, e um máximo de dois (2) treinadores.

Técnicos e Treinadores

O Administrador Distrital ou a Equipe Distrital não deverá servir como técnico ou treinador. O presidente da liga e o agente de jogadores **podem ser elegíveis para seleção** pelo **Conselho de Administração** da liga local para treinar ou gerenciar com aprovação por escrito de seu respectivo **Administrador Distrital**.

Como condição de elegibilidade para seleção como técnico/treinador de equipe de torneio, o técnico/treinador da temporada regular também **deve ter concluído o Programa de Treinamento Little League Diamond Leader** (LittleLeague.org/DiamondLeader). Este programa deve ser concluído antes que o indivíduo seja nomeado técnico/treinador de equipe de torneio e antes de participar de quaisquer treinos ou jogos.

Técnicos/treinadores de Equipe de Torneio que concluíram o programa devem estar preparados para apresentar o **certificado de conclusão do Little League Diamond Leader**, se solicitado pelo **Administrador Distrital/Diretor do Torneio**.

Divisão de 8 a 10 anos: O técnico e o(s) treinador(es) devem ser técnicos e/ou treinadores de equipes da temporada regular da Divisão da Liga Menor ou da Divisão Little League Baseball (Major).

Divisão de 9 a 11 anos: O técnico e o(s) treinador(es) devem ser técnicos e/ou treinadores de equipes da temporada regular da Divisão da Liga Menor ou da Divisão Little League Baseball (Major). Little League: O técnico e o(s) treinador(es) devem ser técnicos e/ou treinadores de equipes da temporada regular da Divisão Little League Baseball (Major) ou da Divisão Intermediária (50-70).

Divisão Intermediária (50-70): O técnico e o(s) treinador(es) devem ser técnicos e/ou treinadores de equipes da temporada regular da Divisão Little League Baseball (Major) ou da Divisão Intermediária (50-70).

Liga Júnior: O técnico e o(s) treinador(es) devem ser técnicos e/ou treinadores de equipes da temporada regular da Divisão Júnior ou da Divisão Sênior. Liga Sênior: Qualquer indivíduo que

atenda aos requisitos da Regulamentação I(c) 8, 9 e 10, e tenha concluído o Programa de Treinamento Little League Diamond Leader exigido, é elegível para seleção como técnico ou treinador de torneio da Divisão Sênior. **Técnicos/Treinadores no Dugout – Um máximo de três (3) adultos** que estejam nomeados na **declaração juramentada (ou substituições autorizadas conforme indicado na declaração juramentada)** será permitido para atuar como técnico/treinadores para aquele jogo. Os adultos nomeados **devem estar listados na declaração juramentada**, ou devem ser substituições temporárias autorizadas conforme indicado na declaração juramentada. Se houver um terceiro adulto listado na declaração juramentada, esse adulto está autorizado a estar no dugout ou no campo durante aquele jogo.

NOTA: Os treinadores de **base podem ser adultos e/ou jogadores**, desde que pelo menos um técnico ou treinador adulto permaneça no dugout. Consulte 4.05(b). Árbitros

O Diretor do Torneio terá total responsabilidade por **fornecer árbitros voluntários da Little League para o jogo do torneio**. Árbitros de ligas envolvidas no jogo não devem ser designados. O **Administrador Distrital não deve arbitrar**. Deve haver pelo menos dois árbitros em cada jogo. Mais são recomendados quando disponíveis. O Umpire-in-Chief designado para cada jogo deve ser um adulto. Declaração Juramentada de Elegibilidade para o Torneio **Será responsabilidade do presidente da liga revisar e certificar os registros de nascimento (idade da liga)** visualizando o registro de nascimento original e a residência ou frequência escolar (conforme definido pela Little League Baseball, Incorporated) de todos os jogadores.

Quando a liga finalmente decidir sobre a composição da equipe, **os nomes devem ser inseridos na Declaração Juramentada de Elegibilidade da liga**. Uma vez que o Administrador Distrital certifique a Declaração Juramentada de Elegibilidade, a equipe do torneio será obrigada a ter em sua posse:

1. a Declaração de Elegibilidade;

2. um mapa, **assinado e datado** pelo presidente da liga e pelo **Administrador Distrital**, mostrando **os limites reais da liga**, com as localizações anotadas das residências do pai ou responsável legal (nomeado pelo tribunal) ou a localização da escola para cada participante **nomeado na declaração**;

2. um formulário de verificação de torneio para cada jogador;

NOTA: Jogadores que estabeleceram “residência” ou “frequência escolar” para a temporada regular e/ou torneio em uma temporada anterior usando o formulário de Verificação de Jogador de Torneio, e puderem apresentar o formulário com as provas e assinaturas adequadas, **NÃO** precisarão preencher um novo formulário de Verificação de Jogador de Torneio.

3. três ou mais documentos para determinar a residência do(s) pai(s) ou responsável legal (nomeado pelo tribunal) **ou** um documento para comprovar a frequência/ matrícula escolar para cada jogador nomeado na declaração de torneio;

4. isenções [ou seja, II(d), IV(h), Comitê de “charter”, etc.] **IMPORTANTE:** Alternativas não são autorizadas. Eles não devem acompanhar a equipe e não devem ser listados na Declaração de Elegibilidade.

A Declaração de Elegibilidade deve ser certificada pelo **Administrador Distrital** ou seu indicado designado e apresentada pelo gerente da equipe **ao Diretor do Torneio** antes de cada jogo. **Cada equipe de Torneio deve ter doze (12) jogadores elegíveis** para que o Administrador Distrital certifique. **EXCEÇÃO:** Um **Administrador Distrital** pode certificar a Declaração de Elegibilidade para aquelas equipes que apresentarem uma razão justificável para não ter doze (12) jogadores.

NOTA: A Declaração de Elegibilidade se torna oficial assim que a equipe joga sua primeira partida de torneio. Participação de Jogadores em Outros Programas

Qualquer violação do Regulamento I(g) pela Little League local pode resultar na revogação da “charter” da liga e/ou suspensão dos privilégios de torneio para a liga ou indivíduos associados a tal equipe. Um indivíduo, ou um grupo de tais indivíduos, que participa de um programa, clube, torneio, evento ou jogo que não seja da Little League, está sujeito às disposições do Regulamento I(g) e do Regulamento IV(a) Nota 2.

Divulgação de Nomes

A divulgação dos nomes dos jogadores selecionados para a equipe do torneio **não deverá ser feita antes de 15 de maio**, e não antes que a disponibilidade e elegibilidade de todos os possíveis membros da equipe tenham sido estabelecidas. (O programa de seguro de acidentes em grupo para testes e práticas da equipe do torneio da Little League não entrará em vigor antes de 15 de maio.)

A violação desta regra pode ser motivo para a **revogação do privilégio de participação no torneio pelo Comitê do Torneio**.

Elegibilidade da Liga Para que um programa da Little League seja elegível para inscrever uma equipe ou equipes no Torneio Internacional (incluindo a Divisão de 8 a 10 Anos e a Divisão de 9 a 11 Anos), o seguinte deve ser cumprido conforme indicado:

1. A liga deve ser licenciada em uma divisão(ões) de idade apropriada para a qual deseja inscrever uma(s) equipe(s) de torneio, o mais tardar até 1º de junho de 2026.

2. A liga deve ter agendado e jogado, no mínimo, **uma temporada regular de 12 jogos** Senior League: Não é exigido um mínimo de jogos na temporada regular, excluindo playoffs e jogos de torneio, para cada divisão, ou divisão de idade apropriada, que participe do torneio antes do primeiro jogo em seu respectivo torneio. Consulte o Regulamento VII.

NOTA 1: Jogos perdidos por W.O. não contarão para a temporada regular de 12 jogos [Senior League: Não é exigido um mínimo de jogos na temporada regular].

NOTA 2: Para a elegibilidade no Torneio Júnior, os jogadores da Senior League com idade de liga de 12, 13 e 14 anos devem ter jogado em um **mínimo de oito (8) jogos** da Temporada Regular.

2. Todos os pedidos de isenção (para a liga, equipe, jogador, técnico e/ou treinador) de qualquer tipo devem ser enviados e aprovados o mais tardar até 1º de junho de 2026.

3. As revisões do número de equipes e as taxas incorridas pela liga devem ser pagas integralmente até 1º de junho de 2025.

4. Todos os pedidos de equipes combinadas e jogos interligas que possam envolver a participação em torneios devem ser enviados e aprovados o mais tardar até 1º de junho de 2025.

O não cumprimento de qualquer um dos requisitos listados pode resultar na declaração de inelegibilidade de uma equipe ou equipes pelo **Comitê do Torneio da Little League International**. Elegibilidade do Jogador Os jogadores são elegíveis para o Jogo do Torneio, desde que atendam aos critérios estabelecidos pelo “Requisito de Elegibilidade do Jogador de Residência e Frequência Escolar” da Little League, “Participação do Jogador em Outros Programas” e o seguinte: Divisão de 8 a 10 Anos –

Qualquer jogador com **Idade da Liga 8, 9 ou 10**, com **status amador**, que tenha participado conforme exigido pelo Jogo Obrigatório como um jogador elegível em oito (8) jogos da temporada regular (**Jogos Especiais podem ser contados para este requisito**) até o início do Jogo do Torneio **em seu respectivo Distrito**, com exceção da temporada de beisebol escolar.

Divisão de 9 a 11 Anos – Qualquer jogador com Idade da Liga 9, 10 ou 11, com status amador, que tenha participado conforme exigido pelo Jogo Obrigatório como um jogador elegível em oito (8) jogos da temporada regular (**Jogos Especiais podem ser contados para este requisito**) até o início do Jogo do Torneio **em seu respectivo Distrito**, com exceção da temporada de beisebol escolar.

Divisão Little League (Major) – Qualquer jogador com Idade da Liga 10, 11 ou 12, com status amador, que tenha participado conforme exigido pelo Jogo Obrigatório como um jogador elegível em oito (8) jogos da temporada regular (**Jogos Especiais podem ser contados para este**

requisito) até o início do Jogo do Torneio em seu respectivo Distrito, com exceção da temporada de beisebol escolar.

Divisão Intermediate (50-70) – Qualquer jogador com Idade da Liga **11, 12 ou 13**, com status amador, que tenha participado conforme exigido pelo Jogo Obrigatório como um jogador elegível em oito **(8) jogos da temporada regular (Jogos Especiais podem ser contados para este requisito – Consulte o Regulamento IX)** até o início do Jogo do Torneio em **seu respectivo Distrito**, com exceção da temporada de beisebol escolar.

Junior League – Qualquer jogador com Idade da Liga **12, 13 ou 14**, com status amador, que tenha participado conforme exigido pelo Jogo Obrigatório como um jogador elegível **em oito (8) jogos da temporada regular (Jogos Especiais podem ser contados para este requisito – Consulte o Regulamento IX)** até o início do Jogo do Torneio em seu respectivo Distrito, com exceção da temporada de beisebol do ensino fundamental II, ensino fundamental III ou ensino médio.

Senior League – Qualquer jogador com idade da **Liga de 12, 13, 14, 15 ou 16** anos, com status amador, que tenha/esteja registrado em uma liga local na qual ele atenda aos requisitos de residência ou matrícula escolar até o início do Torneio.

EXCEÇÃO: O Conselho de Administração da liga local pode permitir que um jogador seja elegível para seleção, mesmo que não atenda ao requisito mínimo de jogos, **se ele fornecer um atestado médico documentando uma lesão ou doença antes ou durante a temporada atual que proíba sua participação e tal atestado libere o jogador para o restante da Temporada Regular** e/ou Torneio.

NOTA 1: Jogos perdidos por **W.O. não contarão para os 12 jogos da temporada regular** de uma equipe [Senior League: Não é exigido um mínimo de jogos na temporada regular] nem para o requisito mínimo de participação em jogos de qualquer jogador.

NOTA 2: Em consonância com a capacidade de um técnico de conduzir os assuntos de sua equipe, um técnico pode desqualificar um jogador da equipe para a temporada atual, sujeito à aprovação do Conselho de Administração, se o jogador faltar repetidamente a treinos ou jogos.

NOTA 3: Os **Torneios são divididos por idade, independentemente da divisão da temporada** regular em que um jogador participa, conforme observado acima.

CONDIÇÃO 1: A participação deve ser dentro da liga/distrito credenciado nomeado no Atestado de Elegibilidade, a menos que seja concedida aprovação por escrito pelo respectivo Diretor Regional e Comitê de Credenciamento.

CONDIÇÃO 2: Um jogador que não puder participar de um número de jogos da temporada regular da liga local devido à participação em um programa de beisebol escolar receberá um ajuste

no mínimo de participação em jogos exigido por esta regra. Para receber o ajuste, cada jogador deve se registrar na liga antes do início dos jogos da temporada regular dentro dessa divisão e participar de sessenta (60) por cento dos jogos disponíveis para eles [**Senior Division: Não é exigido um mínimo de jogos na temporada regular**].

EXEMPLO: Se, para qualquer divisão específica, o Time A jogou 10 jogos da temporada regular antes de 15 de junho, e um jogador perdeu cinco **(5) jogos devido à participação em um programa de beisebol escolar, esse jogador é obrigado a ter participado de apenas três (3) jogos da temporada regular para ser elegível para o Time do Torneio.**

CONDIÇÃO 3: Um jogador pode ser nomeado para a lista de, e treinar com, apenas **UM Time de Torneio Internacional da Little League por vez**. Uma vez que a declaração juramentada (**affidavit**) seja assinada pelo presidente da liga local, pelo agente do jogador e pelo Administrador Distrital (ou seus representantes), os jogadores listados na declaração juramentada não serão elegíveis para participar de qualquer outro **Time de Torneio Internacional da Little League** até que o time seja eliminado do Torneio. Uma vez que o time seja eliminado do Torneio Internacional da Little League, os jogadores desse time podem ser adicionados à declaração juramentada de um segundo time, desde que:

- 1) O jogador cumpra todos os requisitos de elegibilidade conforme descrito em Elegibilidade de Jogadores do Torneio;
- 2) Haja espaço na declaração juramentada do time para um jogador adicional;
- 3) O jogador não esteja substituindo outro jogador elegível e disponível atualmente nomeado na declaração juramentada, e
- 4) O jogador deve ser avaliado como capaz de jogar dentro da divisão de jogo.

Jogadores de beisebol com idade da liga **9, 10, 11, 12, 13 e 14** podem ser elegíveis para seleção para múltiplos times de torneio. Esses jogadores só podem ser selecionados para um time de torneio por vez. Sob nenhuma circunstância esses jogadores podem ser escolhidos para, treinar com, ou participar com **mais de um time de torneio por vez**. Somente sob as circunstâncias listadas na Condição 3 um jogador pode ser selecionado para um segundo time de torneio. A violação desta regra pode ser motivo para a revogação do privilégio de torneio pelo Comitê do Torneio.

Requisito de Torneio para Não Cidadãos Um participante que não seja cidadão do país em que deseja jogar, **mas que cumpra os requisitos de residência ou frequência escolar conforme definidos pela Little League, pode participar nesse país se:**

1. seu visto permitir que esse participante permaneça nesse país por um período de pelo menos um ano, ou;
2. as leis vigentes permitem que o participante permaneça naquele país por pelo menos um ano, ou;
3. o participante tem uma residência de boa-fé estabelecida naquele país por pelo menos dois anos antes do início da temporada regular. Exceções só podem ser feitas por ação do **Comitê da “charter” em Williamsport.**

Seguro Acidentes: Uma liga não será aceita **para o jogo de torneio** a menos que esteja coberta por seguro de acidentes, que inclua o jogo de torneio. É fortemente recomendado que uma autorização médica para cada jogador na Declaração de Elegibilidade seja levada pelo técnico da equipe.

Responsabilidade Civil: O Seguro de Responsabilidade Civil deve ser mantido pela liga em cujo campo os torneios são jogados, bem como por todas as ligas que participam do torneio. **Cobertura mínima de \$1.000.000** de limite único, danos corporais e danos materiais. A apólice deve incluir cobertura para reclamações decorrentes de participantes atléticos.

Se o seguro for adquirido localmente, uma cópia da apólice deve estar arquivada na Little League International.

Substituição de Jogador, Técnico ou Treinador Qualquer jogador, técnico ou treinador listado na Declaração de Elegibilidade que não possa participar devido a lesão, doença, férias ou outro motivo justificável pode ser substituído por outra pessoa elegível.

Se um jogador, técnico ou treinador for substituído, essa pessoa não poderá retornar à Declaração de Elegibilidade. As substituições permanentes devem ser das equipes da temporada regular da liga e atender a todos os requisitos de elegibilidade e devem ser registradas e **aprovadas pelo Administrador Distrital** ou Diretor de Torneio no espaço fornecido na Declaração de Elegibilidade.

Exceção: Se um técnico ou treinador não puder comparecer a um jogo por um motivo justificável, um Diretor de Torneio poderá aprovar uma substituição temporária conforme descrito na Declaração de Elegibilidade da Equipe de Torneio da Little League. A substituição temporária de um técnico ou treinador deve ser inserida na Declaração de Elegibilidade. Um técnico ou **treinador que for ejetado de um jogo não poderá ser substituído** para o próximo jogo fisicamente jogado da equipe. (Consulte a Regra 4.07)

Equipamento de Jogo As dimensões e outras especificações de todos os equipamentos de jogo utilizados devem estar em conformidade com as estabelecidas nas **Regras de Jogo de Beisebol da Little League, Intermediate (50-70) Division, Junior League e Senior League**, exceto pelas observadas abaixo: Cada membro da equipe deve usar um uniforme convencional que inclua camisa, calça, meias e boné. Este pode ser um uniforme da temporada regular. Cada equipe deve fornecer pelo menos seis (6) [7 para Intermediate (50-70) Division/Junior/Senior League] capacetes de segurança aprovados pela NOCSAE com etiquetas de advertência. O batedor, [todos os corredores de base, o próximo batedor para Intermediate (50-70) Division/Junior/Senior League] e os técnicos de base **jogadores devem usar capacetes aprovados**. Todos os jogadores do sexo masculino devem usar suspensórios atléticos. Os receptores (masculinos) devem **usar o protetor genital tipo metal, fibra ou plástico**. Os receptores devem usar uma máscara com capacete de receptor aprovado pela (NOCSAE) (**o tipo skull cap não é aceitável**) e protetor de garganta tipo “pendurado” durante o treino, infield/outfield, aquecimento do arremessador e jogos.

Todos os receptores **devem usar protetor peitoral e caneleiras aprovados**. Os receptores devem usar protetores peitorais aprovados de modelo longo ou curto. **Sapatos com travas ou pregos de metal não devem ser usados por jogadores, técnicos, treinadores ou árbitros**. Intermediate (50-70) Division/ Junior/Senior League: Os jogadores podem usar sapatos com travas de metal.

Cronogramas Cada Administrador Distrital deve finalizar os cronogramas do torneio duas (2) semanas antes do início do torneio ou 20 de junho (o que ocorrer primeiro).

Os cronogramas para cada nível (**Distrito, Seção, Divisão, Estado, Regional**) devem utilizar chaves de eliminação simples, chaves de eliminação dupla, chaves de eliminação dupla modificada ou formato de jogo em grupo/eliminação com formato de desempate de jogo em grupo aprovados pela **Little League International**, conforme observado nesta seção.

Todos os outros formatos de torneio devem ser aprovados pelo Comitê do Torneio.

NOTA: Os **cronogramas não devem ser alterados após o início de um torneio** sem a aprovação do **Comitê do Torneio**. A.R. – Um **Administrador Distrital** pode utilizar o formato de eliminação dupla modificada para o Jogo do Torneio. A eliminação dupla modificada deve usar uma eliminação dupla chave de eliminação, eliminando o jogo “se”.

