



Pitch
Hit & Run

The logo features the MLB silhouette on the left, followed by the word "Pitch" in a bold, dark blue sans-serif font. Below it, "Hit" is in a bright blue sans-serif font, "&" is in a dark blue sans-serif font, and "Run" is in a red italicized sans-serif font. A red horizontal line with a white dot at its right end is positioned below the word "Run".

MANUAL

ÍNDICE

DESCRIPCIÓN GENERAL	3
CUMPLIMIENTO	4
ELEGIBILIDAD DEL PARTICIPANTE	5
VERIFICACIÓN DE EDAD Y REGISTRO	6
EQUIPAMIENTO.....	7
PAUTAS DE SEGURIDAD	8
CRONOGRAMA DE EVENTOS	9
CLASIFICACIÓN	10
AVANCE.....	11
PRESENTACIÓN DE INFORMES	12
REGLAS DE LA COMPETENCIA	13-22
LANZAMIENTO.....	14-15
BATEO.....	16-17
CARRERA	18-19
DESEMPATES	20-22

DESCRIPCIÓN GENERAL

RCX Sports se complace en que haya aceptado organizar un evento de *Major League Baseball*® como *Pitch, Hit & Run*™ (PHR™). Estos eventos brindan a los niños y las niñas de su zona la oportunidad de mostrar sus habilidades de béisbol y sóftbol, a la vez que podrán asistir y jugar durante la *MLB*® *World Series*™.

Pitch, Hit & Run es un evento gratuito que crea un entorno seguro y divertido para que los niños se mantengan activos y aprendan o continúen jugando al béisbol y al sóftbol en sus comunidades locales.

La participación hace que los atletas puedan competir y ganarse un lugar en un Campeonato de equipos o Finales.

Los bienes de *Pitch, Hit & Run* son para niños y niñas de entre 7 y 14 años de edad y consta de tres ejercicios que son importantes para el desarrollo de habilidades que se utilizan tanto en el béisbol como en el sóftbol. Se evalúa a los atletas en estos tres ejercicios y se registrarán sus mediciones. De acuerdo con las anotaciones, los participantes pueden pasar de un evento local a un Campeonato de equipos y luego a las Finales.

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

CUMPLIMIENTO

Se retirará a cualquier persona que no cumpla con las condiciones de elegibilidad para estos eventos o se le prohibirá avanzar. Los atletas deben cumplir con nuestros requisitos en las siguientes categorías:

- Verificación de edad
- Verificación de división/deporte
- Geovalidación
- Registro digital*
- Renuncia
- Código de conducta

Si los atletas, los padres, las madres, los coaches o los organizadores locales no cumplen con las reglas y los requisitos, el atleta será descalificado y es posible que haya otras consecuencias que afecten la capacidad del organizador local para organizar eventos en el futuro.

RCX Sports realizará auditorías esporádicas y encuestará a los participantes para garantizar la integridad y calidad de todos los eventos.

Todos los organizadores locales y padres deberán aceptar un Código de conducta durante el registro antes de que se celebre un evento, y los primeros también deberán aceptar los Términos y las condiciones para participar.

RCX y *MLB*[®] se reservan el derecho de retirar a cualquier atleta u organizador local de la competencia si se descubre que infringen las reglas establecidas en este documento, el Código de conducta del evento o si están comprometiendo de otro modo la integridad del evento.

* - Todos los atletas que participen deben registrarse con antelación.

ELEGIBILIDAD DEL PARTICIPANTE

En el programa *Pitch, Hit & Run*, hay tanto una división de béisbol como de sóftbol. Los participantes solo pueden participar en el deporte/ la división en los que hayan jugado en su liga local o competición de viaje. Solo pueden competir en UNA división por año de competencia. Un participante no puede cambiar de división una vez que comenzó a competir. Si se descubre que los atletas participan en una división para la que no califican, se los retirará de todas las demás competencias y se los descalificará. RCX Sports se reserva el derecho de solicitar la verificación de los atletas en cualquier momento durante el proceso.

A continuación, se muestran las divisiones y los grupos etarios para la competencia:

- División de béisbol
 - División entre 7 y 8 años
 - División entre 9 y 10 años
 - División entre 11 y 12 años
 - División entre 13 y 14 años
- División de sóftbol
 - División entre 7 y 8 años
 - División entre 9 y 10 años
 - División entre 11 y 12 años
 - División entre 13 y 14 años

VERIFICACIÓN DE EDAD

A nivel local, es requisito que todos los organizadores verifiquen la edad de los atletas, y el límite será el 15 de noviembre del año competitivo. Se recomienda verificar las partidas de nacimiento de todos los atletas antes de participar.