Nenhuma outra modificação é aceitável. Divisões de 8 a 10 Anos, de 9 a 11 Anos e Little League: Uma **equipe pode jogar dois (2) jogos em um dia uma vez durante cada nível** do Torneio (Distrito, Seção, Divisão, Estado, Regional) sem uma dispensa.

Divisão Intermediária (50-70)/Junior/Senior League: As equipes podem participar de um máximo de dois (2) jogos por dia.

NOTA 1: Condições climáticas adversas podem justificar a reversão para eliminação simples, a fim de concluir um torneio dentro do cronograma, com a aprovação do Diretor Regional.

NOTA 2: As Divisões de 8 a 10 e de 9 a 11 Anos avançam apenas para o nível Estadual.

NOTA 3: Consulte os cronogramas aprovados para datas específicas. As datas do Torneio podem variar.

Treinos da Equipe do Torneio

Os testes e treinos das equipes do torneio não devem ser **realizados antes de 15 de maio**. O **treino da equipe do torneio só pode ocorrer contra outras equipes da Little League** dentro do mesmo distrito ou **distritos contíguos na mesma divisão**, desde que tal treino seja feito sem uniforme. (O programa de seguro de acidentes em grupo para testes e treinos de equipes de torneio da Little League não entrará em vigor antes de 15 de maio.)

Jogos Especiais por equipes de torneio não **devem ser realizados antes de 1º de junho**. (O programa de seguro de acidentes em grupo para equipes de torneio da Little League que participam de Jogos Especiais não entrará em vigor antes de 1º de junho.) A violação desta regra pode ser motivo para a revogação dos privilégios de torneio pelo Comitê do Torneio. Seleção de Campos **As ligas locais selecionadas para sediar um torneio de Distrito, Seção, Estadual, Divisão, Regional ou World Series devem ter um plano de segurança ASAP aprovado**. Todos os jogos devem ser disputados em campos da **Little League aprovados pelo Diretor do Torneio**. A exceção a esta regra só pode ser feita com o consentimento do **Diretor Regional**. Os campos devem ser cercados com uma cerca externa. As cercas externas para a Divisão Little League devem ter um máximo de 225 pés do home plate e um mínimo de 195 pés; para as Divisões de 8 a 10 e de 9 a 11, um máximo de 225 pés e um mínimo de 180 pés; para a Divisão Intermediária (50-70), um máximo de 300 pés e um mínimo de 225 pés; para a Liga Júnior, um máximo de 350 pés e um mínimo de 250 pés; **para a Liga Sênior, um máximo de 420 pés e um mínimo de 280 pés**. Os Diretores de Torneio não devem permitir que cercas portáteis de campo externo excedam 200 pés [250 pés para a Divisão Intermediária (50-70); e 300 pés para a Liga Júnior/Sênior de Beisebol]. Mounds de terra convencionais são aprovados para jogos de torneio.

Um **mound artificial aprovado pela Little League é permitido no nível Distrital**. Um pedido para usar um mound artificial para o nível de torneio da Seção e acima pode ser **submetido ao Comitê de Torneio em Williamsport** (através do **Administrador Distrital/Diretor de Torneio e Escritório Regional**). Um mound artificial não deve ser usado no nível da Seção e acima, a

menos que aprovado por escrito pelo Comitê de Torneio para um local/nível de torneio específico, e somente para o ano atual.

O **Diretor de Torneio** ou assistente deve julgar a **adequação do campo de jogo antes do início do jogo**. Divisões de 8 a 10 Anos, 9 a 11 Anos, Little League: A posição do rebatedor **on-deck não é permitida**.

NOTA: Para informações adicionais sobre a seleção do campo, consulte “Condições Físicas”. Jogos Sob Luzes Jogos sob luzes **podem ser agendados em todos os níveis de jogos de torneio**. O Administrador Distrital com jurisdição deve determinar que as instalações de iluminação atendam aos padrões **mínimos aprovados pela Little League International**. Toque de Recolher **Nenhuma entrada deve começar após a meia-noite**, horário vigente [00:30, horário vigente para a Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior; 01:00, horário vigente para a Liga Sênior].

NOTA 1: Uma entrada começa no momento em que a terceira eliminação é feita, completando a entrada anterior.

NOTA 2: Nem os Diretores e oficiais de Torneio, nem as equipes do torneio estão autorizados a contornar os horários limites estabelecidos acima, continuando, suspendendo e reiniciando, ou começando um jogo após o horário limite ter sido atingido e o jogo for obrigado a ser encerrado. Se o horário limite acima mencionado ocorrer durante um jogo suspenso de acordo com a Regra de Jogo de Torneio 11, esse jogo não deve ser continuado após o horário limite. Ele deve ser **retomado em um dia subsequente**, ou declarado encerrado, conforme determinado pela regra. Horário de Início dos Jogos Um jogo não deve ser iniciado a menos que o Diretor de Torneio ou assistentes julguem que há tempo adequado para completar o jogo antes do anoitecer ou do horário limite.

Taxa de Admissão **Não haverá cobrança de taxa de admissão para jogos de Torneio da Little League, Divisão de 8 a 10 Anos, ou Divisão de 9 a 11 Anos.**

Uma taxa de admissão é permitida para a Divisão Intermediate (50-70)/Junior/Senior League. Condições de Jogo de Torneio Protestos Esta regra substitui a Regra 4.19. Nenhum protesto será considerado sobre uma decisão envolvendo o julgamento de um árbitro. **Equipamentos que não atendam às especificações devem ser removidos do jogo**. Protestos serão considerados apenas quando baseados em:

A. A violação ou interpretação de uma regra de jogo; Quando um técnico alega que uma decisão está em violação das regras de jogo, os seguintes passos devem ser tomados:

1. Um protesto formal (verbal) deve ser feito imediatamente ao **Árbitro-Chefe pelo técnico ou treinador**.

2. O Árbitro-Chefe deve convocar imediatamente uma conferência de todos os árbitros que estão trabalhando no jogo.

3. Se o problema não puder ser resolvido para a satisfação dos técnicos, o Árbitro-Chefe deverá consultar o **Diretor do Torneio ou o Administrador Distrital**.

3. Se os técnicos não aceitarem a decisão do Diretor do Torneio, qualquer um deles pode optar, sem penalidade, por interromper o jogo até que o assunto seja encaminhado à Sede Regional.

O Árbitro-Chefe, o Diretor do Torneio ou o Administrador Distrital ligarão para a Sede Regional neste momento.

4. Se os técnicos não aceitarem a decisão do Diretor Regional (ou seu/sua agente designado), qualquer um pode insistir para que o assunto seja encaminhado ao Comitê do Torneio em Williamsport. A decisão do Comitê do Torneio será final e vinculativa.

NOTA 1 – PROTESTOS ENVOLVENDO REGRAS DE JOGO NÃO RESOLVIDOS ANTES DO PRÓXIMO LANÇAMENTO OU JOGADA NÃO SERÃO CONSIDERADOS.

NOTA 2 – ÁRBITROS, DIRETORES DE TORNEIO E ADMINISTRADORES DISTRITAIS NÃO TÊM A AUTORIDADE PARA DECLARAR UM PERDIMENTO EM NENHUMA CIRCUNSTÂNCIA.

B. O uso de um arremessador inelegível. A inelegibilidade sob esta regra se aplica a violações da Regra de Jogo do Torneio

4. Se um arremessador inelegível lançar um ou mais arremessos para um batedor, esse jogo está sujeito a protesto e ação pelo Comitê do Torneio em Williamsport.

5. Se os fatos que estabelecem ou verificam um arremessador inelegível se tornarem conhecidos DURANTE um jogo, e o arremessador inelegível participar do jogo, sujeito às seguintes condições:

(a) Um protesto pode ser apresentado pelo técnico ou treinador ao Árbitro-Chefe, que consultará o Diretor do Torneio ou o Administrador Distrital.

(b) O Diretor do Torneio ou o Administrador Distrital deve entrar em contato com o Diretor Regional (ou seu agente nomeado), que entrará em contato com o Comitê do Torneio para uma decisão. A decisão do Comitê do Torneio será final e vinculativa.

1. Se os fatos que estabelecem ou verificam um arremessador inelegível se tornarem conhecidos DEPOIS de um jogo, e o arremessador inelegível participou do jogo, sujeito às seguintes condições:

(a) Um protesto pode ser apresentado pelo técnico ou treinador ao Diretor do Torneio ou Administrador Distrital. Tal protesto deve ser feito antes que qualquer equipe afetada pelo protesto comece outro jogo.

(b) O Diretor do Torneio ou Administrador Distrital deve entrar em contato com o Diretor Regional (ou seu agente nomeado), que entrará em contato com o Comitê do Torneio para uma decisão. A decisão do Comitê do Torneio será final e vinculativa. PENA:

Consulte a Regra do Torneio 4(i). C. O uso de um jogador inelegível. A inelegibilidade sob esta regra se aplica à idade da liga, residência ou frequência escolar (conforme definido pela Little League Baseball, Incorporated), participação em outros programas ou participação como jogador elegível por oito (8) [Sênior: Não é exigido um mínimo de jogos da temporada regular] jogos durante a temporada regular na divisão apropriada.

2. Se os fatos que estabelecem ou verificam a inelegibilidade de um jogador forem conhecidos pelo reclamante, Oficial do Torneio ou Diretor do Torneio após o jogador inelegível ter participado de um jogo durante o Torneio Internacional, essa equipe será **desclassificada e removida do Torneio Internacional**, sujeita a qualquer uma das seguintes condições:

(a) Um protesto é apresentado pelo técnico ou treinador ao Umpire-in-Chief (Árbitro Principal), que consultará o Diretor do Torneio ou Administrador Distrital. O Diretor do Torneio ou Administrador Distrital deve entrar em contato com o Diretor Regional (ou seu agente nomeado), que entrará em contato com o Comitê do Torneio para uma decisão. A decisão do Comitê do Torneio será final e vinculativa.

(b) Se o Diretor do Torneio, Administrador Distrital ou Oficial do Torneio tomarem conhecimento das circunstâncias por qualquer meio, eles devem entrar em contato com o Diretor Regional (ou seu agente nomeado), que deverá entrar em contato com o Comitê do Torneio para uma decisão. A decisão do Comitê do Torneio será final e vinculativa. Além das penalidades descritas acima em A, B e C, o Comitê do Torneio pode desqualificar um jogador, equipe ou liga inteira da participação no torneio. O Comitê do Torneio pode tomar medidas como resultado de um protesto ou por iniciativa própria. A desqualificação de uma equipe ou jogador(es) e/ou o cancelamento de um jogo deve ser uma decisão do Comitê do Torneio em Williamsport, e tais decisões serão tomadas antes da continuação da equipe(s) ou jogador(es) afetados em jogos subsequentes do torneio. NOTA: Todos os oficiais, incluindo todos os gerentes, treinadores, anotadores, árbitros, Diretores de Torneio, Administradores Distritais, etc., devem fazer todos os esforços para evitar **uma situação que possa resultar no cancelamento de um jogo** ou suspensão dos privilégios do torneio. No entanto, a falha de qualquer parte em evitar tais situações

não afetará a validade de um protesto. Obrigação de Jogar Para Avançar Uma equipe não deve avançar de um nível de Torneio para um nível superior de torneio sem primeiro ter competido contra e derrotado um adversário programado no nível do torneio do qual está buscando avançar. Qualquer equipe que avance sem jogar deve fazê-lo com a aprovação do Administrador Distrital, que deve certificar que a equipe que avança participou de uma temporada regular da Little League de jogos contra outras equipes da Little League e cumpriu todos os outros requisitos para estabelecer a elegibilidade para a participação no torneio.

Regras de Jogo do Torneio

As Regras de Jogo de Beisebol da Little League, Divisão Intermediária (50-70), Junior League e Senior League regerão a participação no torneio, exceto conforme observado abaixo:

1. **BOLAS DE BEISEBOL:** Devem ser usadas bolas de beisebol licenciadas pela Little League com a designação “RS-T” (temporada regular e torneio).

NOTA: Modelos específicos de bolas de beisebol para jogos de torneio podem ser encontrados em LittleLeague.org/TournamentBalls.

1. **CAMPOS:** Todos os campos são considerados neutros. O time da casa será determinado pelo sorteio de uma moeda, tendo o vencedor a escolha.

2. **REGRAS DE JOGO:** Uma cópia ou acesso ao Aplicativo do Livro de Regras da Little League para as Regras e Regulamentos de Beisebol da Little League, Divisão Intermediária (50-70), Liga Júnior e Liga Sênior e as Regras e Diretrizes do Torneio devem estar disponíveis em cada local do torneio e no momento em que o jogo for ser jogado. Esta é a responsabilidade do Diretor do Torneio. Regras de campo escritas estabelecidas pelo Diretor do Torneio ou assistente devem ser revisadas com ambos os gerentes e o Umpire-in-Chief pelo menos dez (10) minutos antes do início do jogo. Sugere-se que as mesmas estejam disponíveis para a mídia, se solicitado. a. Após entrar na caixa do bateador, o bateador deve permanecer na caixa com pelo menos um pé durante toda a vez ao bastão. **EXCEÇÕES:**

- i. Em um swing, slap ou check swing.
- ii. Quando forçado a sair da caixa por um arremesso.
- iii. Quando o bateador tenta um “drag bunt”.
- iv. Quando o receptor não pega a bola arremessada.
- v. Quando uma jogada foi tentada.
- vi. Quando o tempo foi chamado.

vii. Quando o arremessador deixa a área de terra do monte de arremesso ou toma uma posição a mais de cinco pés da placa do arremessador após receber a bola ou o receptor deixa a caixa do receptor.

viii. Em um arremesso de contagem de três bolas que é um strike que o bateador pensa ser uma bola. PENA: Se o bateador deixar a caixa do bateador ou atrasar o jogo e nenhuma das exceções se aplicar, o árbitro deve advertir o bateador. Após uma advertência a um bateador, o árbitro deve chamar um strike. Qualquer número de strikes pode ser chamado. em cada bateador. Divisão Minor/Major: Nenhum arremesso precisa ser lançado, a bola está morta e nenhum corredor pode avançar. Divisão Intermediate (50-70)/Junior/Senior: Nenhum arremesso precisa ser lançado e a bola está viva.

NOTA: O bateador pode retornar à sua posição na caixa do bateador e assumir a nova contagem a qualquer momento durante a vez ao bastão, a menos que tal penalidade aplicada seja o terceiro strike.

b. Em todos os níveis e divisões de Torneio, a penalidade pelo uso de um bastão ilegal [ver Regra 6.06 (d)], se descoberto antes que o próximo jogador entre na caixa do bateador após a vez ao bastão do jogador que usou um bastão ilegal, é:

i. O bateador está eliminado (NOTA: O técnico da defesa pode informar ao árbitro principal a decisão de recusar esta parte da penalidade e aceitar a jogada. Tal escolha deve ser feita imediatamente ao final da jogada), e;

ii. O técnico da equipe será ejetado do jogo, o bateador que violou a regra será ejetado do jogo, e a equipe ofensiva perderá um técnico de base adulto elegível pela duração do jogo.

b. Divisão de 9 a 11 Anos: O bateador pode avançar em um terceiro strike não agarrado (6.05/6.09). Esta regra não se aplicará à Divisão de 8 a 10 Anos. d. Divisão de 8 a 10 Anos, 9 a 11 Anos, Little League, Divisão Intermediate (50-70) e Junior League:

c. CORREDOR CORTESIA: Uma equipe de torneio pode permitir um “corredor cortesia” para o receptor e/ou arremessador registrado quando houver dois (2) outs. Utilizando a ordem contínua de bateadores, o corredor cortesia pode estar na ordem de bateadores da equipe e deve ser o jogador na ordem de bateadores que fez o último out. Divisão Senior: Duas vezes por jogo, mas não mais de uma vez por entrada, uma equipe pode utilizar um jogador que não está na ordem de bateadores como um corredor especial de emergência para qualquer jogador ofensivo. Um jogador só pode ser removido para um corredor especial de emergência uma vez durante um jogo. O jogador para quem o corredor de emergência corre não está sujeito à remoção da escalação. Se o corredor

de emergência permanecer no jogo como um substituto defensivo ou ofensivo, o jogador não poderá ser usado novamente como corredor de emergência enquanto estiver na ordem de batedores. No entanto, se removido para outro substituto, esse jogador ou qualquer jogador que não esteja na escalação, estará novamente elegível para ser usado como corredor de emergência.

A.R. 1 – O corredor de cortesia deve ser sempre o jogador na ordem de rebatidas que fez a última eliminação. Se uma equipe optar por usar um corredor de cortesia e o jogador que fez a última eliminação for o arremessador ou receptor registrado, esse arremessador ou receptor registrado deve ser usado como corredor de cortesia. Uma equipe não pode ignorar o arremessador ou receptor registrado se esse arremessador ou receptor registrado fez a última eliminação e, portanto, deve ser o corredor de cortesia.

A.R. 2 – Se o arremessador e o receptor registrados estiverem em base com duas eliminações, o ataque pode usar um corredor de cortesia para ambos, arremessador e receptor registrados, ao mesmo tempo. O ataque deve colocar os corredores de cortesia em ordem nas bases.

EXEMPLO: Com duas eliminações e o arremessador na segunda base e o receptor na terceira base, o ataque deseja usar corredores de cortesia para ambos, arremessador e receptor registrados. O ataque usará o jogador que fez a segunda eliminação da entrada como corredor de cortesia para o arremessador registrado na segunda base e o jogador que fez a primeira eliminação da entrada como corredor de cortesia para o receptor registrado na terceira base. e. Cada árbitro tem autoridade para desqualificar qualquer jogador, técnico, manager ou substituto por contestar decisões ou por conduta ou linguagem antidesportiva e para ejetar tal pessoa desqualificada do campo de jogo. Se um árbitro desqualificar um jogador enquanto uma jogada estiver em andamento, a desqualificação não entrará em vigor até que nenhuma ação adicional seja possível nessa jogada. O roubo e a retransmissão de sinais para alertar o rebatedor sobre a seleção e/ou localização do arremesso é um comportamento antidesportivo. Se, a critério do árbitro, esse comportamento estiver ocorrendo, o manager da equipe e os responsáveis, incluindo qualquer jogador(es) e/ou técnico(s), serão advertidos após a primeira infração. Os responsáveis, incluindo qualquer jogador(es), técnico(s) e/ou manager, serão ejetados do jogo por uma infração subsequente da equipe.

f. Managers ou técnicos não estão autorizados a aquecer um arremessador no home plate ou no bullpen ou em qualquer outro lugar a qualquer momento. Eles podem ficar por perto para observar um arremessador durante o aquecimento no bullpen.

g. O árbitros não são obrigados a inspecionar o equipamento antes do início do jogo. Os managers de ambas as equipes confirmarão com o(s) árbitro(s) na conferência do home plate que todo o equipamento está adequado e legal de acordo com as Regras da Little League. PENALIDADE: Se equipamento ilegal for usado durante o jogo, o manager da equipe será removido pelo restante do Internacional

Torneio, o jogador que usou o equipamento ilegal será ejetado do jogo.

1. REGRAS DE ARREMESSO – LITTLE LEAGUE, 8 A 10 ANOS, 9 A 11 ANOS, DIVISÃO INTERMEDIÁRIA (50-70) E JUNIOR LEAGUE Estas regras substituem os regulamentos de arremesso da temporada regular. A violação destas regras de arremesso está sujeita a protesto e ação do Comitê do Torneio em Williamsport, se protestada ou levada ao conhecimento do Comitê do Torneio. a. Qualquer jogador em uma equipe de torneio pode arremessar. Exceção: Qualquer jogador que tenha jogado na posição de receptor em quatro (4) ou mais entradas em um jogo, não está elegível para arremessar naquele dia do calendário. Um jogador que jogou na posição de receptor por três (3) entradas ou menos, muda para a posição de arremessador e lança 21 arremessos ou mais no mesmo dia, não pode retornar à posição de receptor naquele dia do calendário. EXCEÇÃO: Se o arremessador atingir o limite de 20 arremessos enquanto enfrenta um rebatedor, o arremessador pode continuar a arremessar e manter sua elegibilidade para retornar à posição de receptor, até que qualquer uma das seguintes condições ocorra:

- (1) o rebatedor alcance a base;
- (2) o rebatedor seja eliminado;
- (3) a terceira eliminação seja feita para completar a meia-entrada ou o jogo; ou
- (4) o arremessador seja removido do monte antes que o rebatedor complete sua vez ao bastão.

b. Um arremessador de torneio não pode arremessar na temporada regular ou em Jogos Especiais enquanto a equipe da qual o jogador é membro ainda estiver participando do torneio.

c. Arremessadores uma vez removidos do monte não podem retornar como arremessadores. Divisão Intermediária (50-70)/Junior League: Um arremessador que permanece no jogo defensivamente, mas se move para uma posição defensiva diferente, pode retornar como arremessador a qualquer momento no restante do jogo, mas apenas uma vez por jogo.

d. O técnico deve remover o arremessador quando este atingir o limite de arremessos para sua faixa etária, conforme observado abaixo, mas o arremessador pode permanecer no jogo em outra posição:

Idade da Liga Limite de Arremessos por Idade 13-14 95 arremessos por dia 11-12 85 arremessos por dia 9-10 75 arremessos por dia 8 50 arremessos por dia EXCEÇÃO: Se um arremessador atingir o limite de arremessos imposto acima para a idade de sua liga enquanto enfrenta um rebatedor, o arremessador pode continuar a arremessar até que qualquer uma das seguintes condições ocorra:

- (1) esse rebatedor alcance a base;
- (2) esse rebatedor seja eliminado;
- (3) a terceira eliminação seja feita para completar a metade da entrada ou o jogo; ou
- (4) o arremessador seja removido do monte antes que o rebatedor complete sua vez ao bastão.

(NOTA: Se um arremessador atingir 40 arremessos enquanto enfrenta um rebatedor, o arremessador pode continuar a arremessar e manter sua elegibilidade para jogar na posição de receptor pelo restante daquele dia, até que qualquer uma das seguintes condições ocorra:

- (1) esse rebatedor alcance a base;
- (2) esse rebatedor seja eliminado;
- (3) a terceira eliminação seja feita para completar a metade da entrada ou o jogo; ou
- (4) o arremessador seja removido do monte antes que o rebatedor complete sua vez ao bastão.

O arremessador teria permissão para jogar na posição de receptor, desde que seja movido, removido ou o jogo seja concluído antes de lançar um arremesso para outro rebatedor. Se um jogador lançar 41 ou mais arremessos, e não estiver coberto pela exceção de limite, o jogador não poderá jogar na posição de receptor pelo restante daquele dia.) e. Arremessadores com idade de liga de 14 anos ou menos devem aderir aos seguintes requisitos de descanso:

- Se um jogador arremessar 66 ou mais arremessos em um dia, quatro (4) dias calendário de descanso devem ser observados.
- Se um jogador arremessar 51-65 arremessos em um dia, três (3) dias calendário de descanso devem ser observados.
- Se um jogador arremessar 36-50 arremessos em um dia, dois (2) dias calendário de descanso devem ser observados.
- Se um jogador lançar 21-35 arremessos em um dia, um (1) dia de descanso calendário deve ser observado.
- Se um jogador lançar 1-20 arremessos em um dia, nenhum (0) dia de descanso calendário é exigido. NOTA 1: Sob nenhuma circunstância um jogador deve lançar em três (3) dias consecutivos. NOTA 2: A contagem de arremessos de um arremessador para fins de limite de dia(s) de descanso é determinada pelo primeiro arremesso lançado a um rebatedor. O arremessador não

pode começar um novo rebatedor assim que o limite imposto na Regulamentação VI© tiver sido atingido.

f. Um jogador não pode arremessar em dois jogos em um dia. (EXCEÇÃO: Liga Júnior – Se um arremessador atingir 30 arremessos enquanto enfrenta um rebatedor no primeiro jogo, o arremessador pode continuar a arremessar e manter sua elegibilidade para arremessar no segundo jogo naquele dia, até que ocorra qualquer uma das seguintes condições:

- (1) aquele rebatedor chegue à base;
- (2) aquele rebatedor seja eliminado;
- (3) a terceira eliminação seja feita para completar a metade da entrada ou o jogo; ou
- (4) o arremessador seja removido do montinho antes que o rebatedor complete sua vez ao

bastão. O arremessador teria permissão para arremessar em um segundo jogo, desde que seja movido, removido ou o jogo seja concluído antes de lançar um arremesso para outro rebatedor. Se um jogador lançar 31 ou mais arremessos no primeiro jogo, e não estiver coberto pela exceção de limite, o jogador não pode arremessar no segundo jogo naquele dia. Jogadores de 12 anos de idade da Liga que participam da Divisão Júnior não são elegíveis para arremessar em dois jogos em um dia.); g. Em um jogo suspenso por escuridão, clima ou outras causas e retomado

no dia calendário seguinte, o arremessador registrado no momento em que o jogo foi interrompido pode continuar na extensão de sua elegibilidade, desde que tenha lançado 40 ou menos arremessos, e sujeito a cada uma destas condições:

1. Se o arremessador lançou 20 ou menos arremessos antes de o jogo ser suspenso, a contagem de arremessos desse arremessador começará em zero para a porção de continuação do jogo.

2. Se o arremessador lançou entre 21 e 40 arremessos antes de o jogo ser suspenso, a contagem de arremessos desse arremessador começará com o número de arremessos lançados naquele jogo.

h. Em um jogo (“Jogo A”) suspenso por escuridão, condições climáticas ou outras causas e retomado mais de um dia civil depois, as disposições de (g) acima serão aplicadas, a menos que o arremessador registrado tenha arremessado em outro jogo ou jogos depois que o Jogo A foi interrompido. Nesse caso, a elegibilidade para arremessar na parte de continuação do Jogo A será determinada pelo número de arremessos realizados no jogo ou jogos depois que o Jogo A foi interrompido.

i. A falha em remover um arremessador que atingiu seu número máximo de arremessos exigido pela idade da liga ou o uso de um arremessador inelegível é motivo para protesto. Violações

protestadas ou levadas à atenção do Comitê do Torneio resultarão (por ação do Comitê do Torneio) na suspensão do técnico da equipe nos próximos dois jogos programados do torneio, mesmo que esses jogos sejam disputados no próximo nível do torneio. Penalidades adicionais (incluindo, mas não se limitando a, perda de um jogo e/ou desqualificação da equipe, técnicos ou treinadores de participação futura no torneio) podem ser impostas se, na opinião do Comitê do Torneio:

1. um técnico ou treinador tomar qualquer atitude que resulte em tornar o jogo uma farsa, ou;

2. uma equipe não cumprir os requisitos desta regra mais de uma vez durante o Torneio Internacional, que começa com a fase Distrital e termina no nível da Série Mundial (nível Estadual para 8 a 10 e 9 a 11 anos), ou;

3. um técnico desconsiderar intencionalmente e conscientemente os requisitos desta regra. Um técnico ou treinador suspenso por qualquer motivo não tem permissão para estar no local do jogo e não deve participar de forma alguma do jogo, nem ter qualquer comunicação com qualquer pessoa no local do jogo. Isso inclui atividades pré-jogo e pós-jogo. A violação pode resultar, por ação do Comitê do Torneio, em suspensão adicional; perda de um jogo; e/ou desqualificação da equipe, técnicos ou treinadores de participação futura no torneio.

3. REGRAS DE ARREMESSO – LIGA SÊNIOR Estas regras substituem os regulamentos de arremesso da temporada regular. A violação destas regras de arremesso está sujeita a protesto e ação do Comitê do Torneio em Williamsport se protestada ou levada à atenção do Comitê do Torneio.

a. Qualquer jogador em uma equipe de torneio pode arremessar. **EXCEÇÃO:** Qualquer jogador, que tenha jogado na posição de receptor em quatro (4) ou mais entradas em um jogo, não é elegível para arremessar naquele dia do calendário. Um jogador que jogou na posição de receptor por três (3) entradas ou menos, muda para a posição de arremessador e lança 31 arremessos ou mais no mesmo dia, não pode retornar à posição de receptor naquele dia do calendário. **EXCEÇÃO:** Se o arremessador atingir o limite de 30 arremessos enquanto enfrenta um rebatedor, o arremessador pode continuar a arremessar e manter sua elegibilidade para retornar à posição de receptor, até que qualquer uma das seguintes condições ocorra:

(1) aquele rebatedor alcance a base;

(2) aquele rebatedor seja eliminado;

(3) a terceira eliminação seja feita para completar a meia entrada ou o jogo;

ou (4) o arremessador seja removido do monte antes que o rebatedor complete sua vez ao bastão.

b. Um arremessador de Torneio não pode arremessar na temporada regular ou em Jogos Especiais enquanto a equipe ainda estiver participando do Torneio.

c. Um arremessador que permanece no jogo defensivamente, mas se move para uma posição defensiva diferente, pode retornar como arremessador a qualquer momento no restante do jogo, mas apenas uma vez por jogo.

d. O técnico deve remover o arremessador quando este atingir o limite de arremessos para sua faixa etária, conforme indicado abaixo, mas o arremessador pode permanecer no jogo em outra posição: Idade da Liga: 13 – 16 (Senior League) 95 arremessos por dia; 12, 85 arremessos por dia
EXCEÇÃO: Se um arremessador atingir o limite de arremessos imposto acima para sua idade da liga enquanto enfrenta um rebatedor, o arremessador pode continuar a arremessar até que qualquer uma das seguintes condições ocorra:

(1) Aquele rebatedor alcance a base;

(2) Aquele rebatedor seja eliminado;

(3) A terceira eliminação seja feita para completar a meia entrada ou o jogo. NOTA: Se um arremessador atingir 40 arremessos enquanto enfrenta um rebatedor, o arremessador pode continuar a arremessar e manter sua elegibilidade para jogar na posição de receptor pelo restante daquele dia, até que qualquer uma das seguintes condições ocorra:

(1) aquele rebatedor alcance a base;

(2) aquele rebatedor seja eliminado; ou

(3) a terceira eliminação seja feita para completar a meia entrada ou o jogo. O arremessador teria permissão para jogar na posição de receptor, desde que seja movido, removido ou o jogo seja concluído antes de lançar um arremesso para outro rebatedor. Se um jogador lançar 41 ou mais arremessos, e não estiver coberto pela exceção de limite, o jogador não poderá jogar na posição de receptor pelo restante daquele dia.e. Arremessadores com idade da liga de 13 a 16 anos (Arremessadores com idade da liga de 12 anos devem aderir aos requisitos apropriados para sua idade da liga, conforme descrito na Regra de Torneio 4(e).) devem aderir aos seguintes requisitos de descanso:

- Se um jogador arremessar 76 ou mais arremessos em um dia, quatro (4) dias corridos de descanso devem ser observados.

- Se um jogador arremessar 61-75 arremessos em um dia, três (3) dias corridos de descanso devem ser observados.

- Se um jogador arremessar 46-60 arremessos em um dia, dois (2) dias corridos de descanso devem ser observados.

- Se um jogador arremessar 31-45 arremessos em um dia, um (1) dia corrido de descanso deve ser observado.

- Se um jogador arremessar 1-30 arremessos em um dia, nenhum (0) dia corrido de descanso é exigido.

NOTA 1: Sob nenhuma circunstância um jogador deve arremessar em três (3) dias consecutivos.

NOTA 2: A contagem de arremessos de um arremessador para fins do limite de dia(s) de descanso é determinada pelo primeiro arremesso lançado a um bateador. O arremessador não pode começar um novo bateador assim que o limite imposto na Regulamentação VI© for atingido.

f. Um jogador pode ser usado como arremessador em até dois jogos em um dia. (EXCEÇÃO: Se um arremessador atingir 30 arremessos enquanto enfrenta um bateador no primeiro jogo, o arremessador pode continuar a arremessar e manter sua elegibilidade para arremessar no segundo jogo naquele dia, até que qualquer uma das seguintes condições ocorra:

- (1) aquele bateador alcance a base;
- (2) aquele bateador seja eliminado;
- (3) o terceiro out seja feito para completar a meia entrada ou o jogo; ou
- (4) o arremessador seja removido do montinho antes que o bateador complete sua vez ao bastão.

O arremessador teria permissão para arremessar em um segundo jogo, desde que esse arremessador seja movido, removido ou o jogo seja concluído antes de lançar um arremesso para outro bateador. Se um jogador lançar 31 ou mais arremessos no primeiro jogo e não estiver coberto pela exceção de limite, o jogador não poderá arremessar no segundo jogo naquele dia. Jogadores com idade da liga de 12 anos participando da Divisão Sênior não são elegíveis para arremessar em dois jogos em um dia.);

g. Em um jogo suspenso por escuridão, condições climáticas ou outras causas e retomado no dia calendário seguinte, o arremessador registrado no momento em que o jogo foi interrompido pode continuar na medida de sua elegibilidade, desde que ele/ela tenha lançado 60 ou menos arremessos, e sujeito a cada uma destas condições:

1. Se o arremessador lançou 30 ou menos arremessos antes de o jogo ser suspenso, a contagem de arremessos desse arremessador começará em zero para a parte de continuação do jogo;

2. Se o arremessador lançou entre 31 e 60 arremessos antes de o jogo ser suspenso, a contagem de arremessos desse arremessador começará com o número de arremessos lançados

naquele jogo; h. Em um jogo ("Jogo A") suspenso por escuridão, condições climáticas ou outras causas e retomado mais de um dia calendário depois, as disposições de (g) acima serão aplicadas, a menos que o arremessador registrado tenha arremessado em outro jogo ou jogos depois que o Jogo A foi interrompido. Nesse caso, a elegibilidade para arremessar na parte de continuação do Jogo A será determinada pelo número de arremessos lançados no jogo ou jogos após o Jogo A ter sido interrompido.

i. A falha em remover um arremessador que atingiu seu número máximo de arremessos exigido pela idade da liga ou o uso de um arremessador inelegível é motivo para protesto. Violações protestadas ou levadas ao conhecimento do Comitê do Torneio resultarão (por ação do Comitê do Torneio) na suspensão do técnico da equipe para os próximos dois jogos programados do torneio, mesmo que esses jogos sejam disputados no próximo nível do torneio. Penalidades adicionais (incluindo, mas não se limitando à perda de um jogo e/ou desqualificação da equipe, técnicos ou treinadores de participação adicional no torneio) podem ser impostas se, na opinião do Comitê do Torneio:

3. um técnico ou treinador tomar qualquer atitude que resulte em tornar o jogo uma farsa,

4. uma equipe não cumprir os requisitos desta regra mais de uma vez durante o Torneio Internacional, que começa com a fase Distrital e termina no nível da Série Mundial ou;

5. um técnico desconsiderar intencionalmente e conscientemente os requisitos desta regra. Um técnico ou treinador suspenso por qualquer motivo não tem permissão para estar no local do jogo e não deve participar do jogo, nem ter qualquer comunicação com qualquer pessoa no local do jogo. Isso inclui atividades pré-jogo e pós-jogo. A violação pode resultar, por ação do Comitê do Torneio, em suspensão adicional, perda de um jogo e/ou desqualificação da equipe, dirigentes ou treinadores de participação adicional no torneio.

1. PERDAS POR W.O.: Nenhum jogo pode ser perdido por W.O. ou uma equipe desqualificada sem a autorização do Comitê do Torneio. Violações que possam resultar em perda por W.O. ou desqualificação devem ser comunicadas imediatamente ao Diretor Regional antes que ocorra qualquer jogo adicional que envolva uma equipe ou equipes afetadas por tal ação.

2. BANCO/DUGOUT: Ninguém, exceto os jogadores, dirigente e treinador(es) deve ocupar o banco ou dugout durante um jogo. Os treinadores de base podem ser jogadores ou adultos. Dois (2) treinadores de base adultos são permitidos em todos os níveis sujeitos à regra de jogo 4.05(b).

3. VISITAS: Um dirigente ou treinador não pode deixar um dugout por qualquer motivo durante um jogo sem receber permissão de um árbitro. O dirigente ou treinador pode ser removido do campo pelo restante do jogo por violação desta regra. Quando a permissão for concedida, o

dirigente ou treinador terá permissão para ir ao montinho para conversar com o arremessador ou qualquer jogador(es) defensivo(s). Um dirigente ou treinador que receber um tempo para conversar com qualquer jogador defensivo será contabilizado como uma visita ao arremessador. Divisão de 9 a 11 anos, Little League, Divisão Intermediária (50-70), Junior League e Senior League: Um dirigente ou treinador pode sair uma vez em uma entrada para visitar o arremessador, mas na segunda vez, o jogador deve ser removido como arremessador. O dirigente ou treinador pode sair duas vezes em um jogo para visitar o arremessador, mas na terceira vez, o jogador deve ser removido como arremessador. A regra se aplica a cada arremessador que entra em um jogo. Divisão de 8 a 10 anos: Um dirigente ou treinador pode sair duas vezes em uma entrada para visitar o arremessador, mas na terceira vez, o jogador deve ser removido como arremessador. O dirigente ou treinador pode sair três vezes em um jogo para visitar o arremessador, mas na quarta vez, o jogador deve ser removido como arremessador. A regra se aplica a cada arremessador que entra em um jogo.

NOTA: Apenas um tempo ofensivo será permitido por entrada.

8. LESÃO/DOENÇA: Se um jogador se lesionar ou ficar doente durante um jogo, a decisão de um médico (se presente) ou de pessoal médico será final quanto a se o jogador pode ou não continuar no jogo.