En los Campeonatos de equipos, se tomarán más medidas con respecto a la verificación de la edad.

Todos los atletas que asistan deberán presentar las siguientes formas de identificación antes de participar, ya sea a través de nuestra plataforma digital o en la recepción del evento:

- Partida de nacimiento, pasaporte o identificación estatal
- Libreta de calificaciones, identificación escolar, captura de pantalla en línea de la cuenta escolar (cualquier documento escolar que muestre el nombre, el grado y la fecha o el año escolar del atleta)

REGISTRO DE EVENTOS

- Para convertirse en organizador, deben realizarse los siguientes pasos:
 - Regístrese en línea en <https://www.mlb.com/pitch-hit-and-run/host-a-competition>.
 - Una vez registrado, RCX Sports revisará a cada uno que corresponda, que puede consistir en una conversación telefónica, correos electrónicos y entrevistas de seguimiento
 - Una vez examinado y aprobado, recibirá su enlace de organizador único para que comparta con el futuro participante después de confirmar su colaboración.
 - Todo el proceso de revisión y envío del enlace no tomará más de 14 días.
- Todos los que participen en eventos locales deben registrarse antes de la competencia.
- Los ganadores que no estén registrados antes de la competencia no podrán avanzar a la siguiente ronda.
- Se le entregará un enlace de registro presencial que puede usar el día del evento para asegurarse de que todos los participantes tengan la oportunidad de registrarse a través de una plataforma aprobada por la *MLB*®.
- RCX Sports recomienda que el registro para su evento esté disponible como mínimo un mes antes del evento.
- RCX Sports proporcionará los materiales necesarios para acceder a la lista de participantes registrados con antelación, para que pueda monitorearlos, enviar comunicaciones previas al evento y crear listas de registro/anotación.

EQUIPAMIENTO/MATERIALES

A continuación, se presentan los materiales que recibirá como parte del programa:

- Un (1) objetivo de la zona de strike
- Cien (100) planillas de anotación
- Ocho (8) certificados

Además de los elementos enumerados antes, necesitará lo siguiente:

- Pelotas de béisbol/sóftbol
 - Divisiones de béisbol: seis (6) pelotas de béisbol
 - Divisiones de sóftbol de 7-8 y 9-10 años: seis (6) pelotas de sóftbol de 11 in
 - Divisiones de sóftbol de 11-12 y 13-14 años: seis (6) pelotas de sóftbol de 12 in
- Un (1) cronómetro
- Banderas/marcadores para registrar distancias de bateo
- Soporte para bateo
- Goma de lanzamiento/pintura/tiza

Además de los materiales para el evento, tenemos materiales de comercialización prediseñados para ayudarlo a promocionarlo:

<https://mlb.mediavalet.com/portals/PHRHost>

Tendrá acceso a todos los recursos de comercialización para eventos que se indican a continuación:

- Folletos promocionales para imprimir y distribuir de manera física o digital.
- Imágenes para redes sociales para compartir a través de sus cuentas.
- Texto para compartir en redes sociales junto con la publicación promocional del evento.
- Plantillas de correo electrónico, incluidos encabezados y pies de página de diseño, así como texto.
- Texto y anuncios publicitarios para sitios web para agregar al suyo o a los de la comunidad.

Consejos rápidos:

RCX Sports recomienda usar folletos promocionales para distribuirlos por correo electrónico o en el sitio web, además de imprimirlos y distribuirlos en escuelas, parques, zonas recreativas u otras organizaciones locales.

- RCX Sports también recomienda enviar información en los siguientes momentos de referencia para alentar la inscripción:
 - Entre 6 y 8 semanas antes del evento
 - 2 semanas antes del evento
 - 1 semana antes del evento
 - 48 horas antes del evento

RESTRICCIONES SOBRE EL BATE

Los bates de béisbol deben tener uno de los siguientes sellos: el sello USA Baseball™, el sello BBCOR o estar etiquetados con un BPF de 1,15 o menos.

Los bates de sóftbol deben tener uno de los siguientes sellos: USA Softball™, USSSA, ASA, ISA, ISF, NSA o estar etiquetados con un BPF de 1,20 o menos.