1. JOGO OBRIGATÓRIO – ORDEM CONTÍNUA DE REBATIDAS: 8 a 10 Anos, 9 a 11 Anos, Little League, Divisão Intermediária (50- 70) e Junior League: Todas as Equipes de Torneio devem adotar uma política de ordem contínua de rebatidas que incluirá todos os jogadores na declaração da equipe presentes no início do jogo, para aparecerem na ordem de rebatidas. Cada jogador é obrigado a rebater em seu respectivo lugar na ordem de rebatidas. a. Um jogador pode ser inserido e/ou reinserido defensivamente no jogo a qualquer momento. As disposições da Regra de Torneio 4 © se aplicam: Divisão de 8 a 10 Anos, Divisão de 9 a 11 Anos, Little League: Arremessadores uma vez removidos do montinho, não podem retornar como arremessadores. Divisão Intermediária (50/70) e Junior: Um arremessador que permanece no jogo defensivamente, mas se move para uma posição defensiva diferente, pode retornar como arremessador a qualquer momento no restante do jogo, mas apenas uma vez por jogo.

b. Se um jogador se lesionar, ficar doente ou tiver que deixar o local do jogo após o início do jogo, a equipe passará por ele/ela quando chegar a sua vez de rebater sem penalidade. Se o jogador lesionado, doente ou ausente retornar, ele/ela é simplesmente inserido em seu lugar original na ordem de rebatidas e o jogo continua. Além disso, se um jogador chegar mais tarde ao

local do jogo, se o técnico escolher inseri-lo na escalação (veja Regra 4.01 NOTA 2), ele/ela será adicionado ao final da escalação atual.

c. Um rebatedor impróprio será considerado como rebatendo fora de ordem (veja Regra 6.07). d. Se um jogador não conseguir completar uma aparição no plate devido a lesão, doença ou expulsão, o próximo rebatedor na escalação deverá tomar o seu lugar no plate e assumir a contagem do rebatedor original.

e. Se um rebatedor se tornar um corredor ao alcançar a base com segurança e não conseguir correr as bases devido a lesão, doença ou expulsão, ele/ela será substituído pelo jogador que registrou a última eliminação ou por um Corredor Cortesia, se aplicável (veja Regra de Torneio 3 (d) Corredor Cortesia).

f. Não há exceção a esta regra. Esta regra não se aplica às Divisões Sênior de jogo. NOTA: A regra substitui o Regulamento IV(i) e a Regra 3.03.

g. Os técnicos são os únicos responsáveis por garantir que todos os jogadores cumpram os requisitos de participação no jogo.

h. O Comitê do Torneio reserva-se o direito de impor penalidades (incluindo, mas não se limitando à remoção do técnico, perda de um jogo e/ou desqualificação da equipe ou treinadores de participação futura no torneio) podem ser impostas se, na opinião do Comitê do Torneio:

1. se um técnico ou treinador tomar qualquer atitude que resulte em tornar o jogo uma farsa, fazendo com que os jogadores tenham um desempenho intencionalmente ruim com o propósito de estender ou encurtar um jogo, ou;

2. uma equipe não cumprir os requisitos desta regra mais de uma vez durante o Torneio Internacional, que começa com o jogo Distrital e termina no nível da Série Mundial (nível Estadual para as Divisões de 8 a 10 e 9 a 11 anos), ou;

3. um técnico desconsiderar esta regra de forma intencional e consciente. Para mais informações e perguntas frequentes sobre a Participação Obrigatória no Torneio, visite: LittleLeague.org/MandatoryPlay.

4. SUBSTITUIÇÕES/REENTRADA: Esta regra de torneio substitui a Regra 3.03 (reentrada) da temporada regular para todos os níveis de jogo de torneio.

a. Se doença, lesão ou a expulsão de um jogador impedir que uma equipe coloque em campo nove (9) jogadores, um jogador previamente usado na escalação pode ser inserido, mas somente se não houver outros substitutos elegíveis disponíveis. O técnico da equipe adversária deve selecionar o jogador para reentrar na escalação. Um jogador expulso do jogo não é elegível para reentrada.

b. Apenas Liga Sênior: Qualquer jogador que tenha sido removido para um substituto pode reentrar no jogo na MESMA posição na ordem de rebatidas.

d. As substituições defensivas devem ser feitas enquanto a equipe estiver na defesa. Somente Liga Sênior: As substituições ofensivas devem ser feitas no momento em que a jogadora ofensiva tiver sua vez ao bastão ou estiver em base.

e. Somente Liga Sênior: Uma titular e sua substituta não devem estar na escalação ao mesmo tempo, exceto conforme previsto na Regra de Jogo 10(a).

f. 8 a 10 anos, 9 a 11 anos, 10 a 12 anos, Divisão Intermediária (50-70) e Liga Júnior: Substituições impróprias de Jogo Obrigatório [ver Regra de Torneio 9], se descobertas, serão tratadas como “Bater Fora de Ordem”. Ver Regra 6.07. Somente Liga Sênior: Substituição imprópria é motivo para protesto. Protestos envolvendo substituição imprópria não resolvidos antes do próximo arremesso ou jogada não serão considerados.

g. A Regra de Torneio 3(d) substituirá a Regra 7.14 (Regra 7.14 para 10 Anos, 9 a 11 Anos, Little League, Intermediária (50-70), Liga Júnior) e a regra de Corredor Especial de Pinch Runner (Liga Sênior).

h. Somente Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: Um arremessador que permanece no jogo, mas muda para uma posição defensiva diferente, pode retornar como arremessador a qualquer momento no restante do jogo, mas apenas uma vez por jogo. Somente Liga Sênior: A Regra 3.03, Rebatedor Designado, SERÁ aplicada durante o torneio.

i. Liga Sênior: Qualquer jogador na escalação inicial, incluindo o rebatedor designado, que tenha sido removido para um substituto pode reentrar no jogo UMA VEZ, desde que tal jogador ocupe a mesma posição de rebatida que ocupava na escalação inicial. Um substituto (não titular) não pode reentrar no jogo em qualquer posição uma vez que esse jogador seja removido da escalação.

1. JOGOS SUSPENSOS: Qualquer jogo em que um vencedor não possa ser determinado de acordo com as regras de jogo será retomado do ponto exato em que foi suspenso, independentemente do número de entradas jogadas. Jogos incompletos (não regulamentares) ou empatados são considerados jogos suspensos. NOTA: Uma disputa decidida por desistência não constitui um “jogo” para os propósitos desta regra, a menos que uma entrada completa tenha sido fisicamente jogada. antes que o jogo fosse declarado perdido. (A perda de um jogo só pode ser decretada pelo Comitê do Torneio em Williamsport.)

1. REGRA DE DIFERENÇA DE CORRIDAS: Se ao final de três (3) entradas [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: quatro entradas], duas entradas e meia [Divisão

Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: três entradas e meia] se o time da casa estiver na frente, um time tiver uma vantagem de quinze (15) corridas ou mais, o técnico do time com menos corridas deverá conceder a vitória ao adversário. Se ao final de um jogo regulamentar um time tiver uma vantagem de dez (10) corridas ou mais, o técnico do time com menos corridas deverá conceder a vitória ao adversário.

NOTA 1: Se o time visitante tiver uma vantagem de quinze (15) ou dez (10) ou mais corridas, respectivamente, o time da casa deve rebater em sua metade da entrada.

NOTA 2: Um jogo determinado pela regra de 15 ou 10 corridas será considerado um jogo regulamentar.

NOTA 3: Não há regra de 8 corridas no Jogo de Torneio, conforme descrito na Regra 4.10(e) apenas para a Temporada Regular.

2. JOGO REGULAMENTAR: Cada jogo de torneio deve ser jogado até o ponto de ser um jogo oficial:

a. Jogos regulamentares são de quatro ou mais entradas [cinco ou mais entradas para a Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior] em que um time marcou mais corridas do que o outro [três entradas e meia ($3\frac{1}{2}$) se o time da casa estiver na frente ou quatro entradas e meia ($4\frac{1}{2}$) se o time da casa estiver na frente na Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior].

b. Jogos regulamentares (quando um vencedor pode ser determinado) encerrados devido ao clima, escuridão ou toque de recolher devem ser retomados se o time visitante empatar o jogo ou assumir a liderança em sua metade da entrada e o time da casa não completar seu turno ao bastão ou assumir a liderança em uma entrada incompleta. Isso não se aplica a jogos suspensos ou atrasados pelo clima que ainda possam ser retomados antes da escuridão ou toque de recolher (conforme definido nas Regras e Diretrizes do Torneio – Toque de Recolher) no mesmo dia.

c. Se dois jogos estiverem agendados para o mesmo local, nenhum “limite de tempo” poderá ser imposto ao primeiro jogo. 14. JOGO EMPATADO: Quando a conclusão de seis entradas [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: sete entradas], e o placar estiver empatado, começando no topo da sétima entrada [Divisão Intermediária (50-70)/Liga Júnior/Sênior: oitava entrada], e em cada meia entrada subsequente, a equipe ofensiva deverá começar sua vez ao bastão com o jogador que está programado para ser o último a rebater naquela respectiva meia entrada sendo colocado na segunda base. EXEMPLO: Se o rebatedor número cinco for o rebatedor inicial, o rebatedor número quatro na ordem de rebatidas será colocado na segunda base. Um substituto elegível ou corredor especial de emergência pode ser inserido no lugar do corredor.

1. REPETIÇÃO DE JOGOS: Nenhum jogo de torneio pode ser repetido sem aprovação específica do Comitê do Torneio em Williamsport.

16. ACORDOS NÃO AUTORIZADOS: Nenhum acordo será feito entre treinadores e/ou Diretores de Torneio e/ou árbitros contrário às Regras do Torneio.

2. ALTERCAÇÕES: Um treinador, técnico ou jogador não deve deixar sua posição no campo ou área do banco durante uma briga ou confronto físico; um treinador ou técnico que tentar evitar uma briga ou restaurar a ordem, a critério do árbitro, não estará violando esta regra. Penalidade: O árbitro deverá ejetar o(s) infrator(es) do jogo imediatamente. O não cumprimento da ejeção pode resultar na suspensão do jogo pelo árbitro. O Diretor do Torneio deverá encaminhar todos os incidentes ao Comitê do Torneio, que poderá impor penalidades e/ou ações adicionais contra indivíduos e/ou equipes, incluindo perda de jogo, suspensão adicional e/ou desqualificação.

3. EJEÇÕES: Qualquer treinador, técnico ou jogador ejetado de um jogo será suspenso para o próximo jogo fisicamente disputado (Consulte a Regra 4.07). Isso inclui atividades pré-jogo e pós-jogo. As ejeções devem ser anotadas na declaração de elegibilidade da equipe do torneio no Registro de Ejeções na página 4. O registro deve incluir o nome do membro e a data da ejeção e ser assinado pelo Diretor do Torneio ou Administrador Distrital.

Oficiais

Anotadores O Diretor do Torneio com jurisdição deverá nomear e fornecer um anotador oficial para cada jogo. O anotador oficial deverá, imediatamente após cada jogo, inserir no Formulário de Elegibilidade de cada equipe:

1. Data do jogo.
2. Nome de cada jogador que arremessou.
3. Número de arremessos.
4. Nome do adversário.
5. Placar do jogo.

6. Assinatura do Diretor do Torneio ou assistente. Este registro será aceito como oficial.

Responsabilidade Financeira A menos que seja oficialmente notificada em contrário pela Sede Internacional da Little League em Williamsport, Pensilvânia, cada liga deverá assumir total responsabilidade pelas despesas incorridas na competição do torneio. As equipes participantes que optarem por não aceitar a hospedagem e/ou refeições fornecidas pelo anfitrião deverão residir e se alimentar em outro local às suas próprias custas e serão responsáveis pelo seu próprio transporte local. A compensação para custear despesas de viagem para equipes que viajam 150 milhas ou mais por uma viagem de ida e volta, para torneios Regionais e além, será paga pela Little League

Baseball, Incorporated, às ligas locais na forma de um crédito para as taxas do ano seguinte (somente ligas dos EUA). Todas as taxas de Torneio e ajustes para Equipes de Torneio inscritas devem ser enviadas através do Centro de Dados da Little League (LittleLeague.org/DataCenter) para a Little League International até 15 de setembro de 2025.

NOTA: Um máximo de uma viagem de ida e volta será compensado por local de torneio em cada nível de jogo. Os formulários de quilometragem devem ser preenchidos e enviados através do Centro de Dados da Little League (LittleLeague.org/DataCenter) para a Little League International até 15 de setembro de 2025, para que o reembolso seja pago. EXCEÇÃO: O presidente da liga local pode solicitar, por escrito, o reembolso por cheque. Esta solicitação deve acompanhar o formulário de reembolso de quilometragem.

Aqui está a tradução do texto para o português do Brasil, mantendo a formatação original:

A compensação por quilometragem é de \$1 por milha. A Little League International, Williamsport, Pensilvânia, fará todos os arranjos e reservas para o transporte dos campeões Regionais de e para a Série Mundial.

Diretrizes para a Condução do Torneio

Os seguintes padrões para a condução do torneio são para a orientação e informação dos Diretores de Torneio e das ligas participantes. A experiência de centenas de diretores de campo responsáveis pela condução do torneio em todos os níveis ao longo de muitos anos está refletida nestas diretrizes, que devem ser estudadas cuidadosamente e aplicadas integralmente para garantir o sucesso da realização dos vários níveis de jogo. Administradores Distritais Os Administradores Distritais ou seus assistentes nomeados dirigirão os torneios. Esta responsabilidade **não pode ser delegada a uma liga local**. O Diretor de Torneio conduz ou supervisiona o jogo até e incluindo o jogo final daquele nível; coleta ou dirige a coleta de todos os fundos pertencentes ao torneio; paga ou dirige pagamentos a partir dos valores assim coletados ou recebidos; e faz os relatórios exigidos às ligas envolvidas e ao Escritório Regional. A liga ou ligas que sediam torneios não podem assumir a responsabilidade por, nem operar fisicamente, o torneio. **A liga ou ligas não podem reter a receita do torneio, não podem fazer pagamentos nem obrigar os fundos do torneio para qualquer finalidade.**

Na reunião do torneio distrital, as Regras do Torneio devem ser revisadas ao informar os representantes da liga, árbitros e outros envolvidos no torneio. Antes de designar jogos do torneio, os Administradores Distritais devem inspecionar todos os locais potenciais. Não se pode enfatizar

demais que fornecer **as melhores condições de jogo** possíveis em campos regulares é obrigação do Administrador Distrital. Diretor de Torneio

1. O Diretor de Torneio Distrital, Seccional, Divisional, Estadual ou Regional pode fornecer prêmios apropriados às equipes e jogadores participantes.

2. Cada Diretor de Torneio deverá relatar o seguinte:

a. Informar a cada liga participante sobre o cronograma, horário e local dos jogos.

b. Encaminhar o cronograma preenchido ao Diretor Regional, mostrando os vencedores em cada nível de jogo.

c. Pagar as despesas permitidas e distribuir o saldo da receita do torneio para o Fundo Distrital e/ou ligas com base por jogo. Quando uma ou mais equipes viajarem distâncias maiores do que outras, uma ajuda de custo por quilometragem pode ser paga antes de distribuir as cotas por jogo.

d. Encaminhar o relatório financeiro preenchido ao Diretor Regional dentro de dez (10) dias após o jogo final de cada nível do torneio.

NOTA: A Divisão de 8 a 10 Anos e a Divisão de 9 a 11 Anos avançam apenas para o nível Estadual. Condições Físicas É essencial que as melhores condições de jogo possíveis sejam fornecidas em todos os níveis do torneio. As seguintes condições são recomendadas para os jogos do torneio:

3. Instalações: a. Campo externo de grama (Torneios Regionais, Divisionais, Estaduais e Seccionais). Campo interno de grama (Torneios Regionais, Divisionais e Estaduais). b. As cercas do campo externo devem estar a uma distância máxima de 225 pés do home plate e a uma distância mínima de 195 pés (Little League); Para as categorias de 8 a 10 e de 9 a 11 anos, um máximo de 225 pés e um mínimo de 180 pés; Para a Divisão Intermediária (50-70), um máximo de 300 pés e um mínimo de 225 pés;

Para a Junior League, um máximo de 350 pés e um mínimo de 250 pés; Para a Senior League, um máximo de 420 pés e um mínimo de 280 pés. c. Cercas do campo externo com construção segura, com altura mínima de 4 pés, e máxima de 6 pés. d. "Olho do batedor" (Batter's eye) com no mínimo 24 pés de largura no campo central. e. Backstop a não menos de 20 pés do home plate. O backstop da Divisão Intermediária (50-70)/Junior/Senior League não deve estar a menos de 35 pés do home plate. f. Pano de fundo (Back drop) de 6 a 8 pés de lona atrás do home plate se não houver cabine de imprensa nessa posição. g. Dois postes de falta (foul poles) com pelo menos 6 pés acima do topo da cerca. h. Uma tela de proteção na frente dos dugouts. i. As luzes, se usadas, devem atender aos padrões mínimos da Little League. j. Apenas montes de

arremesso de terra convencionais são aprovados para jogos de torneio. Exceção: Um monte artificial aprovado pela Little League é permitido no nível Distrital. Uma lista de montes artificiais licenciados e aprovados pode ser encontrada em LittleLeague.org/FieldSupplies.

4. Serviços de zeladoria:

a. Grama cortada na altura adequada. Sem buracos ou outras condições inseguras. b. Campo interno (infield) rastelado e em condições de jogo. c. Marcações de acordo com os regulamentos. As bases devem ter o tamanho regulamentar e estar devidamente fixadas.

1. Instalações Adicionais: a. Sistema de som e locutor. b. Placar e operador(es). c. Assentos adequados (Seccional – 500; Divisional/Estadual – 1.000; Regional – 1.500 no mínimo). d. Estacionamento adequado. e. Policiamento. Os departamentos de polícia locais devem ser avisados do evento e solicitados a cooperar com o pessoal da liga.

f. Serviços de primeiros socorros, médicos e ambulância disponíveis.

g. Banheiros.

h. Bolas de beisebol (se não forem fornecidas de outra forma pelo Diretor do Torneio).

i. O seguro voluntário adulto deve ser fornecido por cada liga envolvida.

NOTA 1: As Divisões de 8 a 10 Anos e de 9 a 11 Anos avançam apenas para o nível Estadual.

NOTA 2: As ligas anfitriãs podem reter a receita de concessões. Assistentes e Comitês Para garantir um torneio de sucesso, é desejável que o diretor (particularmente nos níveis Seccional, Divisional, Estadual e Regional) nomeie assistentes e presidentes de comitês para realizar as várias funções que são essenciais. Sugerem-se os seguintes:

2. Finanças: Para solicitar doações, supervisionar a arrecadação nos jogos, venda de publicidade e programas, etc. As ligas anfitriãs não podem realizar projetos de arrecadação de fundos, a menos que sejam aprovados pelo **Diretor do Torneio**.

2. Alojamento: Jogadores, dirigentes, treinadores e árbitros podem receber acomodações em hotéis ou motéis e auxílio alimentação.

3. Publicidade: Obter e fazer disponíveis a todos os meios de comunicação os nomes das equipes, jogadores, horários e locais dos jogos, resultados dos jogos e outras informações essenciais aos meios de comunicação, no interesse de promover o torneio. Endereços e/ou números de telefone dos jogadores não devem ser divulgados a ninguém, para qualquer finalidade.

1. Transporte: Providenciar o encontro das equipes na chegada e a entrega aos pontos de partida. Providenciar o transporte dos dirigentes e treinadores.

2. Programa: Quando autorizado pelo Diretor do Torneio como um projeto de arrecadação de fundos, o Coordenador do Programa deve trabalhar com o Coordenador Financeiro para reunir material, vender anúncios, etc. Os programas não devem ser publicados a menos que sejam autossustentáveis.

3. Estacionamento e Polícia: Se considerado necessário, providenciar o controle de tráfego, estacionamento e funções relacionadas.

4. Médico: Ter nomes e números de telefone de médicos, enfermeiros, ambulância e hospital disponíveis e providenciar seus serviços, se necessário. Se possível, um médico ou enfermeiro deve estar presente.

5. Cerimônias: Providenciar hasteamento da bandeira, boas-vindas, apresentações, etc. Estes devem ser breves e significativos.

6. Árbitros: Mínimo recomendado de dois, máximo de seis. Serviços em regime de voluntariado. Despesas normais podem ser fornecidas.

7. Apontadores oficiais. Despesas Os Diretores de Torneio estão autorizados a pagar, a partir da receita do torneio, os seguintes custos:

8. Flâmula de campeonato.

9. Pins aprovados da Little League para jogadores, dirigentes, treinadores (todas as equipes) e árbitros. 10. Correio, telefone e despesas de bolso.

11. Hospedagem e auxílio-alimentação para jogadores, dirigentes, treinadores e árbitros.

NOTA: Torneio

O Diretor deve garantir, sem custo para o torneio, bolas de beisebol (se não fornecidas pela liga anfitriã), árbitros, anotadores e alojamento para os jogadores. A Transmissão de Rádio dos jogos do torneio é permitida com autorização do **Diretor do Torneio**.

O patrocínio comercial deve ser consistente com a política da Little League. Taxas ou doações pagas pelos direitos de transmissão devem **ser acumuladas no fundo do torneio** naquele nível. Televisão Somente a **Little League International pode autorizar a transmissão pela televisão ou streaming (ao vivo ou gravado)** de quaisquer jogos do torneio durante o Torneio Internacional nas plataformas digitais/aplicativos/web de uma entidade de mídia.

O Administrador Distrital ou o Diretor do Torneio pode recomendar aprovação, mas não pode assumir compromissos ou assinar qualquer acordo ou contrato para a transmissão dos jogos pela televisão. O mais tardar duas semanas antes do início do torneio no nível a ser televisionado, o diretor com jurisdição deve submeter por escrito detalhes completos, incluindo qualquer publicidade ou patrocínio comercial, da proposta à Little League International. A gravação em vídeo

ou gravação digital de jogos é permitida desde que as fitas digitais não sejam vendidas ou usadas para fins comerciais. Breves reportagens televisionadas sobre jogos e atividades do torneio em programas de notícias são permitidas.

Transmissão ao Vivo Com a transmissão ao vivo se tornando muito mais fácil de realizar, as ligas locais podem estar interessadas em webcast ou transmissão ao vivo de jogos através de seu site de liga local próprio e/ou oficialmente operado, oficial conta(s) de mídia social, plataformas baseadas em assinatura ou outra plataforma digital. **As ligas estão autorizadas a transmitir/webcast jogos, tanto da temporada regular quanto jogos do Torneio Internacional até o nível Estadual/País** através dessas plataformas de propriedade e gerenciadas pela liga (por exemplo: contas oficiais de mídia social da liga, plataforma de transmissão ao vivo baseada em assinatura, site), desde que **sigam todas as políticas da Little League** relativas a comercialização e marcas registradas e tenham as liberações apropriadas de todos os participantes e avisos para os presentes. Para qualquer transmissão/webcast que seja através de qualquer meio que não seja totalmente de propriedade e/ou operado por uma liga local, ou para jogos de nível Regional do Torneio Internacional da Little League, é necessário um acordo para delinear o acordo de transmissão ao vivo/webcasting. Acordos podem ser firmados com a Little League International entrando em contato com **Media@LittleLeague.org**. Para mais informações sobre transmissão ao vivo/webcasting de jogos do Torneio Internacional da Little League, visite LittleLeague.org/TournamentStreaming. Orientações sobre transmissão ao vivo/webcasting da temporada regular podem ser encontradas na seção de Perguntas Frequentes do Livro de Regras e em **LittleLeague.org/Livestreaming**.

(Consulte a Regulamentação XV.) A Little League reserva-se o direito de modificar ou alterar os requisitos relativos à transmissão, transmissão ao vivo e/ou distribuição de jogos da temporada regular e de torneios a qualquer momento, com orientações atualizadas disponíveis em [LittleLeague.org/ Livestreaming](http://LittleLeague.org/Livestreaming).

Programas O **Administrador Distrital ou o Diretor do Torneio** pode autorizar a publicação de um programa ou placar como meio de fornecer financiamento adicional para o torneio naquele nível. No entanto, eles não podem executar contratos ou outros compromissos em nome de, ou como agentes da, Little League International. Todos os fundos (líquidos) obtidos com publicidade e/ou venda de programas devem ser aplicados **ao fundo do torneio naquele nível**.

Formato de Fase de Grupos do Torneio Internacional: Seção I – Diretrizes

O Formato de Fase de Grupos só deve ser usado em divisões nas quais há uma expectativa razoável de que todas as equipes joguem todos os jogos para os quais estão programadas. Em

divisões nas quais as equipes tradicionalmente desistem no último momento, ou no meio do torneio, os formatos padrão de eliminação dupla ou eliminação simples devem ser usados em seu lugar. As seguintes condições devem ser aplicadas a todos os torneios com Formato de Fase de Grupos, a menos que especificadas como opcionais: A. No caso de uma equipe ou equipes desistirem de um torneio com formato de fase de grupos antes que o primeiro jogo do torneio seja jogado (por qualquer equipe no torneio), os grupos devem ser redesenhados. Se uma equipe ou equipes desistirem ou forem removidas por ação do Comitê do Torneio após o primeiro jogo ser jogado, o assunto deve ser encaminhado ao Comitê do Torneio para uma decisão.

B. Um torneio com Formato de Jogo em Grupos (Pool Play Format) pode ter um ou mais grupos.

C. As designações de grupo (ou “sorteio”) devem ser um sorteio cego ou devem ser baseadas em considerações geográficas. As designações de grupo nunca devem ser “classificadas” com base na capacidade esperada das equipes.

D. Em todos os casos, os resultados do Jogo em Grupos não têm influência no próximo segmento de jogo, com exceção das regras e regulamentos relativos aos períodos de descanso para arremessadores (ou seja, as derrotas não são “transferidas”).

E. É preferível que cada equipe em um determinado grupo seja programada para jogar contra todas as outras equipes desse grupo uma vez.

F. Cada equipe dentro de qualquer grupo deve ser programada para jogar um número igual de jogos que as outras equipes nesse grupo.

G. No caso de um torneio de grupo único, uma equipe pode avançar para se tornar a campeã do torneio, com base unicamente nos resultados do jogo em grupo, a critério do diretor do torneio. Mais comumente em um torneio de grupo único, no entanto, duas equipes avançam para jogar uma contra a outra pelo campeonato do torneio.

H. Se mais de um grupo for usado, e o número total de equipes no maior e no menor dos grupos combinados for inferior a dez (10), o número de equipes no maior grupo não deve ser superior a uma equipe a mais do que o número de equipes no menor grupo. Exemplo: Aceitável Grupo A Grupo B 4 times 5 times Não Aceitável Grupo A Grupo B 3 times 6 times

I. Se mais de um grupo for usado, e o número total de times no maior e no menor dos grupos for dez (10) ou mais, o número de times no maior grupo não deve ser mais do que dois times maior do que o número de times no menor grupo.

Exemplo: Aceitável Grupo A Grupo B 4 equipes 6 equipes Inaceitável Grupo A Grupo B 3 equipes 7 equipes

J. No caso de torneios envolvendo mais de um grupo, uma ou mais equipes podem avançar de cada grupo para o segmento seguinte. Na maioria dos casos, quando duas equipes avançam, a programação pode ser organizada de forma que as equipes se “cruzem” para fins de classificação na próxima rodada. Por exemplo, em um torneio de dois grupos:

1. A equipe em primeiro lugar no Grupo A joga contra a equipe em segundo lugar no Grupo B. 2. A equipe em primeiro lugar no Grupo B joga contra a equipe em segundo lugar no Grupo A.

2. Os vencedores desses dois jogos jogam entre si pelo campeonato. 4. Um jogo de consolação pode ser agendado entre as equipes perdedoras. O método de cruzamento, no entanto, não é obrigatório. A critério do diretor do torneio, as equipes que avançam da fase de grupos podem ser sorteadas novamente para colocação na próxima rodada por meio de sorteio cego.

K. No caso de torneios envolvendo mais de uma equipe avançando da fase de grupos para um playoff, o formato do playoff pode ser de eliminação simples ou dupla, a critério do diretor do torneio. No entanto, se o formato publicado exigir eliminação dupla, e o diretor do torneio posteriormente desejar que ele volte para eliminação simples devido a atrasos causados pelo clima, etc., isso só pode ser aprovado pelo Comitê do Torneio em Williamsport.

L. O diretor do torneio pode, a seu critério, usar um formato em que todas as equipes que terminarem a rodada da fase de grupos com um registro específico de vitórias e derrotas avançarão. Nos exemplos a seguir, o formato exige o avanço de todas as equipes (de um grupo de 10 equipes em que cada equipe joga apenas sete jogos) que terminarem a fase de grupos com zero ou uma derrota. Exemplo 1: Entre as 10 equipes do grupo, duas terminaram com registros de 7-0, enquanto outras duas terminaram com registros de 6-3. Resultado – Essas quatro equipes avançam e as outras seis são eliminadas. Exemplo 2: Entre as 10 equipes do grupo, uma terminou com um registro de 7-0, enquanto outras duas terminaram com registros de 6-1. Resultado – Essas três equipes avançam e as outras sete equipes são eliminadas.

M. Os métodos de desempate publicados aqui pela Little League International são os únicos métodos que serão usados quando um desempate for necessário. Se surgir qualquer dúvida ou controvérsia, ela deve ser encaminhada à Sede Regional antes de avançar uma equipe.

N. Não é permitido que um técnico perca intencionalmente qualquer jogo com o propósito de manipular o resultado da fase de grupos, e ele pode ser removido do torneio por ação do Comitê do Torneio em Williamsport. Além disso, o Comitê do Torneio pode remover tal equipe de futuras participações no torneio.

O. Apenas o Comitê do Torneio pode declarar a perda de um jogo no Torneio Internacional, e reserva-se o direito de desconsiderar os resultados de um jogo perdido ao calcular o registro de vitórias e derrotas de uma equipe e a Razão de Corridas Permitidas. (Seção IV)

P. Quando um técnico ou treinador instrui seus jogadores a jogar mal por qualquer motivo, como, mas não se limitando aos seguintes, tal ação pode resultar na remoção do técnico pelo Árbitro-Chefe, e/ou remoção do técnico, treinador(es) e/ou equipe de futuras participações no torneio.

NOTA: Esta política não tem a intenção de impedir que um técnico use jogadores menos habilidosos com mais frequência, se assim desejar, mesmo que tal ação possa resultar na perda de um jogo:

1. perder um jogo para afetar um resultado específico em um torneio com Formato de Fase de Grupos;
2. para perder um jogo pela regra dos 10 runs;
3. para atrasar o jogo até o toque de recolher; para permitir que um adversário empate o placar para que mais innings possam ser jogados, etc.

Formato de Fase de Grupos do Torneio Internacional: Seção II – Segmentos de um Torneio de Fase de Grupos

Formato de Fase de Grupos de Torneios Internacionais: Seção II – Segmentos de um Torneio de Fase de Grupos A. Sob este formato, existem dois segmentos distintos em um torneio de formato de fase de grupos.

1. No Segmento
2. 1 – A Rodada de Fase de Grupos, as equipes são divididas em um número de grupos (geralmente de dois a quatro grupos). Cada equipe em cada um dos grupos deve jogar contra as outras equipes desse grupo uma vez. Por decisão do diretor do torneio, uma ou mais equipes com o(s) melhor(es) registro(s) no grupo avançarão para o próximo segmento. NOTA: Em um formato de grupo único, uma ou mais equipes podem avançar para se tornar o campeão do torneio. Se apenas uma equipe avançar, não há segundo segmento.
3. 2. No Segmento 2 –
 - a. A Rodada de Eliminação, as equipes que avançam do Segmento 1 são confrontadas em um formato padrão de eliminação simples ou em um formato padrão de eliminação dupla.

- b. B. Uma vez que um segmento é concluído, os jogos jogados anteriormente não têm influência no próximo segmento, com exceção de:
- c. 1. regras e regulamentos relativos aos períodos de descanso obrigatórios para arremessadores;
- d. 2. regras e regulamentos relativos a jogadores, gerentes e/ou treinadores que foram ejetados e as penalidades prescritas resultantes da ejeção. Formato de Fase de Grupos de Torneios Internacionais:

Seção III – Procedimentos de Desempate

A. Em todos os casos, a(s) equipe(s) que avança(m) após o Segmento 1 deve(m) ser a(s) equipe(s) com o(s) melhor(es) registro(s) de vitórias e derrotas durante a fase de grupos. O diretor do torneio decidirá o número de equipes que avançarão além da fase de grupos, e tal determinação deve ser disponibilizada às ligas/equipes envolvidas antes do início do torneio.

B. Quando os registros estão empatados, no entanto, os seguintes procedimentos devem ser aplicados em ordem, para que o empate possa ser desfeito. Esses procedimentos também se aplicam à determinação da classificação para o Segmento 2 (a rodada de playoffs), se a classificação para o Segmento 2 for baseada nos resultados da fase de grupos.

3. O primeiro critério de desempate é o resultado do(s) confronto(s) direto(s) durante a fase de grupos (Segmento 1) das equipes envolvidas no empate.

a. Se uma das equipes envolvidas no empate tiver cumprido CADA UM dos seguintes requisitos, essa equipe avançará:

- i. Derrotou todas as outras equipes envolvidas no empate pelo menos uma vez; E,
- ii. Derrotou todas as outras equipes envolvidas no empate em todos os jogos da fase de grupos que disputou contra essas equipes; E,

iii. Jogou contra cada uma das equipes envolvidas no empate um número igual de vezes.
Exemplo: Três equipes estão empatadas com registros idênticos em primeiro lugar no final da fase de grupos, e uma equipe deve avançar para o Segmento 2. As Equipes A, B e C jogaram uma contra a outra uma vez na fase de grupos. A Equipe A venceu todos os seus jogos contra a Equipe B e a Equipe C durante a fase de grupos. Resultado – A Equipe A avança, enquanto a Equipe B e a Equipe C são eliminadas.

4. Se os resultados do(s) confronto(s) direto(s) durante a fase de grupos das equipes envolvidas no empate não puderem quebrar o empate (porque nenhuma equipe derrotou cada uma das outras equipes no empate todas as vezes que jogaram, ou porque nenhuma equipe derrotou

todas as outras equipes envolvidas no empate em todos os jogos da fase de grupos disputados entre essas equipes, ou porque as equipes envolvidas no empate não jogaram umas contra as outras um número igual de vezes durante a fase de grupos), o empate será quebrado usando a Razão de Corridas Permitidas (ver Seção IV).

C. Em todos os casos, se os princípios de desempate aqui contidos forem aplicados corretamente e não conseguirem quebrar o empate, ou se estas diretrizes não forem aplicadas corretamente (a critério do **Comitê do Torneio em Williamsport**), o assunto será encaminhado ao Comitê do Torneio, que será o árbitro final na decisão da questão. Se um empate não puder ser quebrado através da aplicação adequada destas diretrizes (**na opinião do Comitê do Torneio**), um playoff, sorteio cego ou cara ou coroa determinará qual equipe(s) avançará(ão). Esta é uma decisão do Comitê do Torneio. Formato da Fase de Grupos do Torneio Internacional: Seção IV – Razão de Corridas Permitidas

A. Para cada equipe envolvida em um empate em que os resultados diretos não podem ser usados (porque nenhuma equipe derrotou cada uma das outras equipes no empate todas as vezes que jogaram, ou porque nenhuma equipe derrotou todas as outras equipes envolvidas no empate em todos os jogos da fase de grupos disputados entre essas equipes, ou porque as equipes envolvidas no empate não jogaram entre si um número igual de vezes durante a fase de grupos), o diretor do torneio calculará: O **número total de corridas cedidas em todos os jogos da fase de grupos disputados por essa equipe, dividido por 6 entradas** para Little League e abaixo [7 entradas para Divisão Intermediate (50-70)/Junior/Senior League]. Isso fornece o **Quociente de Corridas Cedidas (Runs-Allowed Ratio)**.

1. Exemplo: A equipe Hometown Little League (Major) cedeu oito (8) corridas em todos os seus quatro (4) jogos da fase de grupos. 8 dividido por 24 é igual a 0,3333.

2. O Quociente de Corridas Cedidas para a Hometown Little League (0,3333 no exemplo acima) é comparado ao mesmo cálculo para cada uma das equipes envolvidas no empate.

B. O Quociente de Corridas Cedidas é usado para avançar TODAS as equipes depois que é determinado que o confronto direto não pode ser usado.

C. Se, após calcular o Quociente de Corridas Cedidas usando os resultados de todos os jogos da fase de grupos disputados pelas equipes envolvidas no empate: 1. uma equipe tiver o menor Quociente de Corridas Cedidas, essa equipe avança. Depois que uma equipe avança usando o Quociente de Corridas Cedidas, cada equipe subsequente necessária para avançar é determinada pelo **Quociente de Corridas Cedidas** até que todas as equipes sejam determinadas e classificadas.

3. duas ou mais equipes permanecerem empatadas com o mesmo Quociente de Corridas Cedidas, e os métodos detalhados na Seção III – Procedimentos de Desempate não puderem ser usados (porque nenhuma equipe derrotou cada uma das outras equipes no empate todas as vezes que jogaram, ou porque nenhuma equipe derrotou todas as outras equipes envolvidas no empate em todos os jogos da **fase de grupos disputados entre essas equipes**, ou porque as equipes envolvidas no empate não jogaram entre si um número igual de vezes durante a fase de grupos), então o Quociente de Corridas Cedidas deve ser recalculado usando estatísticas apenas dos jogos da fase de grupos disputados entre as equipes envolvidas no empate. Os resultados são usados para avançar UMA equipe, e quaisquer outros empates devem reverter para o Quociente de Corridas Cedidas usando todas as equipes restantes.

D. Se um jogo for perdido por **W.O.** (Walkover), na maioria dos casos o placar do jogo será registrado como **6 a 0 (para as Divisões Little League e inferiores)** ou 7 a 0 [para a Divisão Intermediate (50-70)/Junior/Senior League]. No entanto, apenas o **Comitê do Torneio em Williamsport** pode decretar um W.O., e o Comitê do Torneio reserva-se o direito de desconsiderar os resultados do jogo, de atribuir o placar conforme observado acima, ou de permitir que o placar permaneça (se alguma parte do jogo foi jogada).

E. No caso de uma equipe (definida para este propósito como um mínimo de nove jogadores) não comparecer a um jogo agendado, e for determinado pelo Comitê do Torneio em Williamsport que a falta de comparecimento foi planejada para causar um W.O. ou atrasar o torneio por qualquer motivo, o Comitê do Torneio reserva-se o direito de remover a equipe de jogos futuros no Torneio Internacional e/ou remover os adultos que considerar responsáveis da equipe e/ou da liga local.

Apêndice A – Diretrizes de Segurança contra Raios

Todos os anos, **nos Estados Unidos**, as tempestades produzem cerca de 25 milhões de descargas elétricas nuvem-solo – cada uma dessas descargas é um potencial assassino. De acordo com o Serviço Nacional de Meteorologia, uma média de 73 pessoas morrem por raios a cada ano e centenas mais são feridas, algumas sofrendo lesões neurológicas devastadoras que persistem pelo resto de suas vidas. Uma porcentagem crescente dos atingidos está envolvida em atividades recreativas ao ar livre. Muitas vezes, os oficiais responsáveis por eventos esportivos carecem de conhecimento adequado sobre tempestades e raios para tomar decisões informadas sobre quando procurar segurança. Sem conhecimento, os oficiais baseiam suas decisões na experiência pessoal e, às vezes, no desejo de completar a atividade. Devido à natureza dos raios, a experiência pessoal

pode ser enganosa. Embora muitas pessoas rotineiramente coloquem suas vidas em risco quando há tempestades por perto, poucas são realmente atingidas por raios. Isso resulta em uma falsa sensação de segurança. Infelizmente, essa falsa sensação de segurança resultou em inúmeras mortes e lesões por raios nas últimas décadas, porque as pessoas tomaram decisões que, sem saber, colocaram suas vidas ou as vidas de outros em risco.