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

A continuación, se presentan algunas precauciones de seguridad que se deben tener en cuenta al organizar el evento. Si tiene alguna pregunta o necesita sugerencias con respecto a las precauciones de seguridad, comuníquese con PHR@rcxsports.com.

- Los espectadores/padres deben permanecer fuera del campo o en las áreas de visualización designadas en todo momento.
- Debe haber un entrenador deportivo o cobertura de un técnico médico de emergencia (emergency medical technician, EMT) en el evento.
- Se debe conocer el hospital más cercano a las instalaciones para estar preparado en caso de que se produzca una lesión.
- Todos los atletas deben haberse registrado de manera digital y haber firmado una renuncia al evento.
- A fin de evitar lesiones tanto como sea posible, es necesario que todos los participantes entren en calor.
- Aquellos atletas que no participen deben permanecer en el dugout o estar en un área designada de espera/calentamiento mientras esperan su turno para participar.
- Durante el bateo, todos los participantes usarán cascos de seguridad y se mantendrán fuera del alcance de cualquier bate o pelota en movimiento.

Antes de organizar el evento, revise las regulaciones estatales y locales sobre reuniones recreativas, así como las recomendaciones de salud y seguridad que se encuentran en el siguiente enlace:

<https://www.mlb.com/pitch-hit-and-run/return-to-play>

EVENTOS LOCALES: OCTUBRE - AGOSTO

Los eventos locales pueden comenzar en octubre y se llevarán a cabo hasta fines de julio. Todos deben completarse antes del 1 de agosto de ese año. Esto garantizará que haya tiempo suficiente para que los ganadores de los eventos locales planifiquen su viaje a los Campeonatos de equipos.

CAMPEONATOS DE EQUIPOS: AGOSTO - OCTUBRE

Los ganadores con mejor desempeño de los Eventos locales serán seleccionados para asistir a un Campeonato de equipos. Estos eventos serán organizados por equipos de *MLB*[®] o filiales en todo el país.

FINALES: A determinar - *MLB*[®] *WORLD SERIES*[™]

Los ganadores con las anotaciones más altas en los Campeonatos de equipos tendrán la oportunidad de calificar para las Finales. Las Finales son un viaje con todos los gastos pagos para el ganador y un tutor a fin de poder competir durante la *MLB*[®] *World Series*[™].

CLASIFICATORIOS AUTOMÁTICOS

En la actualidad, el programa consiste de eventos locales y los ganadores van a un grupo junto a los demás atletas antes de calificar para un Campeonato de equipos.

Sin embargo, hay algunos casos en los que los eventos se consideran clasificatorios automáticos y los ganadores avanzan de forma directa a los Campeonatos de equipos, sin la necesidad de colocarse en el grupo de ganadores generales antes de avanzar.

Clasificatorios automáticos:

- Cualquier club *Minor League*[™] (de las Ligas Menores) o *Major League*[™] (de las Grandes Ligas) que organice la competencia *Pitch, Hit & Run*.
- Cualquier organizador local que planifique un evento con 175 participantes registrados con antelación o más.
- Los participantes deben registrarse con antelación a través del enlace de registro antes del día del evento.
- Entre los 175, se incluyen todas las divisiones de edad y todos los deportes.
- Otros eventos que RCX Sports/MLB[®] determinen.

AVANCE

Los atletas que participan en *Pitch, Hit & Run* reciben una anotación en cada una de esas tres categorías, así como una anotación general que contempla dichas mediciones.

Esa anotación general es lo que se utilizará para determinar el desempeño y la elegibilidad de un atleta para avanzar a la siguiente ronda. Deben competir en las tres pruebas para reunir los requisitos para avanzar.

Para los eventos locales:

- Las anotaciones de los ganadores locales irán a un grupo con todos los demás ganadores de eventos locales.
- Una vez que finalicen todos los eventos locales, se seleccionará a los ganadores con mejor desempeño general para que avancen a un Campeonato de equipos disponible que ocurra lo más cerca posible de la ubicación del evento local.
- Quienes ganen los clasificatorios automáticos se saltarán el grupo de ganadores locales y avanzarán a los Campeonatos de equipos que ocurran lo más cerca posible de la ubicación del evento local.