Para atividades organizadas ao ar livre, o Serviço Nacional de Meteorologia (National Weather Service) recomenda que os responsáveis tenham um plano de segurança contra raios e que sigam o plano sem exceção. O plano deve fornecer diretrizes de segurança claras e específicas para eliminar erros de julgamento. Antes de uma atividade ou evento, os organizadores devem ouvir a previsão mais recente para determinar a probabilidade de tempestades. O Rádio Meteorológico da NOAA (NOAA Weather Radio) é uma boa fonte de informações meteorológicas atualizadas. Assim que as pessoas começarem a chegar, as diretrizes do plano de segurança contra raios da sua liga devem ser seguidas. Uma tempestade está se aproximando ou está por perto. As condições são seguras ou é hora de procurar abrigo? Não querendo parecer excessivamente cauteloso, muitas pessoas esperam tempo demais antes de reagir a esta ameaça climática potencialmente mortal. As recomendações de segurança aqui descritas são baseadas em pesquisas sobre raios e nas lições aprendidas com as experiências infelizes de milhares de vítimas de raios. As tempestades produzem dois tipos de descargas elétricas, 'negativas' e 'positivas'. Embora ambos os tipos sejam mortais, as características dos dois são bastante diferentes. As descargas negativas ocorrem com mais frequência, geralmente sob ou perto da base da tempestade, onde a chuva está caindo. Em contraste, as descargas positivas geralmente ocorrem longe do centro da tempestade, muitas vezes em áreas onde não está chovendo. Não há lugar seguro ao ar livre em ou perto de uma tempestade. Consequentemente, as pessoas precisam parar o que estão fazendo e ir para um lugar seguro imediatamente. Pequenas estruturas ao ar livre, incluindo dugouts (abrigos para jogadores), abrigos contra chuva, galpões, etc., **NÃO SÃO SEGURAS**. Edifícios substanciais com fiação e encanamento fornecem a maior proteção. Edifícios de escritórios, escolas e residências são exemplos de edifícios que oferecem proteção. Uma vez lá dentro, fique longe de janelas e portas e de qualquer coisa que conduza eletricidade, como telefones com fio, fiação, encanamento e qualquer coisa conectada a eles. Na ausência de um edifício substancial, um veículo de metal com teto rígido e janelas fechadas oferece boa proteção. Os ocupantes devem evitar o contato com o metal no veículo e, na medida do possível, afastar-se das janelas. Quem deve monitorar o clima e quem é responsável por tomar a decisão de interromper

as atividades? Os planos de segurança contra raios devem especificar que alguém seja designado para monitorar o clima em busca de raios. O ‘raio

“monitor” não deve incluir os treinadores, árbitros ou juízes, pois eles não conseguem dedicar a atenção necessária para monitorar adequadamente as condições. O “monitor de raios” deve conhecer as diretrizes do plano e ter o poder de garantir que

essas diretrizes sejam seguidas. Quando as atividades devem ser interrompidas? Quanto mais cedo as atividades forem interrompidas e as pessoas chegarem a um local seguro, maior será o nível de segurança. Em geral, uma ameaça significativa de raios se estende para fora da base de uma nuvem de tempestade por cerca de 6 a 10 milhas. Portanto, as pessoas devem se mover para um local seguro quando uma tempestade estiver a 6 a 10 milhas de distância. Além disso, as diretrizes do plano devem levar em conta o tempo que levará para todos chegarem a um local seguro. Aqui estão alguns critérios que podem ser usados para interromper as atividades.

1. Se um raio for observado. A capacidade de ver um raio varia dependendo do horário do dia, das condições climáticas e de obstruções como árvores, montanhas, etc. Em céu limpo, e especialmente à noite, um raio pode ser visto de tempestades a mais de 10 milhas de distância, desde que as obstruções não limitem a visão da tempestade.

2. Se um trovão for ouvido. O trovão geralmente pode ser ouvido a uma distância de cerca de 10 milhas, desde que não haja ruído de fundo. Tráfego, vento e precipitação podem limitar a capacidade de ouvir o trovão a menos de 10 milhas de distância. No entanto, se você ouvir um trovão, é uma aposta segura que a tempestade está a menos de dez milhas.

3. Se o tempo entre o raio e o trovão correspondente for de 30 segundos ou menos. Isso indicaria que a tempestade está a 6 milhas de distância ou menos. Assim como nos dois critérios anteriores, obstruções, clima, ruído e outros fatores podem limitar a capacidade de usar este critério. Além disso, uma pessoa designada deve monitorar diligentemente qualquer raio. Além de qualquer um dos critérios acima, as atividades devem ser interrompidas se o céu parecer ameaçador. As tempestades podem se desenvolver diretamente acima e algumas tempestades podem desenvolver raios assim que se movem para uma área. Quando as atividades devem ser retomadas? Como as cargas elétricas podem permanecer nas nuvens após a passagem de uma tempestade, os especialistas concordam que as pessoas devem esperar pelo menos 30 minutos após o

tempestade antes de retomar as atividades. O que deve ser feito se alguém for atingido por um raio? A maioria das vítimas de raios pode sobreviver a um raio; no entanto, pode ser necessária atenção médica imediata – peça a alguém para chamar ajuda médica. As vítimas não carregam

carga elétrica e devem ser atendidas imediatamente. Em muitos casos, o coração e/ou a respiração da vítima podem ter parado e pode ser necessária RCP para reanimá-las. A vítima deve continuar a ser monitorada até a chegada da ajuda médica; problemas cardíacos e/ou respiratórios podem persistir, ou a vítima pode entrar em choque. Se possível, mova a vítima para um local mais seguro, longe da ameaça de outro raio.

Apêndice D – Modificações e Alterações de Bastões

Apêndice D – Modificações e Alterações de Bastões

Embora a Little League International não tenha recebido quaisquer relatos de voluntários ou jogadores da Little League fazendo alterações em bastões projetados para aumentar seu desempenho, isso tem sido um problema em alguns níveis superiores de jogo. Em um esforço para garantir que isso não se torne um problema na Little League, esta declaração de política foi preparada. Nenhum bastão, em qualquer nível de jogo de Beisebol ou Softbol da Little League, tem permissão para ser alterado. Isso é de particular preocupação, especialmente quando é claramente feito para melhorar o desempenho e violar os padrões de bastões.

Fazer tais alterações em bastões é claramente uma tentativa inadequada de obter uma vantagem injusta, e a trapaça não tem lugar em nosso programa. Árbitros, gerentes e treinadores são instruídos a inspecionar os bastões antes dos jogos e treinos – como sempre deveriam – para determinar se os bastões podem ter sido alterados. Isso inclui o uso do Anel de Bastão da Little League apropriado. Se um bastão não passar claramente pelo anel do tamanho correto, ou se tiver um ponto plano, o bastão não deve ser usado. (Isso pode simplesmente indicar que o bastão ficou deformado com o uso e não indica necessariamente que foi alterado propositalmente. Ainda assim, o bastão deve ser removido.)

Outros sinais a serem observados incluem tampas ou botões de extremidade deformados ou danificados em tacos que não sejam de madeira. Isso pode indicar que máquinas foram usadas para “raspar” o interior do taco para torná-lo mais leve. Tacos com evidências desse tipo de adulteração também não devem ser usados. A Little League International deseja deixar claro que adulterar tacos (ou qualquer outra peça de equipamento) é perigoso, e o equipamento não deve ser usado em nenhum jogo ou treino da Little League.

Apêndice G – Tabela de Idades da Little League Baseball de 2025

Apêndice G – Tabela de Idades da Little League Baseball de 2025

Apenas para as Divisões de Baseball Combine o mês (linha superior) e a caixa com o ano de nascimento. Idade da Liga indicada à direita. Programa de Proteção à Criança da Little League

Propósito A segurança e o bem-estar de todos os participantes da Little League são primordiais. A Little League promove um programa centrado no jogador, onde os jovens crescem felizes, saudáveis e, acima de tudo, seguros. A Little League se esforça para criar um ambiente o mais seguro possível, tanto dentro quanto fora do campo. A Little League não tolera nenhum tipo de abuso contra um menor, incluindo, mas não se limitando a, abuso sexual, físico, mental e emocional (bem como qualquer tipo de bullying, trote ou assédio). O objetivo da Little League é prevenir a ocorrência de abuso infantil por meio de triagens obrigatórias, treinamento e educação compulsórios, conscientização e notificação obrigatória de abuso. Os programas locais da Little League devem estabelecer uma cultura de tolerância zero que não permita qualquer tipo de atividade que promova ou permita qualquer forma de má conduta ou abuso (mental, físico, emocional ou sexual) entre jogadores, treinadores, pais/responsáveis/cuidadores, espectadores, voluntários e/ou qualquer outro indivíduo. Os oficiais da Liga devem remover um indivíduo que esteja exibindo qualquer tipo de má conduta mental, física, emocional ou sexual e devem denunciar o indivíduo às autoridades imediatamente. Os programas locais da Little League que não aplicarem a cultura de tolerância zero ou não cumprirem os termos desta política podem enfrentar potencial revogação ou o encerramento de sua elegibilidade para o Torneio e/ou de sua licença da Little League.

Aplicabilidade O Programa de Proteção à Criança se aplica a qualquer pessoa que tenha qualquer envolvimento em um programa local da Little League, bem como a qualquer pessoa que participe de programas e atividades aprovados pela Little League, incluindo, mas não se limitando a, membros do Conselho de Administração, voluntários, dirigentes, treinadores, árbitros, espectadores, jogadores ou qualquer pessoa que preste serviços regulares à liga e/ou tenha acesso ou contato repetitivo com jogadores ou equipes. Qualquer pessoa com dúvidas sobre a quem o Programa de Proteção à Criança se aplica deve entrar em contato com a Little League International em SecuritySpecialist@LittleLeague.org.

Aplicação As ligas locais devem estabelecer uma cultura que proíba qualquer tipo de atividade que promova ou permita qualquer forma de má conduta mental, física, emocional ou sexual entre jogadores, treinadores, pais, voluntários e qualquer outro indivíduo. Os dirigentes da liga devem remover qualquer indivíduo que esteja exibindo qualquer tipo de má conduta mental, física, emocional ou sexual e devem denunciar o indivíduo às autoridades imediatamente. Como parte do processo de licenciamento, as ligas locais concordam em cumprir todos os aspectos do Programa de Proteção à Criança da Little League. Qualquer violação do Programa de Proteção à Criança pode resultar na suspensão ou revogação dos privilégios de

torneio e/ou licença de uma liga local por ação dos Comitês de Licença ou de Torneio em South Williamsport, Pensilvânia. Quaisquer dúvidas sobre a interpretação do Programa de Proteção à Criança devem ser direcionadas à Little League International em SecuritySpecialist@LittleLeague.org. O Programa de Proteção à Criança da Little League será atualizado e modificado conforme necessário.

Definições Definir abuso infantil é o primeiro passo para combatê-lo. O abuso infantil pode assumir várias formas diferentes, e é importante entender o que é considerado abuso infantil e outros termos que são mencionados aqui.

Abuso ou Negligência: O Federal Child Abuse Prevention and Treatment Act (CAPTA) (42 U.S.C.A §5106g), conforme alterado pelo CAPTA Reauthorization Act de 2010, define abuso e negligência infantil como, no mínimo, mínimo, “qualquer ato recente ou omissão por parte de um pai ou cuidador que resulte em morte, dano físico ou emocional grave, abuso sexual ou exploração;” ou “um ato ou omissão que apresente um risco iminente de dano grave.”

Diferentes tipos de Abuso ou Negligência Infantil:

- **Negligência** é a falha negligente do cuidador de um menor em fornecer alimentação, vestuário, abrigo, cuidados médicos ou supervisão adequados, o que ameaça a saúde, segurança ou bem-estar de um menor.
- **Abuso Físico** é qualquer ato não acidental, intencional e deliberado que resulte em lesão física.
- **Abuso Emocional e Psicológico** é qualquer ato que diminua o senso de identidade, dignidade e autoestima por meio de humilhação, intimidação, agressão verbal e privação emocional.
- **Abuso Sexual** é qualquer tipo de maus-tratos, violação ou exploração que se refira ao envolvimento da criança em atividade sexual para proporcionar gratificação sexual ou benefício financeiro ao agressor.
- **Bullying** é o ato, palavras e comportamento intencionais, repetitivos e prejudiciais que fazem a vítima se sentir magoada, assustada e/ou envergonhada. O bullying também pode ser um desequilíbrio de poder real ou percebido entre o agressor e a vítima. Diferentes tipos de bullying incluem, mas não se limitam a, bullying físico, bullying verbal, bullying emocional, assédio e trote.
- **Aliciamento (Grooming)** é o processo em que um indivíduo cria um relacionamento com um menor ou com a família do menor para ganhar confiança, de modo que ele ou ela possa tirar vantagem de um menor para um propósito sexual.

Criança/Menor: Qualquer indivíduo com menos de 18 anos de idade ou que não seja um menor emancipado.

Programas e Atividades da Liga: Quaisquer jogos, treinos, torneios, atividades aprovadas e/ou jogos especiais aprovados são considerados programas e atividades da Little League.

Voluntário: Qualquer pessoa na organização que preste serviço regular à liga e tenha contato com menores: treinadores, gerentes, o Conselho de Diretores, trabalhadores de programas, voluntários ou trabalhadores de concessões, ônibus e

motoristas de carona solidária, trabalhadores de manutenção ou qualquer pessoa que tenha acesso ou contato repetitivo com jogadores ou equipes. REQUISITOS DE PROTEÇÃO À CRIANÇA DA LIGA LOCAL Todos os programas licenciados da Little League devem aderir aos seguintes requisitos para permanecerem afiliados à Little League Baseball and Softball:

1. VERIFICAÇÕES DE ANTECEDENTES COMPLETAS Utilizar o formulário de inscrição de voluntário da Little League para realizar verificações de antecedentes anuais através da J.D. Palatine (JDP) em voluntários e proibir qualquer pessoa com quaisquer infrações que a desqualificariam como participante em qualquer atividade da Little League.

2. TREINAMENTO OBRIGATÓRIO E EDUCAÇÃO CONTINUADA Exigir anualmente que todos os voluntários concluam o Treinamento de Conscientização sobre Abuso da Little League.

3. REQUISITOS DE NOTIFICAÇÃO OBRIGATÓRIA Notifique as autoridades competentes sobre Abuso Infantil, incluindo abuso sexual envolvendo um menor, dentro de 24 horas.

4. NÃO RETALIAÇÃO POR DENÚNCIA Adote uma política que proíba retaliação contra denúncias de abuso infantil feitas “de boa-fé”.

5. PROIBIR INTERAÇÕES INDIVIDUAIS Adote uma política que limite o contato individual com menores sem estar a uma distância observável e interrompível de outro adulto.

6. VERIFICAÇÕES DE ANTECEDENTES COMPLETAS A. Formulário de Voluntário Todas as ligas locais são obrigadas a usar o Formulário Oficial de Voluntário da Little League para todos os dirigentes, treinadores, membros do Conselho de Administração e qualquer outra pessoa, ou voluntário, que preste serviços regulares à liga e/ou tenha acesso a menores. O Formulário Oficial de Voluntário da Little League está disponível na plataforma de registro da Little League através do Sports Connect, que as ligas são obrigadas a usar como parte do novo sistema de Registro Central. O candidato deve apresentar um documento de identificação com foto emitido pelo governo para que a liga verifique se as informações em seu formulário de voluntário estão corretas. O formulário de voluntário preenchido permite que o programa local da Little League conclua e analise uma verificação de antecedentes. Uma verificação de antecedentes anual, em conformidade com o Regulamento I© 8 e 9 da Little League, é obrigatória para ser realizada em cada indivíduo antes que o candidato assuma qualquer uma de suas funções para a temporada atual. Todas as verificações de antecedentes devem ser concluídas através do JDP e não serão aceitas através de quaisquer outros provedores. Informações sobre serviços gratuitos de verificação de antecedentes estão disponíveis em LittleLeague.org/BackgroundChecks. Cada liga terá o direito de entrevistar os candidatos. O candidato deve ser entrevistado por um membro do conselho aprovado. Todos os voluntários selecionados para participar devem ser educados sobre o Programa de Proteção à

Criança da Little League e seu papel na proteção de menores no programa. O voluntário também deve ser avisado de que, como voluntário, ele/ela é um denunciante obrigatório de acordo com a Lei SafeSport. Um mínimo de três verificações de referência devem ser fornecidas por cada novo voluntário. O conselho terá o direito de ter um membro do conselho aprovado para conduzir verificações de referência antes que um novo voluntário seja autorizado a participar de um programa da Little League. Todas as informações das verificações de referência devem ser documentadas, datadas e assinadas pelo membro do conselho que conduz a verificação de referência. A análise da verificação de referência é importante para determinar se alguma informação da referência difere do que está representado na inscrição de voluntário e/ou durante a análise.

B. Processo de Verificação de Antecedentes De acordo com o Regulamento 1© 8 e 9 da Little League, cada indivíduo é obrigado a preencher uma inscrição de voluntário todos os anos antes que o candidato assuma qualquer uma de suas funções para a temporada atual. O indivíduo é obrigado a consentir com uma verificação de antecedentes durante o processo de inscrição de voluntário. O Conselho de Administração da liga local deve conduzir, revisar e verificar se o processo de verificação de antecedentes foi concluído. O Conselho de Administração da liga deve revisar os resultados da verificação de antecedentes com a Inscrição Oficial de Voluntário da Little League e um documento de identificação com foto emitido pelo governo para verificar se as informações fornecidas em ambos são idênticas (nome completo, data de nascimento e endereço). A liga deve confirmar que o nome legal completo está correto (por exemplo, John J Smith JR. e não Johnny Smith). Alguns estados e condados locais fornecem apenas o nome legal completo e a data de nascimento como identificadores para o Banco de Dados Criminal Nacional. A Little League fornece a cada liga fretada dos Estados Unidos até 125 verificações de antecedentes gratuitas através da JDP. A JDP oferece uma opção rápida e fácil para potenciais voluntários preencherem sua inscrição de voluntário e uma verificação de antecedentes através do Sports Connect, que as ligas são obrigadas a usar como parte do novo sistema de Registro Central. No Sports Connect, os voluntários podem preencher a Inscrição Oficial de Voluntário da Little League e a verificação de antecedentes em uma única plataforma. Como Provedor de Plataforma de Tecnologia de Liga Preferencial da Little League, o Sports Connect está integrado com a JDP para fornecer um processo para o oficial da liga revisar e aprovar um potencial voluntário diretamente na plataforma Sports Connect. Para mais informações sobre como uma liga pode utilizar a Integração Sports Connect/JDP, visite LittleLeague.org/JDPSC. Em 1º de outubro de cada ano, o sistema de verificação de antecedentes será reiniciado para a próxima temporada.

A verificação de antecedentes da JDP inclui uma pesquisa criminal em todo o país, uma pesquisa no registro nacional de agressores sexuais, uma revisão do Banco de Dados Disciplinar Centralizado do U.S. Center for SafeSport e a Lista de Inelegíveis/Suspensos da Little League International. As verificações de antecedentes concluídas através da JDP incluem um Arquivo Criminal Nacional, além de pesquisa de Nomes Desenvolvidos e pesquisa de ID de segurança social.

NOTA: Alguns estados promulgaram leis que exigem requisitos adicionais de verificação de antecedentes que são diferentes ou complementam aqueles exigidos pela Little League. Para obter informações adicionais sobre os requisitos estaduais, visite LittleLeague.org/StateLaws. As ligas locais são obrigadas a satisfazer tanto os requisitos específicos do estado quanto os requisitos da Little League.

C. **Infrações Que Proíbem a Participação** As Ligas Locais não devem permitir que qualquer pessoa participe de qualquer maneira cuja verificação de antecedentes revele uma acusação pendente, condenação, declaração de culpa, declaração de não contestação ou admissão de qualquer crime envolvendo ou contra um menor. Um indivíduo também está proibido de participar como voluntário se ele/ela constar no Banco de Dados Disciplinar Centralizado do U.S. Center for SafeSport e/ou na Lista de Inelegíveis/Suspensos da Little League International. Uma liga local pode impor diretrizes mais rigorosas e proibir qualquer indivíduo de participar como voluntário se a liga considerar o indivíduo inapto ou inadequado para trabalhar ou ser voluntário na liga. Se um potencial voluntário constar no Registro Nacional de Agressores Sexuais, a liga deve entrar em contato com a Little League International em SecuritySpecialist@LittleLeague.org antes de nomear o voluntário para participar em qualquer capacidade na liga. A Little League International informará sobre os próximos passos e auxiliará o responsável pela decisão no processo. NOTA: Se um indivíduo envolvido com uma liga, ou qualquer atividade do programa Little League, estiver sob investigação por qualquer tipo de abuso infantil, ou tiver uma acusação pendente contra, ou envolvendo, um menor, esse indivíduo deve ser suspenso até que o resultado da investigação ou das acusações pendentes seja concluído e as alegações sejam resolvidas. Se uma liga local tomar conhecimento de informações a qualquer momento, por qualquer meio que seja, de que um indivíduo, incluindo, mas não se limitando a, voluntários ou jogadores, tem uma acusação pendente, foi condenado, declarou-se culpado, declarou não contestação ou admitiu qualquer crime envolvendo ou contra um menor, a liga local deve entrar em contato imediatamente com a agência governamental aplicável para confirmar a precisão da informação antes de permitir que o voluntário participe em sua posição ou, de acordo com sua Constituição da Little League, suspender o

voluntário até que a informação seja recebida e revisada. D. Manuseio Adequado de Documentos Confidenciais O programa local da Little League deve exercer a devida diligência para proteger qualquer informação que seja

fornecidos. Para proteger a privacidade dos voluntários e de outros, as seguintes melhores práticas foram estabelecidas:

- O Presidente da Liga local deve compartilhar, apenas quando houver necessidade de saber, qualquer registro ou informação pessoal e não pública contida na inscrição de voluntário ou documentos anexados, com outros Oficiais da Liga para tomar decisões de pessoal.
- Os registros de um voluntário permanecerão no Portal JDP enquanto a liga local for um usuário ativo do JDP.

1. TREINAMENTO OBRIGATÓRIO E EDUCAÇÃO CONTINUADA Treinamento e Educação são ferramentas importantes na prevenção de abusos. Em 2018, a “Lei de Proteção de Vítimas Jovens contra Abuso Sexual e Autorização SafeSport de 2017” tornou-se lei Federal. Como parte do SafeSport, o treinamento de conscientização sobre abuso tem sido altamente incentivado para participantes e voluntários no programa Little League. Todos os indivíduos que preenchem a inscrição de voluntário para uma liga devem completar anualmente o Treinamento de Conscientização sobre Abuso. Isso inclui qualquer pessoa que deseje ser um dirigente, técnico, membro do Conselho de Administração, voluntário e qualquer outra pessoa que preste serviços regulares à liga e/ou tenha acesso ou contato repetitivo com jogadores ou equipes. Como parte da criação de um ambiente centrado no jogador, cada liga local também deve fornecer educação contínua aos seus membros além do treinamento mínimo exigido. Cada liga deve criar um programa dentro de sua liga para manter pais, voluntários e jogadores informados em todos os aspectos de proteção e segurança do jogador.

A. Treinamento Obrigatório de Conscientização sobre Abuso O Treinamento de Conscientização sobre Abuso da Little League, em conformidade com o Regulamento I (c)(10) da Little League, é exigido anualmente para cada indivíduo antes de assumir qualquer uma de suas funções para a temporada atual. O **Treinamento gratuito de Conscientização sobre Abuso da Little League fornece recursos para criar um ambiente positivo e seguro para todos os atletas, técnicos, pais, responsáveis legais e árbitros ao entender como reconhecer má conduta e abuso de todos os tipos.** Os tópicos abordados incluem como identificar e relatar incidentes e quais políticas de conscientização sobre abuso devem estar em vigor. O treinamento interativo de Conscientização sobre Abuso deve levar aproximadamente 45 minutos.

O treinamento pode ser acessado em LittleLeague.org/AbuseAwareness e LittleLeague.org/Training. A liga é responsável por garantir que todos os voluntários tenham

concluído o treinamento. Após a conclusão do treinamento, os voluntários devem imprimir uma cópia do certificado de conclusão para seus registros e fornecer uma cópia para a liga. Os Oficiais da Liga também poderão acessar uma lista daqueles que concluíram o Treinamento de Conscientização sobre Abuso da Little League através do Centro de Dados da Little League. O treinamento deve ser concluído em ou após 1º de outubro de cada ano para ser considerado válido para a próxima temporada. É importante que todos os voluntários em uma liga concluam o treinamento anualmente. Mesmo que seja um treinamento que o indivíduo tenha concluído no passado, é importante manter a informação que advém deste treinamento fresca na mente de todos.

Quanto mais indivíduos em uma liga ou envolvidos em uma liga tiverem a informação que o Treinamento de Conscientização sobre Abuso fornece, melhor.

B. Oportunidades de Educação Continuada Recomendadas para Ligas: Para ajudar a criar um ambiente centrado no jogador, cada liga deve implementar a seguinte educação continuada para seus membros:

- **Reunião com Voluntários:** Como a **Little League é um programa liderado por voluntários**, a participação nas ligas locais muda de ano para ano. É importante realizar reuniões regulares nas quais tanto voluntários quanto pais possam falar sobre abuso infantil e fazer perguntas. O Programa de Proteção à Criança deve ser revisado com os participantes anualmente. Uma vez que a Little League não poderia existir sem o tempo e o esforço de voluntários e pais, é importante comunicar-se diretamente com os voluntários. Por essa razão, o Programa de Proteção à Criança da Little League deve ser copiado e distribuído livremente a todos os adultos na liga local. As Ligas Locais são encorajadas a manter um link em seu site da liga local para o Programa de Proteção à Criança da Little League.

- **Deixe Sua Posição Clara:** A Little League tem regras claramente definidas para lidar com o abuso infantil. Conscientize adultos e menores de que a liga local não tolerará abuso infantil de forma alguma. Suspeitas de abuso devem ser relatadas e a retaliação por denúncia de boa-fé é proibida.

- **Enfatize o Papel dos Adultos na Sua Liga:** Os menores devem ser incentivados a assumir um papel ativo na sua autoproteção, mas a responsabilidade por garantir a sua segurança, em última análise, recai sobre os adultos. Os adultos podem identificar situações potencialmente desconfortáveis, tanto para si mesmos quanto para as crianças. O bem-estar dos jogadores na sua liga é a prioridade máxima em qualquer situação.

• Aconselhe os Pais sobre Oportunidades de Treinamento para Menores: A USA Baseball também oferece treinamento de Conscientização sobre Abuso para Menores em USABase.org. Os pais devem ser informados sobre este recurso que está disponível para seus filhos.

• Participe do ASAP: Mais de % das ligas nos Estados Unidos participam do Programa de Conscientização sobre Segurança (ASAP). Procedimentos básicos de segurança podem ajudar na identificação e prevenção de abuso infantil. As ligas também podem incluir suas próprias práticas recomendadas adicionais para prevenir abuso infantil no programa ASAP de sua liga. Um dos requisitos para o programa ASAP é distribuir adequadamente o plano, que deve incorporar o Programa de Proteção à Criança da Little League.

• Forneça Recursos Adicionais: Muitas organizações terão prazer em ajudar seus esforços para proteger seus jogadores, várias das quais estão listadas abaixo. Sinta-se à vontade para fornecer o nome das organizações abaixo e os sites para pais, voluntários, árbitros, bem como menores.

- SafeSport
- SafetoCompete.org
- USABase.org
- National Center for Missing and Exploited Children (Centro Nacional para Crianças Desaparecidas e Exploradas)

- American SPCC

C. Aliciamento (Grooming) Aliciamento é uma tática usada por predadores sexuais para metodicamente construir um relacionamento de confiança com as vítimas, pais e a comunidade para se colocarem em uma posição de confiança, que o agressor então usa para atrair a vítima para um relacionamento sexual. Muitas vezes, o agressor torna-se um amigo da família. O aliciamento pode ser sutil e difícil de reconhecer. É importante conscientizar todos os indivíduos da liga sobre o aliciamento. Compreender o processo de aliciamento e os comportamentos de aliciamento pode ajudar a prevenir a ocorrência de abuso. O treinamento obrigatório de Conscientização sobre Abuso para todos os voluntários é uma maneira de começar a aumentar a conscientização sobre aliciamento dentro da liga. Quanto mais indivíduos na liga estiverem equipados com conhecimento para entender e reconhecer o aliciamento, melhor protegidas estarão as crianças dentro da liga. As ligas podem usar os seguintes recursos para ajudar a educar os membros da liga sobre aliciamento: USA Center for SafeSport:

- O que os pais precisam saber: Aliciamento no Esporte Safe to Compete:
- O Guia de Discussão (Idades -)

- O Guia de Discussão (Idades -)
- Dicas para Proteger Crianças Atletas de Abuso Sexual

D. **Bullying** Qualquer tipo de bullying pode ter sérios efeitos nos jogadores. **Qualquer pessoa que se envolva em assédio, em qualquer forma (verbal, físico, cibernético, etc.), ou cometa violência ou atos de intimidação será proibida de participar da Little League.** Isso se aplica a interações entre jogador-jogador, adulto- jogador, jogador-adulto e **adulto-adulto**. A Liga deve se esforçar para ter um ambiente seguro e encorajador **para todos os indivíduos** que participam da liga. Os seguintes tipos de comportamento não são aceitos na cultura da Little League e não devem ser tolerados na Liga Local:

- Bullying Físico: Bater, empurrar, dar trancos, socar, estrangular, puxar cabelo, roubar, fazer cócegas excessivas, ou qualquer outro toque deliberado e inadequado.
- Bullying Verbal: Insultos intencionais e ofensivos, brincadeiras, provocações, intimidação, ameaças, fofocas e caçoadas.
- Bullying Emocional: **Rejeição**, aterrorização, extorsão, **humilhação**, chantagem, avaliação/**classificação** de características pessoais, como **raça**, deficiência, **etnia** ou orientação sexual percebida, **manipulação de amizades**, **isolamento** e **pressão de grupo**.
- Bullying Social/Cibernético: **Exclusão deliberada**, alienação, ignorar, **espalhar boatos**, personificação, fotografias inadequadas, exposição de vídeos (video shaming) e invasão de contas de mídia social.
- Assédio: O assédio inclui bullying e todas as ações listadas acima, bem como sujeitar alguém a avanços sexuais indesejados, envolvendo contato físico ou linguagem escrita ou verbal explícita.

- Trote: Um processo de iniciação ou ritual que envolve diferentes tipos de assédio que intencionalmente humilha o indivíduo ou um grupo. As Ligas podem usar os seguintes recursos para ajudar a educar os membros da liga sobre bullying: Bullying : Understanding and Responding | Resources | USAB Develops (Bullying : Compreendendo e Respondendo | Recursos | USAB Desenvolve)

E. Criando um Ambiente Centrado no Jogador Crianças e adultos podem sentir frustração às vezes. É importante reconhecer quando uma pessoa precisa fazer uma pausa nas atividades para se acalmar. Os voluntários adultos nunca devem agravar uma situação quando alguém está chateado. Em vez disso, devem tentar diminuir a intensidade de qualquer situação estressante.

A Little League recomenda que as ligas locais criem e emitam um “**Código de Conduta**” que seja respeitado por jogadores, gerentes, treinadores, membros do conselho, árbitros, outros voluntários e pais. Isso deve ser revisado a cada temporada para estabelecer um ambiente seguro para todos os envolvidos na temporada local da Little League. Se um indivíduo (jogador, voluntário ou pai) se sentir estressado e não conseguir lidar com a situação, ele/ela deve se afastar da área até que o problema seja resolvido. Essas situações podem incluir:

- Um técnico gritando com um árbitro – o jogo deve ser pausado até que o técnico e o árbitro possam se afastar até que a situação seja desescalada.
- Um jogador fica emotivo por causa de uma jogada ruim e começa a criticar seus companheiros de equipe – O técnico deve remover o jogador do banco até que ele possa resolver a situação.
- Um pai na plateia que não concorda com a posição de seu filho na escalação/campo – Um voluntário deve lembrar o pai sobre respeitar o jogo e pedir-lhe para se afastar ou para respeitar a decisão do técnico.

Crie uma área positiva para os jogadores aproveitarem o jogo e se divertirem implementando uma “**Zona Apenas de Torcida**” no campo para remover a negatividade para os jogadores. As ligas podem utilizar ferramentas de treinamento para seus membros do conselho sobre como implementar uma experiência de treinamento positiva através de: **Programa de Treinamento Little League Diamond Leader Focado** em garantir que as crianças tenham uma experiência positiva e completa dentro e fora do campo, o Programa de Treinamento Little League Diamond Leader é um **recurso educacional GRATUITO** que fornece aos técnicos uma compreensão do impacto que o bem-estar mental, social e emocional tem nos esportes juvenis através de informações detalhadas, cenários interativos e uma variedade de recursos adicionais. Através deste curso, que orienta **os voluntários da Little League** por cenários da vida real que estão sendo enfrentados em ligas locais em todo o mundo a cada ano, os técnicos terão uma melhor compreensão do impacto que ele/ela tem sobre os jogadores, tanto dentro quanto fora do campo.

Positive Coaching Alliance (“PCA”) A PCA oferece recursos para técnicos, pais, atletas e líderes para formar melhores atletas e melhores pessoas. À medida que os jovens voltam a praticar esportes após passarem pelo trauma de ficarem longe da escola, amigos e esportes devido ao coronavírus, precisamos garantir que nossos técnicos estejam equipados com as habilidades para lidar com suas necessidades sociais e emocionais. .

RELATÓRIO OBRIGATÓRIO DE ABUSO INFANTIL Quando uma alegação de abuso é feita contra um voluntário local da Little League, a liga deve proteger a criança de qualquer potencial

abuso adicional, mantendo o suposto afastado de todas as crianças no programa até que o incidente seja relatado a uma ou mais das fontes abaixo e completamente investigado. A Lei Safe Sport estende a denúncia obrigatória a todos os voluntários na liga. Todos os cinquenta () Estados e o Distrito de Columbia promulgaram leis que abordam a denúncia obrigatória de abuso infantil para proteger a saúde e a segurança das crianças.

A Little League compilou um resumo de todas as leis federais e estaduais atualmente existentes sobre a denúncia obrigatória de abuso infantil em Informações Específicas Estaduais sobre Abuso Infantil – **Little League (LittleLeague.org/StateLaws)**. É altamente recomendável que as ligas locais consultem um advogado em sua jurisdição para determinar a aplicabilidade, se houver, dos requisitos e leis federais, estaduais e locais aos seus programas em relação à denúncia de abuso infantil. Um indivíduo que é obrigado, mas não denuncia o abuso infantil suspeito, está sujeito a penalidades criminais e civis.

A. Investigação de Abuso Suspeito Uma vez feita uma **denúncia de abuso**, a liga deve **notificar prontamente o suposto agressor de que ele/ela está suspenso de qualquer envolvimento com a liga até que a investigação seja concluída**. A Little League incentiva as ligas locais a **trabalhar com um advogado** que possa aconselhá-las sobre as obrigações da liga e sobre os direitos de um suposto agressor. Se a investigação comprovar as alegações, a liga local deve garantir que o indivíduo não terá mais contato com as crianças na liga local. Todas as informações e declarações recebidas das partes envolvidas no incidente (suspeito, vítima, testemunha, etc.) devem ser **repassadas às autoridades competentes**. Os oficiais locais da Little League **não devem tentar investigar o abuso suspeito**. Deixe que as autoridades policiais e os profissionais de serviços infantis conduzam a investigação.

B. Denúncia de Abuso Suspeito Como as leis de denúncia de abuso infantil variam de estado para estado, cada liga deve consultar a lei de seu estado específico para orientação. A lei federal estabelece um padrão nacional de dever de denunciar o abuso infantil suspeito. Qualquer voluntário que participe da liga deve denunciar o abuso infantil suspeito, incluindo abuso sexual, dentro de horas às autoridades competentes. Se um caso de abuso for suspeito dentro de uma liga, ele deve ser denunciado às organizações de serviços infantis apropriadas e/ou à lei local aplicação da lei, bem como ao Presidente da Liga e ao Administrador Distrital. LEMBRE-SE: Se você ou outra pessoa estiver em perigo imediato e grave, você deve ligar para o . Após fazer uma denúncia às autoridades, a liga também pode considerar entrar em contato com uma das seguintes organizações para obter suporte adicional:

- Centro dos EUA para Esportes Seguros (U.S. Center for SafeSport)

- O Centro Nacional para Crianças Desaparecidas e Exploradas (The National Center for Missing and Exploited Children)
- A Linha Direta Nacional de Abuso Infantil da Childhelp (The Childhelp National Child Abuse Hotline)

Após fazer uma denúncia de abuso ou tomar conhecimento de uma denúncia de abuso envolvendo um voluntário na liga, o Conselho de Administração local também deve notificar a **Little League International** enviando um e-mail para SecuritySpecialist@LittleLeague.org.

C. Suspensão/Rescisão Se alegações de abuso forem feitas contra um indivíduo na liga, a liga local deve tomar medidas para garantir que o indivíduo não tenha mais contato com as crianças na liga local. Enquanto as alegações de abuso estiverem sob investigação ou se houver acusações criminais pendentes, a liga deve notificar prontamente o indivíduo de que ele/ela está suspenso até que o assunto seja resolvido por uma investigação externa ou através do sistema judicial. Enquanto um indivíduo estiver suspenso, ele/ela não pode ser voluntário em qualquer atividade da liga local. Se as alegações de abuso contra um indivíduo forem comprovadas, a liga local deve notificar o indivíduo de que ele/ela foi desligado de sua posição e não pode mais ser voluntário para a Little League em qualquer capacidade. O Conselho de Administração deve se comunicar com os membros de sua liga local sobre o desligamento.

D. Comunicação da Liga O Conselho de Administração da liga local deve estar preparado para contatar os pais se uma alegação de abuso comprovada for feita contra um voluntário ou participante dentro de sua liga. A liga deve lembrar que ambas as partes (suspeito e vítima) têm direitos de privacidade. A liga deve fornecer apenas informações disponíveis em um registro público, sem qualquer comentário. Registros públicos são documentos recebidos de um órgão/agência governamental e estão disponíveis ao público em geral (como registros policiais ou do xerife, registros judiciais, uma declaração do departamento de polícia responsável pela prisão). Se uma liga for contatada pela mídia, a assistência está disponível entrando em contato com a Little League International em Media@LittleLeague.org. Dicas adicionais sobre como lidar com comunicações de crise também podem ser encontradas em LittleLeague.org/CrisisCommunication.

RELATÓRIO DE NÃO RETALIAÇÃO Uma liga local não pode retaliar contra qualquer indivíduo dentro da liga que faça um relatório de boa-fé de suspeita de abuso, mesmo que a alegação seja posteriormente considerada infundada. Os denunciadores de abuso não podem ter medo de se manifestar em casos em que ele/ela tenha conhecimento em primeira mão ou uma crença de boa-fé de que o abuso ocorreu, mesmo que haja a possibilidade de o relatório estar

errado. A liga local deve encorajar todos os indivíduos na liga a serem vigilantes e observadores em relação à segurança e proteção das crianças na liga. Muitos estados fornecem imunidade àqueles que relatam suspeita de abuso infantil de “boa-fé”. .