Para los Campeonatos de equipos:

- Los ganadores de cada uno de los Campeonatos de equipos irán a un grupo común.
- Se seleccionará a los ganadores en función de su desempeño en un Campeonato de equipos y avanzarán a las Finales

PRESENTACIÓN DE INFORMES

En un plazo no mayor a una semana después del evento, se requiere que el organizador local informe las anotaciones de todos los asistentes. No se garantiza que las anotaciones ganadoras enviadas fuera de ese plazo se consideren para los Campeonatos de equipos.

Le recomendamos que registre todas las anotaciones en la hoja de cálculo proporcionada, que ya tiene las fórmulas implementadas, y que descargue una copia para enviar a phr@rcxsports.com. Si registra las anotaciones de manera manual, deberá enviar a los ganadores a PitchHitRun.com/host.

Los premios deben otorgarse al ganador general de cada división de edad.

PROCEDIMIENTO:

- Al finalizar el evento, anuncie a los ganadores y otórgueles los premios, ya sea en el sitio inmediatamente después de la competencia o después del evento una vez que se hayan contabilizado todas las anotaciones.
 - También recomendamos anunciar a los ganadores de manera digital a través del sitio web, el correo electrónico o los canales de redes sociales.
- Dentro de las 24 horas luego del evento, debe enviar los resultados en el sitio web de *PHR*: www.mlb.com/pitch-hit-and-run.
 - Enlace directo para enviar los resultados:
www.mlb.com/pitch-hit-and-run/submit-results
- Después de que finalicen todas las competencias *Pitch, Hit & Run*, la persona con la anotación total más alta en cada división de edad será coronada ganadora del evento local para ese grupo etario.
 - Los ganadores de los eventos locales se agrupan para determinar quién pasa a un Campeonato de equipos, en función de la anotación acumulada.
- RCX Sports se comunicará en caso de que alguno de sus ganadores califique para avanzar a los Campeonatos de equipos.
- Háganos saber si tuvo algún desempeño sobresaliente o historias interesantes en los eventos.
¡Queremos saber de usted! (PHR@rcxsports.com)

The logo features a stylized white silhouette of a baseball player in a batting stance, set against a dark blue square background with a red triangle. To the right of this icon, the word "Pitch" is written in a bold, dark blue, sans-serif font. Below "Pitch", the words "Hit & Run" are written in a larger, bold, sans-serif font. "Hit" is in blue, "&" is in dark blue, and "Run" is in red. A small red circle is positioned at the end of a horizontal line that extends from the bottom of the "Run" text.

Pitch
Hit & Run

**REGLAS DE LA
COMPETENCIA**

DAR COMIENZO AL EVENTO

LANZAMIENTO

OBJETIVO:

La fase de lanzamiento de la competencia probará la precisión de un atleta en esa habilidad.

EQUIPAMIENTO:

- Objetivo de la zona de strike (a proporcionar) que refleje la zona de strike de la *MLB*® (17" x 30")
- Abrazaderas plásticas para colgar el objetivo
- Cinta métrica
- Cono, tiza, cinta adhesiva, goma de lanzamiento, etc. para indicar la línea de tiro
- Cinco (5) pelotas de béisbol
- Cinco (5) pelotas de sóftbol de 11 in (para las divisiones de 7-8 y 9-10 años)
- Cinco (5) pelotas de sóftbol de 12 in (para las divisiones de 11-12 y 13-14 años)

PUESTOS DEL PERSONAL:

- Facilitador: gestiona la fila de atletas y explica el objetivo del evento al jugador que espera.
- Árbitro: uno verifica que el jugador tenga un pie detrás de la línea de tiro; otro es el árbitro principal que evalúa la anotación o la zona de strike.
- Anotador oficial: registra los strikes de cada jugador y la anotación correspondiente.

DISPOSICIÓN DEL CAMPO:

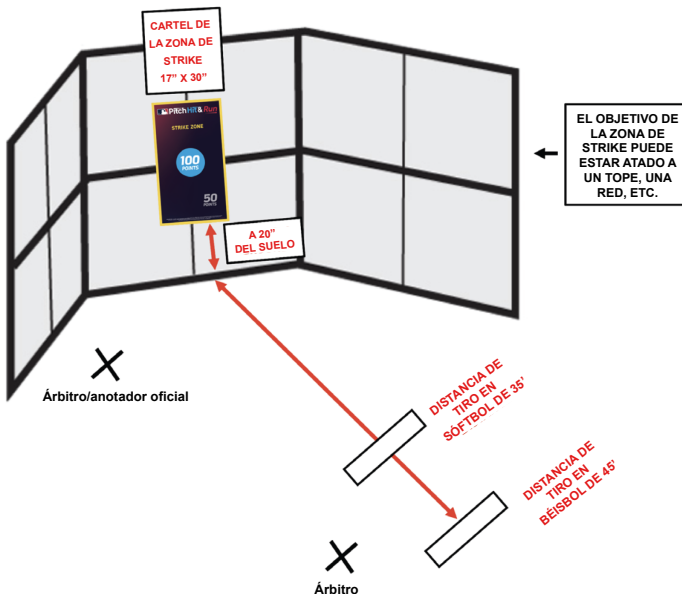
- La competencia se puede realizar en cualquier superficie disponible.
- Coloque un marcador (cono, línea, etc.) para indicar dónde deben pararse los jugadores para tirar. Según el deporte, deben tener la distancia que se muestra a continuación:
- Béisbol: 45 ft
- Sóftbol: 35 ft
- La zona de strike debe estar atada a una verja, un tope o una red a 20" del suelo.

PROCEDIMIENTO:

- Los jugadores pueden tirar por encima del hombro o por debajo de la cintura hacia el objetivo.
- Cada jugador tiene cinco (5) intentos para darle al objetivo de la zona de strike.
- El jugador debe comenzar desde la línea de tiro designada mientras tira hacia el objetivo.
- Los jugadores deben comenzar con un pie tocando la línea de tiro.
- No pueden dar pasos ni correr hacia la base de tiro, pero pueden seguir y terminar con los pies fuera o delante de la línea de tiro.
- El juez del evento debe pararse en la línea de tiro y tiene la última palabra sobre si la pelota golpea al objetivo de la zona de strike.
- El anotador oficial también debe ayudar con el conteo de las pelotas y los strikes.
- Si se golpea alguna parte del objetivo, cuenta para los puntos totales del atleta.
- Cuando no estén tirando, el resto de los atletas deben evitar esperar cerca del objetivo y deben hacerlo en los dugouts o al menos a 20 yd de cada lado del objetivo y el lanzador.

ANOTACIÓN:

- Cada vez que un atleta golpea el objetivo, se le otorgan 50 puntos.
- Si el atleta golpea la zona de strike en el objetivo en cualquier momento, obtiene 100 puntos.



BATEO

OBJETIVO:

Batear la pelota de un soporte lo más lejos posible.

EQUIPAMIENTO:

- Soporte de bateo ajustable
- Cinta métrica
- Conos, tiza, cinta, etc. para indicar cada zona de bateo
- Cinco (5) pelotas de béisbol
- Cinco (5) pelotas de sóftbol de 11 in (para las divisiones de 7-8 y 9-10 años)
- Cinco (5) pelotas de sóftbol de 12 in (para las divisiones de 11-12 y 13-14 años)

PUESTOS DEL PERSONAL:

- Facilitador: gestiona la fila de atletas y explica el evento al jugador que espera.
- Coach de bateo: ayuda al bateador a ajustar el soporte y a colocar las pelotas en él.
- Árbitros (2): verifica cada zona con la anotación correspondiente y recupera las pelotas.
- Anotador oficial: registra el marcador del bateador.

DISPOSICIÓN DEL CAMPO:

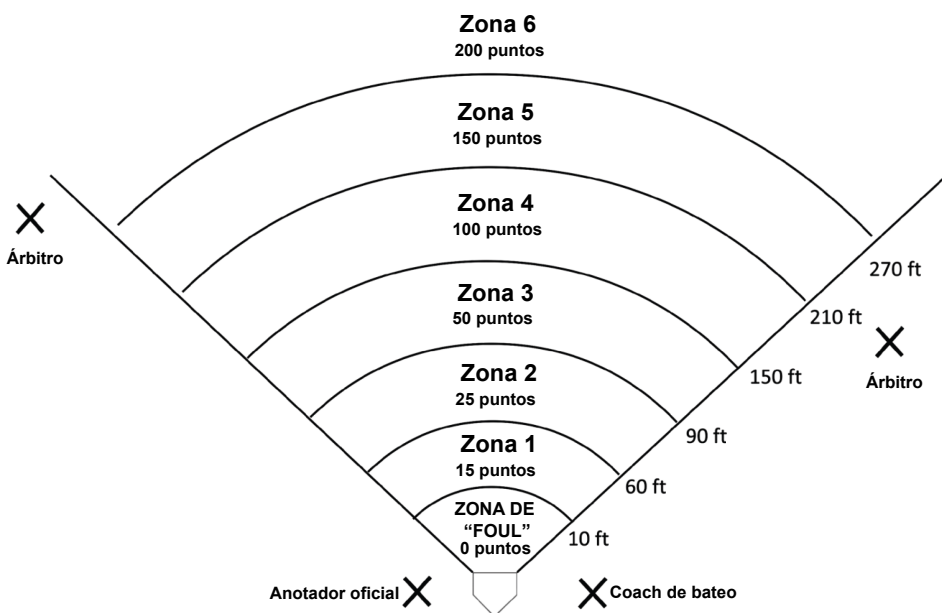
- El soporte de bateo se instala en el plato.
- Cada zona de bateo debe medirse y luego marcarse con conos, tiza, cinta, etc.
 - Para colocar las zonas en su lugar en el campo, sostenga una cinta métrica en la parte posterior del plato y mida la distancia. Mueva la cinta métrica a través del campo y use conos o marcadores para señalar la distancia entre las líneas de foul.
- Zonas de bateo:
 - Foul (0 puntos): entre 0 y 10 ft
 - Zona 1 (15 puntos): entre 10 y 60 ft
 - Zona 2 (25 puntos): entre 60 y 90 ft
 - Zona 3 (50 puntos): entre 90 y 150 ft
 - Zona 4 (100 puntos): entre 150 y 210 ft
 - Zona 5 (150 puntos): entre 210 y 270 ft
 - Zona 6 (200 puntos): más de 270 ft

PROCEDIMIENTO:

- El bateador puede ajustar el soporte a la altura deseada.
- Cada bateador tiene 5 intentos.
- Solo cuentan las pelotas en territorio fair.
- Cada pelota gana puntos que varían según la zona en la que caiga.
- Debe haber varios árbitros en el campo cerca de cada línea de zona, para que definan cualquier situación en disputa, determinen las zonas finales donde caigan las pelotas y sumen la anotación para el marcador.
- Todos los atletas que no bateen deben estar en el dugout o al menos a 20 yd del soporte, en todo momento.

ANOTACIÓN:

- Cada pelota que caiga en territorio fair cuenta para la anotación general del atleta.
- La anotación se calcula en base al lugar donde caiga la pelota, no donde deje de rodar.
- Cada una de las zonas tiene diferentes puntos asociados, tal como se indica a continuación.
- Cuando cada jugador finaliza su turno, se suman los 5 “swings” para dar un puntaje general.



CARRERA

OBJETIVO:

Medir la velocidad de un atleta y la rapidez con la que puede correr desde el plato hasta la primera base.

EQUIPAMIENTO:

- Cinta métrica
- Conos, tiza, cinta adhesiva, bases, etc. para indicar el punto de inicio y de llegada
- Cronómetro (2)

PUESTOS DEL PERSONAL:

- **Facilitador:** gestiona la fila de atletas y le explica el objetivo del evento al corredor que espera.
- **Árbitro de línea:** controla el tiempo y confirma que el corredor esté en una posición de partida adecuada detrás de la línea.
- **Temporizador:** operador principal del cronómetro y encargado de la salida.
- **Anotador oficial:** registra el tiempo de cada corredor y la anotación correspondiente.

DISPOSICIÓN DEL CAMPO:

- La competencia se puede realizar en cualquier superficie disponible.
- Mida una distancia de carrera de 90 ft (debe ser una línea recta).
- Marque la distancia en las líneas de inicio y de llegada, para que los atletas sepan dónde comienza y termina la prueba.

PROCEDIMIENTO:

- Cada participante tiene dos (2) intentos para correr y se anotará el tiempo más rápido.
- Los atletas deben comenzar en una posición de corredor en pie, como si estuvieran saliendo de una base.
- Los atletas no tienen que batear al aire antes de correr.
- Un árbitro de línea debe estar en la línea de partida con un cronómetro y controlar la salida del jugador.
- En la línea de llegada, hay un temporizador como operador principal del cronómetro y encargado de la salida.
- Un anotador oficial se encuentra en la línea de llegada para registrar los tiempos y las anotaciones correspondientes.
- De ser necesario, el facilitador, el árbitro de línea o el temporizador también pueden registrar los tiempos.