PROIBIR INTERAÇÕES INDIVIDUAIS A maioria dos abusos sexuais ou aliciamentos de crianças é perpetrada em situações isoladas e individuais. Ao reduzir tais interações entre jogadores e voluntários adultos, você reduz o risco de abuso sexual infantil. No entanto, o tempo individual com adultos de confiança também é saudável e valioso para uma criança. As políticas relativas a interações individuais protegem as crianças, ao mesmo tempo que permitem esses relacionamentos benéficos. Para minimizar a chance de oportunidade de um indivíduo aliciar ou abusar de um jogador, a liga deve adotar uma política individual relativa às interações entre um jogador e qualquer voluntário adulto da liga durante os programas e atividades da liga. A Liga deve adotar uma política antes do início da temporada e fornecer uma cópia a todos os voluntários da liga. No mínimo, a política deve incluir o seguinte:

- Os voluntários estão proibidos de ficar sozinhos com um atleta menor durante os programas e eventos da liga, a menos que:
 - Haja uma emergência.
 - Há permissão por escrito do pai/mãe/responsável legal do jogador.
 - O voluntário é o pai/mãe/responsável legal, irmão(ã) ou assistente de cuidados pessoais do jogador.
 - As interações de um Voluntário com os jogadores devem ser observáveis e interrompíveis por outro adulto.
- Os Voluntários estão proibidos de contatar os jogadores diretamente por meio de mídias sociais ou comunicação eletrônica, a menos que outro voluntário adulto ou o pai/mãe/responsável legal do jogador esteja em cópia.
- Os Voluntários são desencorajados a interagir individualmente com atletas menores não relacionados em ambientes fora do programa e atividades da liga local (como a casa do voluntário, um restaurante, um veículo, comunicação pessoal, incluindo comunicação eletrônica).
- Os jogadores não podem residir com voluntários não relacionados para fins de qualificação de participação na liga.
- Se um voluntário estiver em uma posição em que seja deixado sozinho com um jogador, ele/ela não deve deixar a criança, desde que o voluntário tenha esgotado todas as opções acima para cumprir as diretrizes da política. Da mesma forma, se uma criança estiver ferida e precisar ser transportada para um hospital, pronto-socorro ou centro de tratamento, o voluntário não deve deixar

a criança sozinha se todas as opções tiverem sido esgotadas para cumprir a política em uma emergência onde o tratamento médico é necessário.

- O contato físico entre voluntários e jogadores deve ser muito limitado. Alguns exemplos de toque físico apropriado incluem “high fives” (bater as mãos) ou administrar primeiros socorros apropriados.

RESUMO A segurança e o bem-estar de todos os participantes no programa Little League são primordiais. O Programa de Proteção à Criança da Little League fornece as ferramentas necessárias para que as ligas locais criem um ambiente o mais seguro possível para seus jogadores. A proteção começa no nível da liga local. Todo programa Little League local deve colocar a segurança e o bem-estar de seus jogadores acima de tudo. Cada liga deve aderir aos requisitos do Programa de Proteção à Criança e utilizar os recursos adicionais fornecidos para personalizar seu próprio programa para proteger seus participantes, atendendo às necessidades exclusivas da liga. Pais/Responsáveis desempenham um papel fundamental para garantir a segurança de seus jogadores. É fundamental que as ligas municiem os pais/responsáveis com informações e compartilhem o Programa de Proteção à Criança com todos na liga.

A Little League International está disponível para oferecer assistência às ligas locais em relação ao Programa de Proteção à Criança, entrando em contato com SecuritySpecialist@LittleLeague.org. Política de Deficiência do Participante da Little League Política A Little League Baseball, Incorporated (“LLI”) visa promover o jogo limpo para todos os participantes através da adesão uniforme aos Regulamentos Oficiais e Regras de Jogo (as “Regras”) da LLI relacionados ao desempenho e ao jogo.

Consequentemente, todas as ligas locais licenciadas pela LLI se comprometem a cumprir as Regras e todas as suas atualizações. A LLI incentiva a participação de todas as crianças e reconhece que alguns de seus participantes podem necessitar de uma modificação das Regras devido ao participante reivindicar direitos sob a Lei dos Americanos com Deficiência (a “ADA”). Nesses casos, a LLI oferecerá aos participantes com uma deficiência, conforme definido pela ADA, a oportunidade de solicitar modificações das Regras. A LLI é uma organização não discriminatória e, ao considerar tais solicitações, a LLI garantirá a conformidade com a ADA. Procedimento O Comitê de Licenciamento e/ou o Comitê de Torneios (o “Comitê”) da LLI **considera todos os pedidos de isenção das Regras**. O Comitê considerará solicitações de isenção ou modificação de suas Regras para um indivíduo com deficiência, mediante solicitação por escrito do indivíduo, de seu treinador de equipe ou de seu representante legal, utilizando o procedimento para tal solicitação conforme descrito abaixo. A LLI e suas ligas locais participantes devem aderir às Regras até que

uma isenção para o participante seja enviada e aprovada de acordo com este procedimento. A.

Duração da Isenção Solicitada

O Comitê considerará uma solicitação de isenção enviada pelo participante na temporada em que a isenção foi recebida pelo Comitê. A menos que solicitado de outra forma pelo participante, o Comitê considerará e concederá uma modificação das Regras apenas para a temporada em que a isenção foi recebida. Se um participante solicitar que uma isenção seja aprovada por mais de uma única temporada, o Comitê, a seu exclusivo critério, poderá estender a solicitação de isenção além da temporada em que o pedido foi recebido, inclusive para a duração da elegibilidade LLI de um participante. Se qualquer isenção for aprovada pelo Comitê para se estender além da temporada em que foi recebida, o Comitê deverá identificar a duração e os termos de tal aprovação na “charter” que resolve o pedido de isenção.

B. Materiais Necessários para a Consideração do Comitê Para iniciar a análise pelo Comitê, o participante, seu treinador de equipe ou seu representante legal, deve entregar um pedido de isenção por escrito ao Presidente da Liga da liga local. O pedido de isenção do participante deverá incluir, no mínimo: . A regra LLI em questão. . Uma identificação da deficiência do participante conforme definida sob a ADA e uma narrativa afirmando como a modificação proposta da Regra se relaciona com sua deficiência e participação na LLI. . Evidências de apoio de um médico licenciado sobre

- (a) a deficiência do participante;
- (b) duração da deficiência;
- © atividades limitadas pela deficiência; e

(d) sintomas individualizados relacionados à deficiência. . Uma liberação limitada de confidencialidade e renúncia de privacidade assinada pelo pai ou responsável legal do participante, que permitirá ao Comitê comunicar-se com o médico assistente do participante, profissional de saúde, profissional de reabilitação ou o médico licenciado que forneceu a declaração de apoio descrita acima. A liberação será restrita para autorizar o Comitê a

(a) verificar a deficiência do participante em questão, e não o histórico ou registros de saúde mais amplos do participante;

(b) identificação de sintomas e efeitos individualizados da deficiência no que diz respeito ao participante; e

© opinião do profissional médico sobre a modificação da Regra solicitada (a “Liberação”). O Comitê não exercerá seus direitos sob a Liberação até que determine, a seu exclusivo critério, que as informações adicionais a serem fornecidas por meio da Liberação são necessárias para

completar o pedido de isenção. Após tal determinação, o Comitê ou seu designado notificará o pai ou responsável legal do participante sobre sua intenção de se comunicar com o médico assistente do participante, profissional de saúde, profissional de reabilitação ou o médico licenciado. Se o participante estiver solicitando o uso ou a introdução de equipamentos no campo de jogo que não são permitidos pelas Regras, então o pedido deverá identificar especificamente a marca, o modelo e as especificações do equipamento ou aparelho que se busca introduzir no campo de jogo para o benefício do participante. Todos os padrões de especificação da LLI referenciados em uma Regra são incorporados à avaliação do pedido de isenção. Consequentemente, o equipamento submetido pelo participante com deficiência para o pedido de isenção deve atender aos requisitos de desempenho da LLI. Todo o equipamento utilizado no campo de jogo deve estar em conformidade com as Regras da LLI, até que o participante que busca sua introdução receba uma isenção aprovada para uso no campo de jogo. O Comitê, a seu critério, pode exigir testes de qualquer equipamento solicitado pelo participante na isenção, mas não permitido de outra forma pelas Regras, para garantir a conformidade com os padrões de desempenho. A LLI pagará pelos custos razoáveis associados aos testes de equipamentos exigidos pelo Comitê para avaliar a conformidade com os padrões de desempenho da LLI, conforme orientado pelo Comitê.

C. Processo de Aprovação Uma vez que os materiais de isenção sejam reunidos em nome do participante, o pedido será avaliado da seguinte forma: . O participante, ou seu representante, deverá entregar os materiais de isenção ao Presidente da liga local. . O Presidente pode adicionar fatos adicionais relativos ao pedido recebido ao registro para consideração pelo Comitê. Posteriormente, o Presidente deverá encaminhar os materiais reunidos ao **Administrador Distrital**. . O Administrador Distrital pode adicionar fatos adicionais relativos ao pedido recebido ao registro para consideração pelo Comitê. Posteriormente, o **Administrador Distrital** deverá encaminhar os materiais reunidos ao Diretor Regional. . O **Diretor Regional** apresentará os materiais de isenção ao Comitê para deliberação. . O Comitê tomará uma decisão sobre o pedido de isenção e informará o Diretor Regional de sua decisão. O Diretor Regional informará então o Administrador Distrital, que por sua vez informará o Presidente da liga local para divulgação ao participante.

D. Diretrizes para Revisão Para que a modificação de uma Regra seja aprovada, o Comitê deve primeiro determinar que o participante é deficiente conforme definido pela ADA. Consequentemente, o Comitê tem o direito de saber que o participante tem uma deficiência coberta para a qual é solicitada uma modificação das Regras, e as informações identificadas na Seção B do procedimento para inclusão na proposta de isenção são necessárias para avaliar adequadamente qualquer solicitação desse tipo. O Comitê não concederá uma isenção quando a

acomodação solicitada for irrazoável sob as circunstâncias, proporcionar uma vantagem competitiva injusta para o participante que solicita a modificação das Regras, apresentar uma ameaça a outros participantes ou treinadores, ou alterar a natureza essencial do jogo. O Comitê pode consultar o participante, seus representantes, treinadores e dirigentes da liga local como parte da consideração da modificação da Regra. E. Prazo Permitido para a Decisão do Comitê Qualquer participante que busque uma solicitação de isenção sob este procedimento de isenção da ADA deve enviar a solicitação dentro de um prazo razoável após se registrar para participação em sua liga local. Caso o participante se torne deficiente e reivindique direitos sob a ADA durante a temporada, o participante deverá enviar uma solicitação de isenção descrita neste procedimento dentro de um período razoável. Uma solicitação não será considerada totalmente enviada a menos que contenha todo o conteúdo. O Comitê se esforçará para emitir uma decisão sobre todas as solicitações de isenção dentro de um prazo razoável, e todas essas decisões deverão ser emitidas o mais tardar três (3) semanas após a solicitação ser totalmente enviada e recebida pelo Comitê, a menos que o Comitê determine o teste de equipamento. Se a solicitação de isenção disser respeito a equipamento ou aparato e o Comitê determinar o teste de equipamento, a revisão da solicitação de isenção envolverá o teste do equipamento ou aparato para garantir a conformidade com os padrões de desempenho da LLI. Consequentemente, o prazo para revisão de tal solicitação de isenção de equipamento dependerá do período de teste necessário. Nenhum equipamento pode ser utilizado por um participante a menos que o equipamento esteja em conformidade com as Regras da LLI ou até que o Comitê aprove a isenção solicitada para o uso do equipamento. Política de Identidade de Gênero da Little League Política A Little League Baseball, Incorporated ("LLI") visa promover o jogo limpo para todos os participantes através da adesão uniforme aos Regulamentos Oficiais e Regras de Jogo da LLI (as "Regras") relativos ao desempenho e ao jogo. Consequentemente, todas as ligas locais licenciadas pela LLI se comprometem a cumprir as Regras e todas as suas atualizações. A LLI incentiva a participação de todas as crianças e reconhece que alguns de seus participantes podem necessitar de uma modificação ou isenção das Regras para participar de forma consistente com sua Identidade de Gênero, independentemente do gênero listado na certidão de nascimento da criança.

Nesses casos, a LLI oferecerá às crianças que se representam como crianças transgênero e/ou crianças com um **Distúrbio do Desenvolvimento Sexual** a oportunidade de solicitar uma modificação ou isenção das Regras. Definições Para os fins desta Política e Procedimento, aplicam-se as seguintes definições: . Pessoa Transgênero: refere-se a um indivíduo cuja Identidade de

Gênero não corresponde ao gênero atribuído no nascimento. Ser Transgênero não implica nenhuma orientação sexual específica. .

Identidade de Gênero: O conceito interno de si mesmo como homem ou mulher ou ambos ou nenhum. A Identidade de Gênero de uma pessoa pode ser igual ou diferente do gênero atribuído no nascimento. . **Expressão de Gênero:** Refere-se às maneiras pelas quais as pessoas comunicam externamente sua Identidade de Gênero aos outros através de comportamento, vestuário, corte de cabelo, voz e outras formas de apresentação. .

Distúrbio do Desenvolvimento Sexual: Também conhecido como “DDS” ou “Intersexo” é um termo geral usado para indicar uma pessoa que nasce com uma anatomia reprodutiva ou sexual e/ou padrão cromossômico que não se encaixa nas definições típicas de feminino ou masculino. Isso pode ser o resultado de várias condições médicas diferentes envolvendo variações cromossômicas, variações hormonais e/ou anatomia que inclui características masculinas e femininas. DDS não é o mesmo que Transgênero, no entanto, os dois grupos podem enfrentar situações semelhantes ao precisar mudar as designações de gênero para fins de participação em atividades atléticas. Procedimento A “charter” e/ou o Comitê de Torneios (o “Comitê”) da LLI considera todos os pedidos de isenção às Regras. O Comitê considerará pedidos de isenção ou modificação de suas Regras para um indivíduo cuja Identidade de Gênero não corresponda ao gênero listado na certidão de nascimento da criança, mediante solicitação por escrito do indivíduo, de seus pais ou de seu representante legal, utilizando o procedimento para tal solicitação, conforme descrito abaixo. A LLI e suas ligas locais participantes deverão aderir às Regras até que uma isenção para o participante seja submetida e aprovada de acordo com este procedimento. A. **Duração da Isenção** O Comitê considerará um pedido de isenção submetido em nome da criança na temporada em que a isenção foi recebida pelo Comitê. A menos que solicitado de outra forma pela criança, o Comitê considerará e concederá uma modificação das Regras apenas para a temporada em que a isenção foi recebida. Se uma criança solicitar que uma isenção seja aprovada por mais de uma única temporada, o Comitê, a seu exclusivo critério, poderá estender a concessão da isenção para além da temporada em que o pedido foi recebido, inclusive pela duração da elegibilidade do participante na LLI. Se qualquer isenção for aprovada pelo Comitê para se estender além da temporada em que foi recebida, o Comitê deverá identificar a duração e os termos de tal aprovação na “charter” que resolve o pedido de isenção.

B. **Materiais Necessários para a Consideração do Comitê** Para iniciar a análise pelo Comitê, a criança, seus pais ou seu representante legal devem entregar um pedido de isenção por escrito ao Presidente da liga local. O pedido de isenção da criança deve incluir, no mínimo: . O nome da

criança e o nível de jogo no programa Little League no qual ela deseja participar. . O histórico escolar atual da criança e as informações de registro escolar. . Uma declaração por escrito de um dos pais ou representante legal da criança atestando o fato de que a criança vive consistentemente dentro e fora de casa com sua Identidade de Gênero por meio de sua Expressão de Gênero. . Confirmação por escrito de um médico/psicólogo licenciado e em tratamento ou outro profissional de saúde de que a criança está recebendo cuidados apropriados e/ou tratamento como Pessoa Transgênero ou pessoa com DSD, incluindo quando a criança iniciou tal cuidado e/ou tratamento. . Qualquer outra documentação ou informação pertinente (por exemplo, certidão de nascimento ou passaporte revisados).

C. Processo de Aprovação Antes da participação, um atleta pode solicitar a revisão de sua elegibilidade através do procedimento estabelecido abaixo. Uma vez que os materiais de isenção sejam reunidos em nome da criança, a solicitação será avaliada da seguinte forma: . Todas as comunicações, discussões e documentação submetidas como parte deste Processo de Aprovação serão mantidas confidenciais, a menos que a criança e a família optem por tornar esses registros abertos e disponíveis. . Todas as informações médicas fornecidas de acordo com esta política serão tratadas como confidenciais, compartilhadas apenas com indivíduos identificados como participantes deste Processo de Aprovação e serão devidamente protegidas contra divulgação. . A criança, ou seu representante, deverá entregar os materiais exigidos pela subparte B deste Procedimento ao Presidente da liga local. . O Presidente pode adicionar fatos adicionais relativos à solicitação recebida ao registro para consideração pelo Comitê. Posteriormente, o Presidente deverá encaminhar os materiais reunidos ao Diretor Regional. . O Diretor Regional apresentará os materiais de isenção ao Comitê para deliberação. . A solicitação da criança para participar de uma maneira consistente com sua identidade de gênero será agendada para revisão e elegibilidade perante o Comitê o mais rapidamente razoavelmente possível. O Comitê informará o Diretor Regional de sua decisão. O Diretor Regional informará, em seguida, o Presidente da liga local para divulgação ao participante.

D. Diretrizes para Revisão Para que a modificação ou isenção de uma Regra seja aprovada, o Comitê deve primeiro determinar que o participante está vivendo de forma consistente com sua Identidade de Gênero. O Comitê confiará fortemente na contribuição do cuidador médico e/ou psicológico. O Comitê pode consultar o participante, seus representantes e os indivíduos listados acima como parte do Processo de Aprovação. Caso o Comitê considere que a consulta com indivíduos adicionais (por exemplo, funcionários da escola, Administradores Distritais, treinadores) é necessária para que o Comitê tome uma decisão informada, o Comitê buscará primeiro uma

isenção de confidencialidade do responsável legal do solicitante da isenção antes de qualquer consulta desse tipo. É importante reconhecer que alguns atletas transgêneros podem ter passado por tratamentos hormonais ou até mesmo cirurgias, enquanto outros podem não ter passado. Esta Política e Procedimento considera a inclusão independentemente de uma pessoa transgênero ter passado por quaisquer tratamentos ou cirurgias, reconhece que regulamentar o acesso a programas LLI com base em tal tratamento médico não é necessário, é injusto e excessivamente complicado para esta faixa etária de competição.

E. Prazo Permitido para a Decisão do Comitê Qualquer criança que solicite uma isenção sob este procedimento de isenção deve enviar a solicitação antes da temporada, mas se isso não for possível, ela deve ser enviada dentro de um prazo razoável após entrar em contato com sua liga local. O objetivo é concluir o processo para que, se uma isenção for concedida, a criança tenha pouco ou nenhum atraso em participar integralmente do programa. Uma solicitação não será considerada totalmente enviada a menos que contenha todo o conteúdo exigido. O Comitê se esforçará para emitir uma decisão sobre todos os pedidos de isenção dentro de um prazo razoável, e todas essas decisões deverão ser emitidas o mais tardar três (3) semanas após o pedido ser totalmente enviado e recebido pelo Comitê