- El temporizador dirá “¡1-2-3 GO!” o soplará un silbato para indicar cuándo debe comenzar el corredor.
- El tiempo de un participante se registra cuando el corredor cruza la línea de llegada. Los corredores NO tienen que detenerse en una base.
- Recomendamos que dos personas controlen el tiempo: una en la línea de partida y otra en la de llegada, para minimizar los errores.
- Si un atleta sale en falso dos veces seguidas, el tiempo se descalifica y cuenta como uno de sus turnos.

ANOTACIÓN:

- Para el marcador, se tomará en cuenta solo el intento más rápido.
- Mediante la tabla de conversión de carreras, el anotador oficial buscará el tiempo más rápido del jugador y registrará los puntos correspondientes.

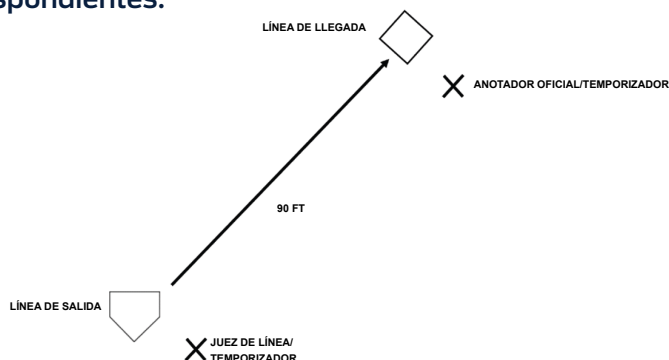


TABLA DE CONVERSIÓN DE CARRERAS:

< 3,5 segundos suma 10 puntos por cada décima de segundo por debajo de los 3,5 segundos

Tiempo	Puntos	Tiempo	Puntos	Tiempo	Puntos	Tiempo	Puntos	Tiempo	Puntos
3,5	600	4,5	500	5,5	400	6,5	300	7,5	200
3,6	590	4,6	490	5,6	390	6,6	290	7,6	190
3,7	580	4,7	480	5,7	380	6,7	280	7,7	180
3,8	570	4,8	470	5,8	370	6,8	270	7,8	170
3,9	560	4,9	460	5,9	360	6,9	260	7,9	160
4,0	550	5,0	450	6,0	350	7,0	250	8,0	150
4,1	540	5,1	440	6,1	340	7,1	240	8,1	140
4,2	530	5,2	430	6,2	330	7,2	230	8,2	130
4,3	520	5,3	420	6,3	320	7,3	220	8,3	120
4,4	510	5,4	410	6,4	310	7,4	210	8,4	110

(3,4 segundos = 610, 3,3 segundos = 620...)

ANOTACIÓN DEL CAMPEÓN DE LA DIVISIÓN Y GANADORES

PROCEDIMIENTO:

- Al finalizar el evento, anuncie a los ganadores y otórgueles los premios, ya sea en el sitio inmediatamente después de la competencia o después del evento una vez que se hayan contabilizado todas las anotaciones.
 - También recomendamos anunciar a los ganadores de manera digital a través del sitio web, el correo electrónico o los canales de redes sociales.
- Dentro de las 24 horas luego del evento, debe enviar los resultados en el sitio web de PHR: www.mlb.com/pitch-hit-and-run.
 - Enlace directo para enviar los resultados: www.mlb.com/pitch-hit-and-run/submit-results
- Después de que finalicen todas las competencias *Pitch, Hit & Run*, la persona con la anotación total más alta en cada división de edad será coronada ganadora del evento local para ese grupo etario.
 - Los ganadores de los eventos locales se agrupan para determinar quién pasa a un Campeonato de equipos, en función de la anotación acumulada.
- RCX Sports se comunicará en caso de que alguno de sus ganadores califique para avanzar a los Campeonatos de equipos.
- Háganos saber si tuvo algún desempeño sobresaliente o historias interesantes en los eventos.
¡Queremos saber de usted! (PHR@rcxsports.com)

DESEMPATE DEL CAMPEÓN DE LA DIVISIÓN

OPCIÓN UNO:

Esta opción se utilizará en el Campeonato de equipos y en las Finales. Es mejor usarlo si/cuando todos los participantes están compitiendo al mismo tiempo.

EQUIPAMIENTO:

- Objetivo de la zona de strike (a proporcionar) que refleja la zona de strike de la *MLB*® (17" x 30")
- Abrazaderas plásticas para colgar el objetivo
- Cinta métrica
- Cono, tiza, cinta adhesiva, goma de lanzamiento, etc. para indicar la línea de tiro
- Tres (3) pelotas de béisbol
- Tres (3) pelotas de sóftbol de 11 in (para las divisiones de 7-8 y 9-10 años)
- Tres (3) pelotas de sóftbol de 12 in (para las divisiones de 11-12 y 13-14 años)

PUESTOS DEL PERSONAL:

- **Facilitador:** gestiona la fila de atletas y explica el objetivo del evento al jugador que espera.
- **Árbitro:** verifica que el jugador tenga 1 pie sobre o detrás de la línea de tiro. Árbitro principal que cuenta las pelotas o los strikes.
- **Anotador oficial:** registra los strikes de cada jugador y la anotación correspondiente.

DISPOSICIÓN DEL CAMPO:

- La competencia se puede realizar en cualquier superficie disponible.
- Coloque un marcador (cono, línea, etc.) para indicar dónde deben pararse los jugadores para tirar. Según el deporte, deben tener la distancia que se muestra a continuación:
 - Béisbol: 45 ft
 - Sóftbol: 35 ft
- La zona de strike debe estar atada a una verja, un tope o una red a 20" del suelo.

PROCEDIMIENTO:

- Los jugadores harán de nuevo la competencia de LANZAMIENTO.
- El jugador con la anotación más alta durante la competencia inicial de LANZAMIENTO puede decidir si desea lanzar primero o segundo. Si tienen la misma anotación, el orden se determinará lanzando una moneda al aire.
- Cada jugador tiene cinco (5) intentos para darle al objetivo de la zona de strike. Si el marcador está empatado, pasarán a tres (3) lanzamientos. Si aún sigue empatado, cada atleta tendrá un (1) intento de golpear la zona de strike hasta que haya un ganador.
- Los jugadores se turnarán hasta que se desempate a favor de uno de ellos.
- Los jugadores pueden tirar por encima del hombro o por debajo de la cintura hacia el objetivo.
- El atleta debe comenzar desde la línea de tiro designada mientras tira hacia el objetivo.
- Los atletas deben comenzar con un pie tocando la línea de tiro.
- No pueden dar pasos ni correr hacia la base de tiro, pero pueden seguir y terminar con los pies fuera o delante de la línea de tiro.
- El juez del evento debe pararse en la línea de tiro y tiene la última palabra sobre si la pelota golpea al objetivo de la zona de strike.
- El anotador oficial también debe ayudar con el conteo de las pelotas y los strikes.
- Si se golpea alguna parte del objetivo, cuenta para los puntos totales del atleta.
- Cuando no estén tirando, el resto de los atletas deben evitar esperar cerca del objetivo y deben hacerlo en los dugouts o al menos a 20 yd de cada lado del objetivo y el lanzador.

ANOTACIÓN:

- Cada vez que un atleta golpea el objetivo, se le otorgan 50 puntos.
- Si el atleta golpea la zona de strike en el objetivo en cualquier momento, obtiene 100 puntos.
- La anotación de la competencia de desempate no se agregará a la anotación total del atleta ganador que se envía a la *MLB*®.

OPCIÓN DOS:

Esta opción debe usarse si tiene participantes que compiten en diferentes momentos del día.

Analice los totales de los competidores para cada competencia y compárelos cabeza a cabeza para determinar el ganador.

- Analice los ganadores generales del primer puesto en cualquiera de las tres competencias. El atleta que haya salido primero en más competencias individuales gana el desempate.
- Si ninguno de los atletas ganó competencias individuales, o si ganaron la misma cantidad, analice cada marcador individual para determinar quién tuvo mejores anotaciones en cada una de las competencias. Gana quien tenga las mejores. (Gana el mejor de dos de tres).
- Si aún no se puede determinar a un ganador, las competencias se ponderarán de la siguiente manera:
 - Lanzamiento
 - Bateo
 - Carrera
 - Ejemplo:
 - ATLETA 1: Lanzamiento = 400, Bateo = 600, Carrera = 310 - TOTAL = 1310
 - ATLETA 2: Lanzamiento = 350, Bateo = 600, Carrera = 360 - TOTAL = 1310
 - Estos atletas empataron en una competencia y cada uno tuvo un puntaje más alto que el otro en las dos restantes, por lo que pasaremos a la determinación cabeza a cabeza para cada competencia:
 - El ATLETA 1 tuvo el puntaje más alto de la competencia de lanzamiento (que es nuestro primer factor determinante en los desempates cabeza a cabeza) por lo que ganaría la competencia general.



Pitch
Hit & Run